

Volume: 9
Nomor : 3
Bulan : Agustus
Tahun : 2023

E-ISSN: 2656-940X
P-ISSN: 2442-367X
URL: jurnal.ideaspublishing.co.id



Transformasi *Polopalo* sebagai Media Hiburan Masyarakat Gorontalo di *Lihuta Lo Polopalo*

Rahmawati Ohi
Universitas Negeri Gorontalo

Ary Nugraha Wijayanto
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pos-el: rahmawati08@gmail.com
ary.nugraha@isi.ac.id

DOI: 10.32884/ideas.v9i3.1389

Abstrak

Transformasi *polopalo* sebagai media hiburan, khususnya pada kasus *lihuta lo polopalo* mengalami konflik *remodeling* nilai guna. Keberadaan konflik mengakibatkan degradasi fungsi dan pelestarian. Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan penelitian ini mendeskripsikan transformasi *polopalo* sebagai media hiburan masyarakat Gorontalo pada konteks *lihuta lo polopalo*. Metode penelitian menggunakan etnografi studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan adanya temuan bahwa transformasi *polopalo* memberikan dampak terhadap relasi *chronobiology* fungsi manifest-latensinya pada aspek-aspek hiburan, seperti nilai fisik, estetis, ekonomi, sosial, dan budaya.

Kata Kunci

Transformasi, *polopalo*, hiburan, *lihuta lo polopalo*

Abstract

Transformation polopalo as an entertainment medium, especially in the case of lihuta lo polopalo experiences a use-value remodeling conflict. The existence of conflict results in the degradation of functions and preservation. Base on the conflict so the purpose of this study is to describe the transformation of polopalo as an entertainment medium for the people of Gorontalo in the context of lihuta lo polopalo. The research method uses case study ethnography. The results of the study show that the Transformation of polopalo has an impact on the chronobiology relations of its manifest-latency function on aspects of entertainment, such as physical, aesthetic, economic, social and cultural values.

Keywords

Transformation, polopalo, entertainment, lihuta lo polopalo

Pendahuluan

Konflik transformasi instrument musik *polopalo* sebagai media hiburan pada *lihuta lo polopalo* disebabkan adanya unsur taruhan dalam *remodeling* pelestarian. Keberadaan interpretasi berupa taruhan muncul, dikarenakan adanya modal berupa uang yang dikeluarkan oleh pemain dalam mengikuti kompetisi. Sagala dkk. (2018) menyampaikan bahwa taruhan adalah adanya nilai nomina yang dipasang dalam sebuah permainan atau perlombaan. Adanya nomina uang dalam kompetisi merupakan sebuah nilai yang dirasionalisasikan sebagai suatu kebutuhan. Sirkulasi uang dalam kompetisi yang menjadi pro/kontra dengan alasan menarik peserta,

memberikan modal administrasi terhadap jalannya kompetisi dan pengalihan habitus masyarakat dalam konteks hiburan. Adanya perputaran uang pada kompetisi ini ternyata menjadi sebuah fenomena menarik berupa kemampuan transformasi suatu produk budaya yang bersifat mandiri dalam memberikan sumber kehidupan bagi aspek sosial, ekonomi, budaya dan teknologi masyarakat.

Faktor kebutuhan sebagai salah satu dasar dari naluri manusia melakukan transformasi bergantung pada persepsi budaya dari masa ke masa yang berkaitan dengan sistem teknologi dan ilmu pengetahuan seperti yang diungkapkan oleh Malinowsky (Koentjaraningrat, 1990). Beberapa kajian mengenai transformasi seni dalam perspektif keilmuan yang menarik pernah diungkap oleh (Fakhira dkk., 2021) yang menjelaskan mengenai transformasi intramusikal dalam ruang arsitektur, ditinjau dari aspek morfologi bahwa elemen seperti melodi, harmoni, tempo dan ritme mempunyai landasan filosofi dengan pola, fungsi, bentuk dan proporsi sehingga memberikan dampak terhadap wujud arsitektur suatu bangunan. Faktor kebutuhan seni tradisi yang memberikan dampak terhadap fungsional dalam kehidupan masyarakat Gorontalo diuraikan juga oleh (Sudana, 2022) seni *karawo* sering dimaknakan dalam aktivitas ekonomi dan melayani kebutuhan pasar, belum mengarah pada aspek pengembangan waditra, dimana penekanan *cronobiology* seni *karawo* merupakan ekspresi terhadap kebutuhan kepuasan estetis sampai sarana eksistensi identitas yang berasal dari ekspresi, rasa dan emosi aktor. Adanya aspek-aspek kebutuhan dasar alamiah manusia secara tidak langsung memberikan dampak terhadap proses komunikasi, modifikasi baik kebiasaan, modal manusia baik secara individu ataupun komunal untuk menyampaikan pesan (Carey, 2006); (Cohen, 2015); (Hall, 1996).

Intersubjectivity manifest-latens fungsional *polopalo* pada *lihuta lo polopalo* menimbulkan pro-kontra, *role model* transmisi yang dipersepsikan oleh author merupakan *orthodoxa* ternyata mendapat respon *hetrodoxa* oleh sebaaiaan masyarakat, karena adanya faktor modal ekonomi dalam kompetisi. Relasi *orthodoxa-hetrodoxa* dalam transformasi musik etnis merupakan wilayah yang menarik, salah satunya disampaikan oleh (Permadi dkk., 2018) bahwa transformasi musik Dol dalam ritual Tabot terjadi dalam jangka waktu yang panjang dimana berfungsi sebagai hiburan, bersifat profan berdasarkan nilai-nilai kreaifitas. Bagi masyarakat yang pro, menilai bahwa *lihuta lo polopalo* merupakan sebuah sajian seni pertunjukan untuk memperkenalkan, mengembangkan, dan melestarikan *polopalo* pentatonik sedangkan bagi yang kontra memberikan argumen bahwa *lihuta lo polopalo* adalah ruang penyamaran bagi habitus masyarakat. Adanya pro-kontra mengenai fungsi *polopalo* dalam *lihuta lo polopalotentu* memberikan dampak terhadap keterpiaraan sistem budaya dan aspek *cronobiology*. (Merton, 2002); (Ritz & Barry, 2001) memberikan penjelasan mengenai manifest-latens dalam sebuah konsep keutuhan fungsional budaya, dimana kesadaran kolektif masyarakat dalam menyepakati atau tidak sebuah eksistensi fungsi obyek. *Manifest-latens* fungsional memberikan sebuah konsep implikasi musik dalam berbagai bidang (Haas & Brandes, 2009).

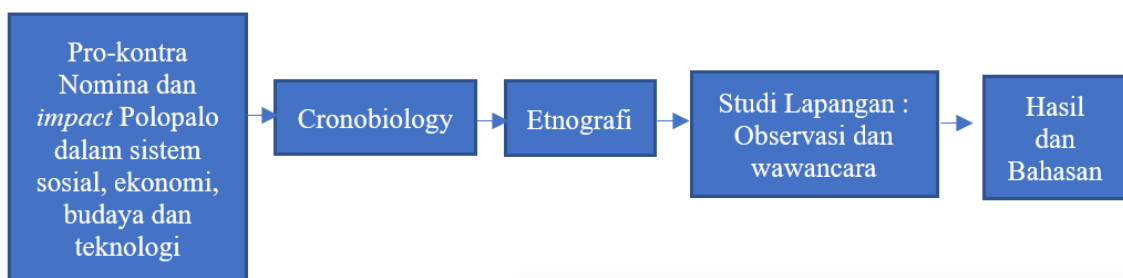
Cronobiology sebagai sebuah pendekatan baru dalam memahami dampak dari musik terus mengalami perkembangan yang cukup signifikan, (Balzer, 2009) memberikan sebuah penjelasan bahwa musik mempunyai efek terhadap kehidupan manusia, berkaitan dengan

faktor ekspresi, rasa dan emosi yang melandasi keinginan dan kebutuhan. Aspek *cronobiology* dalam perubahan nilai guna *polopalo* pada *lihuta lo polopal* menjadi sebuah kontribusi untuk memahami aspek hiburan berdasarkan ekspresi, rasa dan emosi dari masyarakat pemilik kebudayaan, berkaitan dengan dampak terhadap arena (Bordieu, 1990). Penelitian fungsional *polopalo* dalam aktivitas masyarakat diuraikan oleh (Ohi, 2014) mengenai fungsi bahasa pada bunyi *polopalo* yang menjelaskan bahwa nilai filosofi menjadi dasar terbentuknya *polopalo* empat macam bunyi seperti *motoliyongo*, *modulodu'o*, *mobulongo* dan *moelenggenngo*. Ohi menambahkan bahwa unsur taruhan membayangi kompetisi walaupun tersamarkan oleh keinginan masyarakat untuk pelestarian.

Perspektif *cronobiology* sebagai suatu pemahaman transformasi *polopalo* sebagai media hiburan pada kasus *lihuta lo polopal* menjadi sebuah daya tarik dalam mendeskripsikan permasalahan sirkulasi modal nomina pada ruang sosial budaya komunal, bukan hanya terbatas *impact* musik terhadap manusia secara personal. Selain itu memberikan landasan bahwa unsur uang dalam kompetisi *polopalo* bukan sebuah taruhan karena adanya modal pengetahuan, ketrampilan mengenai *soundwalk*, *soundwork* dalam nilai hiburan. *Soundwalk*, *soundwork* menjadi penting karena memberikan landasan tentang filosofi *polopalo* empat bunyi yang melibatkan interdisipliner pengetahuan berdasarkan nilai ekspresi, rasa dan emosi komunikasi yang terjadi dalam *lihuta lo polopal* dan memberikan pemahaman terhadap perkembangan *Polopalo* diatonis yang kurang sesuai dengan karakter nilai-nilai masyarakat.

Metode

Etnografi studi kasus menjadi pilihan metode penelitian yang digunakan karena adanya *intersubjectivity* manifest-latensi uang dalam upaya transformasi *polopalo* sebagai media hiburan masyarakat Gorontalo dalam ruang lingkup kompetisi menyajikan permainan *polopalo*. Refleksi dalam menggambarkan sebuah ekspresi, rasa dan emosi manusia dalam mewujudkan tindakan pelestarian *polopalo* dengan dampak yang ditimbulkan dari sebuah keputusan yang berupa tindakan tersebut. Mengadopsi dari konsep Malinowsky (dalam Koentjaraningrat: 164-166) yang menjelaskan mengenai etnografi yang berintegrasi secara fungsional, bahwa proses transformasi *polopalo* sebagai media hiburan dalam kasus *lihuta lo polopal* terhubung secara bertahap dalam konteks perilaku, pengetahuan masyarakat dalam menjaga eksistensi *polopalo*. (Creswell, 2012); (Storey, 2007) memberikan sebuah proposisi mengenai etnografi sebagai sebuah strategi yang menyelidiki kelompok kebudayaan dalam sebuah periode. Konsep Creswell memberikan gagasan untuk merefleksikan transformasi *polopalo* yang melibatkan proses *cronobiology*.



Gambar 1. Skema Metode
Sumber: (Rahmawati Ohi, 2022)

Proses penyelidikan mengenai transformasi *polopalo* sebagai media hiburan pada *lihuta lo polopalo* mempergunakan teknik pengumpulan data seperti studi lapangan yang melibatkan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan pada lokasi berlangsungnya *lihuta lo polopalo* untuk mempeleajari intersubjectivity atau persinggungan habitus dengan budaya yang memberikan dampak terhadap perubahan nilai-nilai sosial, ekonomi dan teknologi, terlihat dari infrastruktur dan meso-struktur ekologi wilayah. Selain itu juga untuk mendapatkan informasi mengenai relasi antar modal berupa nomina dan pengetahuan dalam kompetisi, sedangkan wawancara melibatkan masyarakat yang terdiri dari budayawan, pelaku seni, pemain *polopalo*, penonton dan masyarakat sekitar. Data wawancara berupa aspek emosi, rasa dan ekspresi yang menjadi konteks perubahan menjadi data dukung untuk menjelaskan konsep musik *polopalo*. Analisis data mempergunakan model interaktif Miles Huberman yang terdiri dari pengumpulan data berupa verbatim, kemudian direduksi dengan *coding*, kemudian disajikan dan ditarik kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Studi lapangan memperoleh bahwa adanya unsur nomina berupa uang dalam ruang *lihuta lo polopalo* menyebabkan konflik dalam upaya pelestarian, pengembangan *polopalo* sebagai media hiburan bagi masyarakat Gorontalo, khususnya pada *lihuta lo polopalo*. Bagi yang pro, sirkulasi uang dalam kompetisi hanya sebuah faktor untuk menarik semangat, emosi partisipan dalam berkompetisi sehingga mampu memberikan ketrampilan mengenai teknik, kemampuan menguasai *soundscape-soundwalk*. Hasil pengamatan memperoleh bahwa adanya nilai uang dalam kompetisi mempengaruhi antusiasme pemain untuk bertanding dan memberikan dampak terhadap ekosistem musi sehingga hubungan antara faktor-faktor intra-ekstramusikal memberikan lingkaran *chronobiology* dalam aktivitas kehidupan masyarakat.

Kompetisi tersebut ternyata juga menyajikan bunyi *polopalo* 4 tipe yang terdiri dari *motoliyongo*, *modulodu'o*, *mobulongo* dan *moelenggenggo*, merupakan warisan lokal jenius yang fungsionalnya terus mengalami penggerusan yang disebabkan oleh ketidakmampuan transmisi pemilik kebudayaan dalam mengakomodasi nilai-nilai yang terdesak oleh pengembangan-pengembangan seperti konsep *polopalo* diatonis, sedangkan ekstramusikal yang terkemas dalam tindakan aktor pada *lihuta lo polopalo* adalah sebuah upaya melestarikan, mentransmisikan dan penerapan suatu produk budaya sebagai sumber yang mampu memberikan dampak terhadap faktor kehidupan masyarakat seperti ekonomi, sosial, teknologi dan ekosistem.

Perkembangan *polopalo* dalam kasus *lihuta lo polopalo* merupakan sebuah media hiburan dan upaya transformasi budaya yang mempunyai dua sisi (Ohi, 2020). Pertama yaitu false negatif adalah sebagai upaya transmisi kepada masyarakat mengenai keberadaannya dalam berbagai aktivitas masyarakat sedangkan false positifnya adalah adanya sarana modal ekonomi dalam kompetisi yang seringkali diinterpretasikan oleh masyarakat luar sebagai unsur taruhan sehingga menimbulkan degradasi fungsi terhadap eksistensi *polopalo* tetapi yang cukup penting adalah kehadiran aspek ekspresi, rasa dan emosi dalam transmisi dalam kompetisi memberikan dampak terhadap pengetahuan, kemampuan dan sosial ekonomi yang merupakan daya dukung suatu konsep hiburan.



Periodisasi aspek hiburan transformasi *polopalo* sebagai media hiburan pada *lihuta lo polopalo* sudah ada dari jaman dahulu, waktu orang tua masih ada, tidak hanya di Bone Bolango saja tetapi hampir tersebar di wilayah Gorontalo (Kota Gorontalo, Kab. Pohuato, Kab. Boalemo, dan Provinsi Gorontalo). Konsep hiburan terjadi ketika proses pembelajaran teknik bermain *polopalo*, terutama pada masyarakat setempat berjalan dengan baik sehingga memberikan rasa, ekspresi kepuasan dalam upaya melestarikan *polopalo* jenis Pentanonis dari kekritisannya eksistensinya. Bagi aktor atau pendiri *lihuta lo polopalo*, arena kompetisi merupakan sebuah tindakan rasional instrumental yang berfungsi untuk memberikan pengetahuan, pembelajaran, informasi mengenai tata cara pembuatan dan teknik bermain *polopalo* baik secara oral, verbal auditif-visual dengan timbal balik mendapatkan modal ekonomi dan mengalihkan habitus masyarakat bagi penonton, pemain adalah sebuah kompetisi perlombaan memainkan bunyi *polopalo* dengan konsep adanya hadiah perlombaan untuk pemenang.

Komodifikasi terjadi karena nilai ekonomi menjadi menarik minat dalam kompetisi, setiap peserta atau pemain *polopalo* yang mengikuti kompetisi dipungut biaya pendaftaran untuk sekali bermain atau setiap babak, pengumpulan uang dalam satu babak dibagi untuk panitia, juri dan hadiah lomba. Apresiasi masyarakat terhadap *lihuta lo polopalo* begitu besar walaupun masih ada masyarakat yang pro dan kontra dimana mereka mempersepsikan bahwa kegiatan ini sebagai komodifikasi, namun berdasarkan fakta justru model transformasi inilah yang diinginkan oleh masyarakat, dimana fungsi latensinya berkembang menjadi manifestasi yang bernilai ekonomis dan berdampak kepada pengetahuan masyarakat mengenai alat musik *polopalo*. Transformasi sosial budaya akibat dampak langsung karena *lihuta lo polopalo* juga menjadi peluang bagi masyarakat sekitar untuk membuka usaha mikro seperti makanan, rokok dan kebutuhan yang lain seperti tambal ban, pulsa sebagai upaya memenuhi kebutuhan masyarakat pendatang atau warga sekitar. Dari hasil penjualan ini bisa membantu kehidupan keluarga karena adanya penambahan penghasilan.

Lihuta lo polopalo sampai sekarang ini juga masih ada, walaupun lokasinya berpindah-pindah tidak hanya di Desa Moutong, Tilong Kabila Bone Bolango, tetapi dulu memang yang paling aktif adalah Desa Moutong sehingga di wilayah tersebut terdapat tokoh-tokoh generasi yang pandai membuat dan memainkan *polopalo*. Transmisi *polopalo* dalam aktivitas masyarakat ternyata tidak hanya terbatas dalam kawasan lokal, yaitu Desa Moutong Tilong Kabila Bone Bolango, melainkan juga di seluruh wilayah Gorontalo. Sedangkan bagi orang jaman dulu, proses pembelajaran dan transmisi pengetahuan diperoleh berdasarkan pewarisan dari generasi ke generasi. Proses transmisi *polopalo* dalam aktivitas masyarakat dimulai dari menginterpretasikan visualisasi *Polopalo* sebagai bagian dari proses pembelajaran dan pengetahuan, ketiadaan sumber tertulis menjadi kendala sehingga pembelajaran oral dan verbal menjadi fokus dalam transmisi. Bagi seseorang yang sedang belajar maka terdapat tahapan proses transmisi yaitu kemampuan menginterpretasikan organologi akustik, tahap pembuatan, dan pada nilai guna.

Pembahasan

Perspektif *cronobiology* menunjukkan bahwa adanya nomina berupa uang pada proses transformasi *polopalo* sebagai media hiburan dalam kasus *lihuta lo polopalo* merupakan

tindakan rasionalis, karena kompetisi berdasarkan pada aspek pengetahuan bermain, teknik yang baik dan benar mengenai bunyi *polopalo*, selain itu nomina yang dikeluarkan oleh setiap pemain memberikan dampak aspek-aspek kebutuhan baik secara individu maupun komunal. Kepuasan ekspresi, rasa dan emosi menjadi dampak yang terjadi secara individu dari kompetisi, sedangkan interaksi sosial, solidaritas, pengembangan sosial ekonomi menjadi simbiosis dari kompetisi.

Sebagai sebuah media hiburan, *polopalo* dalam konteks *lihuta lo polopalo* mempunyai dampak yang besar akibat transformasi nilai guna, dari sebuah kepuasan estetis jasmani, transmisi (pewarisan dari generasi ke generasi) dan sosial ekonomi. Kepuasan estetis jasmani merupakan dampak yang dapat dilihat ketika terjadi komunikasi dalam permainan *polopalo*, seorang aktor merasakan bahwa tindakan sosial dengan tujuan pelestarian dinilai berhasil ketika ruang komunikasi menjadi tumbuh kembang. Dampak terhadap transmisi adalah, bahwa setiap kali diadakan kompetisi maka transfer ilmu pengetahuan pasti terjadi dari lintas generasi sesuai jati dirinya tanpa mengubah maknanya, karena regenerasi adalah *goal getter* dari penggunaan transmisi. Kepuasan akan ilmu pengetahuan menjadi faktor penentu terhadap elemen hiburan, karena secara emosional, kepuasan akan memberikan dampak terhadap kualitas kehidupan seseorang dan masyarakat.

Mengambil pernyataan Bordieu (1990) mengenai proporsi ranah, habitus dan modal maka *lihuta lo polopalo* merupakan ranah atau arena yang mempunyai sistem relasi obyektif kekuasaan yang terdapat diantara posisi sosial yang berkorespondensi dengan sistem relasi simbolik, dimana didalamnya terdapat perjuangan perjuangan dalam mempertahankan posisi yang dipengaruhi oleh faktor habitus dan modal. Konsep menarik ditunjukkan oleh habitus orang-orang yang terdapat dalam struktur kognitif yang ternyata mampu menjadi *bridge* antara individu-individu dengan realitas sosial, dimana struktur obyektif yang terbentuk dari pengalaman, pembelajaran individu-individu dalam struktur ruang sosial baik dari proses pembelajaran melalui pendidikan, belajar ataupun interaksi komunikasi memberikan dampak terhadap kontinuitas transmisi *polopalo* kepada masyarakat. Kontinuitas atau kesinambungan juga terjadi pada wilayah interaksi sosial yang dapat menjadi terapeutik dalam sistem ekspresi, rasa dan solidaritas karena adanya nilai simbolik dan signifikansi secara kultural yang disebabkan oleh modal budaya dan ekonomi. Relasi antara arena, modal dan habitus dalam kasus *lihuta lo polopalo* menjadikan transformasi *polopalo* sebagai media hiburan menjadi sesuai dengan remodeling pelestarian.

Adopsi konsep Malinowsky, Merton, dan Bordieu dalam konteks transmisi dapat ditelaah dalam *lihuta lo polopalo*, sebuah kompetisi memainkan *polopalo* dimana bunyi *polopalo* yang mencapai sasaran dinyatakan sebagai juara atau pemenang kompetisi. Fungsi *polopalo* dalam *lihuta lo polopalo* justru menimbulkan beberapa perdebatan, terdapat pihak yang pro dan kontra. Bagi masyarakat yang pro atau setuju dengan *lihuta lo polopalo* maka kompetisi ini dinilai sebagai langkah dan upaya menyelamatkan, melestarikan *polopalo* terutama jenis pentatonis (*motoliyongo, moelengengo, mobulongo, dan modulodu'o*) yang sekarang ini mulai tergerus oleh kehadiran *polopalo* jenis diatonis (7 nada). Sedangkan bagi masyarakat yang kontra, mempersepsikan bahwa kompetisi ini sebagai penyamaran taruhan karena terdapat nilai nominal yang diperebutkan.



Penggunaan kata “taruhan” merupakan adaptasi yang kurang tepat, dalam melabeli perputaran uang dalam kompetisi, karena pemenang kompetisi tidak memperoleh sebuah keuntungan berdasarkan keberuntungan melainkan melalui sebuah kompetensi yang lahir dari modal pengetahuan. Selain itu besarnya nilai nomina yang menjadi permasalahan dalam *lihuta lo polopalo* terkontruksi menjadi menarik, dimana 25 % dari total nomina yang diperebutkan menjadi hak milik orang lain, yaitu warga sekitar dan juri yang berfungsi memberikan sebuah makna hiburan berupa rasa senang akan perubahan sistem ekonomi, sosial dan infrastruktur yang menjadi lebih baik dengan prinsip kemandirian. Modal ekonomi atau perputaran industri barang-jasa dalam setiap babak kompetisi. Adanya timbal balik dari *lihuta lo polopalo* terhadap bidang sosial ekonomi masyarakat menjadi sebuah fakta yang menarik bahwa komodifikasi-komodifikasi transmisi sudah terjadi dalam nilai hiburan, dimana kegiatan ini merupakan salah satu upaya pewarisan dari generasi ke generasi mengenai *polopalo* dari kekritisannya eksistensinya dalam kehidupan masyarakat; melalui sebuah kegiatan atau kompetisi perlombaan memainkan bunyi *polopalo*. Transformasi *polopalo* pada *lihuta lo polopalo* merupakan sebuah transmisi yang mengakibatkan pesan positif bahwa masyarakat secara emik menjaga eksistensi *polopalo* dalam aktivitas kebudayaan melalui cara mengembalikan mekanisme pembelajaran dalam salah satu sudut jati diri berupa hiburan melalui pemahaman bunyi *polopalo*, teknik bermain dan cara membuat yang secara nyata memberikan dampak terhadap kehidupan; mendekatkan jarak silaturahmi antara masyarakat karena yang hadir atau mengikuti tidak hanya masyarakat setempat, melainkan warga dari berbagai kota/kab di Gorontalo.

Simpulan

Tranformasi *polopalo* sebagai media hiburan pada *lihuta lo polopalo* merupakan sebuah perubahan sainteks sosial humaniora karena tindakan sosial berupa upaya memperkenalkan *polopalo* dalam kemasan hiburan yang mempunyai manfaat yang cukup besar terhadap individu, masyarakat dalam ruang sosial. Nilai ekspresi, rasa dan emosi sebagai elemen hiburan muncul ketika kompetisi dan proses transmisi, sedangkan interaksi sosial, pengembangan ekonomi-infrastuktur yang berjalan dengan baik menjadi kepuasan jasmani-rohani yang merupakan aspek hiburan. Aspek *chronobiology* yang disebabkan oleh transformasi *polopalo* terjadi dalam berbagai bidang, dalam wilayah transmisi terjadi pewarisan pengetahuan dari generasi ke generasi dan kontinuitas nilai historis dan filosofi *polopalo*. Dalam aspek ekonomi, adanya sebuah kepuasan dari berbagai pihak untuk menyampaikan ekspresi, rasa, dan emosi dalam suatu hiburan berupa kompetisi yang memberikan kepuasan dalam ruang strata sosial, melalui pertumbuhan nilai ekonomi sehingga aspek kebutuhan mendasari konsep media hiburan. Pada aspek sainteks, konteks hiburan memberikan pengembangan terhadap sistem pengetahuan yang berbasis lokal jenius.

Daftar Rujukan

- Balzer, H. U. (2009). *Chronobiology-as a Foundation for and An Approach to A New Understanding of The Influence of Music*. Springwen.
- Bordieu, P. (1990). *Essay: Toward Reflexive Sociology*. Cambridge Publishity Press.
- Carey, J. W. (2006). *Communication as Culture Revised Edition*. Roudlegde.

- Cohen, D. (2015). *Music: its Language, History, dan Culture*. Conservatory of Music at Brooklyn College of The City University of New York.
- Creswell, J. W. (2012). *Research Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Terjemahan, Achmad Fawaid. Pustaka Pelajar.
- Fakhira, D., Mutiah, S., & Midyanti, H. I. (2021). Transformasi Musik dalam Morfologi Arsitektur. *Interlude*, 1(1), 14-21. <https://ejournal.upi.edu/index.php/Interlude/article/view/40264>
- Haas, R., & Brandes, V. (2009). *Music that Work Contribution of Biology, Neurophysiology, Psychology, Sociology, Medicine and Musicology*. Spingwen.
- Hall, S. (1996). *Critical Dialog in Cultural Studies*. (D. Mosley, & K. S. Chen, Eds.) Routledge.
- Koentjaraningrat. (1990). Sejarah Teori Antropologi. In Malinowsky, *Fungsionalisme Malinowsky* (pp. 170-171). Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Merton, R. K. (2002). *Teori Budaya Terjemahan Landung Simatupang*. (D. Kaplan, & R. Manners, Eds.). Pustaka Pelajar.
- Ohi, R. (2014). Fungsi Bahasa Bunyi Polopalo. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, 4(2), 189-194. https://issuu.com/jurnal.bahasa/docs/rahmawati_ohi_jurnal_bahasa_vol_4_
- Ohi, R. (2020). Polopalo: Tinjauan Etno Organologi Akustik. *Selonding: Jurnal Etnomusikologi*, 16(2), 158-167.
- Permadi, B., Kumbara, A. N., Wirawan, A. B., & Sugiarta, I. G. (2018). Globalisasi dan Hegemoni terhadap Transformasi Musik Dol Bengkulu. *Mudra*, 67-75.
- Ritz, G., & Barry, S. (2001). *Handbook Teori Sosial*. Terjemahan Imam Mutaqien dkk. Penerbit Nusa Media.
- Sagala, M. J. (2019). Tinjauan Yuridis terhadap Tindak Pidana Permainan Judi *Jackpot* (Studi Kasus Putusan Nomor 45/Pid. B/2017/PN. MDN). *Jurnal Hukum Kaidah: Media Komunikasi dan Informasi Hukum dan Masyarakat*, 18(3), 88-100. <https://doi.org/10.30743/jhk.v18i3.1205>
- Storey, J. (2007). *Pengantar Komprehensif Teori dan Metode Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*, Terjemahan Lily Rahmawati. Jala Sutra.
- Sudana, I. W. (2022). Fungsi Seni Karawo dalam Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat Gorontalo. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(2), 601-610. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i2.797>