



Jurnal BADATI Ilmu Sosial & Humaniora
Vol 6 No 1 April 2024
P-ISSN : 1907 – 5340
E-ISSN : 2722 – 3248
Halaman : 140 - 151

KOMUNIKASI SIMBOLIK : PADA ATRAKSI BAMBU GILA DI NEGERI MORELLA DAN NEGERI SULI (DALAM PERSPEKTIF ETNOGRAFI KOMUNIKASI)

¹Demsy Wattimena, ² Anthonio J. Latuihamallo, ³Junus Kwelju, ⁴Maria Matatula

^{1,2,3,4} Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Kristen Indonesia Maluku,

¹ Email : edems_watti@yahoo.com, anthoniolatuihamallo03@gmail.com
kwelju2023@yahoo.com, mriadcindra@gmail.com

ABSTRAK

Komunikasi Simbolik Atraksi Bambu Gila Dalam Perspektif Etnografi Komunikasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi komunikasi. Etnografi bertujuan untuk menemukan esensi dan kompleksitas budaya yang dapat menggambarkan sebuah komunitas. Hasil penelitian yang didapat Atraksi bambu gila merupakan budaya khas Masyarakat Di negeri Maluku yang penuh dengan nuansa mistis. Atraksi ini sudah diturunkan dari generasi ke generasi, dan hingga kini atraksi ini masih ada walaupun keberadaannya sudah mulai terkikis oleh jaman karena tidak semua negeri/desa di Maluku masih ditemui atraksi ini. Banyak simbol verbal dan non verbal yang dapat kita jumpai ketika melihat atraksi bambu gila. Adapun pesan dari atraksi bambu gila adalah Adapun isi pesan dari atraksi bambu gila adalah : Semangat gotong-royong dalam kehidupan masyarakat Maluku, Semangat kebersamaan yang sudah terpelihara dengan baik bagi masyarakat Maluku, Kedisiplinan kepatuhan terhadap apa yang sudah ditetapkan bersama menjadi nilai luhur yang universal, Adanya nilai-nilai untuk saling menghormati diantara masyarakat Maluku, Menjaga kelestarian warisan budaya dari generasi ke generasi.

Kata Kunci : Komunikasi Simbolik, Bambu Gila, Etnografi

Abstract

Symbolic Communication of the Crazy Bamboo Attraction in a Communication Ethnography Perspective. This research uses qualitative research methods with an ethnographic communication approach. Ethnography aims to discover the essence and complexity of culture that can describe a community. The results of the research obtained. The crazy bamboo attraction is a typical culture of the people of Maluku which is full of mystical nuances. This attraction has been passed down from generation to generation, and until now this attraction still exists even though its existence has begun to erode over time because not all countries/villages in Maluku still have this attraction. We can find many verbal and non-verbal symbols when we see the crazy bamboo attraction. The message from the crazy bamboo attraction is: The content of the message from the crazy bamboo attraction is: The spirit of mutual cooperation in the lives of the people of Maluku, the spirit of

togetherness that has been well maintained for the people of Maluku, disciplined obedience to what has been mutually determined to be universal noble values, There are values of mutual respect among the people of Maluku, maintaining the preservation of cultural heritage from generation to generation.

Keywords: *Symbolic Communication, Crazy Bamboo, Ethnography*

PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan sebuah sistem dari konsep-konsep yang diwariskan dan diungkapkan dalam bentuk simbolik melalui aktivitas manusia berkomunikasi (Tutuhatunewa, Alex R. ; Sirait, 2023). Fungsi simbol yang dipergunakan dalam kehidupan manusia, memungkinkan bagi manusia untuk dapat berpikir, berhubungan dengan orang lain dan membentuk serta menafsirkan makna apa yang ditampilkan oleh alam di jagat raya (Tahitu, Amelia ; Laurens, S ; Tutuhatunewa, 2021). Simbol sosial tidaklah berdiri atau ada dengan sendirinya (Sahetapy, Petronela ; Laurens, 2023), simbol diciptakan dengan mempunyai tujuan yang hendak di informasikan kepada orang yang melihat simbol itu sendiri . Hayakawa dalam Mulyana (2016) mengungkapkan bahwa kebutuhan dasar yang memang hanya pada manusia yakni kebutuhan akan simbol-simbol (Laurens, Samson ; Paliama, Marce ; Kalasa, Heni J. ; Haya, 2022).

Fenomena ini menciptakan urgensi (Rido Latuheru & Ika, 2023) Pesan yang disampaikan dalam komunikasi simbolik biasanya tersembunyi (latent), dan membingungkan/bermakna ganda (ambiguous), tergantung pada asosiasi dan simbol-simbol komunikasi yang digunakan bukanlah simbol-simbol yang dipilih oleh partisipan, melainkan sudah disediakan oleh budaya yang bersangkutan (Utama, Mutiara Dara ; Tentua, 2023). Media dan pesan biasanya agak sulit dipisahkan (Tahitu, Amelia ; Souhuwat, 2022).

Atraksi bambu gila adalah bagian dari budaya Maluku bersifat unik perlu mendapat perhatian khusus. (Rido Latuheru & Ika , 2023) karena memiliki keterkaitan dengan nuansa mistis (Muskita & Latuheru, 2022), hal ini dikarenakan melibatkan pawang untuk melakukan sejumlah kegiatan ritual sebelum atraksi bambu gila dimulai dan pawang akan mengarahkan menuntun proses atraksi ini berjalan (Tahitu, Amelia ; Wattimena, 2023). Meskipun kehadiran roh halus adalah hal yang sangat menarik dalam atraksi ini, namun makna pesan sesungguhnya dalam atraksi ini bukanlah menyangkut

hal-hal mistis semata, tetapi bagaimana makna pesan simbolik yang tersembunyi baik secara verbal dan non verbal yang ada pada atraksi bambu gila dapat di pahami oleh masyarakat Maluku (Laurens, 2023).

METODE PENELITIAN

Tipe penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan etnografis. Secara epistemologi, etnografi berasal dari kata *ethnos* yang berarti suku dan *graphein* yang berarti tulisan atau uraian. Desain etnografi termasuk dalam pendekatan kualitatif karena bertujuan untuk menggambarkan suatu objek yang dikaji dalam penelitian, baik itu kelas sosial, status suatu kelompok dan sebagainya. Pengkajian tersebut berdasarkan hasil temuan baik tertulis ataupun lisan dari kelompok orang yang diteliti, sebagaimana dikemukakan oleh Bogdan dan Taylor (Moleong, 2000: 3) bahwa penelitian kualitatif adalah “prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”(Sri Ramdiani:2014). Sumber data merupakan hal-hal yang terkait dengan sumber informasi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan 2 jenis data yakni data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Tanpa teknik pengumpulan data maka peneliti tidak dapat memenuhi standar data yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perubahan dan Pergeseran

Setiap kebudayaan dan adat istiadat pasti mengalami pergeseran. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini turut memberikan dampak bagi pengembangan nilai-nilai budaya lokal yang selama ini tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat Maluku.

Atraksi bambu gila, merupakan warisan budaya Masyarakat Maluku yang terkenal kental dengan nuansa magisnya, mengingat kebutuhan pada masa itu, bambu gila digunakan dalam kehidupan sehari –hari Masyarakat di Maluku contoh dalam pekerjaan berat bambu gila digunakan untuk mengangkat perahu, tiang rumah baileo (rumah adat Maluku) ataupun juga dipakai oleh masyarakat Maluku sebagai alat berperang melawan penjajah. Keberadaan bambu gila sudah diwariskan dari generasi ke generasi dan hingga kini masih ada dalam kehidupan budaya masyarakat Maluku.

“Bambu Gila“, kata ini mengingatkan kita pada sepotong bambu yang sudah dibaca mantra oleh pawang dengan melakukan sejumlah ritual tertentu yang dipercaya dapat mengisi makhluk-mahkluk halus (supranatural) dan bergerak gila mengikuti arah sang pawang yang membawa bakaran kemenyan dalam gendongan para pemain laki-laki yang berbadan tegap, para pemain menggunakan kostum berwarna serba merah. Seiring dengan perkembangan jaman, perlahan-lahan keberadaan bambu gila original sudah mulai langka di Maluku. Tidak semua negeri/desa dapat kita jumpai keberadaan budaya ini. Di Maluku hanya beberapa negeri/desa yang masih kita jumpai atraksi ini, misalnya di Negeri Suli, Negeri Morella, Desa Tial, Desa Mamala, Desa Halong, Desa Hila, Desa Liang , Desa Amahusu, serta beberapa desa lainnya.

Banyak yang beranggapan bahwa dalam pertunjukan Bambu Gila ini terdapat unsur mistisnya karena dulu lebih difungsikan dalam kehidupan masyarakat Maluku itu sendiri. Namun, seiring masuknya ajaran agama Islam dan Nasrani di Maluku. Atraksi Bambu Gila ini dialih fungsikan sebagai pertunjukan kesenian. Di era kini, atraksi bambu gila sudah lebih dimodifikasi oleh sanggar-sanggar tari yang ada di Maluku tanpa meninggalkan inti atau ciri khas dari tarian ini. Ada hal-hal yang sudah berubah dan bergeser dari atraksi bambu gila setelah dimodifikasi seperti dalam tarian ini tidak lagi ritual yang dijalankan sebelum tarian ini di laksanakan serta tidak ditemukan unsur-unsur mistis, bambu yang biasanya panjang sudah lebih pendek, tidak mutlak menggunakan warna merah pada kostum yang pakai serta para pemain sekarang di lakukan oleh para wanita. Tarian bambu gila yang sudah dimodifikasi ini, dipertontonkan sebagai hiburan dalam menyambut tamu-tamu atau dalam event-event tertentu.

Fakta lain yang penulis dapati dalam perubahan dan pergeseran atraksi bambu gila, saat ini bambu gila sudah dijadikan sebagai lahan bisnis. Dahulunya, atraksi bambu gila jika dipertontonkan tidak mendapatkan bayaran , orang yang punya hajatan akan memberikan makan saja kepada para pemain, tidak menerima uang. Kini atraksi bambu seiring dengan kemajuan jaman dipatok dengan bandrol tertentu, yang tentunya nilai ekonominya cukup menggiurkan.

Proses Komunikasi Simbolik Atraksi Bambu Gila

Masyarakat cenderung memandang adanya sebuah kekuatan gaib yang menguasai alam semesta dan untuk itu harus dilakukan dialog. Andung (2010) menambahkan bahwa kegiatan ritual merupakan salah satu tradisi budaya yang sudah mengakar dalam kegiatan

suatu kelompok masyarakat adat. Kegiatan ritual didalamnya mengandung unsur-unsur adat. Keragaman budaya ini menjadi kearifan lokal bagi kelompok masyarakat yang menganutnya, salah satu contohnya atraksi bambu gila. Atraksi bambu gila menggambarkan partisipasi masyarakat, gotong royong, kebersamaan, persahabatan, dan interaksi. Interaksi masyarakat ini akan terjadi melalui proses komunikasi. Yenrizal (2010) menyimpulkan bahwa komunikasi ritual berkaitan dengan identitas sistem religi dan kepercayaan masyarakat. Di dalamnya terkandung makna utama yaitu kemampuan masyarakat dalam memahami konteks lokal dan kemudian diwujudkan dengan dialog terhadap kondisi yang ada. (K.S. Maifianti, dkk : 2014)

Bambu Gila adalah atraksi tradisional masyarakat Kepulauan Maluku. Kesenian yang juga dikenal dengan nama buluh gila atau bara suwen ini terdapat di Provinsi Maluku dan Provinsi Maluku Utara. Asal mulanya pertama kali bambu gila ini berasal belum diketahui keabsahannya, tetapi menurut cerita dari mulut ke mulut bahwa atraksi mulanya atraksi ini diyakini telah ada di Kepulauan Rempah yakni Ternate Maluku Utara itu sebelum agama Kristen dan agama Islam masuk ke daerah tersebut.

Sebelum pertunjukan dimulai, terlebih dahulu disiapkan bambu lokal yang memiliki panjang sekitar 2,5-3 meter dengan diameter sekitar delapan- sepuluh sentimeter. Bambu dipotong menjadi tujuh ruas, di mana tiap-tiap potongan ruasnya dipegang oleh seorang pemain. Lalu, bambu tersebut diletakkan di dada masing-masing pemain. Perlengkapan lain untuk permainan yang tergolong gaib ini adalah kemenyan (*styrax benzoin*) atau jahe (*zingiber officinale*). Kemenyan biasanya digunakan untuk pertunjukan bambu gila yang tergolong besar, sedangkan jahe untuk pertunjukan Bambu Gila yang tergolong kecil. Pemain Bambu Gila terdiri dari tujuh orang pemuda atau laki-laki dewasa yang didampingi oleh seseorang yang bertindak sebagai pawang. Selain berbadan sehat dan kuat untuk melakukan permainan, tidak ada syarat lain bagi para pemain Bambu Gila. Hanya saja, selama pertunjukan berlangsung, para pemain dilarang memakai perhiasan atau menggunakan barang yang berbahan logam, seperti gelang, cincin, kalung, dan bahkan gigi palsu yang terbuat dari logam.

Setelah semua keperluan permainan disiapkan, kemenyan dibakar di atas tempurung kelapa sambil membaca mantra. Asap dari kemenyan tersebut digunakan untuk melumuri ruas bambu satu-persatu. Sedangkan jika menggunakan media jahe, maka jahe diiris sebanyak tujuh irisan. Ketika membaca mantra, tujuh irisan jahe tersebut

dikunyah oleh pawang dan lalu disemburkan ke setiap ruas bambu. Kemenyan dan jahe memiliki fungsi yang sama, yaitu untuk memanggil jin-jin atau roh-roh leluhur agar memberi kekuatan magis pada bambu.

Setelah segala perlengkapan dan persyaratan dipenuhi, pawang beserta tujuh pemain Bambu Gila memasuki arena pertunjukan. Atraksi diawali dengan memanjatkan doa kepada Yang Maha Kuasa supaya pertunjukan berjalan dengan lancar dan para pemain diberi keselamatan. Kemudian, sambil membakar kemenyan atau mengunyah irisan jahe, sang pawang membaca mantera-mantera atau jampi-jampi dalam bahasa Tanah, salah satu bahasa tradisional yang terdapat di Pulau Maluku. Sambil membaca mantera, sang pawang akan melumuri ruas bambu dengan asap kemenyan atau menyemburkan irisan jahe. Hal tersebut dilakukannya berulang kali dari ruas bambu pertama hingga ruas bambu terakhir. Sehabis memanterai bambu, pawang kemudian berteriak **Gila, gila, gila?**,

Atraksi Bambu Gila pun dimulai. Tubuh para pemain akan terombang-ambing ke sana-ke mari, dan bahkan kadangkala sampai jatuh bangun, akibat mengendalikan gerak liar Bambu Gila. Permainan kian meriah seiring terdengarnya suara Tifa, tambur tradisional Maluku, yang dipukul para pemuda dengan penuh semangat dengan irama tertentu. Suasana bertambah semarak dengan iringan tepuk tangan dan sorak-sorai para penonton. Atraksi Bambu Gila akan berakhir dengan jatuh pingsannya para pemain di arena pertunjukan. Uniknya, meski pertunjukan sudah selesai, kekuatan gaib bambu tersebut tidak serta merta hilang begitu saja sebelum diberi makan api yang terbuat dari kertas yang dibakar

1. Pawang

Pawang adalah orang yang didaulatkan untuk menjadi pemimpin dalam atraksi ini. Pawang memiliki kemampuan khusus yang tugasnya akan memanggil roh-roh halus dan menjaga selama permainan ini berlangsung. Dalam atraksi ini jumlah pawang terdapat 1-2 orang. Kemampuan menjadi pawang biasanya didapat secara turun temurun. Bisa juga roh halus yang akan dipanggil untuk mengisi bambu adalah leluhur dari pawang itu.

2. Pemain

Pemain bambu gilanya, umumnya laki-laki dengan memiliki postur tubuh tegap dan kuat. Umumnya pemain harus berjumlah ganjil, biasanya 5-7 orang bisa juga lebih.

Tugas dari pemain adalah dengan sekuat tenaga akan berusaha memegang bambu yang bergerak liar dengan sendirinya.

3. Pemain Alat Musik Tradisional

Atraksi bambu gila didampingi oleh pemain alat musik tradisional. Alat musik yang dimainkan dapat berupa tifa, gong atau gendering. Jumlah pemain bisa berjumlah 2-3 orang. Tugas dari pemain alat musik ini adalah selama atraksi berlangsung alat music terus mainkan, semakin cepat alat musik ini berbunyi maka bambu itu akan semakin liar dalam bergerak. Alat musik tifa, gong atau gendering yang dimainkan dalam atraksi bambu gila dapat memberikan warna tersendiri dalam menghidupkan karakter penyajian simbolik dari gerak verbal dan non verbal dari atraksi ini dengan tujuan agar tersampaikan makna pesan dari para pemain kepada penonton yang menyaksikan atraksi bambu gila ini

Analisis Komunikasi Simbolik Atraksi Bambu Gila dalam Perspektif Etnografi Komunikasi.

1. Peristiwa Komunikasi

Peristiwa komunikasi menunjukan pada keseluruhan perangkat komponen yang utuh , dimulai dengan tujuan komunikasi , topik pembahasan dan melibatkan partisipasn dengan menggunakan bahasa untuk berinteraksi melalui komunikasi antarpribadi , jalinan interaksi dalam memahami dan memaknai fenomena yang dimiliki satu kesatuan cara pandang dalam mengkomunikasi ritual budaya atraksi bambu gila.

Dalam atraksi budaya bambu gila, peristiwa komunikasi dapat kita lihat dalam beberapa tahap sebagai berikut :

➤ Tipe Peristiwa

Dalam tipe peristiwa akan ditetapkan waktu berlangsungnya atraksi bambu gila, Biasanya bambu gila biasa dimainkan dalam ritual adat dan acara seremonial masyarakat Maluku. Mereka yang terlibat dalam atraksi bambu gila seperti pawang, para pemain dan pemukul alat music tradisional akan berkumpul bersama dengan para tua-tua adat untuk membicarakan kelangusngan dari pelaksanaan atraksi bambu gila.

➤ Fungsi dan Tujuan

Fungsi dan tujuan dari pelaksanaan atraksi bambu gila adalah untuk menyampaikan amanat dari para leluhur leluhur untuk selalu menjaga dan melestarikan tradisi budaya dari generasi ke generasi.

2. **Partisipan**

Partisipan yang terlibat dalam atraksi bambu gila adalah pawang, para pemain, pemain musik serta tua-tua adat.

3. **Bentuk Pesan**

Bentuk pesan yang ingin disampaikan dalam atraksi bambu gila adalah pesan verbal dan pesan non verbal. Bentuk pesan dalam etnografi komunikasi atraksi bambu gila dapat bagi yakni pesan secara verbal dan pesan non verbal.

4. **Waktu Pelaksanaan**

Atraksi bambu gila di jaman modern ini , dapat dilihat dari dua sisi yakni sisi ritual dan sisi hiburan (sebatas tontonan belaka). Dari sisi ritual atraksi bambu gila waktu pelaksanaannya pada saat tertentu, misalnya pada saat pengangkatan raja dari suatu negeri/desa ataupun acara adat pada suatu negeri/desa. Sedangkan untuk sisi hiburannya, atraksi bambu gila di pertontonkan pada saat acara penyambutan tamu-tamu penting seperti kedatangan tokoh-tokoh pemerintahan dari daerah pusat, ataupun event lainnya seperti yang dilakukan oleh masyarakat Negeri Morella dalam menyambut 7 Syawal atau satu minggu setelah hari raya Idul Fitri. Sedangkan di Desa Hila dan Negeri Hitu atraksi bambu gila juga dilaksanakan pada saat 1 Syawal atau pada saat hari raya lebaran (Idul Fitri).

5. **Tempat Pelaksanaan**

Atraksi bambu gila biasanya dimainkan di tanah lapang terbuka, atau bisa juga dimainkan di tepi pantai.

6. **Isi Pesan**

Adapun isi pesan yang disampaikan dari atraksi bambu gila adalah :

- Semangat gotong-royong dalam kehidupan masyarakat Maluku.
- Semangat kebersamaan yang sudah terpelihara dengan baik bagi masyarakat Maluk

- Kedisiplinan kepatuhan terhadap apa yang sudah ditetapkan bersama menjadi nilai luhur yang universal.
- Adanya nilai-nilai untuk saling menghormati diantara masyarakat Maluku.
- Menjaga kelesatarian warisan budaya dari generasi ke generasi.

7. Urutan Tindakan

Adapun urutan tindakan atraksi bambu gila sebagai berikut :

- Memotong bambu oleh pawang disertai dengan membaca mantra.
- Membersihkan dan mengoles bambu dengan minyak kelapa.
- Mengikat ujung bambu dengan menggunakan kain berang.
- Membakar kemenyan dalam tempurung kelapa dan mengasapi setiap ruas bambu.
- Pawang membaca mantra dan meniup lubang pada bamboo.
- Bambu akan bergerak dan berusaha ditahan oleh pemain sambil diiringin oleh alat musik tradisional seperti gong dan tifa.
- Bambu akan bergerak bersamaan dengan asap yang ada didalam tempurung kelapa dan mengikuti pawing.
- Permainan akan berhenti jika pawang membakar kertas dan menjatuhkan bambu ke tanah.

8. Kaidah Interaksi

Kaidah interaksi yang terjalin dalam atraksi bambu gila adalah nilai-nilai kerja sama dan kebersamaan antara pawang, para pemain dan pemain musik tradisional. Semua menjalankan peran nya masing-masing dengan baik dengan saling menghormati dan menghargai sehingga atraksi ini dapat berlangsung dengan baik.

9. Norma Interpretasi

Dalam atraksi bambu gila memiliki norma interpretasi yakni :

- Nilai kebersamaan dan gotong royong
- Nilai budaya.

Makna Simbol Verbal dan Non Verbal Dalam Atraksi Bambu Gila

Dalam komunikasi, simbol dinyatakan sebagai suatu tanda yang mengandung maksud atau makna tertentu serta akan digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses komunikasi. Adanya simbol membuat kita dapat memahami makna dari suatu pesan yang ingin disampaikan.

Tabel 1.3
Unsur dalam Atraksi Bambu Gila

No	Unsur	Fungsi
1	Pawang	Orang yang didaulatkan menjadi pemimpin dalam atraksi ini serta dianggap memiliki kemampuan supranatural lebih.
2	Mantra	Mantra digunakan dalam bahasa asli daerah dan dibacakan pada saat hendak memotong pohon bambu dan sebelum serta sesudah atraksi bambu gila dimainkan
3	Bambu Lokal	Bambu lokal digunakan Sebagai media guna mengisi roh-roh halus yang nantinya dapat menggerakkan bambu
4	Kain Merah Dan Emas	Kain merah diikat pada ujung bambu, dan digunakan pada ikat kepala serta warna celana yang digunakan oleh pemain.Emas dimasukan ke dalam kain merah sebagai simbol mahkota raja jin.
5	Bara Dan Kemenyan	Bara dan kemenyan digunakan sebagai asap yang akan dibawah oleh dukun dengan tujuan para pemain akan mengikuti arah asap tersebut.
6	Jahe	Jahe (<i>Zingiber officinale</i>), adalah tumbuhan yang rimpangnya.Jahe digunakan oleh pawang untuk menyembur ujung bambu.
7	Pemain	Laki-laki berbadan tegap ini akan menjadi pemain yang tugasnya akan menahan bambu yang terus bergerak selama permainan ini berlangsung.
8	Alat Musik (Tifa, gong dan Genderang)	Digunakan sebagai alat musik yang mengiringi atraksi bambu gila ini, semakin cepat tifa, gong dan genderang berbunyi maka semakin tidak beraturan gerakan bambu pada pelukan pemain.
9	Tanah	Kekuatan mistis pada bambu akan hilang dipercaya jika menyentuh tanah.

SIMPULAN

Atraksi bambu gila adalah bagian dari budaya Maluku bersifat unik karena memiliki keterkaitan dengan nuansa mistis, hal ini dikarenakan melibatkan pawang untuk melakukan sejumlah kegiatan ritual sebelum atraksi bambu digila dimulai dan pawang akan mengarahkan menuntun proses atraksi ini berjalan. Meskipun kehadiran roh halus adalah hal yang sangat menarik dalam atraksi ini , namun makna pesan sesungguhnya dalam atraksi ini bukanlah menyangkut hal-hal mistis semata, tetapi bagaimana makna pesan simbolik baik secara verbal dan non verbal yang ada pada atraksi bambu gila dapat di pahami oleh masyarakat Maluku.

Di era kini, atraksi bambu gila sudah lebih dimodifikasi oleh sanggar-sanggar tari yang ada di Maluku tanpa meninggalkan inti atau ciri khas dari tarian ini. Ada hal-hal yang sudah berubah dan bergeser dari atraksi bambu gila setelah dimodifikasi seperti dalam tarian ini tidak lagi ritual yang dijalankan sebelum tarian ini di laksanakan serta

tidak ditemukan unsur-unsur mistis, bambu yang biasanya panjang sudah lebih pendek, tidak mutlak menggunakan warna merah pada kostum yang pakai serta para pemain sekarang di lakukan oleh para wanita. Tarian bambu gila yang sudah dimodifikasi ini, dipertontonkan sebagai hiburan dalam menyambut tamu-tamu atau dalam event-event tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aang Ridwan. (2016). *Komunikasi AntarBudaya*. Pustaka Setia Bandung.
- Alex Sobur. (2017). *Komunikasi Semiotika*. Penerbit Rosdakarya Bandung.
- Cangara Hafied. (2022). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT.RajaGrafindo Persada.
- F.W. Dillistone diterjemahkan oleh A. Widyamartaya. (2013). *Daya kekuatan simbol*. Penerbit Kanisius. Jogjakarta.
- Hafied Cangara. (2022). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Edisi kelima. Penerbit, PT Raja Grafindo Persada. Depok.
- Mulyana Dedy. (2010). *Komunikasi AntarBudaya. Panduan Berkomunikasi Dengan Orang-orang Beda Budaya*. Penerbit PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sulaeman H. (2016). *Komunikasi Lingkungan Fenomena Suku Naulu Di Pedesaan*. Lp2M IAIN Ambon.
- Syukur Sambas. (2016). *Antropologi Komunikasi*. Pustaka Setia Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Dan R & D. AlfaBeta Bandung.
- Tatang. S. (2016). *Dinamika Komunikasi*. Pustaka Setia Bandung.
- Laurens, Samson ; Paliama, Marce ; Kalasa, Heni J. ; Haya, W. (2022). Influence Of Leadership, Reward And Punishment On Millennial Employee Performance. *Jurnal Badati*, 4, 54–67.
- Laurens, S. (2023). Intelligence Dimensions on Employee Performance. *Jurnal Badati*, 8, 16–27.
- Muskita, M., & Latuheru, R. D. (2022). Marinyo's Role in Negeri Hutumuri, Ambon City. *Journal of Digital Media Communication*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.35760/dimedcom.2022.v1i1.6580>
- Sahetapy, Petronela ; Laurens, S. (2023). The Effectiveness of Leadership Based on Pela Gandong Values in the Population and Civil Registration Office of Ambon City.

Academic Journal of Interdisciplinary Studies, 12, 105–120.

Tahitu, Amelia ; Laurens, S ; Tutuhatonewa, A. (2021). Pemberdayaan Komunitas Pemulung Melalui Bank Sampah Guna Menghasilkan Produk Bernilai Ekonomis di Desa Nania Kecamatan Teluk Ambon Baguala. *Jurnal Maren*, 2, 19–24.

Tahitu, Amelia ; Souhuwat, Y. (2022). Pengaruh Media Baru Pembelajaran Terhadap Metode Belajar Online di Musim Pandemi Covid 19 pada FISIP UKIM Ambon. *Jurnal Badati*, 4, 162–171.

Tahitu, Amelia ; Wattimena, D. (2023). Dampak Media Sosial Terhadap Promosi Siwang Paradise Di Kota Ambon. *Jurnal Badati*, 5, 202–214.

Tutuhatonewa, Alex R. ; Sirait, J. (2023). Pola Komunikasi Budaya Pada Pernikahan Adat Di Negeri Ohoi Ohoirenan, Kabupaten Maluku Tenggara. *Jurnal Badati*, 5(2), 107–116.

Utama, Mutiara Dara ; Tentua, M. (2023). Implementasi Literasi Media dalam Pengembangan Konten Digital Ramah Anak : Studi Kasus Platform Youtube Kids Indonesia. *Jurnal Badati*, 5(2), 203–219.

Rido Latuheru, I. F., & Ika, F. (2023). ANALISIS SEMIOTIKA PERSONAL BRANDING POLITISI PEREMPUAN DI MEDIA MAINSTREAM DAN MEDIA SOSIAL. *Jurnal Badati*, 175-188.

Rido Latuheru, I. F., & Ika, F. (2023). ANALISIS SEMIOTIKA PERSONAL BRANDING POLITISI PEREMPUAN DI MEDIA MAINSTREAM DAN MEDIA SOSIAL . *Jurnal Badati*, 175-188.

Sumber Lainnya :

Abdul Jalil Hermawan. Interaksi Simbolik Masyarakat Adat Cigugur Kuningan (Studi Etnografi Dalam Tradisi Seren Taun. *Jurnal Signal* , Volume 1 No 2 (Tahun 2013)

Lusiana Andriani Lubis dan Zikra Khasiah. Komunikasi Simbolik Dalam Upacara Pernikahan Manjapuik Marapulai Di Nagari Paninjauan Sumatera Barat. *Jurnal Komunikasi ASPIKOM*, Volume 2 Nomor 6, Januari 2016.

Martia Soamole, Mursalim, Alfian Rokhmansyah. Analisis Tuturan Tarian Bambu Gila Di Maluku Tengah Ditinjau Dari Bentuk Dan Fungsi. . *Jurnal Ilmu Budaya* Vol. 2, No. 2, April 2018 e-ISSN 2549-7715 Hal: 196-205.

Nurhaliah. Makna Simbol-Simbol Komunikasi Budaya Pada Prosesi Pernikahan Keluarga Bangsawan Bugis Di Kabupaten Wajo. Skripsi, Universitas Hasanuddin. 2022.

https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/17369/2/T2_752016205_BAB%20II.pdf
f di akses pada hari senin 19 Juni 2023.