

**WAYANG KULIT DI YOUTUBE :
SIMBOL KEHIDUPAN DAN HIBURAN**



**JOYO NUR SURYANTO GONO
WIWID NOOR RAKHMAD**

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2022

PENGANTAR

Buku ini bermula dari ketertarikan kami terhadap pagelaran wayang kulit dengan Dalang Seno Nugroho yang sangat fenomenal. Seno dikenal dengan sebutan Dalang Viral, karena disukai oleh berbagai kalangan termasuk kalangan penonton millennial, hampir setiap hari “ditanggap” pementasan untuk berbagai acara di berbagai daerah. Dalang Seno selalu mengunggah pagelaran wayang kulitnya lewat kanal Youtube, sekalipun dalang-dalang lain juga melakukan hal yang sama, tetapi jumlah penonton di kanal Youtube paling banyak di antara dalang lain. Jumlah subscriber kanal Dalang Seno mencapai lebih dari 300.000 subscribe, dengan penonton tiap kali pentas mencapai 40.000 penonton Youtube (sebelum mengalami Pandemi Covid-19). Dalang Seno juga memiliki penggemar yang tersebar di hampir seluruh wilayah Indonesia yang tergabung ke dalam wadah organisasi bernama Penggemar Wayang Kulit Seno Nugroho (PWKS). Aktifitas PWKS tersebut menggunakan media sosial seperti YOUTUBE, FaceBook, Twitter, Instagram, juga grup Whatsapps, sekali waktu mengadakan pertemuan secara offline untuk mendiskusikan berbagai hal tentang pagelaran dan kebudayaan, kritik dan sebagainya. Para Dalang berusaha mengubah konsep pementasan dengan memasukkan unsur musik modern seperti keyboard, alat band, untuk mengiringi penyanyi di luar pesinden utama, untuk menyanyikan lagu-lagu berirama dangdut, campursari. Fungsi hiburan menjadi sangat menonjol, tetapi Dalang Seno bertahan dengan tetap tidak bersedia mengubah konsep pengiring, artinya tetap mempertahankan Gamelan sebagai pengiring utama, tidak melayani permintaan lagu di luar gending-gending Jawa, justru Dalang Seno menjadi Dalang paling Viral. Ledakan jumlah penonton Dalang Seno lewat Youtube yang menjadikan Dalang Seno viral, merupakan fenomena kontraversial menarik.

Menonton wayang kulit pada suatu pagelaran, bukan saja menonton pementasan seorang dalang yang memainkan tokoh wayang kulit, mendengarkan dalang bercerita,

menikmati irama musik Gamelan yang rampak dan suara beberapa pesinden yang melantunkan gending-gending Jawa dengan suara melengking saja. Menonton wayang sesungguhnya menikmati alur cerita dan menghayati berbagai nilai kehidupan yang terkandung dari pesan-pesan dalang saat mulai mendalang. Wayang kulit memiliki cerita klasik yang karakter tokohnya hampir tidak mengalami perubahan sejak awal, sebab bersumber pada 2 kisah klasik besar yaitu Kitab Mahabharata dan Kitab Ramayana. Para tokohnya memiliki karakteristik yang mewakili karakter manusia dan perilakunya, mereka merupakan simbol kehidupan manusia. Sifat kaum Pandawa, secara umum memiliki karakter sabar, baik hati, teguh pendiriannya dalam membela kebenaran, suka hidup sederhana dan bersemedi, suka menolong, jujur, suka bekerja keras untuk menggapai tujuannya. Misalnya dalam tulisan *Sri Yatini AY (2012)* disebutkan tokoh Sri Bathara Kresna, pengasuh keluarga Pandawa, yang dikenal sebagai titisan Bathara Wisnu, memiliki kepribadian: berhati terang artinya selalu berpikiran baik tanpa punya prasangka, gemar bersemedi, pemaaf, selalu menepati janji, dan mengetahui dunia gaib. Kresna juga memiliki kemampuan strategi merancang peperangan. Prabu Pandu Dewanata, ayah dari Pandawa Lima, suka bertapa, suka hidup sederhana, selalu membela kebenaran. Salah satu anak Pandu yang terkenal sebagai Pandawa Lima yaitu Raden Bratasena atau Bimasena atau Werkudara, anak kedua, merupakan sosok yang terkenal kuat secara fisik, dan postur tubuh yang gagah perkasa memiliki karakter teguh pada pendirian, jujur, kuat, tidak takut menghadapi bahaya, patuh, gagah berani, sangat mencintai saudara lainnya.

Bala Kurawa, tokoh-tokohnya banyak yang memiliki sifat sangat bertolak belakang dengan Keluarga Pandawa, yaitu memiliki sifat tidak terpuji. Prabu Destarata, merupakan saudara kandung Prabu Pandu Dewanata, memiliki cacat fisik yaitu buta sejak dilahirkan, pada dasarnya berwatak baik hati, tidak tega, memahami hal yang baik dan salah, tenang, arif, akan tetapi tidak memiliki pendirian yang kokoh dan lemah menghadapi rayuan kehendak anak-

anaknya yang tidak baik, sehingga Prabu Destarata sering meninggalkan sifat baiknya untuk memenuhi hasrat anak-anaknya yang konon jumlahnya 100 orang. Prabu Destarata juga tidak kokoh pendiriannya saat menerima hasutan dari Patih Sengkuni. Juga Prabu Karno memiliki watak sombong, congkak. Resi Durna, berwatak cerewet, sombong, bengis, tidak adil. Patih Sengkuni dalam cerita wayang kulit sering menjadi biang keributan dan perang memiliki watak licik, culas, pandai bicara, curang, jahat, pendendam, dengki, senang mengadu domba, menjelekan orang lain, tetapi ahli mengatur strategi dan siasat perang. Bila memperhatikan perwataakan beberapa tokoh dalam wayang, secara keseluruhan terdapat sekitar 344 tokoh wayang kulit, maka akan terbaca bahwa, perwatakan tersebut sesungguhnya merupakan watak atau sifat manusia di dunia. Sekalipun demikian dominasi beberapa watak manusia kadang-kadang menutupi watak lainnya. Wayang kulit merupakan tontonan yang mengandung tuntunan hidup bagi manusia, dengan memahami karakter tiap tokohnya, memahami alur ceritanya, dan pesan-pesan yang disampaikan Dalang saat menyampaikan dialog antar tokoh. Pegelaran Wayang Kulit merupakan pagelaran yang sarat dengan kesakralan, pagelaran besar dan sarat nilai kehidupan pada tiap lakon yang dimainkannya,

Buku ini ditulis berdasarkan hasil riset mengenai pandangan penonton wayang kulit dalang viral Ki Seno Nugroho dari Yogyakarta lewat Youtube, Riset dilakukan pada awal Pandemi Covid-19, dan sebelum dalang Seno meninggal dunia. Ki Seno Nugroho dinyatakan meninggal dunia pada Selasa (3/11/2020) sekitar pukul 20.00 WIB. Dalang Ki Seno meninggal dunia di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Gamping, akibat serangan jantung mendadak. Buku ini akhirnya selesai disusun dengan sangat terbatas karena berbagai kekurangan.

Rasa syukur yang sangat besar kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas limpahan anugerah kesehatan dan keselamatan kepada penulis, sehingga proses kreatif masih terus bisa berlangsung. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Undip Semarang
2. Dekan Fisip Undip Semarang,
3. Para Dosen di Fisip Undip Semarang,
4. Ketua Departemen Ilmu Komunikasi, Ketua dan Sekretaris PS Ilmu Komunikasi, Fisip Undip Semarang, Kolega Dosen Departemen Ilmu Komunikasi Fisip Undip
5. Mbakyu Suhin, Pelaku Seni Tradisi berdedikasi dari Kabupaten Gunung Kidul DIY, Bintang Tamu Pagelaran Wayang Dalang Seno, yang telah mendukung kelancaran kegiatan penelitian kami.

Semarang, Januari 2022

Joyo Nur Suryanto Gono

Wiwid Noor Rakhmad

Ki Seno Nugroho:

kebijaksanaan milik semua orang,

hidup sebagai pengabdian,

dan seni sebagai sarana kepedulian.

DAFTAR ISI

PENGANTAR	ii
Persembahan.....	vi
Daftar Isi	vii
BAB 1 : WAYANG KULIT: Asal-usul dan Perkembangannya.....	8
BAB 2 : SIMBOL KEHIDUPAN DAN NILAI DALAM WAYANG	18
BAB 3 : PENONTON MEDIA SIBER.....	27
BAB 4 : PANDANGAN PENONTON DALANG SENO.....	44
BAB 5 : POSISI KESENIAN TRADISIONAL	63
DAFTAR PUSTAKA.....	75

BAB 1

WAYANG KULIT

Asal-usul dan perkembangannya

UNESCO telah mengakui wayang kulit sebagai “ World Master Piece of Oral and Intangible Heritage of Humanity pada tanggal 07 November 2003. Pengakuan ini menurut I Gede Ardika, sangat berarti bagi bangsa Indonesia bahwa wayang sebagai budaya bangsa yang kita warisi dari leluhur itu mendapat pengakuan dunia. Sebagai Master Piece, wayang mengandung nilai yang sangat tinggi yang diakui oleh masyarakat dunia. Niscaya wayang akan mengangkat citra bangsa, nama bangsa, harkat dan martabat bangsa di forum dunia (*Ardika, 06 Maret 2010, <https://wayang.wordpress.com/2010/jam 9.15>*). Pengakuan ini merupakan tugas berat bagi bangsa karena persoalan sosialisasi dan pengembangan wayang sebagai seni pertunjukan di masa kini.

Wayang kulit, Ir. *Sri Mulyono* (1982) menyebut dengan “Wayang Purwo” yaitu pertunjukan wayang yang ceritanya bersumber dari Mahabarata dan Ramayana. Purwa (purwo) merupakan bahasa Sansekerta yang berarti “pertama”, yang terdahulu, yang dulu, atau wayang yang mempertunjukkan jaman dulu. *Dr. Van Der Tuuk* menunjukkan bahwa dalam tahun 1879 di Bali hanya ada satu macam wayang, yaitu wayang purwa. Kata Purwa ini telah dikacaukan oleh orang Jawa dengan Purwo yang berarti “kuno”, padahal menurutnya bahwa di Bali “dalang biasanya mendapat lakonnya dari “parwa-parwa” (bab-bab) dari Mahabarata. Kemudian *Dr. Brandes* mengemukakan bahwa “ wayang purwa, di Bali lebih ceoat disebut wayang parwa. *Brandes* mengutip catatan dari sebuah tulisan serat “Kanda” yang ditulis 1731-1739 Caka yaitu “purwanikang carita, kandanipun ringgit paruwa nenggih”. Kata “paruwa” oleh *Brandes* dianggap sebagai salah satu mata rantai antara kata “parwa”, yang kemudian menjadi “purwo” yang digunakan dalam pengertian wayang purwo. Jadi jenis wayang ini

mendapatkan namanya dari parwa (yaitu bab-bab) dalam karya berbahasa Sansekerta, terutama Mahabarata. Isi dari kisah Mahabarata itu setelah mendapat kemahsyuran dan popularitas di Jawa, diolah ke dalam beberapa lakon mitos Jawa Kuno dan dipertunjukkan pada pertunjukan wayang Jawa Kuno. Dengan demikian nama “wayang purwa” adalah karena jenis-jenis cerita yang dipertunjukkan (parwa) dan bukan karena suatu sifat teknis sarana [entasnya ataupun boneka-bonekanya (*dalam Ir. Sri Mulyono, 1982*).

Dr. G.A.J. Hazeu membicarakan wayang dari segi sarana pentas, bukan dari karya pentas. Sarana pentas berturut-turut sebagai berikut:

1. Wayang, adalah bahasa Jawa yang berarti “bayangan” yang memiliki sifat tidak stabil, tidak pasti, tidak tenang, terbang, bergerak kian kemari.” Bayangan dari boneka-boneka yang digerakkan dalam pertunjukkan yang dinamakan “Wayang” . Pengertian “Wayang” akhirnya menyebar luas sehingga berarti “pertunjukan pentas atau pentas dalam arti umum, sehingga kini misalnya orang berbicara tentang “wayang topeng”.
2. Kelir berarti tabir. Yang mengandung pengertian “sesuatu yang terbentang memanjang”. Demikian juga kelir adalah sesuatu yang dibentangkan memanjang.
3. Blencong, yaitu sebuah lampu minyak dengan cerat yang menjulurkan sumbu tebal dipasang di depan tengah kelir, di tempat duduk dalang.
4. Kothak, sebuah peti yang tutupnya diberi pinggiran agar mudah dibuka dan ditutup. Peti yang bernama kothak akan memperoleh namanya dari kenyataan bahwa tutup dari peti itu justru dengan tepi atau pinggir yang saling menutup.
5. Keprak, Kepyak atau kecrek. Kata-kata ini dibentuk dari akar kata yang merupakan tiruan bunyu yang ditimbulkan oleh alat tersebut.
6. Dalang adalah orang yang mempertunjukkan wayang. (*Hazeu, dalam Ir.Sri Mulyono 1982*).

Dalam catatan *Ardian Kresna* (2012), pada awal pagelaran, wayang digunakan untuk memuja para ruh leluhur. Setelah jaman Kerajaan Kadiri dan Singasari, terutama pada zaman Sri Airlangga dan Jayabaya, ketika kebudayaan Hindu dari India tersebar dalam kehidupan manusia Jawa, muncullah cerita Mahabharata dan Ramayana. Kemudian setelah zaman Islam dengan ditandai runtuhnya kerajaan besar Majapahit, wayang berubah fungsi sebagai media dakwah oleh para wali penyebar ajaran Islam. Cerita dalam lakon pewayangan tersebut dianggap sebagai cerminan kehidupan manusia di dunia dan mengandung nilai-nilai pendidikan moral yang tinggi. Menurut perkembangan sejarahnya, keberadaan wayang kulit purwa muncul bersamaan dengan penyebaran agama Islam di tanah Jawa. Wayang kulit purwa menurut bentuknya seperti sekarang ini telah dimulai dari zaman Kerajaan Demak. Dalam menyampaikan dakwah Islam, Raden Patah yang menjadi raja Jawa yang berkuasa tahun 1478 – 1518, menggunakan media wayang yang semakin digemari masyarakat Jawa. Menurut Hageman, pertama kali pembuat wayang adalah Panji Inukertapati di abad 12. Saat itu merupakan masa berkembangnya seni kesusastraan Jawa di Kadiri yang sebagian besar berbentuk “kakawin” (cerita/potongan/ fragmen), misalnya kitab *Kresnayana* karangan Empu Triguna, kitab *Samanasantaka* karangan Empu Meraguna, kitab *Bharatayuda* karangan Empu Sedah dan Empu Panuluh, kitab *Smaradahana* karangan Empu Dharmaja, kitab *Gatutkacasraya* karangan Empu Panuluh, dan kitab *Wretasancaka* karangan Empu Tanakung.

Pada jaman Raja Brawijaya, yang memerintah Kerajaan Majapahit pada tahun 1379 Masehi, wayang purwa mulai berkembang secara seni estetika, telah mengalami sentuhan lukisan tangan dengan warna yang lebih rapi, lengkap, lukisan pakaian, sehingga jenis wayang ini dikenal dengan wayang sunggingan. Pada jaman Raden Patah di Demak memerintah Jawa tahun 1515 Masehi, wayang purwa disempurnakan dan dipertunjukkan di berbagai tempat sebagai bagian dari penyebaran agama Islam. Setelah Kerajaan Majapahit runtuh, dan agama Islam berkembang di Jawa, para wali mulai membangun cerita dan lakon-lakon baru yang

disesuaikan dengan ajaran Islam, diiringi alat-alat musik gamelan dalam pagelarannya. Perubahan-perubahan dan penyempurnaan bentuk wayang kulit purwa sesuai dengan ajaran Islam berlangsung dari tahun 1520. Wayang dibuat lebih pipih dalam bentuk miring sehingga tidak menyerupai wayang yang telah ada pada jaman Hindu maupun yang terdapat pada relief-relief candi. Bahan wayang terbuat dari kulit kerbau yang dihaluskan dan ditatah hingga membentuk karya lukis yang indah dan diberi gapit di tengahnya sebagai pegangan dalang dan menancapkannya di pelepah batang pohon pisang. Perkembangan selanjutnya, Sunan Giri menciptakan wayang dengan tokoh-tokoh raksasa, sedangkan Raden Patah menciptakan Gunung (Kayon) sebagai pembuka cerita, perubahan adegan cerita, dan penutup cerita wayang. Pada Jaman Kerajaan Pajang, saat Sultan Hadiwijaya bertahta, tokoh raja diberi mahkota, satria diberi pakaian lebih bagus dan gelungan rambut, dan penambahan senjata. Pada tahun 1680, masa Mataram diperintah oleh Amangkurat, tokoh wayang mengalami penambahan yaitu adanya “Punakawan” yang menemani tokoh Semar. Punakawan tersebut adalah Gareng, Petruk, dan Bagong (Ardian Kresna, 2012)

Cerita wayang kulit purwa bersumber pada wiracarita (Buku Induk) atau “babon” yaitu kitab Mahabharata dan Ramayana dari India. Di Jawa, cerita itu mengalami perkembangan dengan semakin banyaknya cerita yang dipisah-pisahkan dalam berbagai fragmentasi adegan menurut kebutuhan. Secara garis besar muncul tiga jenis cerita wayang, yakni sebagai berikut:

- a. Cerita baku, yaitu cerita asli dari kitab Mahabharata dan Ramayana tanpa menyimpang dari aslinya.
- b. Cerita Carangan Kadapur, yaitu cerita dari buku induk yang telah dikembangkan oleh kreatifitas Dalang
- c. Cerita Carangan, yaitu cerita baru yang dikembangkan oleh kreatifitas Dalang dengan tidak melenceng dari alur cerita baku sehingga cerita tersebut tidak terdapat dalam buku induk (Ardian Kresna, 2012).

Kitab Mahabharata dan Ramayana sebagai sumber cerita wayang ditulis ulang dalam bahasa Sansekerta pada abad X. Kitab Ramayana disalin pada jaman Raja Dyah Balitung, sedangkan kitab Mahabharata di salin pada jaman Raja Sri Darmawangsa Teguh. Cerita-cerita dari dua kitab epos itu oleh poara pujangga Jawa digubah kembali, misalnya empu Kanwa dan Empu Panuluh. Babad Wanamarta telah digubah sebagian menjadi Arjuna Wiwaha. Setelah wayang tersebar luas pada jaman Kerajaan Mataram pada abad ke 18, R. Ng. Ranggawarsito,pujangga mahsyur dari Keraton Surakarta menyusun buku tentang sejarah pewayangan yang dirangkum dalam “Serat Pustaka Raja Purwa” yang dijadikan rujukan bagi para dalang. Sedangkan di Yogyakarta, lakon wayang bersumber dari “Serat Purwakandha” yang ditulis pada jaman pemerintahan Sri Sultan Hamengkubuwana V. Oleh pujangga R.Ng. Ranggawarsita, semua cerita Mahabharata telah digubah seolah-olah benar-benar pernah terjadi di Jawa pada masa lampau. Beliau tidak asal menggubah, tetapi mengolah sedemikian rupa sehingga sesuai dengan alam pikiran dan filsafat Kejawen dan Islam yang sifatnya “anthropocentric” dan memandang manusia sebagai titik sentral dari segala kejadian (eksistensi). Pakem standard cerita wayang purwa dari buku panduan pedalangan tersebut memuat 4 siklus utama, yaitu cerita dewa-dewa (*kadewan*) dalam kisah lakon purwa carita, siklus Arjuna Sasrabahu dalam kisah Lokapala, siklus Ramayana dalam kisah Rama, dan siklus Mahabharata dalam lakon Pandawa hingga perang Bharatayuda (Ardian Kresna 2012).

Dalam catatan *Ardian Kresna* berikutnya dikemukakan, jenis-jenis lakon wayang bisa digolongkan menjadi beberapa kriteria pagelaran (Pakem) yang akan menuntun para pemirsanya lebih memahami cerita wayang yang akan disajikan oleh dalang, sebagai berikut:

1. Lakon Raben atau alap-alapan (perkawinan), yaitu cerita yang mengisahkan suatu kejadian yang berhubungan dengan lika-liku hubungan antara satria dan putri-putri raja atau bidadari hingga mengarah pada kisah perkawinan.

2. Lakon Lahir, yaitu cerita yang mengisahkan kejadian yang berhubungan dengan lika-liku kelahiran seorang satria.
3. Lakon Kraman, yaitu cerita yang mengisahkan kejadian antar tokoh utama cerita dalam sebuah konflik kekuasaan yang mengarah pada pemberontakan dan perebutan kekuasaan sebuah kerajaan.
4. Lakon Wahyu, yaitu cerita yang mengisahkan lika-liku perjalanan tokoh satria yang baik dalam menerima anugerah berupa wahyu dari dewa.
5. Lakon Mistik, yaitu cerita yang isinya mengisahkan perjalanan satria dalam mencari hakikat hidup atau ilmu luhur yang mengandung ajaran nilai-nilai falsafah hidup.
6. Lakon Tragedi, yaitu cerita yang mengisahkan peperangan besar keluarga Bharata, antara Pandawa dan Kurawa yang berlangsung dalam Bharatayuda, yang dikisahkan tokoh-tokoh utama berguguran.
7. Lakon Ruwat, yaitu cerita yang isinya berhubungan dengan hal-hal menolak “bala” agar terhindar dari bencana bagi orang-orang maupun masyarakat tertentu.
8. Lakon Jumenengan, yaitu cerita yang mengisahkan lika-liku perjalanan seorang satria yang hendak dinobatkan menjadi seorang raja.

Hasim Amir (1997) menambahkan Semasa Kerajaan Demak sejarah wayang sedikit mengalami perubahan hanya menyangkut isi keagamaan dalam lakon-lakonnya, yang tidak lagi membahas kasta seperti dalam lakon wayang pada jaman Kediri. Pada jaman Kerajaan Mataram wayang mengalami kemajuan yang lebih disempurnakan. Raja-raja jaman Mataram yang mengagungkan kebudayaan Majapahit, rata-rata menempatkan wayang sebagai tontonan dan tuntunan, sehingga menjadi kebudayaan dalam kehidupannya. Bentuk wayang mengalami terus mengalami penyempurnaan, juga cerita wayang berisi filsafat-filsafat masyarakatnya, disesuaikan dengan kehidupan kaum bangsawan. Jaman Kerajaan Mataram melahirkan tokoh Semar (juga ketiga anaknya yaitu Gareng Petruk dan Bagong, yang kemudian dikenal dengan

Punakawan) dan Togog yang dianggap sebagai anak-anak Hyang Tunggal dan sebagai saudara kandung Batara Guru, bertujuan untuk mengangkat derajat rakyat yang dilambangkan oleh tokoh keempat Punakawan. Pengembangan tokoh dalam lakon wayang dengan memunculkan Punakawan itu merupakan tujuan politik, karena Raja-raja Mataram berkeinginan mempersatukan rakyat guna mencapai tujuan suatu negara nasional. Unsur-unsur politik dalam lakon-lakon wayang nampak dalam adegan *janturan*, atau adegan permulaan, yang mengisahkan tentang suatu negara yang ideal dengan rakyat yang hidup makmur dan taat menuruti perintah-perintah raja. Juga diselipkan upacara-upacara kerajaan yang nampak dari adegan “kereta”, yaitu upacara mempersiapkan kereta raja yang akan berangkat, dan adegan “prampokan” yaitu kereta dan pengiringnya mulai berangkat (Hasim Amir, 1997).

Pertunjukan wayang kulit merupakan “teater” yang dialog dan gerakan tokoh-tokohnya diwakli oleh dalang yang memainkannya. Dalang mempunyai kewenangan untuk mengatur pertunjukan, Dalang adalah tokoh sentral yang mengatur pembagian tugas dan mengkoordinasikan “niyaga” (penabuh Gamelan), dan “pesinden” (penyanyi) untuk mencapai tujuan pertunjukan wayang. Keberhasilan suatu pertunjukan wayang sangat ditentukan oleh dalang. Jadi, dalang bisa bertindak sebagai seorang produser dengan menghadirkan permainan wayang sesuai keinginan penonton, dalang juga biasanya menyampaikan pesan-pesan moral yang mudah dipahami penonton. Lakon wayang disusun menurut susunan klasik yang hampir tidak mengalami perubahan secara prinsip. Cerita-cerita wayang selalu mulai dari suatu keadaan yang tenang dan damai, memuncak pada kondisi peperangan, dan kembali ke keadaan yang tenang dan damai lagi, dengan suatu perubahan pada akhir cerita. Tokoh-tokoh dalam lakon wayang, atau keadaan-keadaan yang menyebabkan cerita itu berubah, maka akan disingkirkan, atau dikalahkan dalam suatu cerita peperangan, atau menyadari kekeliruannya.

Durasi pertunjukan wayang kulit mulai jam 21 – 04.00, terbagi menjadi 3 bagian utama, yaitu:

1. “Pathet Nem “,
2. “Pathet Sanga”
3. “Pathet Manyuro”.

Pada adegan pertama, yaitu Pathet Nem, dalang membahas persoalan pokok negara dalam cerita pewayangan. Bagian ini merupakan eksposisi cerita, yang dalam pertunjukan sesungguhnya dimainkan pada pukul 21.00-24.00, berjalan agak lambat karena belum ada adegan-adegan yang menjadi puncak cerita, konflik-konflik yang muncul dalam adegan ini bersifat minor. Pathet Nem ini terbagi ke dalam jejer pertama, adegan jaranan, dan perang gagal. *Kanthi Waluyo* (2000) menjelaskan, pada jejer pertama, dalang membahas persoalan-persoalan kenegaraan, persoalan-persoalan yang dihadapi negara. Jejer ini berupa sidang yang dihadiri raja dan para menteri, yang akan berakhir pada keputusan raja yang harus ditaati oleh para pembantunya. Uraian dalang dalam jejer ini paling lama, profile raja dilukiskan dalam “janturan” yaitu suatu keterangan panjang lebar tentang raja dan negara yang sedang ditampilkan beserta rakyatnya. Di adegan awal ini seringkali disertai pesan-pesan politik penguasa saat itu, adegan “paseban jawi yaitu pembicaraan raja beserta para menteri dari negara lain yang mempunyai persoalan-persoalan terkait, di sini juga terdapat adegan-adegan “perang ampyak” dan “perang gagal”. Adegan perang ampyak melambangkan perjalanan seorang anak yang sudah beranjak dewasa mulai menghadapi banyak kesulitan dan hambatan. Perang ampyak ini pada akhirnya menunjukkan kesulitan dan hambatan dapat diatasi dengan baik. Pada adegan “sabrangan” memainkan tokoh wayang raksasa melambangkan seorang anak yang sudah dewasa tetapi masih memiliki watak angkaramurka, emosi, napsu yang dominan. Adegan perang gagal adalah perang yang belum berakhir dengan suatu kemenangan.

Perang ini melambangkan suatu tataran hidup manusia yang belum mantap karena belum mempunyai tujuan yang pasti.

Dalang-dalang wayang kulit sekarang, menambahkan adegan yang merupakan adegan yang lebih menyegarkan suasana yang dikenal dengan “Limbukan”. Pada adegan ini tampil dua tokoh wayang yang bernama “Limbuk”, perempuan yang berpostur tubuh gendut. Limbuk adalah tokoh pewayangan Jawa. Ia diceritakan sebagai anak perempuan Cangik, juga seorang abdi perempuan yang konyol. Meskipun penampilannya sangat berbeda dengan ibunya, dia mempunyai rasa keyakinan yang sama akan daya tariknya yang tinggi. Dia juga membawa sebuah sisir dengannya ke mana-mana. Suaranya keras, rendah, dan menyentuh secara janggal. Cangik, Ibu dari Limbuk, adalah abdi setia yang memiliki kemampuan berinteraksi sosial dengan raja dan keluarganya karena memiliki karakter yang bisa menasehati, lucu, dan bicara sering terbuka tanpa pamrih. Postur tubuh Cangik ini sangat berlawanan dengan Limbuk, yaitu kurus memiliki leher jenjang. Pemunculan Limbuk-Cangik dalam pagelaran, setelah adegan jejer ini bertujuan untuk meramaikan suasana, agar penonton terhibur dan lebih menyukai wayang kulit. Dalam adegan tambahan di luar cerita inti ini, biasanya diisi dengan lelucon, dialog untuk penerangan kepada masyarakat oleh dalang. Adegan ini dianggap paling seru dan menghibur, yang biasanya melibatkan pesinden, niyaga, penonton, dan kehadiran pelawak-pelawak tradisi yang diundang secara khusus untuk mengisi adegan Limbukan atau Goro-goro.

Pathet Sanga, adegan ini ditandai dengan gunungan yang berdiri tegak di tengah kelir. Adegan-adegan di dalamnya terdiri dari adegan goro-goro, adegan pertapaan atau pandhita, perang kembang, dan adegan sintren. Adegan Pandhito merupakan pertemuan seorang Pandhito di pertapaan dengan seorang Ksatria, yang melambangkan di mana manusia sudah mulai mencari guru untuk belajar ilmu pengetahuan. Adegan perang kembang, yaitu perang antara raksasa. Menurut *Kanthy Waluyo* (2000), adegan perang kembang melambangkan suatu

tataran manusia yang sudah mulai mampu dan berani mengalahkan nafsu-nafsu angkara murka. Dalam adegan ini terdapat pula adegan sintren, adegan ini melakonkan seorang ksatria yang sudah menetapkan pilihannya untuk menempuh hidupnya. Adegan “goro-goro” merupakan adegan yang menampilkan tokoh Panakawan yaitu Semar, Gareng, Petruk, Bagong. Pada adegan ini banyak diisi dengan lelucon oleh anak-anak Semar tersebut, dan juga pesan-pesan moral kebaikan dari Semar. Kelucuan anak-anak Semar dalam adegan ini biasanya menjadi pusat perhatian utama para penonton.

Pathet Manyuro, merupakan adegan bagian akhir dari seluruh adegan dalam pertunjukan wayang kulit. Periode ini ditandai dengan kayon (gunungan) condong ke arah kanan. Pada bagian ini terdiri dari adegan jejer manyuro, perang brubuh (perang ageng), dan tancap kayon. Tokoh utama dalam adegan jejer manyuro ini di ceritakan sudah berhasil dan mengetahui tujuan hidupnya dengan jelas. Perang brubuh (perang ageng), adalah petrang besar, yang diakhiri dengan kemenangan sekalipun banyak korban berjatuhan. Perlambangan dalam adegan perang brubuh ini mengartikan manusia sudah mengatasi rintangan yang menghambat tujuan perjalanan hidupnya. Tancap kayon adalah menempatkan kayon (gunungan) di tengah kelir sebagai penutup seluruh pagelaran wayang kulit.

BAB 2

SIMBOL KEHIDUPAN DAN NILAI DALAM WAYANG

Dalam beberapa bacaan tentang Jawa, sering dikemukakan Filsafat Jawa yang mengacu pada ajaran kejawen dengan memberikan tekanan akan pentingnya kesempurnaan. *Zoetmulder* mencatat ajaran kejawen dalam 3 ajaran besar yaitu:

1. Sangkan Paraning Dumadi atau “ujud kasampurnan”
2. Manunggaling Kawula Gusti
3. Memayu Hayuning Bawana.

Dalam ajaran pertama menurut *Sri Yatini AY* ditunjukkan bahwa manusia mencurahkan seluruh eksistensinya, jasmani dan rohaninya, untuk mencapai tujuan “ngudi kasampurnaan” (mencari kesempurnaan) yaitu mencari arti kehidupan manusia, asal-usul, tujuan dan hubungan manusia dengan Tuhan (sangkan paraning dumadi). Manusia diharapkan tahu benar dari mana dan akan kemana hidup mereka. Arti kesempurnaan bagi manusia adalah upaya hidup sebaik mungkin atau sesdikit mungkin berbuat tidak baik (*Sri Yatini AY, 2012*). *Suwardi Endraswara* mengutip ajaran Ki Ageng Suryomentaram bahwa *Tentrem* adalah *raos kasampurnan*. Ketika manusia mengetahui dirinya iri, jengkel, sesal, dan sebagainya baru menemukan “raos tentrem”. Dalam wayang sering kita dengar ungkapan *tata titi tentrem kerta raharja* yang artinya keadaan aman tenteram dan damai. Keadaan tenteram ini berada pada hati. Tenteram tidak dapat dipaksakan. Dengan menghayati wejangan seluruh elemen pentas wayang yang bersifat simbolik, manusia juga akan tenteram. Paling tidak memahami simbol kesempurnaan hidup (*Suwardi Endraswara, 2018*).

Manunggaling Kawula Gusti merupakan salah satu laku untuk “ngudi kasampurnan” dan untuk menyatu dengan Sang Pencipta. Manunggal artinya menyatu, kawula artinya saya (manusia), dan Gusti adalah Yang Maha Kuasa. Proses tindakan ini dijalankan untuk menciptakan keheningan batin karena tujuannya mendapatkan titik temu antara manusia dan Tuhan. Menurut Suwardi Endraswara (2003), dengan cara mistikisme spiritual manusia bertemu dengan Tuhan dengan melalui batin, yang dilandasi kepercayaan bahwa manusia dapat melakukan komunikasi dengan Sang Pencipta (Suwardi, 2003). Proses komunikasi secara intrapersonal ini dikenal dengan “Manembah”, yaitu proses berkomunikasi secara intrapersonal untuk secara sadar menghubungkan, mendekat, menyatukan diri dengan Tuhan”. Tataran Komunikasi ini merupakan bentuk komunikasi dengan diri sendiri, melalui proses berpikir dan abstraksi sambil mengimajinasikan konsep Tuhan dalam benaknya. Dalam konsep filsafat Jawa proses ini dikenal dengan proses batiniah, karena tidak hanya berpikir saja. Proses ini lebih menggunakan seluruh tubuh dan jiwanya untuk berkomunikasi transedental agar mendapatkan titik temu antara apa yang dirasakan sebagai tanda pertemuan dengan Tuhan.

Memayu Hayuning Bawana, berarti melindungi atau menjaga keindahan dunia. Bagi Suwardi (2003) *Memayu Hayuning Bawana* merupakan sikap, sebagai pegangan hidup orang Jawa. (Suwardi, 2003). Sikap ini akan membangun perilaku untuk mewujudkan keselamatan, kesejahteraan dan kebahagiaan dunia. Pemahaman ini merupakan wujud tindakan sosial setiap warga masyarakat Jawa untuk memikirkan cara bagaimana dalam hidupnya selalu mencapai harmoni sosial, menciptakan ketenteraman, ketenangan, menjaga kedamaian lahir batin. Tujuan selanjutnya masyarakat Jawa menginginkan terwujudnya masyarakat yang “tata titi tentrem kerta raharja”. Hal itu harus diwujudkan dengan berusaha selama hidup, bekerja, berjuang bukan untuk kepentingan diri sendiri, tetapi juga memikirkan keselarasan hidup berdampingan dengan orang lain. Tentu secara fisik, untuk mencapai harmoni itu harus pula

membangun lingkungan yang sehat, menghindari sikap dengki, iri hati, bersikap bijak berfikir positif, selalu melakukan introspeksi diri.

Cerita dalam wayang kulit dibangun berdasarkan pada kaidah-kaidah hukum kehidupan alamiah masyarakat Jawa. Ketiga unsur landasan kehidupan masyarakat Jawa tersebut merupakan pegangan hidup, yang merupakan inspirasi utama bagi cerita dalam wayang kulit. Banyak catatan yang mengemukakan mengenai “wayang kulit sebagai simbol” hidup dan kehidupan manusia. Wayang kulit, pada setiap sosoknya memiliki karakter yang sama dari karakter manusia yaitu baik hati, jujur, perasaan yang lembut, sabar, rendah hati, bijaksana. Demikian juga karakteristik sosok wayang juga memiliki karakter yang buruk, jahat, sombong, mudah marah, angkara murka, serakah, dan seterusnya). Catatan *Sri Yatini AY* menunjukkan bahwa falsafah *Sangkan Paraning Dumadi dan Manunggaling Kawula Gusti* merupakan salah satu landasan utama cerita wayang kulit terutama sekali terlihat dalam adegan “semadi”. Werkudara atau Bima melakukan semadi memohon kepada Sang Pencipta agar bisa mendapatkan air hidup; Arjuna juga melakukan semadi untuk memohon kekuatan demi membela saudara-saudaranya dalam keluarga besar Pandawa (*Sri Yatini AY, 2012*). Tata laku cerita wayang ini merupakan representasi dari manusia yang melakukan tata laku yang sama saat harus melakukan komunikasi transedental dengan kekuasaan di luar kemampuan manusia, saat manusia berupaya untuk memohon sesuatu kepada Sang Pencipta, manusia berusaha melakukan doa secara khusuk dengan didukung suasana hening agar terbangun rasa menyatu dirinya dengan Sang Pencipta.

Cerita wayang kulit sangat kaya dengan berbagai simbol kehidupan manusia. Demikian juga tiap sosok wayang merupakan simbol karakter manusia. Beberapa tokoh wayang yang tercantum dalam *Ensiklopaedi Tokoh-tokoh Wayang dan Silsilahnya* (*Mahendra Sucipto, 2010*), tercatat nama kondang yaitu Yudistira (nama lain: Puntadewa, Samiaji, Darmakusuma, Gunatalikrama). Yudistira adalah anak tertua dari lima bersaudara (Pandawa) pasangan Pandu

dan Kunti. Karakter tokoh Yudistira ini adalah jujur, sangat sabar, dalam bersikap selalu mengedepankan musyawarah bukan kekerasan. Dalam memimpin negara Hastina, Yudistira atau Prabu Puntadewa menunjukkan keluguan, kesederhanaan berpikir, kesabaran, kearifan dan bijaksana, menginginkan perdamaian, menghindari permusuhan, sabar menghadapi masalah, tidak suka berkelit kata, tidak oportunis, mampu memberikan nasihat-nasihat untuk menyelesaikan masalah dengan damai.

Bima (nama lain: Werkudara, Bratasena, Abilawa), merupakan salah satu dari saudara lima Pandawa. Memiliki postur tinggi besar, berkumis tebal. Bima tidak pandai berkata-kata, karena itu ia lebih memilih diam dari pada salah kata. Selain pendiam, Bima sangat penurut dengan Yudistira. Watak dasar tokoh ini lugu, lurus, tidak suka mendengar pesan-pesan yang menyimpang dari kebenaran dan kejujuran, setia pada pimpinan, pekerja keras, tidak memiliki ambisi pribadi.

Arjuna, memiliki nama lain Kumbawali, Parta, Margana, Pandu-putra, Kuntadi, Indratanaya, Prabu Kariti, Palgunadi, Dananjaya. Arjuna adalah saudara ketiga dalam keluarga Pandawa, dengan paras wajah sangat tampan yang memiliki kemampuan menalukkan hati seorang wanita hanya dari mimpi. Arjuna memiliki karakter cerdas, pandai, berpenampilan dan berperilaku halus, sederhana, suka bertapa untuk mendapatkan kekuatan batin dan raga serta kesaktian demi membela kerajaan, membela saudara-saudaranya dan membela kebenaran. Arjuna terkenal sangat menghargai orang tua walaupun orang tersebut adalah lawannya. Bagi orang-orang yang memiliki watak seperti Arjuna maka orang itu biasanya memiliki cara hidup yang tidak mewah, menjalankan ibadah dengan tekun, rajin berpuasa, selalu mendekati diri kepada Allah, tidak pamer kemampuan tetapi bila diperlukan mampu menyelesaikan tugas dengan baik (Sri Yatini AY, 2012).

Ada tokoh lain yang sangat kontroversial, tokoh antagonis, tetapi di masyarakat juga terkenal yaitu Patih Sengkuni. Menurut Ensiklopedi, Tokoh Wayang Sengkuni merupakan tokoh yang masih memiliki kekerabatan dengan para Korawa dari garis Dewi Gendari (Ibundanya para Korawa). Karakter yang dimiliki Sengkuni adalah licik, culas, lidahnya bercabang, pembohong, suka melakukan tipu daya, tetapi memiliki keahlian berperang dan ketatanegaraan. Justru kekuasaan yang dimiliki Sengkuni itu, dengan keahlian dan karakternya, mampu mengalahkan Yudistira sehingga mereka sekeluarga terusir dari kerajaannya sendiri (Mahendra Sucipto, 2010).

Menonton wayang bagi sebagian masyarakat Jawa bisa berarti menonton kehidupan manusia yang dikemas secara fantastis, indah, harmonis (laras), sekalipun ceritanya di kemas secara fiktif oleh Dalang. Tetapi daya tarik wayang justru makin kuat, terbukti hingga sekarang hampir sebagian besar anggota masyarakat Jawa sangat mengenal tokoh-tokoh wayang beserta karakter yang dimilikinya, juga beberapa di antaranya hafal dengan cerita wayang yang dipagelarkan seorang Dalang. Wayang bisa menjadi cermin kehidupan manusia karena watak tokoh-tokohnya, perilaku, upaya penyatuan diri dengan Sang Pencipta, keinginan untuk memperoleh ketenteraman, kebahagiaan. Dalam kehidupan manusia, antar anggota masyarakat saling berinteraksi mengembangkan diri dengan melakukan berbagai bentuk komunikasi untuk mencapai maksud tertentu. Melakukan aktifitas rancangan strategi menghadapi berbagai masalah, bernegosiasi, bersiasat dalam kegiatan politik. Hanya yang membedakan adalah dalam wayang, negara berbentuk kerajaan sehingga kegiatan politik berdemokrasi sudah pasti tidak ada. Cerita wayang merupakan cerita yang sudah baku (pakem) yaitu cerita yang terjadi dalam kerajaan. Perang juga hanya melibatkan para tokoh kerajaan. Kerajaan-kerajaan itu antara lain Astinapura dengan Raja yang terkenal adalah Prabu Pandhu Dewanata, Prabu Duryudana; Amartapura dengan Raja yang terkenal adalah Prabu Puntadewa, Pancala dengan Raja yang terkenal Prabu Drupada, Manduro dengan Raja yang terkenal Prabu Baladewa;

Dwarawati dengan Raja Prabu Kresna; Madraka dengan Raja Prabu Salya; Singgalapura (bekas kerajaan Alengkadiraja) dengan Raja Prabu Bisawarna; Pancawati dengan Raja Prabu Ramawijaya, dan seterusnya.

Wayang mengenal pelaku-pelaku dari tiga dunia yaitu: Dari dunia atas (Tuhan, dewa-dewa dan bidadari-bidadari), dari dunia tengah (manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan dan alam) dan dari dunia bawah (raksasa, mahluk-mahluk halus). Kalau dilihat dari jumlah wayang yang lengkap yang biasa di gunakan untuk pertunjukan wayang, maka pelaku lakon0lakon wayang paling sedikit ada 344. Terdiri dari 144 wayang simpingan, wayang yang di atur di samping kanan dan kiri kelir (layar), 200 wayang ricikan yaitu wayang yang diletakkan di atas “eblek” (penutup kotak wayang) dan wayang “dudukan” (dhudaha), yakni wayang yang diletakkan di dalam kotak (Hazim Amir, 1997: 59).

Mempelajari wayang kulit demikian kompleks dari jumlah pelaku, karakter masing-masing pelaku atau tokoh-dalam cerita wayang kulit, tokoh dan silsilahnya, alur cerita, bahasa dan dialog, suluk. Juga tiap cerita dan tokoh-tokoh itu seperti halnya kehidupan manusia yang mencakup “raos” (istilah Suwardi, dalam Psikologi Raos dalam Wayang, 2018). Pemaknaan atas “raos” merupakan istilah yang merujuk pada suasana yang melingkupi keadaan suatu perilaku dalam wayang, atau dalam kosakata Bahasa Indonesia adalah “rasa”. Bahkan suasana yang melingkupi tiap peristiwa kehidupan manusia akan terasa sangat indah dan hidup bila orang mampu menangkap secara indrawi dan kualitatif makna “raos” itu. Jadi “raos” seharusnya ditemukan melalui pemaknaan atas simbol-simbol kehidupan. Suwardi selanjutnya mengemukakan contoh raos tentrem, dalam pikiran Ki Ageng Suryomentaraman, akan tercapai apabila manusia memahami dirinya. Ketika manusia tahu dirinya iri, jengkel, sesal, dan seterusnya maka akan menemukan “raos tentrem”. Tentrem adalah raos ketentremen. Raos ini muncul dalam lakon-lakon wayang yang mengandung unsur spiritualitas seperti lakon

Begawan Ciptoning, lakon Mintaraga, lakon Dewa Ruci, dan berbagai lakon wahyu akan memunculkan raos tentrem (Suwardi, 2018).

Cerita wayang dan karakter tokoh wayang mengandung simbol-simbol. Dalam ilmu komunikasi simbol-simbol merupakan pesan komunikasi. Produksi pesan ini mencakup proses “encoding” simbol-simbol komunikasi, melibatkan juga proses kreatif, proses berkesenian. Simbol-simbol kehidupan dalam wayang yang dikomunikasikan oleh dalang melalui pagelaran wayang kulit, mengandung berbagai nilai dalam kehidupan manusia. Salah satu nilai yang dikenal oleh hampir semua penonton berbasis Jawa adalah nilai etis. *Hasim Amir* menunjukkan bahwa nilai-nilai etis dalam sistem etika wayang, seperti juga nilai-nilai etis dalam semua sistem etika, yaitu nilai-nilai yang telah terbukti memiliki kadar keluhuran yang tinggi. Dalam pemahamannya, nilai paling luhur atau nilai kesempurnaan sejati adalah nilai kesempurnaan yang serba lengkap, utuh, dan tanpa cacat. Kedudukan nilai “kesempurnaan sejati” yang tinggi itu dalam wayang dibuktikan oleh kenyataan bahwa semua ksatria yang baik dalam wayang selalu berusaha mencapai “kesempurnaan hidup” (Hasim Amir, 1997:94), seperti yang dilambangkan oleh

- a. Lambang wayang gunung (kayon);
- b. Lambang struktur dramatik wayang dengan “patet nem, patet sanga, dan patet manyura”
- c. Lambang sejarah hidup para protagonis dalam wayang (Arjuna Sasrabahu, Rama, Kresna, Pandawa).

Usaha mencapai “kesempurnaan hidup” ini dalam wayang merupakan suatu keharusan mengingat tugas suci manusia sebagai “Wakil Tuhan di atas bumi”. Dalam wayang, Yang Maha Sempurna hanyalah Tuhan, yang dibuktikan dengan “sifat-sifat Tuhan yang banyak dilambangkan dengan nama-nama dewa seperti Sang Hyang Wenang, Sang Hyang Tunggal”.

Sebutan untuk Tuhan seperti Gusti Kang Akarya Jagad (Tuhan Pencipta Dunia), Gusti Kang Mubeng Dumadi (Tuhan Penguasa Kehidupan). “Pekerjaan” Tuhan, dilambangkan oleh pekerjaan Batara Brama (Sang Pencipta), Batara Wisnu (Sang Pemelihara), dan Batara Siwa (Sang Pengakhir/Perusak). Oleh karena itu untuk mencapai “kesempurnaan hidup” nya manusia harus meniru sifat “Kemahasempurnaan” Tuhan melalui jalan pengetahuan, dengan belajar sifat-sifat itu. Bertindak dengan mempraktekkan pengetahuan yang telah didapatnya. Jalan Rasa/Berbakti, dengan memohon kepada Tuhan untuk mendapatkan percikan sifat “Kesempurnaan” Tuhan, seperti Arjuna (Titisan Batara Indra), Karna (Titisan Batara Surya), dan sebagainya. (Hasim Amir, 1997: hal 99).

Dalam alam kehidupan manusia, untuk mencapai tatanan sosial yang ideal, konsep nilai etis tentang kesempurnaan hidup merupakan pegangan hidup yang harus selalu di diajarkan (sosialisasi), di praktekkan, dan dijalankan tiap hari. Karena nilai ini memiliki kedudukan paling tinggi dalam tata kehidupan manusia sehingga menjadi sumber etika tatanan sosial. Di masa perjuangan kemerdekaan, tatanan sosial masa sekarang, dan daya tahan hidup manusia di masa depan, merupakan upaya meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat sehingga setidaknya mendekati pencapaian “kesempurnaan sejati”, terbentuk manusia-manusia unggul yang memiliki karakter moral, integritas, berbasis pada kesempurnaan sejati. Sekalipun dalam wayang tidak ada tokoh berkarakter ideal sempurna, tetapi dalam wayang ada tokoh-tokoh seperti “raja yang ideal”, “ksatria yang ideal”, “rakyat yang ideal”, “panakawan yang ideal”. Jadi konflik dan dinamika kehidupan dalam cerita wayang memiliki tujuan “tata titi tentrem kertaraharja” bagi suatu kerajaan / negara dalam pewayangan.

Tata nilai etis dalam wayang terstruktur rapi dalam wujud simbol-simbol pewayangan, hal itu merupakan karya penciptaan simbol budaya yang sangat lengkap dan rumit. Pemahaman mengenai tata nilai itu sudah pasti memerlukan cara belajar yang tidak sederhana, tidak seperti saat menonton pertunjukan teater drama panggung lainnya. Cara Dalang

“melakonkan” wayang juga ikut berperan membangun kesadaran belajar tata nilai oleh penonton. Bila kita membagi khalayak penonton wayang kulit, maka akan terdiri dari penonton “ahli” yaitu penonton yang memiliki pengetahuan tentang wayang sangat lengkap, termasuk memahami karakteristik tokoh-tokohnya. Penonton ahli ini secara khusus mempelajari wayang kulit dan kebudayaan Jawa pada umumnya untuk keperluan tertentu. Penonton yang penyuka “hobi” menonton wayang kulit, tetapi tidak memiliki standard pengetahuan tata nilai dalam wayang kulit secara baik. Penonton penggembira, yaitu penonton yang sekedar menonton “live” di pagelaran karena ada keramaian. Untuk mencapai pemahaman tentang tata nilai dalam wayang kulit, memahami alur cerita, suluk, bahkan gending-gending pengiringnya, mendalami “rasa” nikmat keindahan wayang kulit, penonton tidak akan mungkin mendapatkannya dalam semalam. Penonton memerlukan referensi yang lebih banyak dari berbagai buku tentang wayang, tokoh-tokoh, berbagai cerita wayang, sejarah perkembangan wayang, mengenal karakter Dalang dalam membawakan lakon, lebih luas lagi, penonton sedikit banyak harus memahami kebudayaan Jawa pada umumnya. Dengan demikian pagelaran wayang kulit menggunakan media YouTube sekalipun, penonton masih memerlukan referensi lebih lengkap, melalui buku bacaan tentang wayang, diskusi di media sosial, dan lain-lain.

BAB 3

PENONTON MEDIA SIBER

Wayang Kulit (Purwo), merupakan seni tradisi yang berbasis pada Budaya Jawa bisa disaksikan secara “live”, di degarkan lewat radio-radio, TVRI daerah, terutama TVRI Jawa Tengah dan TVRI Jogja. Pada era disrupsi yang didominasi media online, wayang kulit bisa disaksikan juga melalui tayangan YouTube, berbentuk rekaman, maupun “live streaming”. Menonton wayang kulit secara langsung di pagelaran memberi kesempatan penonton untuk terlibat secara emosi dan kehadiran ke panggung akan menumbuhkan keseruan secara langsung, dengan lakon-lakon dan tokoh-tokoh yang dimainkan dalang. Hal ini tentu akan berbeda dengan bila menonton wayang kulit melalui TV maupun mendengarkan melalui siaran radio sendirian di rumah, yang tidak akan menemukan keseruan seperti saat menonton wayang kulit di panggung. Tayangan wayang kulit melalui Youtube, berbeda dengan media TV dan Radio, karena Youtube merupakan media yang lebih interaktif, memiliki fasilitas menyimpan materi siaran, sehingga suatu saat penonton bisa menonton ulang dari konten yang ingin ditonton.

Sekalipun mengalami berbagai perkembangan format pertunjukan, isi cerita, untuk beradaptasi dengan perkembangan selera penonton, tetapi seni pertunjukan wayang kulit yang sudah berumur ratusan tahun ini hingga kini masih menjadi seni pertunjukan yang digemari penonton yang memahaminya. Melalui YouTube, hampir semua seni pertunjukan wayang kulit diunggah secara live dan rekaman. Mulai dari Dalang kondang dari Jawa Tengah seperti Ki Anom Suroto, Ki Manteb Sudarsono, Ki MPP Bayu Aji, Ki Seno Nugroho, Ki Purbo Asmoro, Ki Cahyo Kuntadi dan lain-lain, hingga Dalang dari Jawa Timur Ki H. Sukron Suwondo, Ki Anom Dwijo Kangkow, Ki Eko Kondo Prisdianto, Ki Sun Gondrong, Ki Minto Darsono, Ki Rudi Gareng, dan lain-lain. Para Dalang tersebut telah mempersiapkan peralatan selain

peralatan mendalang seperti seperangkat Wayang Kulit, seperangkat Gamelan pengiring, Geber, Lampu, juga peralatan untuk dokumentasi video dan photographi dan komputer yang menggunakan WiFi untuk mengunggah pertunjukan wayang kulit.

YouTube telah mengubah Industri Media Online dengan dahsyat. Perkembangannya dimulai pada akhir 2005, di mana YouTube, yang merupakan keterkaitan antara gagasan media dan penggunaan media yang beorientasi pada layanan yang mencakup perusahaan-perusahaan media baru. Konten YouTube tidak ditentukan oleh jaringan dan distributor yang ada, tetapi merupakan konten yang diproduksi oleh pengguna, yang produksinya dilakukan keluar jalur media arus utama untuk media online. Konten YouTube di media online berupa unggahan video, bisa konten video komersial, populer, maupun rumah tangga (P.David Marshall, dalam Holt, 2009, hal.87). Di jaman modern yang berbasis internet ini, fenomena YouTube telah berkembang menjadi media, bukan sekedar media sosial yang mempertukarkan informasi antar pengguna, akan tetapi merupakan media penyiaran. Revolusi YouTube sejak kehadirannya telah menyaingi media penyiaran TV, karena mampu mengurangi penonton TV. Fitur-fitur yang tersedia di YouTube sangat menarik perhatian pengguna Internet, bisa disaksikan melalui smartphone, tablet, bersifat Interaktif karena penonton bisa memberikan komentar langsung melalui smartphone yang dipegangnya sekaligus orang yang mengunggah video itu bisa segera membalas komentar penonton. Sifat “asinkronus” pada media baru sangat memungkinkan pengguna internet bisa menonton YouTube kapan saja melalui rekaman. Kini, YouTube mengembangkan fitur layanan baru berupa kemampuan “live streaming”, yaitu pengunggah video bisa melakukan aktifitas unggahan video secara siaran langsung melalui YouTube tanpa harus merekamnya terlebih dahulu. Jadi Youtube melayani dua bentuk siaran yaitu “live streaming” dan “recording”. Dalam tayangan di YouTube tersedia berbagai layanan selain dua layanan utama yaitu layanan berbagi (Share), layanan unduhan (download), kolom komentar (live chat), penyimpanan (save), perhitungan jumlah penonton (views), jumlah penonton

pelanggan (subscribers), penonton penyuka (like) dan penonton bukan penyuka (unlike), kolom keterangan pengunggah dan kolom tulisan untuk keterangan video unggahan (Caption). Fenomena menarik dari pertunjukan wayang kulit di YouTube, setelah beberapa kali menonton, yaitu jumlah penonton di YouTube yang tercatat lewat “views” maupun subscriber cukup banyak.

Seni pertunjukan wayang kulit ini merupakan seni pertunjukan yang memerlukan penghayatan cukup dalam, bertele-tele, sehingga wayang kulit itu biasanya diminati penonton orang-orang tua, tetapi kehadiran seni wayang kulit dalam platform YouTube tersebut mengubah pandangan masyarakat dalam menonton wayang kulit. Dalam format YouTube ini muncul istilah dalang viral. Dalang yang dianggap paling viral saat ini karena memiliki paling banyak penggemar dan paling laris dengan jadwal pementasan tiap bulan rata-rata 20-25 kali ke berbagai tempat adalah Ki Seno Nugroho dari Yogyakarta. Dalang Seno Nugroho bertempat tinggal di Yogyakarta memiliki channel YouTube bertitel “Dalang Seno” dengan subscriber 301 ribu sejak 2 tahun ini. Setiap kali pentas dalam satu lakon secara “live” hingga selesai rata-rata ditonton 30 ribu penonton. Selain Channel itu, Dalang Seno juga di siarkan secara live maupun rekaman oleh Channel PWKS (Penggemar Wayang Ki Seno Nugroho) yaitu kelompok orang penggemar Dalang Seno. PWKS memiliki anggota tersebar diberbagai lokasi di seluruh Indonesia, yang diikat secara online melalui media sosial. Channel PWKS juga menyiarkan secara “live streaming” YouTube pentas wayang kulit ki Seno Nugroho dan ditonton rata-rata 15 ribu penonton tiap pentas. Beberapa Dalang yang lebih senior juga memiliki jumlah penggemar lewat YouTube, tetapi jumlah penontonnya jauh lebih sedikit dibandingkan dengan Dalang Seno Nugroho, yaitu Dalang dari Jawa Tengah Ki Anom Suroto, Ki Manteb Sudarsono, Ki Purbo Asmoro, di tonton kurang dari 5 ribu penonton YouTube setiap kali pertunjukan “live”.

Fenomena Dalang Seno dengan PWKS ini merupakan bentuk interaksi di dunia siber. Media baru membuka berbagai peluang untuk berinteraksi satu sama lain secara individual maupun kelompok sosial, memperluas ranah siaran, memperbanyak jumlah penggemar pertunjukan yang sudah tentu secara ekonomi merupakan konsumen. Aktifitas menonton seni pertunjukan wayang ini membutuhkan modal sosial antara lain penguasaan Bahasa Jawa, pemahaman konsteks kultural, memahami cerita utama pewayangan, seni sastra, dan musik Gamelan. Sekalipun modal sosial itu tidak harus dikuasai secara mendalam, karena kini seni pertunjukan wayang di media siber telah mengalami perubahan format untuk bisa diadaptasi ke selera penonton lebih luas. Dorongan orang untuk menjadi penggemar dan penonton wayang kulit karena beberapa dimensi dari pertunjukan tersebut antara lain perhatian terhadap alur cerita, ketangkasan dalang memainkan wayang kulit (sabetan), cara Dalang bertutur sehingga membuat penonton membangun daya fantasi, keruntutan cerita, serta keserasian pertunjukan. Menurut Sumarsam (2020), struktur, makna dan konteks seni pertunjukan terbentuk dan mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan sejarah, termasuk perjumpaannya dengan konversi agama baru, perubahan sosial politik dan budaya, dan modernitas: era digital dan cyber space. Wayang juga merupakan seni pertunjukan multidimensi yang memiliki sejarah panjang, mengandung kedalaman estetika dan ungkapan simbolis, religiusitas, dan bagaimana wayang menyesuaikan dengan jamannya. Perubahan zaman berdampak pada formasi dan transformasi wayang, termasuk teknis pertunjukannya, struktur, alur cerita dan iringan musiknya. (Sumarsam dalam Ekawati Marhaenny Dukat, 2020). Nilai-nilai dalam pertunjukan wayang kulit mengandung kaidah-kaidah bangunan lakon atau struktur cerita, sehingga nilai yang digarap dalam pertunjukan adalah nilai kehidupan manusia, khususnya pandangan hidup orang Jawa. Konsep isi cerita mempunyai rasa atau penghayatan yang mencakup makna cerita, watak, atau karakter masing-masing tokoh cerita (Ardian Kresna, 2012). Wayang tidak hanya pertunjukan lahiriyah, tetapi lebih bersifat

ruhaniah. Menurut *Bayu Anggoro*, seni pertunjukan wayang kulit merupakan warisan budaya Jawa yang mendunia, yang diperkirakan telah ada sejak kurang lebih 1500 Tahun SM. Wayang merupakan bahasa simbol kehidupan yang lebih bersifat rohaniyah dari pada Jasmaniah. Setiap penonton yang melihat pagelaran wayang fokus perhatiannya bukan pada wayangnya, tetapi masalah yang tersirat dari tokoh pelaku wayang dalam pewayangan. Muatan nilai-nilai dalam pagelaran wayang menggambarkan nilai-nilai kehidupan sehari-hari di masyarakat, gambaran manusia menempatkan diri pada tempat yang telah ditentukan oleh Tuhan. Tugas-tugas manusia di dunia mencakup memelihara, membina, memajukan negara; bangsa dan kemanusiaan. Tugas tersebut dalam istilah pewayangan adalah : “mahayu hayuning projo, mahayu hayuning bangsa dan mahayu hayuning bawana” (*Bayu Anggoro, 2018*). Peran Dalang sangat besar untuk mensosialisasikan nilai-nilai sosial budaya yang terkandung dalam cerita wayang kulit agar bisa diterima dan diresapi penonton, menjadi tuntunan hidup manusia pada umumnya.

Pengakuan Unesco terhadap seni pertunjukan wayang kulit sebagai Master Piece bagi masyarakat dunia menunjukkan bahwa, pertunjukan wayang kulit yang berasal dari tanah Jawa, bukan saja dimiliki oleh masyarakat Indonesia saja, tetapi juga dimiliki oleh masyarakat dunia. Bersamaan dengan pengakuan dunia itu, teknologi media baru membuka peluang bagi pertunjukan wayang kulit untuk bisa ditonton secara live streaming oleh masyarakat di berbagai belahan dunia. Melalui teknologi media baru juga memunculkan Dalang Wayang Kulit yang viral. Menurut *Wejo Seno Yuli Nugroho* yang meneliti fenomena Dalang wayang kulit era millennial, terdapat tiga dalang yang viral di media sosial yaitu Dalang Ki Seno Nugroho, Ki Sigid Aryanto, Ki Anom Dwijo Kangko. Ketiganya memiliki akun media sosial dan mengunggah pagelaran pertunjukan wayang kulitnya melalui kanal YouTube. Dari penelitian itu tercatat Dalang Ki Seno Nugroho memiliki jumlah penonton paling banyak diantara ketiganya (*Wejo Seno, dalam Ekawaty Marhaenny Duket, 2020*).

Kanal YouTube yang berjudul “Sigid Channel” ditonton rata-rata setiap live streaming oleh 4000 – 5000 penonton, dengan jumlah “subscriber” 34.100. Untuk Dalang Ki Anom Dwijo Kangko dengan kanal YouTube berjudul “Dwijo Laras Indonesia” ditonton setiap live streaming rata-rata 17-20 ribu penonton, dengan subscriber 76.500. Dalang Seno dengan kanal YouTube yang berjudul “Dalang Seno” pada setiap pertunjukan live streaming ditonton lebih dari 30.000 penonton, dan kini memiliki subscriber berjumlah 301.000. Selain memiliki akun media sosial, Seno Nugroho juga memiliki komunitas penggemar yang diwadahi dalam PWKS yaitu Penggemar Wayang Ki Seno Nugroho. Menurut *Wejo Seno* (2020), PWKS terbentuk karena inisiatif para penggemar yang ingin mewadahi hobi mereka untuk melihat pertunjukan dalang idolanya. PWKS saat ini memiliki jumlah anggota aktif 41.000 an akun. Selain akun utama, PWKS juga memiliki akun cabang berdasar wilayah tempat tinggal seperti PWKS Jawa Timur, PWKS Jabodetabek, PWKS Kota Semarang (Wejo Seno, dalam Ekawati Marhaenny Dukut, 2020).

Sekalipun para Dalang telah mengembangkan metode pertunjukan lewat media sosial YouTube, sehingga secara kuantitatif mengalami peningkatan jumlah penonton, tetapi secara kualitatif jumlah penonton tersebut belum tentu semua memiliki kemampuan menyerap esensi cerita wayang. Kualitas penonton sebagai penonton cerdas, penonton yang mampu menangkap esensi cerita wayang beserta nilai-nilai yang terkandung dalam tiap pertunjukan, penonton yang mampu menguraikan simbol-simbol kehidupan manusia dalam karakter wayang, memerlukan riset yang mendalam. Pengalaman menonton seni pertunjukan wayang kulit berbeda dari menonton seni pertunjukan lain, karena memerlukan modal sosial seperti pemahaman bahasa khususnya Jawa, pemahaman sejarah pewayangan, karakter wayang, sehingga penonton wayang bisa menikmati dan mendalami makna dari nilai yang terkandung dalam kesenian itu. Sebagai hiburan yang bermakna sosial-religi tersebut, asumsinya penonton wayang mengalami penurunan jumlah karena persaingan dengan seni pertunjukan modern

seperti musik. Namun demikian, seni pertunjukan wayang kulit hadir secara live streaming melalui kanal YouTube, justru mendapatkan jumlah penonton yang bisa mencapai jumlah banyak dan mendunia.

TEORI PENONTON MEDIA SIBER

Secara teoritik media siber (online berbasis digital) bisa ditinjau dari perspektif penonton (pengguna: user). Analisis Media Siber (AMS) merupakan tawaran metode baru untuk melihat realitas khalayak sebagai pengguna di dunia virtual. Khalayak yang selama ini menjadi sekadar konsumen media dan terpisah dari proses produksi informasi di internet khalayak memerankan dua posisi sekaligus, yakni sebagai konsumen dan produsen. Kekuatan khalayak dalam memproduksi konten kemudian harus dilihat sebagai pergeseran dari konsep *broadcast* atau penyiaran yang hanya mengandalkan satu sumber semata (Rulli Nasrullah, 2018)

McQuail mengemukakan kata “Khalayak” sangat akrab sebagai istilah kolektif dari “penerima” dalam model linear proses komunikasi massa sederhana (sumber, saluran, pesan, penerima, efek). Konsep khalayak menunjukkan adanya sekelompok pendengar atau penonton yang memiliki perhatian, reseptif, tetapi relatif pasif yang terkumpul dalam latar belakang yang kurang lebih bersifat publik. Sekalipun sesungguhnya penerimaan dari media massa sangat beragam dan merupakan pengalaman yang bermacam-macam juga dan sedikit konsisten, hal ini karena: *pertama*, mobilitas, individualisasi, dan berlipatgandanya penggunaan media. *Kedua*, munculnya media baru telah memperkenalkan sejumlah bentuk baru perilaku, melibatkan interaktifitas dan pencarian, bukan saja menonton atau sekedar mendengarkan. *Ketiga*, batasan antara produsen dan khalayak telah kabur. (McQuail,2010). Khalayak merupakan produk konteks sosial (yang mengarah pada kepentingan budaya, dan kebutuhan informasi yang sama) serta respons kepada pola pasokan media tertentu. Seringkali keduanya

berada pada saat yang bersamaan, ketika sebuah media dirancang untuk menarik anggota kategori sosial tertentu atau penduduk di wilayah tertentu. Penggunaan media juga mencerminkan pola yang lebih luas dari penggunaan waktu, ketersediaan, gaya hidup dan rutinitas sehari-hari (McQuail, 2010).

Terdapat beberapa kemungkinan lain untuk mendefinisikan jenis khalayak yang berbeda, tergantung pada media yang terkait dan perspektif yang diterapkan. Internet memberikan jenis baru hubungan komunikatif yang tidak sesuai dengan tipologi yang telah diciptakan untuk komunikasi massa. Kaitannya dengan Internet sebagai media online yang interaktif, Nightingale (2003) mengemukakan tipologi khalayak yang berbeda yang muncul seiring dengan perubahan media dan waktu. Tipologi tersebut adalah:

- Khalayak sebagai “kumpulan orang-orang”. Utamanya, kumpulan ini diukur ketika menaruh perhatian pada tampilan media atau produk tertentu pada waktu yang ditentukan. Hal ini dikenal dengan “Penonton”
- Khalayak sebagai “orang-orang yang ditujukan”. Merujuk kepada kelompok orang yang dibayangkan oleh komunikator serta kepada siapa konten tersebut dibuat. Hal ini diketahui sebagai khalayak yang “terlihat” atau “terinterpretasi”.
- Khalayak sebagai “yang berlangsung”. Pengalaman penerimaan sendirian atau dengan orang lain sebagai peristiwa interaktif dalam kehidupan sehari-hari, berlangsung dalam konteks tempat atau fitur lain.
- Khalayak sebagai “pendengar atau audisi”. Utamanya merujuk pada pengalaman khalayak “yang berpartisipasi” , ketika khalayak ditempatkan melalui alat yang jauh atau memberikan respons saat yang bersamaan.

Terminologi khalayak jauh lebih kompleks untuk dipahami. Kompleksitas ini tak lain karena khalayak bukanlah benda dan bukanlah penerima konten dengan apa adanya saja.

Khalayak melibatkan pengertian manusia itu sendiri yang tidak sekadar dilihat dalam bentuk jumlah atau angka-angka, tetapi ada berbagai aspek seperti psikologi, sosial, dan politik yang setiap orang berbeda walau dalam satu kelompok/komunitas bahkan keluarga yang sama. Hadirnya komunikasi melalui Internet, yaitu komunikasi bermedia komputer memunculkan istilah media siber (*cybermedia*), yang bukan saja merupakan bentuk baru dari teknologi media, tetapi juga memunculkan apa yang disebut dengan khalayak baru. Khalayak yang secara setara dapat disamakan dengan pendengar radio, pembaca koran, atau penonton televisi dalam konteks penggunaan media. Namun, perlu digarisbawahi bahwa khalayak di media siber memiliki karakteristik yang berbeda baik secara teori maupun praktik dengan khalayak yang selama ini ada di media arus utama (lihat Metzger & Flanagin, 2002; Nimrod, 2017 dalam Rulli Nasrullah, 2018). Salah satu karakteristik khalayak baru adalah interaksi di media siber. Interaksi yang selama ini seakan-akan tidak mendapatkan tempat di media massa tradisional. Khalayak dianggap sekadar menerima berita/informasi dari media dan tidak memiliki kuasa untuk memberikan timbal balik. Media siber dan munculnya media sosial kemudian memberikan semacam penyaluran bagi khalayak untuk berinteraksi tidak hanya di antara khalayak semata, melainkan juga dengan pihak media. Secara teknologi bahkan media-media *online* memberikan ruang yang cukup di bagian bawah pemberitaan untuk komentar maupun kritik dari khalayak. (Rulli Nasrullah, 2018).

Internet tidak hanya memunculkan media siber sebagai medium baru, tetapi juga memberikan konteks yang lebih baru dari interaksi media-khalayak. Menurut David Holmes kehadiran Internet dengan berbagai “platform” yang mengiringinya menjadi pembeda media arus utama atau media penyiaran dengan media baru berkarakter interaktif. Media arus utama lebih mengandalkan model penyiaran dari satu sumber ke banyak konsumen, sedangkan media baru memiliki karakter interaktif yang memungkinkan khakayak tidak sekedar mengonsumsi sebagaimana di era sebelumnya (Holmes, 2005). Secara ringkas bahwa media online bukan

saja sekedar bisa mengakses lebih banyak informasi, tetapi juga merupakan sumber yang berasal dari banyak perangkat yang dimiliki individu untuk mengumpulkan, memproses, menampilkan, dan menyampaikan informasi.

Media interaktif dalam perangkat Internet membuka peluang lebih besar kepada seluruh khalayak untuk berpartisipasi. Artinya khalayak bukan sekedar menjadi pengguna dan konsumen dari konten media yang tersajikan dalam jumlah yang sangat banyak di Internet, khalayak kini bisa berpartisipasi dalam mengkreasikan konten. Khalayak memiliki peran penting dalam mengubah harapan orang banyak terhadap media dan menawarkan cara pandang baru terhadap dunia yang mereka tempati. (Rulli Nasrullah, 2018).

Di media sosial, komunikasi dan interaksi kemudian tidak sekedar memberikan koment. Khalayak diberikan ruang yang bebas untuk menyampaikan pendapatnya, memberitahukan apa yang sedang dipikirkan, atau sekedar mengunggah foto perjalanan tanpa maksud untuk atau ditujukan kepada orang tertentu. Media sosial cenderung menjadi semacam “ruang pribadi” yang uniknya dapat diakses oleh pengguna lain dan terbuka peluang terjadinya interaksi. Konsepsi ini sama dengan apa yang disebut Castells (2004) sebagai “mass-self communication”. *Term* ini merupakan bentuk baru dari komunikasi yang memanfaatkan internet sebagai medium, tetapi sifat dari perangkat yang berjejaring sehingga pesan itu tersebar dan bisa dibaca oleh orang lain baik yang terhubung secara langsung maupun tidak (dalam Rulli Nasrullah, 2018).

Interaksi yang termediasi dengan komputer kemudian dapat membentuk semacam *social capital* (de Zúñiga, Barnidge, & Scherman, 2017; Lee & Lee, 2010). Di tataran khalayak yang dalam media siber terkumpul dalam sebuah komunitas virtual (Blanchard & Horan, 1998). Juga, dalam perkembangan organisasi media itu sendiri bahwa dengan kehadiran internet mengubah bagaimana khalayak berinteraksi dengan konten media.

Kemungkinan hal yang paling penting adalah penerima konten media *online* saat ini bisa menjadi produser dan pengirim. Oleh karena itu, dunia sekarang dideskripsikan oleh jutaan reporter dan dikreasikan serta disajikan oleh berbagai penulis, fotografer maupun *videographer*, produser film, maupun pemusik. Konten di media *online* dapat diakses oleh berbagai tipe perangkat komputer baik di rumah maupun bisnis, dalam konsol *game*, televisi komputer, maupun perangkat komputer dalam genggam (Shoemaker & Reese, 2014:134, dalam Rulli Nasrullah, 2018).

Pembedaan media era penyiaran dan media interaktif ini terlihat tidak sekadar dari bentuk medianya sebagai sebuah perangkat atau teknologi, namun juga bagaimana posisi khalayak terhadap media. Setidaknya beberapa ciri utama :

Pertama, sumber media yang pada awalnya terpusat dan informasi menyebar kepada khalayak saat ini sumber tersebut menjadi banyak. Media interaktif menyediakan sumber informasi yang banyak dan tersebar untuk lebih banyak khalayak.

Kedua, komunikasi pada era media penyiaran cenderung didominasi oleh media sebagai produsen informasi. Artinya, komunikasi yang terjadi menjadi satu arah sementara dalam era media baru komunikasi menjadi timbal balik dan ke banyak arah. Khalayak tidak sekadar dapat menjalin komunikasi dengan media semata, melainkan juga dapat melakukan komunikasi antarpengguna media itu sendiri yang dalam era pertama hal tersebut kecil kemungkinan terjadi.

Ketiga, dari segi bisnis dan kuasa atas media pada era media pertama sangat terbuka peluang sumber informasi dikuasai oleh siapa saja yang memiliki modal. Dampaknya adalah produksi informasi menjadi tidak leluasa dan informasi pun dikonstruksi sesuai dengan keinginan para pemegang kuasa. Berbeda dengan era media kedua bahwa dengan munculnya berbagai alternatif saluran media, penguasaan terhadap sumber-sumber informasi menjadi

semakin kecil untuk dilakukan dan adanya kebebasan khalayak untuk melakukan kontrol terhadap sumber informasi.

Keempat, media baru memberikan fasilitas kepada setiap khalayak atau warga negara untuk melakukan kontrol sosial, menggunakan media sebagai ruang publik, sampai pada kesadaran akan kesamaan dalam strata sosial. Hal ini sangat berbeda dengan media era pertama yang menempatkan media sebagai instrumen, bahkan sebagai aparatus, dalam melanggengkan strata sosial dan ketidaksetaraan kelas sosial.

Kelima, khalayak dalam era media pertama dianggap sebagai massa dan terfragmentasi secara homogen. Berbeda dengan era media kedua yang menempatkan khalayak sesuai dengan karakter masing-masing, namun tetap tanpa meninggalkan keragaman yang ada di antara khalayak. Konten media juga kini telah semakin bebas dan khalayak dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan atau keinginan mengakses konten sekaligus membuat konten yang menyesuaikan dengan ciri khas khalayak itu sendiri.

Keenam, sebelumnya media dianggap dapat atau digunakan sebagai alat memengaruhi kesadaran khalayak. Khalayak selama ini dianggap pasif dan apa pun yang diproduksi media akan diterima oleh khalayak; termasuk apabila konten media digunakan sebagai alat untuk membentuk atau menggiring opini tertentu. Di era media kedua, khalayak melibatkan diri mereka dan ada pengalaman khalayak baik secara ruang maupun waktu. Khalayak kemudian, misalnya, dapat melakukan konfirmasi terhadap berbagai sumber, membandingkan dengan media lain, bahkan melakukan pengecekan terhadap data-data dalam informasi yang diterima mereka. Khalayak lebih aktif dan informasi menjadi terbuka serta ruang pertarungan antara pemilik kuasa modal sampai institusi pemerintah dengan kuasa khalayak itu sendiri.

Salah satu karakteristik dari khalayak baru adalah interaksi di media siber. Khalayak dianggap hanya menerima berita/informasi dari media dan tidak memiliki kuasa untuk memberikan timbal balik. Kemunculan media siber dan media sosial, memberikan semacam

penyaluran bagi khalayak untuk berinteraksi, tidak hanya di antara khalayak, tetapi juga dengan pihak media. Media-media 'online' memberikan ruang untuk berkomentar maupun mengkritik. Di Media Sosial interaksi bisa lebih luas karena khalayak diberikan ruang yang bebas untuk berpendapat, mengunggah foto, video, tanpa maksud tertentu maupun ditujukan untuk kepada orang tertentu. Media Sosial cenderung menjadi "ruang pribadi", yang dapat diakses oleh pengguna media lain dan terbuka peluang untuk terjadi interaksi (Rulli Nasrullah, 2018).

Komunikasi yang bermedia komputer (CMC) ini bisa membangun semacam modal sosial pada tataran khalayak yang terkumpul dalam sebuah komunitas virtual (Blanchard & Horan, 1998 dalam Rulli Nasrullah, 2018). Komunitas virtual merupakan kumpulan pengguna media sosial yang memiliki kesamaan dan terbentuk melalui ruang siber serta relasi yang terjadi di antara mereka termediasi secara elektronik. Hal itu di kemukakan oleh Jordan (1999) bahwa komunitas virtual berarti komunitas yang berada di ruang siber dan setiap anggotanya kembali dan hadir di sana dalam ruang informasional yang sama. Individu telah menemukan bahwa mereka tidak sendiri dan membangun relasi di antara mereka serta menjadi bagian dari anggota komunitas virtual. Komunitas virtual juga bisa ditinggalkan secara mudah karena pengguna internet bisa memilih untuk bergabung atau tidak lagi bergabung (Jordan dalam Rulli Nasrullah 2015).

Jenis medium komunikasi memberikan pembedaan dalam kompleksitas pesan yang dipertukarkan. Pembedaan tersebut terletak pada adanya kesenjangan konteks sosial dalam komunikasi bermedia komputer. Menurut Deandrea dan Walther, Teori Pemrosesan Informasi Sosial muncul dari penelitian terhadap media elektronik yang banyak menawarkan berbagai teori yang menjelaskan tentang pembedaan antara komunikasi tatap muka dengan komunikasi bermedia komputer, yang salah satunya menekankan pada tidak ada keterlibatan fisik manusia dalam proses komunikasi karena komunikasi yang terjadi di Internet hanya berdasarkan teks (Deandra dan Walther, 2011 dalam Rulli Nasrullah, 2018). Selanjutnya Walther memberikan

argumen bahwa pada dasarnya pertukaran pesan sosial yang terjadi, baik dalam CMC maupun tatap muka, memiliki peluang yang sama untuk mendekatkan relasi antar individu. Relasi tumbuh dan berkembang apabila di antara khalayak yang terlibat mendapatkan informasi di antara anggota khalayak. (Walther, 1992 dalam Rulli Nasrullah, 2018). Teori ini menguraikan ikatan sosial pertama yang terjadi di antara khalayak berdasarkan informasi personal yang dipertukarkan. Melalui kegiatan komunikasi yang bermediasi komputer (CMC), informasi muncul secara teks dan membentuk gambar mental terhadap khalayak lainnya. Informasi nonverbal dari hasil filter yang dilakukan oleh khalayak, tidak serta merta menggambarkan informasi khalayak seutuhnya melalui Internet (Walther 2012, dalam Rulli Nasrullah 2018).

Riset tentang penonton wayang kulit secara langsung di panggung dikerjakan oleh *Sholikhatun Ni'mah*. Riset itu membahas fenomena keberadaan pertunjukan wayang kulit di sebuah desa bernama Lemah Ireng, Kecamatan Bawen, Kabupaten Semarang, yang banyak ditonton oleh generasi muda desa tersebut. Fokus perhatiannya tertuju pada respon generasi muda, dan faktor-faktor yang melatar belakangi menonton seni pertunjukan wayang di desa itu. Respon adalah suatu persepsi, atau sikap, tanggapan, ekspresi terhadap seni pertunjukan wayang kulit yang menghasilkan reaksi berupa tindakan. Kesimpulan dari tulisannya bahwa pertunjukan wayang kulit di Desa Lemah Ireng merupakan instrumen penting dalam upacara bersih desa, sehingga eksistensinya terjaga dengan baik. Pertunjukan wayang kulit merupakan usaha untuk memelihara hubungan antara masyarakat desa dengan “danyang” atau leluhurnya. Penonton wayang kulit generasi muda mempunyai respons yang baik terhadap pertunjukan wayang kulit. Sekalipun demikian fungsi wayang kulit bagi penonton muda mengalami pergeseran dari fungsi religi ke fungsi rekreasi. Perhatian penonton terbagi ke dalam segmen pertunjukan yaitu menonton dari awal hingga akhir pertunjukan, menonton dari awal hingga segmen “limbukan”, menonton dari segmen “limbukan hingga goro-goro”. Faktor-faktor yang melatarbelakangi penonton yaitu: Karakteristik Dalang yang tampil, letak geografis

pertunjukan, lingkungan keluarga, pengetahuan filosofi Jawa, kesibukan kerja dan sekolah. (Penelitian dilakukan oleh Sholikhatun Ni'mah berjudul Respon Generasi Muda Jawa Terhadap Seni Pertunjukan Wayang Kulit (2016).

Arwin Purnama Jati juga melakukan penelitian terhadap penonton yang diberi judul “*Spirit* Seni Pertunjukan Tradisional Jawa dalam Media Digital yang Bersifat Mobile”. Menurut *Arwin Purnama Jati*, seni pertunjukan Jawa seperti tarian, drama, musik yang bersifat tradisional masih memiliki eksistensi di masa kini yaitu di era digital. Pertunjukan itu pada umumnya digelar dengan cara-cara tertentu, yaitu menempati ruang, waktu khusus, ataupun menysasar pada penonton yang memiliki minat khusus atau dalam rentang usia yang dekat dengan masa kepopuleran seni tradisional tersebut. Kelahiran media digital menimbulkan pergeseran pada cara masyarakat menikmati seni pertunjukan Jawa. Sebagai contoh, masyarakat dapat menonton musik atau tarian Jawa melalui YouTube. Efisiensi penikmatan seni pertunjukan tersebut menjadi salah satu kelebihan media digital, karena dapat dinikmati secara individual (private). Tulisan *Arwin Purnama Jati* ini mengkaji bagaimana media digital mendukung penikmatan seni pertunjukan tradisional Jawa serta bagaimana *spirit* seni pertunjukan tradisional dapat ditangkap oleh para penonton melalui media digital yang bersifat *mobile*. Pengamatan pada media dan cara menonton, wawancara, dan pemilihan media digunakan sebagai metode untuk menemukan relasi antara sifat “mobile” media digital dengan penangkapan “spirit” seni pertunjukan tradisional Jawa oleh penonton. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa:

1. Seni pertunjukan tradisional Jawa merepresentasikan falsafah kehidupan masyarakat Jawa melalui tampilan, ekspresi gerakan, ataupun “story telling” yang dilihat secara utuh (keseluruhan). Melalui representasi yang dilihat secara utuh, nuansa tradisional ataupun pesan yang tersirat melalui gerak, audio-visual, kisah atau “story telling”, juga simbol-simbol tertentu yang melengkapi pertunjukan

dapat merangkum falsafah Jawa, sehingga penikmatan pertunjukan beserta atmosfer maupun spiritnya dapat diresapi oleh penonton.

2. Media digital yang bersifat “mobile” seperti “smartphone” atau “tablet” digunakan sebagai media yang mendukung pertunjukan, mempermudah cara menyaksikan sebuah pertunjukan (efisiensi, kepraktisan).
3. Seni pertunjukan yang ditampilkan atau ditonton secara langsung (live) memberikan pengalaman “exclusive” bagi penontonnya, fokus pada pertunjukan dari awal hingga akhir, dan tidak tergantung pada media yang menyajikan dengan teknis gambar secara khusus. Pengalaman eksklusif tersebut terkait dengan penikmatan seni pertunjukan secara langsung dan kronologi sesuai durasi waktu yang ditentukan dan tidak terputus. Sudut pandang yang tetap sejak awal hingga akhir juga membuat penonton fokus pada konten atau pesan-pesan yang disampaikan melalui seni pertunjukan.
4. Sifat media digital yang bergerak sehingga dapat diatur pemutarannya mengurangi kenikmatan menonton seni pertunjukan secara kronologis, sehingga “spirit” dalam seni pertunjukan tidak terlalu dapat dirasakan. (Arwin Purnama Jati dalam Ekawati Marhaenny Dukut, 2020)

Pemutaran tayangan seni pertunjukan tradisional Jawa melalui ‘mobile media’ yang bergerak memungkinkan pengguna dapat dengan bebas mengatur mekanisme pemutaran. Pengguna juga dapat mengakses tayangan tersebut di mana saja dan tidak terikat waktu, serta dapat menghentikan tayangan atau melompati bagian-bagian tertentu tidak dinikmati. Dalam hal ini, spirit seni pertunjukan tradisional Jawa yang berupa ekspresi gerak, kronologi dan alur cerita, dan unsur pelengkap lain secara audio-visual tidak dapat dinikmati secara utuh. Kebebasan atau “kuasa” pengguna dalam mekanisme akses mobile media mempengaruhi cara

penikmatan seni pertunjukan tradisional sehingga ketersampaian “spirit” pertunjukan pada pengguna menjadi relatif.

BAB 4

PANDANGAN PENONTON DALANG SENO

Bab ini merupakan tulisan yang berdasarkan pada hasil riset yang berjudul Wayang Kulit di Era Media Siber (2020) yang dilakukan oleh penulis. Riset ini meneliti penonton wayang kulit Dalang Seno melalui Youtube, para informan yang dipilih adalah penonton yang tergabung dalam PWKS, yang terdiri dari musisi Gamelan, budayawan, dalang muda, pemuka masyarakat, hasil riset dituangkan dalam tulisan berikut:

Dalang Seno merupakan dalang yang digemari kalangan muda, mereka tergabung dalam Penggemar Wayang Ki Seno Nugroho (PWKS). Melalui wadah ini, penggemar dalang Seno tersebar di hampir seluruh wilayah Indonesia. PWKS memiliki cabang-cabang di wilayah Jawa Tengah, DIY, Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi, cabang di Bandung, bahkan ada di wilayah luar Jawa seperti sebagian Sumatera, Kalimantan. Sekalipun demikian justru aktifitas menonton dari penggemar Dalang Seno berasal dari PWKS Jabodetabek. Hampir di setiap pentas Dalang Seno di berbagai daerah, yang juga live streaming lewat media sosial Youtube, perwakilan PWKS Jabodetabek selalu ikut berpartisipasi mengambil gambar pementasan Dalang Seno. PWKS Jabodetabek memiliki kanal Youtube sendiri bernama PWKS Channel, sehingga selalu melakukan “live streaming” pementasan Dalang Seno. Dalang Seno dengan memanfaatkan media Youtube dan komunitas youtuber yang tergabung dalam PWKS dan media sosial lain, seperti Facebook, Twitter, Instagram selalu mendapatkan perhatian besar dibandingkan dengan pementasan wayang kulit oleh dalang lain. Dalang Seno membawakan wayang kulit menggunakan dialog antar wayang yang mudah dipahami, bercerita dengan menggunakan bahasa yang tidak sulit (tidak muluk-muluk). Kekuatan Seno yang lain saat mendalang sehingga menarik perhatian banyak penonton adalah penyampaian cerita dengan gaya “guyon”, jenaka. Dalam pementasan wayang kulit, Dalang Seno tidak

sekedar membawakan cerita sesuai alur cerita secara terus menerus, seringkali ditimpali selingan menceritakan kehidupan yang dikenal penonton sehari-hari yang relevan dengan cerita pewayangan dengan cara yang lebih santai.

Pementasan wayang kulit merupakan kesatuan pentas dari berbagai unsur seni Jawa yaitu seni suara, seni musik, seni tutur, seni pentas dengan perangkat yang terdiri dari Wayang Kulit, Dalang, Gamelan, Wiyaga (penabuh Gamelan), Pesinden, Geber (layar lebar untuk jejer). Unsur-unsur pendukung lain yang lebih penting adalah adanya sistem tata suara, tata cahaya yang memadai, panggung, tarub hajatan, Pementasan wayang kulit pada umumnya diselenggarakan pada malam hari, mulai jam 21 – jam 03.00, oleh karenanya tata cahaya dan tata suara yang baik dan lokasi yang cukup luas untuk menempatkan berbagai unsur itu, merupakan pendukung teknis yang sangat diperlukan untuk keberhasilan pementasan, dan kenyamanan bagi penonton menikmati pagelaran.

Gendhing merupakan iringan wayang kulit dari musik akustik tetabuhan Gamelan yang dimainkan oleh para nyaga (penabuh). Keselarasan gending dalam wayang kulit ini mengandung nilai estetika, disertai suara pesinden perempuan melengking, mampu menghidupkan suasana pementasan wayang kulit. Dalam pakeliran wayang kulit, gendhing-gendhing sudah tertata rapi sedemikian rupa sehingga pada tiap adegan wayang kulit memiliki gendhing tersendiri, sehingga disebut dengan gendhing wayang. Sebab akan berbeda jenis gending pada pengiring tari, karawitan, pernikahan. Gendhing wayang ini secara khusus untuk keperluan pewayangan demi membangun suasana yang ada dalam adegan-adegan pewayangan. Ada 4 macam gendhing wayang yaitu Gendhing Patalon, Gendhing Jejer, Gendhing Playon dan Gendhing Perang (Pakeliran, *dalam id.M.Wikipedia.org/wiki/Pakeliran*, 12 September 2020, jam 18.06).

Dalang Seno membangun inovasi gending yang banyak digemari kalangan muda karena musikalisasinya rampak dan didukung para penabuh Gamelan yang trampil, dan yang paling menonjol adalah adanya pengendang handal. Selain garapan gendhing, Dalang Seno memiliki garapan wayang “setanan”, yaitu beberapa “scene budalan” menampilkan “budalan” setan (wayang yang menggambarkan wujud makhluk-mahluk halus namun berbentuk wayang yang justru lucu dan saru). Pada garapan adegan Limbukan, Dalang Seno membangun limbukan dengan sangat terstruktur dan jelas. Pada adegan ini, Seno lebih bebas mengekspresikan berbagai bentuk guyonan yang melibatkan sinden, niyogo, penonton dalam bentuk dialog lawakan. Adegan ini merupakan adegan yang ditunggu para penonton muda.

Seno handal menggarap gendhing, sehingga merupakan gendhing garapan yaitu gendhing-gendhing lawas yang dikemas, dikreasikan sehingga terdengar lebih menarik. Dari iringan srepek, srepek lasem, srepek 9, manyuro, para pengrawitnya sangat kreatif untuk membuat “rumpakan” disesuaikan dengan vokal sinden, dan itu bukan gending kreasi, tetapi gendhing “garapan”. Gendhing Garapan yaitu pengembangan (improvisasi) dari gending yang sudah terbentuk secara musikal. Contoh tembang lawas bertajuk “Gembro Loka”, digarap dengan gendhing rampak yang meriah, dengan dibawakan pesinden dan para pengrawit bergantian sehingga terkesan “gayeng” dan lucu”. Ada pengrawit yang tidak hafal “cakepan (lirik)” saat mendapat giliran nembang, sehingga justru dibuat bahan komedi. Pada gendhing garapan semacam ini, Dalang Seno bisa membuat Limbukan menjadi menarik, hanya dengan satu gendhing garapan.

Dalang Seno mempunyai idola wayang, sehingga penonton terkesima saat Dalang Seno memainkan wayang idolanya yaitu Bagong. Dalang Seno memainkan tokoh Bagong di adegan-adegan tertentu yang melibatkan tokoh-tokoh wayang kerajaan Astina misalnya, Bagong bisa menjadi tokoh yang superior bukan tokoh panakawan yang inferior. Dalang Seno membangun kreasi cerita wayang kulit dengan lebih ringkas, ada beberapa adegan dan dialog

yang dipersingkat, tetapi tidak mengubah keseluruhan alur cerita aslinya. Alur cerita tidak lagi terkesan panjang dan lama (tidak nggladrah), sehingga bagi penonton muda cara mendalang Seno tidak membuat jenuh. Contoh, dari jejer pertama hingga limbukan, perang sebentar, bila terlalu larut malam tidak ada jejer kedua, tetapi langsung adegan “goro-goro” hingga setengah tiga dan selesai sebelum adzan subuh. Babak akhir dalam kondisi itu dalang Seno hanya seperti menyimpulkan keseluruhan cerita.

Perilaku penonton generasi kekinian yaitu apa yang dikehendaki penonton dicermati oleh Dalang Seno sebagai pasar potensial. Cerita yang dibangun Dalang Seno dilakukan secara ringkes, sehingga bisa dengan mudah dipahami penonton muda, komunikatif. Penonton merasakan pakeliran dalang Seno sangat nyaman dinikmati sebagai hiburan. Dalang Seno memahami tidak semua penonton muda usia menggunakan bahasa Jawa Halus (Kromo), bahkan kesulitan memahaminya, sehingga dialog dalam setiap adegan wayang kulit hampir semua digunakan bahasa Jawa sederhana (ngoko) yang mudah dipahami penonton muda. Penonton Youtube cenderung menyukai pagelaran seni budaya, terutama pentas klasik yang tidak menggunakan alat modern seperti keyboard. Keinginan penonton itu diakomodasi Dalang Seno dengan menyuguhkan tontonan pagelaran wayang kulit tanpa iringan musik diatonis, tetap mempertahankan musik klasik. Sekalipun demikian tontonan yang disuguhkan tetap segar, enak ditonton, bisa dipahami, humor² yang menyenangkan. Crew dan pesinden, pengrawit, sering dilibatkan dalam pagelaran secara utuh, tidak berperan secara terpisah-pisah. Penonton tidak hanya sekedar menonton wayang tetapi menonton seluruh pagelaran dalam panggung wayang itu. Penonton akan menonton Dalang, Pengrawit, Sindhen, bintang tamu saling berinteraksi dalam dialog, di satu panggung. Contoh dulu Sindhen hanya me “nyinden” tetapi sekarang dilibatkan dalam dialog saat adegan Limbukan dan adegan Goro-goro.

Menyinggung kata “ringkes” dalam pagelaran wayang kulit Dalang Seno Nugroho di atas, karena Seno berani mengambil cerita wayang itu secara sepotong, tidak tuntas, misalnya

cerita Brotoyudo, masyarakat biasanya disuguhkan cerita yang panjang, orang ingin melihat ceritanya, tapi Dalang Seno mampu menampilkan pemangkasan cerita untuk mengurangi kejenuhan penonton Youtube sekarang. Dalang Seno berani menampilkan pagelaran yang berbeda dari Dalang yang lain dan berani berontak, yaitu berani mengangkat tokoh wayang Bagong dari kasta rendah yang berani melawan raja, berani melawan Baladewa. Misalnya seorang pimpinan atau pejabat harus di “subyo-subyo” (diagungkan) atau di “alembono” (disanjung). Dalang Seno melihat orang mengalami kejenuhan dengan kultur orang di sembah-sembah, seperti halnya pemimpin politik yang dihormati secara berlebihan. Cerita itu hanya bumbu, yang paling segar dan menarik dari Dalang Seno adalah kemampuannya menampilkan joke-jokenya yang segar, dan adegan pemberontakan secara politik yang justru seringkali dirindukan penonton. Bagong melihat ketidakadilan atau kesalahan oleh pemimpin, maka Bagong bisa memberontak. Bagong dianggap mewakili kondisi masyarakat penonton sekarang. Sekalipun demikian penonton Youtube tertarik dengan potongan-potongan pendek dagelan dan humor, joke-joke lawakan yang menonjol dan sengaja dibangun untuk menarik perhatian mereka.

Meringkas cerita wayang kulit merupakan siasat Dalang untuk mengejar nilai hiburan dari pagelarannya agar mendapatkan perhatian lebih besar dari penonton kini, yang lebih menyukai adegan-adegan yang tidak panjang (bertele-tele). Dari sisi market, Dalang Seno berhasil mendapatkan apresiasi penonton Youtube karena setiap kali pentas, sebelum wabah Covid 19 ini, di tonton lebih dari 100 ribu penonton Youtube dengan subscriber lebih dari 300 ribu. Pagelaran wayang dimulai dari Jejer hingga tancep kayon, yang tiap tahap mengandung makna. Jejer melambangkan apa, perang kembang melambangkan apa hingga tancep kayon melambangkan apa, kalau model pentasnya dibuat ringkas apakah filosofi atau nilai-nilai yang ada dalam pewayangan tersampaikan kepada penonton Youtube ? Orang sekarang mencintai cerita ringkas itu yang memungkinkan filosofinya kurang dicermati, padahal kita hidup

keseharian harus melalui proses yang panjang untuk bisa menerapkan filosofi. Kebanyakan orang Jawa memiliki cara bergaul berbasis “unggah ungguh”, (yaitu menggunakan bahasa dengan lebih menghormati orang yang di ajak berbicara, sopan, ramah), “toto kromo” (penggunaan bahasa menggunakan tutur yang halus menurut aturan Bahasa Jawa), “laku celatu” yang tertata dengan rapi (penggunaan tata bahasa dan pilihan kata yang tepat menurut lingkungan norma yang berlaku). Orang Jawa menonton wayang kulit untuk memantapkan perilaku berkebudayaannya, sebab melalui cerita wayang yang disampaikan Dalang, perilaku berkebudayaannya sudah terwakili, artinya dalam cerita wayang itu unsur-unsur perilaku berkebudayaan orang Jawa ada di dalamnya. Pada jejer pertama hingga jejer akhir pagelaran, kurang mendapat perhatian dari penonton. Penonton di pagelaran biasanya akan memenuhi panggung, dan mereka kebanyakan mendekati panggung langsung pada adegan Limbukan, dan adegan Goro-goro, padahal jejer awal cerita penuh filosofi.

Ada nilai-nilai baru yang dikomunikasikan dari istilah “berontak” yang dulu mungkin tidak ada dalam pentas langsung dalam pagelaran wayang kulit, ada nilai yang berubah sekarang pentas wayang kulit lewat Youtube, selain nilai hiburan. Dulu, jaman orde baru melakukan kritik kepada pemerintah, pejabat, akan kena semprit (peringatan), dibredel, ijin tidak dikeluarkan. Kini jaman keterbukaan Dalang Seno berani meneriakkan kondisi ketidakadilan, saat negara kita mengalami bencana pandemi Covid 19, yang berdampak pada kesulitan masyarakat secara ekonomi. Dalang Seno memanfaatkan Bagong meneriakkan protes kepada Baladewa yang digambarkan sebagai representasi Pemerintah sekarang, yang menerapkan berbagai aturan untuk mengurangi resiko penularan Covid 19. seperti *“...masyarakat dipenging-pengin ning sampeyan gawe peraturan ning ora gawe solusi, keno sampeyan gawe peraturan, diperpanjang keno, tanggap darurat nganti tekan suk tahun 2444 rapopo. Ning masyarakat weh ono solusi pie carane golek pangan, ora ming gawe peraturan thok. Paham ora kowe, iki atiku ki loro nek carane ngene iki, podo melet-melet, podo kangelan*

golek sandang pangan. Luwih-luwih koyo kulo niki seniman koyo Aku karo Gareng karo Petruk niku, nganti ora biso obah. Keno gawe peraturan ning kasih solusi pada masyarakat. Seniman baiknya seperti ini kasih solusi, seniman oleh pentas ning penonton terbatas. Ngono pie ? Ora sak penake dewe, loro ning ati, nek aku ngelih ora popo, ning bojoku ngelih, anakku ngelih.....Rasane pie dadi kawulo cilik koyo penyanyi, tukang keyboard, sound sistem modar kabeh...kudu mbok pikirke..oyo sak karepe dewe, ayo podo nyuoro ben podo mikirke. “

(Terjemahan: masyarakat dilarang, tetapi saudara membuat peraturan tanpa membuat solusi, silahkan anda buat aturan, diperpanjang pelaksanaan aturan silahkan, tanggap darurat hingga tahun 2444 silahkan. Tetapi masyarakat berikan solusi mengenai bagaimana caranya mencari makan, tidak hanya asal membuat peraturan saja. Paham apa tidak saudara, ini hatiku sakit kalau caranya seperti ini, masyarakat menjulurkan lidah, kesulitan mencari sandang dan makan. Terlebih lagi seperti saya ini seniman, juga Gareng dan Petruk itu, hingga tidak bisa beraktifitas. Silahkan buat peraturan tetapi berikan solusi kepada masyarakat. Seniman sebaiknya beraktifitas seperti ini kasih solusinya, seniman boleh berpentas tetapi jumlah penonton dibatasi. Bagaimana bila seperti itu? Tidak lalu bertindak sewenang-wenang, membuat sakit hatiku, kalau saya kelaparan tidak masalah, tetapi istriku yang kelaparan, anakku yang kelaparan... rasanya bagaimana menjadi orang di kelas bawah seperti penyanyi, pemain keyboard, operator tata suara, semuanya mati...harusnya saudara pikirkan... jangan bertindak sewenang-wenang, ayo kita menyuarakan ini agar semua ikut berpikir.) (cuplikan dialog dari Lakon Bagong Gugat oleh Dalang Seno).

Dengan suara keras dan lantang, Dalang Seno memainkan Bagong untuk memprotes Pemerintah yang membuat berbagai peraturan pencegahan Covid -19. Peraturan itu berupa Protokol Kesehatan yang wajib di taati seluruh masyarakat yang mewajibkan masyarakat tanpa kecuali wajib menggunakan masker, menjaga jarak sosial dengan orang lain, sehingga melarang orang berkerumun, selalu mencuci tangan. Dampak peraturan itu pada masyarakat adalah merosotnya secara tajam

kegiatan ekonomi, sehingga masyarakat mengalami kesulitan hidup selama beberapa bulan. Bagong menariakan ketidakadilan bahwa Penguasa melalui tokoh Baladewa, hanya berfokus pada peraturan yang bersifat tunggal, tanpa memikirkan nasib seniman seperti penyanyi, pemain keyboard, pemusik, persewaan sound sistem yang tidak bisa lagi berpentas, sehingga mengakibatkan perekonomian mereka hancur.

Adegan Bagong memberontak kepada Baladewa maupun Kresno seperti itu menjadi tontonan menarik. Adegan itu menurutnya merupakan adegan yang dirindukan masyarakat sekarang. Perubahan terletak pada kondisi keterbukaan yang lebih luas, sebab masyarakat masih mentaati aturan itu, masih menggunakan toto kromo. Kehadiran Dalang Seno dengan adegan “berontak” itu merupakan wujud keterbukaan secara politik di era kini, sehingga bisa jadi merupakan media politik praktis yang mewakili suara masyarakat. Masyarakat kita saat ini masih memerlukan media (ruang) untuk membangun keserasian komunikasi di masyarakat.

Masih membahas cerita “ringkas” dari pagelaran Dalang Seno dan nilai-nilai sosial budaya di dalamnya. Nilai-nilai sosial budaya yang termuat dalam cerita wayang, selain ada unsur keagamaan, unsur kepahlawanan, estetika, seni, apakah akan hilang ketika cerita wayang yang dipagelarkan di ringkes, tontonannya menjadi bumbu aktualisasi dari nilai yang baru itu justru yang ditonjolkan. Pada beberapa dekade lalu, Dalang memegang cerita pakem, dengan jejer yang dibahas antara lain : budalan, perang gagal, perang bubruk, Goro-goro. Kata pemberontak, hanya sebagai klise, merupakan inovasi cerita wayang.

Wayang kulit dari Jawa dulu menggunakan Gamelan, dengan Penabuh (niyaga), Dalang, Sinden, berpakaian adat jawa, wayang dari kulit, yang ditujukan untuk penyebaran agama Islam oleh Sunan Kalijaga. Di masa kini wayang kulit mengalami beberapa perubahan berupa hadirnya inovasi alat musik kontemporer, adanya tambahan alat musik diatonis yang berasal dari Negara Barat sebagai pelengkap Gamelan yaitu drum, terompet, keyboard.

Peralatan musik tambahan ini biasanya dimainkan pada adegan Limbukan, untuk mengiringi jenis lagu-lagu “campursari”. Pada adegan Limbukan, Dalang memanfaatkan untuk melakukan interaksi dengan penonton di panggung maupun penonton streaming Youtube, sinden, penabuh Gamelan, bintang tamu pelawak. Pada adegan “brubuhan” tokoh-tokoh wayang, ditambahkan tokoh-tokoh carangan yang mengacu pada cerita aslinya, sehingga cara penyampaian tokoh-tokoh wayang carangan itu oleh Dalang nampak berbeda dengan tokoh wayang “pakem”. Jadi, makna filosofi pada pagelaran wayang jaman dulu dengan sekarang tentu memiliki perbedaan. Pagelaran wayang kulit jaman dulu sekedar melestarikan budaya dan berfungsi sebagai penyebaran agama islam, tetapi jaman sekarang merupakan media curahan hati masyarakat. Contoh pada pagelaran wayang kulit jaman sekarang yaitu di tahun 2017, di media sosial “Twitter” viral tentang “seni bukan politik”. Saat itu Dalang Enthus Susmono, dari Tegal sering menyinggung politik di kehidupan politik praktis di kehidupan nyata dalam wayang kulit yang digelar. Seni wayang yang menyinggung persoalan politik praktis itu nampak dari adegan saat Bagong berdebat dengan Baladewa (DPR), Bagong rakyat jelata, “ Kowe ki Rakyat jelata kudune milih aku dadi ratu” (Kamu itu hanya rakyat jelata seharusnya memilih saya sebagai raja), ucap Baladewa. Kemudian Bagong menjawab “ben kowe wis dadi ratu kui mergo pilihan rakyatmu“ (walaupun kamu sudah menjadi raja kan karena suara rakyatmu). Dialog dalam wayang kulit oleh Dalang Enthus Susmono itu mengundang pro dan kontra di kalangan Netizen. Mengapa seni untuk berpolitik ? Pertanyaan Penonton seperti ini menunjukkan bahwa sekarang penonton cukup kritis mencermati kondisi itu, guyonan seni yang menyinggung politik.

Masih melanjutkan diskusi tentang kata “berontak dan ringkes, apakah kata “berontak” menghilangkan makna filosofi cerita wayang ? Generasi Dalang Muda sering mendapat pesan dari Dalang Sepuh, hal ini terjadi saat diskusi di Sanggar. Menurut Dalang Sepuh bahwa Dalang muda boleh berinovasi tetapi yang penting mereka mengetahui cerita pakem. Jangan

langsung berinovasi terhadap isi ceritanya, bukan berinovasi performance yang kelihatan bagus. Dalang Muda sebaiknya harus memahami cerita sehingga saat mendialogkan wayang di adegan jejer penonton akan mengetahui cerita yang dibawakan Dalang. Banyak dalang yang tidak memahami apa yang dibahas pada adegan jejer, padahal pengungkapan cerita awal ada di adegan jejer. Penonton ingin mengetahui adegan jejer, konfliknya, dan lain-lain. Dalang Seno memiliki keterampilan yang lebih baik sebagai Dalang Muda karena bisa dengan “gamblang” menyampaikan adegan jejer, misalnya membahas Wisanggeni takon Bopo, Ontoseno takon Bopo, pemberontakan Astina kepada Amarta, penonton bisa dengan mudah memahami cerita yang dilakonkannya.

Pengertian “berontak” dalam seni itu bukan berarti nilai filosofinya tidak tersampaikan, tetapi keterbatasan bahasa Jawa yang sulit dipahami. Pada tataran ini Dalang Seno bisa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa Jawa “kromo” bisa diatasi dengan gaya mendalang Pak Seno, yang membangun cerita dengan menggunakan bahasa Jawa “ngoko” yang hampir semua kalangan di Jawa bisa memahami. Cerita wayang yang diringkas pada adegan awalnya (jejer awal) bisa terjadi tidak melakukan dialog lengkap, lebih banyak kosong, hanya dialog pada hal-hal yang dianggap penting oleh Dalang, juga tidak semua tokoh wayang yang ditampilkan tidak semua saling berdialog. Setelah adegan Limbukan, mulai dari perang kembang, semestinya permusuhan semua tokoh wayang kulit dilibatkan dalam perang, tetapi Dalang Seno hanya memainkan tokoh Wayang Kulit satu atau dua tokoh wayang saja yang dilibatkan dalam perang. Lain halnya dengan wayang kulit jaman dulu, ceritanya berpanjang-panjang (nggladrah, tidak fokus). Ketika berakhirnya adegan Panakawan (Goro-goro), (Punokawan Bedol) masih ada perang cakilan, tetapi Dalang Seno tidak pernah memunculkan perang Cakilan. Pada adegan Perang Brubuhan hanya dipilih tokoh wayang tertentu yang ditampilkan sebagai akhir (ending) lakon, misalnya lakon tentang Werkudoro akhir ceritanya hanya ditampilkan Werkudoro saja. Cerita wayang yang diringkas itu artinya hanya diambil

adegan-adegan yang menurut Dalang Seno dianggap penting saja, isi cerita tidak mengalami perubahan, tetapi alur cerita sudah pasti berubah lebih pendek. Memang dalam cerita wayang kulit terdapat nilai-nilai kemanusiaan yang terkandung di dalamnya, Dalang Seno nampaknya mengutamakan nilai hiburan bagi penonton, seperti dialog Bagong dengan Baladewa yang sangat lucu dan menghibur, padahal secara kelas sosial Baladewa adalah raja yang harus dihormati Bagong sebagai abdinya. Dalam dialog itu seharusnya kewajiban Bagong sebagai abdi menggunakan bahasa Jawa “Kromo Inggil” saat berbicara dengan rajanya, Baladewa. Bagong marah besar kepada rajannya itu karena mengambil kebijakan yang merugikan rakyatnya saat terjadi bencana besar. Dialog itu oleh penonton, menurut pengamatan Bertrand dianggap hanya mencerminkan nilai hiburan semata, karena penonton senang menonton adegan itu. Bertrand juga menambahkan catatan dalam wawancara ini bahwa cerita pada awalnya menampilkan bentuk pakem, yang kemudian diringkas oleh Dalang Seno, dan hal itu disukai banyak orang, tetapi di sekolah pedalangan pentas wayang harus pakem.

Pakem itu pengertiannya bisa bermacam-macam penafsiran. Ada Dalang yang menafsirkan tiap adegan, tetapi Dalang Seno menafsirkan pakem itu terletak pada “trah” atau struktur keturunan dari tokoh wayangnya. Misalnya Gatotkaca itu secara pakem adalah anak Werkudoro, jadi bila bukan pakem bisa jadi Gatotkaca anaknya Sengkuni, anaknya Suryudono. Maksudnya adalah bahwa Dalang Seno sangat ketat dengan memegang pakem dari struktur keturunan ini, sehingga lebih bebas membangun cerita wayang dengan alur yang tidak menurut cerita baku (pakem) dari cerita turun temurun. Pakem itu pengertiannya bisa macam-macam penafsiran ada yang menafsirkan adegan per adegan, tetapi Dalang Seno menganggap Pakem itu ada di trah wayang bukan pada struktur ceritanya, misalnya asal Gatotkaca itu bukan anaknya sengkuni, bukan anaknya Duryudono, tapi Gatotkaca anak Werkudoro itu berarti pakem. Dalang Seno memegang pakem itu. Pada prinsipnya, penonton terhibur dengan format

pagelaran wayang kulit Dalang Seno seperti sekarang ini, tetapi penonton nampaknya kurang memberi perhatian pada filosofi yang terkandung dalam seluruh cerita.

Bila Dalang jaman sekarang masih membawakan atau mengikuti cerita pakem sudah bisa dipastikan tidak akan mendapatkan perhatian banyak penonton, bahkan mungkin tidak disukai penanggap. Contoh Dalang yang dianggap dalang jaman dulu dan mengikuti pakem adalah Ki Timbul Hadi Prayitno (almarhum). Dalang Seno mengikuti selera pasar, karena berbasis pada konsep utama wayang kulit harus dilestarikan, wayang kulit masih ada, masih di tanggap orang untuk berbagai acara hajatan, masih merupakan pagelaran penting, hingga sekarang. Apakah kemungkinan nilai-nilai dalam cerita wayang yang berbasis pakem di masa lalu, tidak relevan lagi untuk diimplementasi pada masyarakat sekarang, masyarakat berbasis teknologi digital ? Apakah idealisme dan tatanan masyarakat mengalami pergeseran besar ? Bahwa orang Jawa yang tentunya juga mengenal wayang kulit sudah terdidik “unggah-ungguh” sejak kecil, karena sosialisasi nilai sosial di masyarakat Jawa yang kuat. Mereka terbiasa menggunakan aturan-aturan atau norma-norma berbicara menggunakan bahasa Jawa sehari-hari yang diajarkan oleh orang tua mereka. Padahal dalam dialog wayang yang menggunakan bahasa Jawa, dengan isi cerita yang sarat dengan tuntunan hidup, tatanan berbahasa dengan orang yang lebih tua, merupakan keseharian pergaulan masyarakat Jawa. Jadi tuntunan maupun tata cara berbahasa dalam cerita wayang kulit, hanya mengulang dari peristiwa yang ada di masyarakat, sehingga penonton wayang itu mengalami kejenuhan. Sempat beberapa tahun lamanya pagelaran wayang kulit sepi penonton di panggung. Karena saat itu, sebelum didukung teknologi digital, pagelaran wayang kulit disimpan dalam media suara pita “Cassette” dan bisa dibeli di toko-toko dengan harga relatif murah. Pilihan ini menjadikan penonton memilih mendengarkan wayang kulit lewat pemutar kaset, karena bisa didengarkan ulang, kapanpun. Kejenuhan penonton saat itu nampaknya di tanggapi Dalang Seno dengan memainkan gaya mendalang dan bercerita yang membuat penonton merasa

mendapatkan kesegaran saat menonton wayang kulit secara langsung, misalnya menampilkan tokoh-tokoh kontroversial berhadapan dengan tokoh-tokoh panutan.

Secara umum, pagelaran wayang kulit Dalang Seno lebih menonjolkan fungsi hiburan diberbagai adegan, yang mampu menarik berbagai kalangan penonton lewat YouTube. Beberapa kemudahan menonton pagelaran wayang kulit diberikan kepada “Netizen”, karena YouTube memiliki fitur-fitur seperti fasilitas “download” yang memungkinkan pengguna mengunduh file itu untuk bisa menonton ulang tanpa menggunakan kuota pulsa. Fasilitas “Sharing” merupakan fitur yang disediakan untuk berbagi konten dengan pengguna lain. Fitur “Save” atau simpan, pengguna bisa menyimpan konten Youtube agar bisa ditonton tunda. Melalui media sosial YouTube, pengguna bisa memberikan komentar secara interaktif dengan para pengguna lain maupun dengan YouTuber. Karakter media sosial ini juga bersifat “recording” yaitu program “live Streaming” selanjutnya bisa ditonton ulang setelah seluruh program selesai. Kemudahan-kemudahan media saat ini, dengan konten wayang kulit yang sangat padat aspek hiburan, nampaknya selaras dengan karakter “netizen” YouTube yang ingin mendapatkan hiburan murah, mudah, *asinkronous*, interaktif.

Pertanyaan mendasar bagi pagelaran wayang kulit gaya “Dalang Seno” itu perlu dikemukakan berkaitan dengan apakah penonjolan aspek fungsi hiburan ini akan mengorbankan nilai-nilai sosial-budaya yang terkandung dalam cerita wayangnya ? Ada pergeseran cara berpikir penonton terhadap wayang, terutama pada pemahaman nilai sosial budaya penonton terhadap wayang. Sudah beberapa dekade ini pelajaran berbahasa Jawa, berbudaya Jawa di hampir semua anak-anak kecil sudah tidak diajarkan secara baik, tetapi mereka diwajibkan belajar berbahasa Indonesia dengan kebudayaannya yang lebih luas cakupannya. Perubahan penggunaan bahasa ini sudah barang tentu menghilangkan kosakata berbahasa mereka, menghilangkan beberapa perbendaharaan kata dalam bahasa Jawa. Pola pikir anak-anak itu mengalami pergeseran, dan ini mempengaruhi pola perilaku pergaulan

sehari-hari. Perubahan nilai sosial budaya karena perubahan tata bahasa Jawa di masyarakat yang tidak lagi diajarkan, diakomodasi Dalang Seno dengan mengubah penggunaan tata bahasa di pagelarannya yang lebih fleksibel, sesuai kemampuan berbahasa oleh penonton. Dalang Seno menampilkan adegan dalam cerita wayang menitikberatkan bukan pada “unggah ungguh”nya dialog, sekalipun orang Jawa unggah ungguhnya luar biasa kuat. Dalam adegan-adegan itu di gambarkan melalui representasi Panakawan, terutama Bagong, bahwa rakyat kecil tidak harus menyembah ke Ratu. Dalang Seno berhasil mengemas adegan yang sebenarnya penuh dengan tidak adanya “unggah ungguh” antara abdi dengan Ratunya, melalui joke-joke lain. Contoh, saat Bagong akan pulang ke rumahnya di Karang Kadempel minta ongkos Prabu Baladewa, hal ini jelas tidak menunjukkan kesopanan, kemudian karena tidak di respons Prabu Baladewa, maka Bagong beralih minta kepada patihnya untuk dimintakan ganti kepada Baladewa, agar patihnya minta ganti dari Prabu Baladewa. Dengan menggunakan bahasa Jawa, dilihat dari “unggah ungguh” *kui nyangklak banget, wong cilik kok nyangklaki ratu, meski ora nyembah tapi unggah ungguh ki kudu dijunjung abdi koyo Bagong, kudu duwe sopan*”.(terjemahan: *sebagai orang yang di posisi rakyat, cara perilaku itu adalah perilaku yang berani dan tidak menghormati Raja, mekipun Bagong tidak melakukan “menyembah” (hormat) tetapi perilaku sopan santun harus dijunjung oleh Bagong sebagai abdi, harus memiliki sopan santun*). Sekalipun, dalam adegan-adegan seperti itu, Dalang Seno menganggap semua orang sama hanya memiliki derajat yang berbeda, dan orang memiliki derajat tinggi akan lengser juga, tetapi penonton orang-orang tua merasa tidak nyaman menonton adegan itu, yang hal ini dikesampingkan Dalang Seno.

Di kalangan penonton “sepuh”, yang sudah mempunyai banyak pengalaman menonton berbagai pertunjukan wayang kulit mengemukakan bahwa mereka tidak merasakan “menonton wayang kulit sesungguhnya”. Pernyataan itu dikemukakan oleh seseorang penonton sepuh yang sempat menonton secara langsung di panggung pagelaran Dalang Seno. Komentar itu

muncul karena penonton tersebut cermat karena memiliki pengalaman cukup lama menonton pagelaran wayang kulit di berbagai Pakeliran. Fungsi hiburan yang menonjol dari Dalang Seno telah menggerus makna cerita wayang kulit. Perbedaan cara menonton terhadap pagelaran Dalang Seno merupakan pro-kontra penonton menyikapi cara mendalang Dalang Seno. Menonton Pagelaran Dalang Seno nampaknya sebagian penonton mengalami “ketidakpuasan”, karena beberapa dialog lakon dalam adegan sering tidak menunjukkan tatanan “unggah-ungguh” berbahasa. Contoh yang sedang viral, Bagong berani dengan Prabu Baladewa, kemudian Bagong juga berani dengan Bapaknyanya sendiri yaitu Semar, Bagong sering berbahasa dengan tidak sopan, sering berbahasa tanpa memedulikan lawan bicara. Penonton yang merasa tidak nyaman dengan adegan tersebut tidak memberikan komentar, karena barangkali, adegan itu merupakan adegan yang mendapat perhatian dan dikagumi banyak penonton.

Kondisi masyarakat sekarang yang sangat memerlukan “smartphone” yang bahkan perilaku berkomunikasi mengalami pergeseran besar, karena fungsi teknologi tersebut bukan hanya sekedar untuk menelpon dan mengirim pesan singkat, tetapi hampir semua aktifitas kehidupannya menggunakan alat itu. Kebutuhan ini diakomodasi oleh Dalang Seno, karena merupakan realitas market baru. Dalang jaman sekarang, dimana konsumen merupakan generasi baru yang hidup dengan “smartphone” yang dikenal dengan generasi millennial, bila tidak bisa mengadaptasi cara mendalang, mengubah adegan dan cerita maka dalang itu akan sepi penonton.

Ki Seno telah mengalami pencapaian sebagai Dalang dengan jumlah penggemar (Fans) yang banyak. Fans butuh hiburan, sehingga untuk mensiasati supaya mendapat banyak penonton dan banyak orang yang “menanggap”, maka perlu menonjolkan hiburan, karena sisi filosofi makna atau ceritanya kurang mendapat perhatian orang saat ini. Pada awal Dalang Seno mulai dikenal luas di masyarakat, Dalang Seno justru mulai dikenal dengan melakonkan cerita Baratayudha (Brotoyudo) bertempat di Ndalem Yudonegaran, dan di Prambanan, Dalang

Seno jarang sekali melakonkan Ramayana. Dalam kisah “Brotoyudo” hanya sedikit mengandung unsur hiburan dalam adegan-adegannya karena kepadatan cerita yang serius, dari awal sampai akhir itu serius. Ada adegan “ngrrantes” (suasana berduka) seperti lakon “Gatokaca Gugur”, “Patinya Janoko”, tetapi menjadi pusat perhatian penonton terhadap Seno. Jadi bukan unsur hiburan saja sebagai pengacu penonton untuk menonton Pagelaran Wayang Dalang Seno. Ada faktor lain yang sangat berperan membesarkan nama Dalang Seno yaitu Channel Youtube dan komunitas PWKS, live streaming, promosi lewat sosial media. Bagi orang “sepuh”, saat ini karena pandemi Covid-19, belum memungkinkan menonton langsung di panggung, sehingga Channel Youtube bisa menjadi pengganti. Seno juga mempromosikan jadwal manggung lewat Youtube, sehingga penonton bisa mengikuti acara Seno melakukan pagelaran. Kembalinya penggemar wayang golongan muda adalah karena gencar promosi lewat Youtube, promosi itu berkembang melalui grup-grup penggemar Seno, PWKS.

Peran PWKS sebagai komunitas virtual sangat penting dalam membesarkan nama Dalang Seno. PWKS dimanfaatkan Dalang Seno sebagai senjata untuk menghangatkan suasana pertunjukan lewat kanal YouTube. PWKS merupakan persatuan yang mengangkat nilai-nilai budaya, contohnya pada bulan tertentu ada acara ULTAH PWKS, para penggemar hadir dalam sebuah acara sarasehan, mulai dari Jakarta, Bandung dan sebagainya. Pada kesempatan pertemuan yang dilakukan di suatu tempat itu biasanya dimanfaatkan untuk menyampaikan kritik kepada Dalang Seno, memberi masukan, sehingga terjadi diskusi yang dinamis dalam PWKS yang menjadi kekuatan bagi Dalang Seno untuk terus mengembangkan kreasi. PWKS, bukan hanya sekumpulan penggemar umum tetapi juga terdiri dari seniman-seniman, pengamat seni, budayawan sehingga bila mereka berkumpul materi diskusi pewayangan terus berkembang. Suara hati penggemar di akomodasi lewat PWKS.

Grup PWKS Nusantara yang anggotanya sangat banyak terdiri dari kalangan SMA, Mahasiswa, SMKI, ISI, Kepala Desa, Anggota Dewan, dan golongan masyarakat lain. PWKS

merupakan penyambung silaturahmi antar daerah, misalnya saat Dalang Seno menggelar Wayang Kulit di wilayah masyarakat Sunda, Jawa Barat, sekalipun mereka tidak memahami penggunaan bahasa Jawa kuno, mereka menyukai cerita wayang, tetapi mereka bisa memahami jalan ceritanya. Hal itu karena peran PWKS dengan kelompok-kelompok yang terdapat di wilayah-wilayah, membantu memberi pemahaman bahasa kepada mereka melalui diskusi PWKS dalam grup Virtual, pemahaman tentang guyon-guyon Dalang Seno. Komunitas berperan sebagai penterjemah. Penonton Youtube beraneka ragam dari berbagai negara, bila dari penonton itu banyak yang menjadi anggota grup Virtual PWKS, tentu akan lebih mampu memahami bahasa dialog wayang Dalang Seno. Keanggotaan PWKS beraneka ragam seperti ada Anggota Dewan, mereka juga sangat memberi perhatian terhadap pagelaran wayang Dalang Seno, mereka selalu hadir di acara wayangan secara langsung, sekalipun bagi anggota dewan tidak ada kepentingan. Para penggemar mendokumentasikan secara lebih bebas dari pentas wayang Dalang Seno menggunakan ponsel mereka, di beberapa adegan. Pagelaran Wayang Kulit Dalang Seno merupakan tempat untuk berinteraksi berbagai kalangan yang tergabung dalam PWKS. Dalang seno membawa “crew” khusus untuk live streaming Youtube. Dan PWKS secara khusus juga diberi lisensi oleh Dalang Seno untuk melakukan live streaming pada setiap pagelaran Wayang Kulit Dalang Seno. Jadwal pagelaran Wayang Kulit oleh Dalang Seno juga ditayangkan melalui kanal Youtube Dalang Seno resmi, yang kemudian jadwal itu di bagikan kepada anggota-anggota PWKS melalui berbagai media sosial, sehingga jadwal ini tersebar di jaringan media sosial. PWKS memiliki banyak nama yaitu PWKS Nusantara, PWKS Gunung Kidul, PWKS Kulon Progo, dan lain-lain, informasi tentang aktifitas Dalang Seno berkembang melalui cara daring, yang membuka peluang untuk viral, hal itu merupakan promosi yang paling tepat. Secara “brand image” Dalang Seno di mata anggota PWKS merupakan dalang favorite dan menjadi idola mereka.

Riset ini menghasilkan kesimpulan bahwa pagelaran wayang kulit oleh Dalang Seno yang di upload melalui kanal Youtube sangat kental dengan fungsi hiburan. Dalang Seno memanfaatkan media Youtube dan komunitas youtuber yang tergabung dalam PWKS dan media sosial lain, seperti Facebook, Twitter, Instagram selalu mendapatkan perhatian besar dibandingkan dengan pementasan wayang kulit oleh Dalang lain. Dalang Seno membawakan wayang kulit menggunakan dialog antar wayang yang mudah dipahami, bercerita dengan menggunakan bahasa yang tidak sulit (tidak muluk-muluk). Kekuatan Seno yang lain adalah penyampaian cerita dengan gaya “guyon”, jenaka. Dalang Seno tidak sekedar membawakan cerita sesuai alur cerita secara terus menerus, seringkali ditimpali selingan ceritan kehidupan yang dikenal penonton sehari-hari yang relevan dengan cerita pewayangan dengan cara yang lebih santai. Seno handal menggarap gendhing, sehingga merupakan gendhing garapan yaitu gendhing-gendhing lawas yang dikemas, dikreasikan sehingga terdengar lebih menarik. Dari iringan srepek :srepek lasem, srepek 9, manyuro, para pengrawitnya sangat kreatif untuk membuat “rumpakan” disesuaikan dengan vokal sinden, dan itu bukan gending kreasi, tetapi gendhing “garapan”. Gendhing Garapan yaitu pengembangan (improvisasi) dari gending yang sudah terbentuk secara musikal.

Dalang Seno membangun cerita wayang kulit dengan lebih ringkas, ada beberapa adegan dan dialog yang dipersingkat, tetapi tidak mengubah keseluruhan alur cerita aslinya. Alur cerita tidak lagi terkesan panjang dan lama (tidak nggladrah), sehingga tidak membuat jenuh, dan mudah dipahami, komunikatif. Sebagai penonton, para Informan merasakan pakeliran dalang Seno sangat nyaman dinikmati sebagai hiburan. Meringkas cerita wayang kulit merupakan siasat Dalang untuk mengejar nilai hiburan dari pagelarannya agar mendapatkan perhatian lebih besar dari penonton masa kini, yang lebih menyukai adegan-adegan yang tidak panjang (bertele-tele).

Orang sekarang mencintai cerita ringkas itu yang memungkinkan filosofinya kurang dicermati, padahal kita hidup keseharian harus melalui proses yang panjang untuk bisa menerapkan filosofi. Kebanyakan orang Jawa memiliki cara bergaul berbasis “unggah ungguh”, (yaitu menggunakan bahasa dengan lebih menghormati orang yang di ajak berbicara, sopan, ramah), “toto kromo” (penggunaan bahasa menggunakan tutur yang halus menurut aturan Bahasa Jawa), “laku celatu” yang tertata dengan rapi (penggunaan tata bahasa dan pilihan kata yang tepat menurut lingkungan norma yang berlaku). Orang Jawa menonton wayang kulit untuk memantapkan perilaku berkebudayaannya, sebab melalui cerita wayang yang disampaikan Dalang, perilaku berkebudayaannya sudah terwakili, artinya dalam cerita wayang itu unsur-unsur perilaku berkebudayaan orang Jawa ada di dalamnya. Memang dalam cerita wayang kulit terdapat nilai-nilai kemanusiaan yang terkandung di dalamnya, tetapi Dalang Seno nampaknya mengutamakan nilai hiburan bagi penonton, seperti dialog Bagong dengan Baladewa yang sangat lucu dan menghibur, padahal secara kelas sosial Baladewa adalah raja yang harus dihormati oleh Bagong sebagai abdinya. Dalam dialog itu seharusnya kewajiban Bagong sebagai abdi menggunakan bahasa Jawa “Kromo Inggil” saat berbicara dengan rajanya. Bagong marah besar kepada rajannya itu karena mengambil kebijakan yang merugikan rakyatnya saat terjadi bencana besar.

BAB 5

POSISI KESENIAN TRADISIONAL

Berupaya untuk damai dengan keadaan.

Barangkali ini adalah istilah yang menunjukkan pilihan yang harus dilakukan saat ini. Ketika keadaan memaksa orang tidak lagi leluasa untuk berkumpul karena situasi pandemi. Relatif hampir semua sisi kehidupan terdampak sebab sebaran virus covid 19 mulai kuartal pertama 2020. Demikian pula dengan ruang untuk berekspresi melalui kesenian tradisional, menjadi begitu terbatas bukan karena dibatasi, tetapi harus menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi yang memaksa orang untuk menjaga jarak fisik saat berinteraksi dengan yang lain. Sebagai seni pertunjukan, wayang kulit jelas sangat membutuhkan panggung untuk pementasannya. Dan sebagai seni pertunjukan pula, ia akan menghadirkan orang-orang, penikmat tontonan kesenian ini untuk hadir merasakan semua *aura* pementasan cerita rakyat dengan iringan orkestra gamelan. Tetabuhan yang dimainkan oleh para *niogo* dengan nada-nada harmoni yang menyatu dengan ketrampilan dalang memainkan tokoh-tokoh pewayangan, plus tembang-tembang yang disuarakan oleh seorang atau beberapa sindennya. *Ekstase!* Pemuas hasrat hedonistik dunia seni pertunjukan yang cita rasanya kurang lebih sama dicecap oleh semua penikmat seni. Masalahnya, keadaanlah yang selanjutnya menjadikan semua harus menyesuaikan diri. Saat ruang untuk berekspresi seni menjadi lebih terbatas. Namun bukan berarti tertutup sama sekali. Ada bantuan teknologi informasi yang memungkinkan para pelaku seni ini untuk tetap hadir memuaskan dahaga sebagian penikmatnya.

Sekalipun harus diakui surut sebab banyak alternatif bentuk tontonan hiburan lain yang lebih baru, pentas wayang kulit masih diakui keberadaannya. Masih cukup banyak orang yang peduli dan berupaya menjaga kelestarian seni tradisi ini. Adaptasi terhadap perkembangan teknologi komunikasi massa bukan hal baru untuk para pelaku seni ini. Jauh-jauh hari sebelum

teknologi komunikasi dan informasi bergerak dan berubah begitu masif seperti saat ini. Pentas wayang kulit yang disiarkan langsung melalui radio dan televisi adalah bentuk pemanfaatan teknologi komunikasi untuk menjangkau penikmat seni pertunjukan ini lebih luas. Dari yang semula harus hadir di tempat pertunjukan menjadi dapat menikmati tontonan ini di tempat tinggalnya masing-masing. Demikian pula dengan rekaman pita kaset, VCD, DVD yang dapat mendokumentasikan pertunjukan kesenian ini dapat dengan mudah dan murah dimiliki oleh para penikmatnya. Jadi, kalau saat keadaan pandemi ini ada sebagian ruang ekspresi yang dibatasi tentu bukan masalah baru buat para pelaku seni ini. Kepekaan untuk membaca celah, peluang yang dihadirkan oleh teknologi komunikasi dan informasi dengan cerdas dapat dibaca dan dimanfaatkan keberadaannya.

Seniman atau pelaku seni juga manusia. Meminjam kalimat dari sebuah lagu “Rocker Juga Manusia” (*Dipopulerkan Candil dari Grup Band Serious*). Ia butuh hidup, dan tidak tabu untuk mendapatkan penghidupan dan memenuhi kebutuhan hidupnya dari berkesenian. Sebutan “*pentas online*” barangkali lebih nyaman didengar telinga ketimbang “*ngamen online*” Istilah yang seakan-akan baru saat banyak pelaku seni terpuruk, goyah periuk nasinya sebab terdampak pandemi. Layaknya hidup berkesenian yang menuntut untuk selalu berkreasi dan menghadirkan kreatifitas baru, berkelit dari keadaan yang serba terbatas untuk meluapkan ekspresi seni dan memenuhi kebutuhan hidup tentu bukan hal baru buat mereka. Ada ruang yang disediakan oleh teknologi komunikasi digital yang dapat dimanfaatkan untuk itu. Satu hal yang perlu diperhatikan adalah, bahwa kondisi yang disebabkan oleh pandemi ini (harapannya) akan relatif cepat berakhir. Surut hingga kembali pada keadaan normal seperti sedia kala. Namun yang masih akan berlangsung adalah perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang membawa nilai-nilai baru yang diadopsi oleh orang-orang dari generasi yang lebih baru. Generasi yang acapkali disebut telah tercerabut dari akar budaya tradisionalnya. Mereka yang memang harus terus bergerak mengikuti perkembangan dengan menjadi anak

jamannya sendiri. Mereka yang tidak terbebani sebab tidak ada keharusan untuk menjaga seni tradisinya sendiri. Realitas inilah yang harus diakui keberadaannya. Saat budaya populer merebak berlarian cepat mengikuti arus perkembangan teknologi, pada saat yang sama seni tradisional tertatih-tatih untuk menahan beban tubuhnya.

Banyak orang beranggapan bahwa tradisional dan modern adalah dua hal yang saling berlawanan membentuk oposisi biner. Hal tersebut kemudian memicu anggapan bahwa tradisional adalah hal-hal yang berbau kuno dan tidak dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman, sedangkan modern mengacu kepada sifat-sifat yang terbaru (up to date) dan selalu menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, maka yang tradisional dianggap akan tergilas dengan yang modern. Pada kasus perkembangan seni, banyak orang menganggap bahwa kesenian tradisional akan kalah dengan kesenian modern karena kesenian modern dianggap lebih mampu dalam hal memuaskan jiwa atau batin masyarakat. Kesenian modern diartikan sebagai seni yang lahir mengikuti gerak zaman dan selalu kontemporer (terbarukan).

Anggapan di atas tentu saja bisa benar dan bisa pula salah. Menjadi benar jika kita melihat realitas di lapangan bahwa sebagian besar kesenian yang lahir pada masa lalu dan dianggap sebagai seni tradisional, sebagian telah mengalami kekurangan pendukung, sehingga ada kekhawatiran akan mengalami kepunahan. Sementara di sisi lain, generasi yang lahir belakangan telah melahirkan kesenian baru yang sama sekali berbeda dengan kesenian sebelumnya, dan memiliki pendukung yang jauh lebih banyak dan lebih eksis. Kondisi semacam itu oleh sebagian kalangan dianggap mengkhawatirkan, karena jika pendukung kesenian tradisional terus mengalami kemerosotan maka kesenian tersebut betul-betul akan punah ditelan zaman. Pertanyaan kita adalah, bagaimana posisi kesenian tradisional di tengah arus perubahan? Apakah modernisasi akan meruntuhkan kesenian tradisional atau justru akan memperkuatnya?

Posisi Kesenian Tradisional

Kesenian seperti apa yang dikategorikan sebagai kesenian tradisional? Banyak orang menganggap bahwa kesenian tradisional adalah kesenian yang telah berumur lama atau kuno yang telah lahir berpuluh-puluh bahkan beratus-ratus tahun yang lalu. Kamus Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh Dewan Bahasa Departemen Pendidikan Nasional mendefinisikan kata tradisional sebagai “menurut tradisi”, sedangkan tradisi diartikan sebagai: 1. adat kebiasaan turun-temurun (dari nenek moyang) yang masih dijalankan dalam masyarakat; 2. penilaian atau anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan yang paling baik dan benar. Dengan mengacu kepada definisi tersebut, maka kesenian tradisional dapat diartikan sebagai kesenian masa lalu yang diciptakan oleh nenek moyang dan sampai sekarang masih dijalankan atau dimainkan oleh masyarakat kontemporer. Kasim Achmad dari Direktorat Kesenian Departemen Pendidikan dan Kebudayaan mendefinisikan kesenian tradisional sebagai:

Suatu bentuk seni yang bersumber dan berakar serta telah dirasakan sebagai milik sendiri oleh masyarakat lingkungannya. Pengolahannya didasarkan atas cita-cita masyarakat pendukungnya. Hasil kesenian tradisional biasanya diterima sebagai tradisi, pewarisan yang dilimpahkan dari angkatan tua kepada angkatan muda. Sedangkan kesenian non-tradisional, dalam beberapa bidang seni sering disebut kesenian modern, yaitu suatu bentuk seni yang penggarapannya didasarkan atas cita rasa baru di kalangan masyarakat pendukungnya. Cita rasa baru ini umumnya adalah hasil pembaruan atau penemuan (inovasi atau sebagai akibat adanya pengaruh dari luar dan bahkan sering pula ada yang bersumber dari cita rasa “Barat”

Terdapat kesenian tradisional yang pendukungnya masih banyak, tetapi terdapat pula kesenian tradisional yang pendukungnya mulai surut. Kesenian yang pendukungnya mulai surut pelan-pelan akan lenyap dari muka bumi dan akan tergantikan dengan jenis kesenian yang baru. Kondisi semacam ini bukanlah hal yang mengkhawatirkan karena merupakan sesuatu yang alamiah (sunatullah). Hanya kesenian yang mampu beradaptasi dengan perubahanlah yang akan tetap eksis. Adaptasi dengan perubahan zaman biasanya dilakukan dengan melakukan modifikasi agar sesuai dengan tuntutan zaman. Dan yang lebih penting, sebagaimana definisi yang dibuat oleh Kasim Achmad, eksistensi kesenian tradisional sangat

tergantung kepada bagaimana generasi tua dalam menyiapkan generasi penerus yang akan mengelola kesenian tradisional tersebut di kemudian hari. Jika mereka tidak menyiapkan regenerasi kesenian tradisional dengan baik, terutama untuk para pemainnya, maka masa depan kesenian tradisional tersebut akan terancam.

Sifat dari benda yang dapat disentuh (touchable) adalah senantiasa berubah, dan kesenian adalah “benda” yang dapat disentuh, sehingga dengan sendirinya juga senantiasa mengalami perubahan. Perubahan bisa berlangsung sangat lama, namun bisa juga sangat cepat. Seni, menurut Ensiklopedi Umum terbitan Kanisius didefinisikan sebagai penjelmaan rasa indah yang terkandung dalam hati orang yang dilahirkan dengan perantaraan alat-alat komunikasi ke dalam bentuk yang dapat ditangkap oleh indera pendengaran (seni suara), penglihatan (seni lukis), atau yang dilahirkan dengan perantaraan gerak (seni tari, drama). Jumlah kesenian tradisional di Indonesia mencapai ribuan, sebagian sudah diidentifikasi dan dapat dipelajari, tetapi lebih banyak kesenian tradisional yang tidak teridentifikasi karena hanya berkembang di masyarakat dengan jumlah pendukung yang kecil. Pewarisan kesenian yang tidak teridentifikasi kadang-kadang juga tidak bisa diamati oleh masyarakat dari luar pendukung kesenian tersebut serta oleh para ahli. Akibatnya, kepunahan jenis kesenian tradisional ini juga tidak terdeteksi.

Banyak orang yang pesimis dengan masa depan kesenian tradisional. Masalahnya banyak kasus menunjukkan bahwa kesenian tradisional seolah-olah hidup segan mati tak mau akibat tergilas oleh zaman. Rasa pesimis terhadap masa depan kesenian tradisional Jawa sudah dirasakan sejak awal abad ke-20, sebagaimana disampaikan oleh musikologis Belanda, Jaap Kunst, yang banyak meneliti kesenian tradisional di Jawa. Pada tahun 1934 ia meninggalkan Hindia Belanda untuk pulang ke negeri Belanda. Dalam bukunya tentang musik Jawa yang terbit pada tahun kepulangannya ke Belanda ia menuliskan: Maka musik pribumi ini, hasil ciptaan banyak suku bangsa selama bertahun-tahun, pada saat ini sekali lagi berada dalam suatu

periode berbalik arah. Pengaruh asing sekali lagi sedang mempengaruhinya, tetapi kali ini pengaruh yang menyusup tersebut bukan kebudayaan yang paling sedikit punya hubungan keluarga, bahkan bukan yang dapat digolongkan dengan istilah “Timur”, seperti peradaban Nusantara, tetapi pengaruh yang benar-benar asing, yang tidak hanya mengubah nilai-nilai budaya yang ada tanpa merangsang organisme yang dipengaruhinya, tetapi bagaikan asam perusak, bagaikan suatu transfusi dari golongan darah yang berbeda, menyerang dan menghancurkan intinya yang paling dalam. Peradaban Amerika-Eropa begitu asing sehingga tidak dapat diasimilasi dengan kebudayaan Indonesia: paling banter –dan ini hanya dalam bentuknya yang rendah- mungkin menjadi pengganti; sementara berbarengan dengan itu, peradaban tersebut –menurut sifatnya sendiri- begitu agresif dan ekspansionis sehingga tidak dapat ditolak dan juga tidak dapat dihindari.

Rasa pesimistis yang dialami oleh *Jaap Kunst* sekitar delapan puluh tahun yang lalu terus menghantui sebagian besar penggiat, penikmat, dan pengamat kesenian tradisional hingga saat ini. Rasa pesimistis tersebut timbul karena banyak pelaku kesenian tradisional tidak mampu melakukan regenerasi pendukung jenis kesenian tersebut. Banyak sekali kesenian tradisional yang berangsur-angsur harus kehilangan pendukungnya, pemainnya istirahat. Jika suatu saat kita sempat jalan-jalan ke Yogyakarta, di beberapa perempatan besar akan kita temui pemain jathilan/kuda kepang yang terpaksa ngamen dengan cara bermain jathilan seorang diri dengan diiringi tetabuhan seadanya. Mereka adalah seniman seni tradisional yang sudah kehilangan pendukungnya di arena yang semestinya. Tidak ada jalan lain, mereka harus mengamen di jalanan. Cara tersebut memang menghilangkan peran nyata dari kesenian, yaitu sebagai ekspresi dari si seniman dan sebagai hiburan bagi penonton, karena dunia mengamen di perempatan jalan pada hakekatnya hanya “meminta belas kasihan” pengendara kendaraan bermotor dengan media “seni”. Mengamen di jalanan adalah memaksakan kehendak agar olah seni yang dilakukan oleh si pelaku dihargai dengan uang dalam jumlah yang kecil.

Terdapat tuduhan bahwa suramnya kesenian tradisional akhir-akhir ini merupakan imbas dari modernisasi yang ditandai dengan apa yang oleh sebagian pengamat disebut sebagai globalisasi. Oleh banyak orang, masa depan kesenian tradisional Indonesia sekarang ini tetap merupakan hal yang menggelisahkan karena dalam banyak hal, kesenian tradisional tidak mampu beradaptasi dengan perubahan yang sangat drastis. Tidak bisa dipungkiri memang, bahwa banyak juga seniman pendukung kesenian tradisional yang mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut dan akhirnya bisa eksis dengan memanfaatkan arus globalisasi tersebut. Pengaruh dari luar, sebagaimana dirasakan oleh Jaap Kunst pada awal abad ke-20 merupakan ancaman terbesar bagi eksistensi kesenian tradisional. Arus globalisasi yang ditandai dengan semakin terbukanya sekat-sekat budaya akibat komunikasi yang tidak terbatas memang disinyalir akan mengaduk-aduk eksistensi kesenian tradisional.

Modernisasi: Memperkuat atau Memperlemah Kesenian Tradisional?

Modernisasi kontemporer ditandai dengan fenomena mengglobalnya dunia. Globalisasi sering dicurigai akan memperlemah budaya dan tradisi masyarakat Dunia Ketiga. Hubungan antar entitas kebudayaan dalam konteks global sering dianggap tidak berimbang. Negara-negara maju akan memproduksi budaya baru dan menyebarkannya ke negara-negara berkembang dengan perantaraan kemudahan teknologi informasi. Hal-hal yang sifatnya informatif akan dengan mudah membanjiri negara-negara yang belum maju. Hal yang sebaliknya, yaitu masuknya informasi dari negara yang belum maju ke negara maju justru tidak terjadi atau terjadi tetapi sangat rendah. Arus informasi pada era global tidak terjadi secara berimbang, akibatnya negara-negara Dunia Ketiga seperti tenggelam dalam arus budaya asing.

Kesenian tradisional adalah produk budaya yang rentan terhadap gempuran budaya asing. Kita tahu bahwa kesenian pada awalnya lahir sebagai media untuk hiburan. Kesenian tradisional adalah hiburan bagi masyarakat kelas bawah. Para petani yang sudah selesai

menggarap ladang dan sawahnya mereka kemudian menunggu saat-saat memanen hasil kerja mereka. Di sela-sela menunggu itulah mereka melahirkan kesenian rakyat seperti jathilan/kuda kepang, reog, tari-tarian, dan sebagainya. Orang-orang yang tidak terlibat secara langsung dengan proses kreatif tersebut memosisikan diri sebagai penonton. Kesenian tradisional pada akhirnya lahir sebagai hiburan. Orang-orang yang butuh hiburan akan berbondong-bondong menghadiri pentas-pentas kesenian tradisional, sehingga tidak mengherankan, setiap kali diadakan pentas kesenian tradisional, ratusan orang akan berkumpul untuk menontonnya.

Pada era global, dunia hiburan model lain (bentuk baru) nyaris membanjiri masyarakat baik di kota maupun di pelosok-pelosok desa. Sebagian hiburan bentuk baru tersebut disodorkan kepada masyarakat melalui perangkat-perangkat elektronik yang bisa dibeli oleh masyarakat dengan harga yang semakin murah. Orang tidak harus pergi jauh-jauh dari rumah untuk menikmati hiburan. Menikmati pentas wayang kulit bisa dilakukan di rumah, cukup dengan cara menyetal TV atau mengaktifkan Compact Disc (CD). Serbuan hiburan melalui perangkat elektronik berlangsung secara massif. Studio TV berdiri di mana-mana, bahkan studio TV lokal berdiri di hampir setiap ibukota propinsi yang jangkauan siarannya sampai ke pelosok-pelosok desa. Bisa jadi, kondisi semacam inilah yang pada akhirnya mengerogoti eksistensi kesenian tradisional. Masyarakat mungkin berpikir, sama-sama mencari kepuasan batin dengan dunia hiburan, ngapain harus jauh-jauh menonton kesenian tradisional secara live kalau menonton hiburan lain yang jauh lebih praktis telah tersedia.

Dengan adanya TV yang menyiarkan berbagai bentuk hiburan dari yang tradisional sampai yang modern, masyarakat kemudian memiliki kesempatan untuk memilih dan memilah serta membandingkan dengan bentuk kesenian tradisional yang biasanya ditonton secara live di sekitar mereka. Bagi yang beranggapan bahwa kesenian tradisional ternyata tidak menghibur jika dibandingkan dengan kesenian yang disiarkan melalui TV, yang sebagian besar adalah bentuk kesenian modern, maka mereka dengan segera akan meninggalkan kesenian

tradisional. Jika kondisi tersebut tidak diimbangi dengan kreatifitas para pelaku kesenian tradisional dalam rangka melakukan adaptasi terhadap perkembangan zaman, maka pelan-pelan kesenian tradisional tersebut pasti akan kehilangan pengikut atau penonton. Padahal, kesenian tradisional tanpa penonton ibarat guru yang tidak memiliki murid. Eksistensinya sebagai media hiburan akan hilang.

Namun, bukan berarti modernisasi yang ditandai dengan globalisasi melibas habis kesenian tradisional. Banyak pula kesenian dan pelaku seni tradisional yang naik daun karena memanfaatkan arus globalisasi tersebut. Akhir-akhir ini kesenian wayang orang dan ketoprak naik daun, dengan maraknya pentas kesenian tradisional tersebut yang didukung oleh artis-artis terkenal dan para pejabat negara. Mereka tidak segan-segan berlatih keras agar bisa ikut pentas dalam pementasan kesenian tradisional tersebut. Teknologi canggih digunakan untuk mendukung pentas itu agar lebih memukau penonton. Pencahayaan dibuat sebaik mungkin agar panggung menjadi lebih hidup sehingga para penonton tidak bosan. Pentas-pentas seni tradisional yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan selera dan “kelas” penonton selalu dibanjiri penonton.

Para pelaku seni tradisional yang mampu memanfaatkan dengan baik fenomena globalisasi tersebut dengan cara menautkan aktivitas berkesenian mereka dengan dunia global tidak jarang memperoleh keuntungan yang luar biasa. Mereka bisa menjadi seniman tenar sekaligus menerima pemasukan finansial yang tidak sedikit. Pesinden Soimah yang berasal dari Kecamatan Dukuh Seti, Kabupaten Pati saat ini menjadi sinden yang terkenal dan menjadi host untuk beberapa acara di TV, salah satunya host acara Show-imah. Beberapa stasiun TV saat ini juga membuat acara hiburan dengan menjadikan kesenian tradisional sebagai setting-nya. Salah satu contohnya adalah acara komedi Opera van Java (OVJ) yang tidak jarang menjadikan cerita wayang sebagai alur cerita. Kita jangan membayangkan acara tersebut akan diisi dengan pementasan wayang orang yang sebenarnya, karena yang diambil

dari seni wayang sering kali hanya kostumnya atau sedikit alur ceritanya saja. Hal tersebut mengindikasikan bahwa kesenian tradisional juga masih laku untuk dijual, walaupun harus dimodifikasi agar sesuai dengan selera masyarakat.

Memodifikasi kesenian tradisional agar sesuai dengan selera masyarakat saya kira bukan hal yang tabu. Hampir semua jenis kesenian sebenarnya merupakan hasil penyesuaian-penyesuaian atau hasil kompromi dengan perkembangan zaman. Kesenian tradisional yang tidak mau berkompromi dengan perkembangan zaman maka dengan sendirinya akan berangsur-angsur surut, dan akhirnya akan punah. Hal tersebut terkait erat dengan sifat manusia yang selalu menginginkan hal-hal yang baru. Kesenian wayang kulit misalnya, walaupun terdapat pakem baku dari pementasannya, namun ternyata melahirkan juga dalang-dalang yang dalam mementaskan wayang kulit mencoba keluar dari pakem baku. Ki Narto Sabdo merupakan contoh dalang yang mencoba keluar dari pakem dalam pementasan wayang kulit. Pada awalnya ia ditentang oleh masyarakat yang fanatik terhadap pementasan wayang klasik, namun apa yang dilakukan oleh Ki Narto Sabdo ternyata mendapat dukungan dari generasi muda. Mereka senang karena pementasan wayang kulit menjadi menghibur dan meriah. Apa yang dilakukan oleh Ki Narto Sabdo saat ini banyak diikuti oleh dalang-dalang lain, bahkan modifikasi yang dilakukan jauh lebih radikal. Bisa kita contohkan misalnya Ki Entus Susmono, Ki Joko Edan, dan lain-lain yang mencoba memasukan unsur-unsur hiburan non-wayang dalam pementasannya.

Agar kesenian tradisional eksis di tengah-tengah arus perubahan yang radikal dan cepat, maka para seniman pendukung kesenian tradisional juga harus mengikuti arus modernisasi tersebut. Memanfaatkan perangkat teknologi modern merupakan salah satu cara untuk meningkatkan nilai jual kesenian tradisional. Mempelajari berbagai kejadian kontemporer yang berkembang di masyarakat juga menjadi modal utama agar kesenian tradisional yang mereka dukung tidak stagnan atau jalan di tempat. Salah satu seniman ludruk yang lancar

berimprovisasi dan menyesuaikan dengan hal-hal baru adalah Cak Kartolo. Ia merupakan seniman tradisional yang luar biasa cerdas dan mampu beradaptasi dengan perubahan.

Di sisi yang lain, seniman-seniman yang mampu mempertautkan aktivitas kesenian mereka dengan dunia luar juga turut andil dalam memperkuat eksistensi kesenian tradisional. Banyak turis asing yang sangat tertarik dengan kesenian tradisional kita karena dianggap unik dan artistik. Banyak orang dari luar negeri ingin belajar kesenian tradisional dan mengkaji kesenian tersebut karena pada awalnya mereka melihat informasi kesenian itu dari internet. Seniman tradisional harus memanfaatkan media-media on-line untuk mempromosikan jenis kesenian tradisional yang mereka geluti. Keterlibatan pemerintah dalam rangka mempromosikan kesenian tradisional mutlak diperlukan.

Kesenian tradisional bukanlah benda mati yang statis, karena kesenian adalah ekspresi dari para pelakunya yang dari waktu ke waktu juga mengalami perubahan. Modernisasi yang ditandai dengan datangnya gelombang globalisasi di satu sisi bisa menjadi ancaman bagi kelestarian seni tradisional. Ketidakmampuan para seniman untuk melakukan adaptasi terhadap situasi baru, serta surutnya para penggemar jenis kesenian tersebut karena merasa telah memperoleh jenis hiburan baru yang lebih praktis, lambat laun dapat menyurutkan keberadaan kesenian tradisional. Untuk menjaga eksistensi kesenian tradisional dalam menghadapi arus modernisasi, para pendukung dan pemangku kesenian tradisional justru harus mampu memanfaatkan arus modernisasi tersebut untuk memodernkan seni tradisional. Ambil contoh misalnya, seniman dari Gunung Kidul, Yogyakarta, Manthous (alm.), merupakan salah seorang seniman yang berhasil memanfaatkan arus modernisasi untuk mengangkat derajat kesenian tradisional. Jenis music campur sari hasil ciptaannya saat ini mendunia dan disukai oleh semua generasi, mulai dari anak-anak muda sampai orang tua. Manthous (alm.) memanfaatkan, tepatnya mengawinkan alat-alat musik tradisional gamelan dengan alat music

modern, yaitu elekton. Hasilnya, sebuah musik hybrid yang sangat nikmat untuk didengar oleh siapapun.

Bagaimana dengan kesenian tradisional yang sudah terlanjur mati akibat terdesak arus modernisasi? Seni tersebut bisa kita hidupkan kembali dengan modifikasi baru dan disesuaikan dengan selera yang baru pula. Tangan-tangan kreatif para seniman pasti mampu untuk menghidupkan kembali kesenian tradisional yang telah mati tersebut. Di Yogyakarta beberapa tahun terakhir ini terdapat gerakan budaya untuk menghidupkan upacara bersih desa (merti desa). Kita tahu bahwa upaca tradisional tersebut sebelumnya telah nyaris dilupakan orang, tetapi ternyata muncul sekelompok orang yang menginginkan agar budaya nenek moyang tersebut dihidupkan kembali. Hasilnya memang luar biasa, karena pelaksanaan upacara tradisional tersebut ternyata justru mendatangkan wisatawan karena sebelum kegiatan berlangsung, jadwal kegiatan sudah mereka sebar melalui berbagai media utamanya internet. Modernisasi harus kita manfaatkan untuk memperkuat kesenian tradisional, dengan syarat bahwa para pemangku kesenian tersebut harus kreatif agar bisa menyesuaikan dengan selera baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardian Kresna, 2012, *Mengenal Wayang*, Laksana, Yogyakarta
- Bayu Anggoro, 2018, *Wayang dan Seni Pertunjukan: Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah*, Juspi: Jurnal Sejarah Peradaban Islam, Vol 2. No.2 Tahun 2018, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Cresswell, John W, 2014, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset: Memilih Di Antara Lima Pendekatan*, edisi Bahasa Indonesia, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Denzin Norman K, and Yvonna S. Lincoln (ed), 1994, *Handbook of Qualitative Research*, Sage Publication, London
- Ekawati Marhaenny Dukat, 2020, *Kebudayaan, Ideologi, Revitalisasi dan Digitalisasi Seni Pertunjukan Jawa dalam Gawai* (ebook), Unika Soegijapranata, Semarang
- Hazim Amir, 1997, *Nilai-nilai Etis Dalam Wayang*, Sinar Harapan, Jakarta
- Holmes, David, 2005, *Communication Theory: Media, Technology, and Society*, Sage Publication, London
- Holt, Jennifer and Alisa Perren (ed), 2009, *Media Industries: History, Theory, and Method*, Wiley-Blackwell, United Kingdom
- Jurriens, Edwin, 2006, *Ekspresi Lokal Dalam Fenomena Global: Safari Budaya dan Migrasi*, LP3ES dan KITLV, Jakarta
- Kanti Waluyo, Dr, MSc, 2000, *Dunia Wayag: Nilai Estetis, Sakralitas dan Ajaran Hidup*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Lindsay, Jennifer, 1991, *Klasik, Kitsch, Kontemporer: Sebuah Studi tentang Seni Pertunjukan Jawa*, Gajah Mada Univerity Press, Yogyakarta
- Mahendra Sucipto, 2010, *Ensiklopedia Tokoh-tokoh Wayang dan Silsilahnya*, Narasi, Yogyakarta
- McQuail, Denis, 2010, *Mass Communication Theory* (6th edition), Sage Publication, London
- R.M. Pranoedjoe Poespaningrat, 2005, *Nonton Wayang Dari Berbagai Pakeliran*, PT BP Kedauletan Rakyat, Yogyakarta
- Rulli Nasrullah, 2015, *Media Sosial*, Simbiosis Rekatama Media, Bandung
- Rulli Nasrullah, 2018, *Khalayak Media*, Simbiosis Rekatama Media, Bandung

- Sholikhatun Ni'mah, 2016, *Respon Generasi Muda Jawa Terhadap Seni Pertunjukan Wayang Kulit (Studi Kasus di Desa Lemah Ireng, Kecamatan Bawen, Kabupaten Semarang)*, Pendidikan Psikologi dan Antropologi Universitas Negeri Semarang, Semarang
- Soedarsono, R.M. 1998. *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Depdikbud, Jakarta
- Soedarsono, R.M. 2003. *Seni Pertunjukan dari Perspektif Politik, Sosial, dan Ekonomi*. Gadjah Mada University Press, Yogyakarta
- Sri Yatini AY, 2012, *Wayang sebagai Simbol Hidup dan Kehidupan Manusia*, Universitas Trisakti, Jakarta
- Sri Mulyono, Ir, 1982, *Wayang: Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan*, Gunung Agung, Jakarta
- Sumarsam, 2018, *Memaknai Wayang dan Gamelan, temu silang Jawa, Islam, dan Global*, Peenebit Gading, Yogyakarta.
- Suardi Endraswara, 2003, *Mistik Jawa*, Narasi, Yogyakarta.
- Suardi Endraswara, *Psikologi Raos dalam Wayang, Inti Rasa dalam Keagungan Mistik Kejawen*, Narasi, Yogyakarta
- Pakeliran, dalam *id.M.Wikipedia.org/wiki/Pakeliran*, 12 September 2020, jam 18.06

TENTANG PENULIS



JOYO NUR SURYANTO GONO adalah Dosen tetap Departemen Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Diponegoro. Mengampu Mata Kuliah Komunikasi Politik, Teknologi Informasi, Teknik Lobby dan Negosiasi, Komunikasi Kelompok. Menulis buku Komunikasi Politik: Konsep, Kampanye, Pemasaran, Partisipasi Politik Online.



WIWID NOOR RAKHMAD adalah Dosen tetap Departemen Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Diponegoro. Mengampu Mata Kuliah Komunikasi dan Perubahan Sosial, serta beberapa mata kuliah lain. Berkontribusi menulis Modul Mata Kuliah Komunikasi Sosial untuk Universitas Terbuka.