

**WAYANG SINEMA SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI MASYARAKAT
MODERN**

**(Studi Persepsi Masyarakat tentang Wayang Sinema di Sanggar Kesenian
Kridho Laras Desa Bakungpringgondhani Kecamatan Balongbendo Kabupaten
Sidoarjo)**

SKRIPSI

Oleh:

Abdillah Okta Firmawan

B06215001



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

UIN SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

PRODI ILMU KOMUNIKASI

2019

**PERNYATAAN KEASLIAN KARYA
PENULISAN SKRIPSI**

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Abdillah Okta Firmawan

NIM : B06215001

Prodi : Ilmu Komunikasi

Alamat : Dusun Bendo No 31 Rt 05 Rw 01 Desa Bringinbendo Kecamatan
Taman Kabupaten Sidoarjo

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- 1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
- 2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain.
- 3) Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 31 Mei 2019

Yang menyatakan,



Abdillah Okta Firmawan

B06215001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Abdillah Okta Firmawan

NIM : B06215001

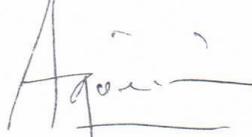
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul : Wayang Sinema sebagai Media Komunikasi Masyarakat Modern
(Studi Persepsi Masyarakat tentang Wayang Sinema di Sanggar Kesenian Kridho
Laras Desa Bakungpringgondhani Kecamatan Balongbendo Kabupaten Sidoarjo)

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 13 Juni 2019

Pembimbing,



Dr. Agoes Moh. Moefad, Drs. SH, M.Si

NIP. 197008252005011004

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Abdillah Okta Firmawan ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Skripsi

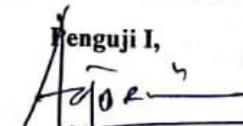
Surabaya, 17 Juli 2019

Mengesahkan,

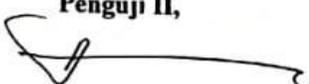
Univeritas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Dekan,

Dr. H. Abd. Halim, M.Ag
NIP. 196307251991031003

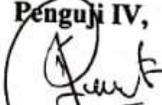
Penguji I,

Dr. Agoes Moh. Mpefad, Drs, SH, M.Si

NIP. 197008252005011004

Penguji II,

Drs. Yovon Mudjiono, M.Si
NIP. 195409071982031003

Penguji III,

Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag
NIP. 196004121994031001

Penguji IV,

Pardianto, S.Ag, M.Si
NIP. 197306222009011004



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ABDILLAH OKTA FIRMAWAN
NIM : B06215001
Fakultas/Jurusan : DAKWAH dan KOMUNIKASI/ ILMU KOMUNIKASI
E-mail address : abdillahoktafirmawan18@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

WAYANG SINEMA SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI MASYARAKAT MODERN

(Studi Persepsi Masyarakat tentang Wayang Sinema di Sanggar Kesenian Kridho Laras Desa Bakungpringgondhani Kecamatan Balongbendo Kabupaten Sidoarjo)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 01 Agustus 2019

Penulis

(Abdillah Okta Firmawan)

melalui berbagai inovasi wayang digabung dengan teknologi sinematografi, yaitu wayang sinema.

Banyak cara digunakan untuk menarik minat para generasi muda agar kembali mencintai kesenian tradisional. Salah satunya seperti yang dilakukan Aneng Kiswanto, yaitu menciptakan wayang sinema dari ketidaksengajaan. Menonton pertunjukkan wayang, seperti menonton film. Kira-kira begitulah jika didefinisikan secara sederhana apa itu wayang sinema. Peralnya, penonton menyaksikan pertunjukkan wayang sinema hanya melalui siluet yang tergambar dalam kelir (screen). Meski demikian, wayang sinema ini bisa terlihat lebih hidup dengan perpaduan audio yang diciptakan oleh Aneng sendiri.

Menurut Aneng perbedaan wayang sinema dengan wayang konvensional adalah pada konsepnya yang kolosal dengan main di belakang kelir. Penonton melihat siluetnya yang menciptakan kesan berbeda. Wayang sinema muncul pada tahun 2014 silam. Semua berawal dari ketidaksengajaan, kala itu, dirinya mendapatkan tugas dari fakultas untuk menampilkan karya berdurasi sepuluh menit. Sementara karya yang sering ia pentaskan biasanya wayang biasa/ konvensional.

Sehari menjelang pentas, kru yang biasanya ikut Aneng ndalang, ternyata tidak bisa latihan. Akhirnya ia berpikir dengan kemajuan teknologi yang ada dan kebiasaan membuat lagu, mengantarkannya pada ide untuk merekam sendiri musiknya. Sebelum pementasan, tuturnya audio memang sudah ia rekam terlebih dahulu. Sehingga saat pementasan, wayang tinggal dimainkan secara langsung oleh 15 kru yang juga merupakan mahasiswa dari ISI Jogjakarta. Komposisi

audio yang pas, membuat pertunjukkan wayang sinema ini seakan melihat seperti nyata.

Bahkan, kata Aneng, ada seorang mahasiswa dari Kalimantan yang tersentuh dengan cerita wayang yang ia pentaskan, padahal si mahasiswa tidak mengerti bahasa yang digunakan.

Wayang yang digunakan dalam pertunjukkan wayang sinema ini pada dasarnya adalah wayang kulit biasa. Aneng hanya menambahkan proyektor yang sudah di desain tampilannya pada wayang ke kelir sehingga siluet wayang akan muncul di kelir yang ada.

Mengenai cerita, Aneng sudah pasti menggunakan cerita wayang. Namun ia memodifikasi cerita yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Ia contohkan, ketika ia menampilkan tokoh A, maka ia akan mengambil sifat-sifat penting dari tokoh tersebut. Salah satu hasil memodifikasi ceritanya yaitu saat mementaskan wayang dengan cerita Ada Apa dengan Shinta. Tema cerita itu seperti film yang sedang banyak digandrungi tetapi tokoh yang digunakan adalah tokoh wayang Rama-Shinta.

Selain memodifikasi cerita, untuk pentas di SMP, Aneng juga memodifikasi bahasa yang digunakan. Bahasa untuk pementasan dengan penonton siswa SMP akan dibedakan dengan bahasa yang ia gunakan saat pementasan di depan penonton mahasiswa dan dosen. Untuk penonton mahasiswa dan dosen, ia biasanya mengambil tema percintaan dan perselingkuhan dengan bahasa dan cerita yang lebih berat.

Waktu pementasan wayang sinema, tandasnya tidak terlalu lama. Hanya sekitar 45 menit seperti lama sinema yang diputar di bioskop. Tujuannya, untuk menghindari kejenuhan penonton, terlebih jika penontonnya adalah siswa SMP. Kalau wayang konvensional mungkin kurang diminati karena terlalu lama dan kurang menarik sehingga banyak orang menjadi bosan.

Wayang sinema merupakan sebuah gebrakan baru untuk menarik perhatian masyarakat sering banyaknya ragam pertunjukkan seni yang sedang menjamur saat ini. Sinema yang merupakan kependekkan dari sinematografi, sering digunakan untuk merujuk pada industry film, pembuatan film dan seni pembuatan film. Definisi sinema zaman sekarang merupakan seni dalam simulasi pengalaman untuk mengkomunikasikan ide, cerita, sudut pandang, rasa, keindahan atau suasana dengan cara direkam dan gambar bergerak yang direkam di program bersamaan dengan penggerak sensorik lainnya.

Kecanggihan teknologi tersebut juga mempengaruhi gaya hidup manusia jika selama ini wayang yang kita ketahui hanya sebagai kesenian jaman dahulu atau juga kesenian tradisional masyarakat jaman dahulu, oleh karena itu wayang disebut sebagai salah satu media untuk menyampaikan komunikasi secara tradisional. Kini wayang sinema muncul dengan wajah baru untuk menjadi media komunikasi pada masyarakat modern yang gemar menonton film di bioskop lewat layar dan disambungkan dengan LCD Proyektor.

Kecanggihan tersebut juga memunculkan berbagai macam persepsi masyarakat terhadap media komunikasi wayang sinema, karena persepsi masyarakat juga disebut sebagai bentuk *feedback* atau umpan balik terhadap media komunikasi wayang sinema ini.

Pada penelitian ini wayang sinema digunakan sebagai media komunikasi masyarakat modern karena pada dasarnya peneliti ingin mengetahui bagaimana persepsi masyarakat terhadap wayang sinema tersebut bisa digunakan sebagai media dalam berkomunikasi untuk menyampaikan pesan yang awalnya sebagai media tradisional itu lalu digabungkan dengan teknologi sinematografi itu pesan yang dibawakan bisa dicerna oleh masyarakat modern.. Dalam hal ini dalang sebagai narasumber utama sebagai masyarakat dan actor utama pementasan wayang dan dalang sendiri yang mengatur jalannya cerita wayang serta mengerti tokoh-tokoh yang digunakan lalu disitu peneliti mencari persepsi masyarakat tentang wayang sinema tersebut.

Berdasarkan latar belakang atau fenomena yang peneliti buat maka peneliti membuat judul penelitian yaitu **“Wayang Sinema sebagai Media Komunikasi Masyarakat Modern (Studi Persepsi Masyarakat tentang Wayang Sinema)”**

Setelah peneliti membuat latar belakang langkah selanjutnya yaitu menentukan rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian untuk proses penelitian lebih lanjut.

Pakem Surakarta di minati masyarakat Bangorejo dan Ki Yuwono karena pesan yang akan di sampaikan lebih menarik daripada menggunakan pakem Jawa Timur –an, meskipun pakem Jawa Timur-an lebih langsung tertuju pada pokok permasalahan dan juga lebih banyak menggunakan canda yang disajikan oleh sang dalang.

- b) Dalam pementasan wayang kulit, dalang Ki Yuwono, selalu berusaha semaksimal mungkin untuk mengemas pesan dakwah yang dapat mudah dicerna oleh masyarakat setempat. Saat pementasan, Ki Yuwono menyisipkan pesan tentang ke-Islaman, dan ditunjukkan melalui tokoh-tokoh pewayangan yang sebagaimana karakter tokoh tersebut. Ki Yuwono juga mangajak para penonton/ masyarakat untuk bersholawat untuk Nabi Muhammad SAW, yang dituju agar masyarakat atau umat Islam seluruhnya menaruh rasa hormat kepada beliau Nabi Muhammad SAW. Sebab beliau adalah pilihan-Nya untuk menjadi Nabi terakhir dan penutup para Nabi ,yang membebaskan manusia dari kehidupan jahilliyah. Saat pementasan wayang kulit, Ki Yuwono lebih memfokuskan 2 sampai 3 jam pertama untuk menyampaikan pesan-pesan dakwah, dan lebih banyak pesan dakwah atau ke-Islaman yang disampaikan, dikarenakan faktor daya tahan tubuh masyarakat atau penonton yang harus melawan rasa kantuk. Karena pertunjukan atau pementasan wayang kulit dimulai dari pukul 20.00 sampai pukul 05.00 WIB.

Dari kajian hasil penelitian terdahulu jika digunakan sebagai penguat penelitian yang sekarang yaitu ada sedikit yang berbeda terutama dalam hal

- a. Pesan wayang kulit dalam penyampaian pesan pembangunan cukup efektif karena wayang kulit memenuhi seluruh kriteria media tradisional yang dapat digunakan dalam komunikasi pembangunan yaitu bentuk, tema, dan fleksibilitas media tersebut. Paguyuban Suko Budoyo melakukan pementasan wayang kulit setiap bulannya sebanyak satu kali dan berpindah-pindah dari kecamatan satu ke kecamatan lainnya, pertunjukkan dan lakon juga terus berganti disesuaikan dengan tujuan hajatan. Peneliti menganggap intensitas pertunjukkan tersebut membuat wayang kulit menjadi media yang cukup ideal bagi media penyampai pesan pembangunan kepada masyarakat. Kesenian wayang kulit masih digemari oleh masyarakat Jawa yang ada di Kabupaten Serdang Bedagai. Selain itu wayang kulit juga dipertunjukkan sebagai bagian dari pelestarian budaya asli Indonesia khususnya budaya Jawa.
- b. Pesan-pesan yang disampaikan dalam pementasan wayang kulit tidak terbatas dikarenakan memang ada adegan yang dapat dijadikan ruang untuk melakukan hal tersebut di dalam pertunjukkan wayang kulit yaitu ada pada adegan Kedatonan melalui wayang Limbuk dan Cangik dan pada adegan Gara-gara melalui wayang Semar, Petruk, Gareng dan Bagong. Pesan-pesan yang biasa disampaikan dalam pertunjukkan wayang kulit oleh Paguyuban Suko Budoyo antara lain: pesan mengenai pertanian seperti pupuk, tentang kehidupan bermasyarakat terutama ketertiban dan keamanan di tengah masyarakat dan sosialisasi program pemerintah seperti pembangunan desa dan lain sebagainya, serta permasalahan sosial dan nilai-nilai keagamaan.

komunikator ke komunikan dengan mudah dan cepat, seperti contoh televisi, radio dan lain sebagainya.

c. Masyarakat Modern

Masyarakat modern merupakan masyarakat yang sudah tidak terikat pada adat istiadat. Adat istiadat yang menghambat kemajuan segera ditinggalkan untuk mengadopsi nilai-nilai baru yang secara rasional diyakini membawa kemajuan, sehingga mudah menerima ide-ide baru¹³ (Dannerius Sinaga, 1988 : 156)

Menurut peneliti masyarakat modern adalah masyarakat yang selalu menggunakan dan memanfaatkan hal-hal baru yang setiap saat *Update* dan meninggalkan kebiasaan lama.

d. Persepsi

Jalaludin Rakhmat menyatakan persepsi adalah pengamatan tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.¹⁴

Menurut peneliti persepsi adalah nama lain dari penilaian jadi ketika seseorang melihat sesuatu atau benda yang membuat ia penasaran kemudian di dalam pikirannya timbul perasaan untuk menilai benda tersebut.

Definisi konsep yang digunakan dalam penelitian kali ini sesuai dengan judul penelitian yaitu wayang cinema sebagai media komunikasi masyarakat modern yang

¹³Dannerius, Sinaga, 1988, *Sosiologi dan Antropologi*. Klaten: PT. Intan Pariwara, hal 156

¹⁴ Jalaludin, Rakhmat. 2007. *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi*. Bandung: Remaja RosdaKarya. h

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

a. Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk penelitian kali ini yaitu peneliti menggunakan pendekatan kualitatif kritis, yaitu pendekatan yang menekankan pada kreativitas manusia dan berusaha mencatat secara cermat realitas kehidupan manusia yang dikonstruksi melalui komunikasi. Penelitian kali ini tentang wayang sinema, dimana suatu hasil dari kreativitas manusia yang digunakan untuk berkomunikasi menceritakan kehidupan manusia melalui wayang sinema.

b. Jenis penelitian yaitu menggunakan penelitian etnografi yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk meneliti perilaku-perilaku manusia berkaitan dengan perkembangan teknologi komunikasi dalam setting sosial dan budaya tertentu.¹⁵ Dalam hal ini jenis penelitian etnografi dalam hal seni dan budaya yang berkembang di masyarakat yaitu wayang sinema dan persepsi masyarakat terhadap wayang sinema tersebut.

2. Subyek, Obyek dan Lokasi Penelitian

a. Subyek penelitian

¹⁵ Fatin, Nur, *Seputar Pengertian Etnografi*, dalam <http://seputarpengertian.blogspot.com/2018/05/seputar-pengertian-etnografi.html?m=1>, diakses pada Senin, 08 April 2019, pukul 08.51

- BAB IV Pembahasan : Bab ini memuat gagasan peneliti, keterkaitan antara pola-pola, kategori-kategori, dan dimensi-dimensi, posisi temuan/teori dan temuan-temuan sebelumnya, serta penafsiran dan penjelasan dari temuan/teori yang diungkap dari lapangan dan penelitian etnografi.
- BAB V Penutup : Penutup memuat pokok atau kesimpulan, implikasi, dan tindak lanjut penelitian, serta saran-saran atau rekomendasi yang diajukan. Temuan pokok atau kesimpulan dalam penelitian kualitatif harus menunjukkan “makna” temuan-temuan tersebut.
- Bagian Akhir : Berisi tentang daftar pustaka yaitu istilah daftar pustaka digunakan untuk menyebut daftar yang berisi bahan-bahan pustaka yang digunakan peneliti, baik yang dirujuk ataupun yang tidak dirujuk dalam teks. Lalu ada juga Pernyataan keaslian tulisan ini berisi tentang ungkapan penulis, bahwa isi laporan penelitian yang ditulisnya bukan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang diakui sebagai hasil tulisan atau pemikirannya sendiri. Lampiran-lampiran berisi tentang keterangan selama penelitian yaitu tentang dokumentasi berupa foto, catatan observasi, transkrip wawancara). Lalu bagian paling akhir sendiri yaitu riwayat hidup penulis yaitu berisi tentang nama lengkap penulis, tempat dan tanggal lahir, riwayat pendidikan, pengalaman organisasi, dan informasi tentang prestasi yang diraihnya.

Pertunjukkan wayang di Jawa sebelumnya merupakan pertunjukan ritual yang digunakan sebagai media untuk mengundang roh nenek moyang turun ke bumi dengan tujuan agar membantu keturunannya yang ada di dunia.

Seiring dengan perkembangan zaman dan masuknya budaya Islam, kepercayaan bahwa pertunjukkan wayang dapat memanggil roh leluhur pun semakin memudar. Dengan adanya perkembangan budaya tersebut, saat ini pertunjukkan wayang tidak hanya berfungsi sebagai tradisi namun juga sebagai pesan atau informasi.

Pertunjukkan wayang tidak hanya bisa mengkomunikasikan informasi-informasi mengenai kehidupan manusia di dunia, namun pertunjukkan wayang juga bisa menjadi media pembelajaran dan pengajaran bagi anak-anak maupun orang dewasa. Dengan mengenalkan anak terhadap dunia pewayangan maka akan lebih mudah mengkomunikasikan pesan yang dikandung dalam tokoh maupun cerita pewayangan tersebut.

Wayang tidak hanya sebagai media tradisional, wayang juga bisa menjadi media modern, meskipun tidak banyak yang mengakuinya. Pada masa kemerdekaan antara tahun 1945-1949, pemerintah Indonesia sedang berjuang untuk mempertahankan nasionalisme Bangsa Indonesia. Perjuangan untuk memantapkan nasionalisme itu wayang kulit sangat efektif (Soedarsono, 2003:213). Hal tersebut dikarenakan pada saat itu masyarakat Indonesia masih banyak yang buta huruf, dan pemerintah

Modernisasi kontemporer ditandai dengan fenomena mengglobalnya dunia.³² 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 tapi 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 lading dan sawahnya mereka kemudian menunggu saat-saat memanen hasil kerja mereka. Di sela-sela menunggu itulah mereka melahirkan kesenian rakyat seperti jathilan/ kuda lumping, 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

³² Istilah modernisasi kontemporer digunakan untuk mengacu kepada modernisasi paling mutakhir. Istilah tersebut digunakan karena di setiap masa tentu saja selalu ada periode modern menurut masa tersebut.

mereka 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.³⁴

Para pelaku seni tradisional yang mampu memanfaatkan dengan baik fenomena globalisasi tersebut dengan cara menautkan aktivitas berkesenian mereka dengan

³⁴ Basundoro,Purnawan, “*Kesenian Tradisional di Tengah Arus Modernisasi*”, ([http://basundoro-fib.web.unair.ac.id/artikel_detail-67666-Sejarah-KESENIAN TRADISIONAL DI TENGAH ARUS MODERNISASI.html](http://basundoro-fib.web.unair.ac.id/artikel_detail-67666-Sejarah-KESENIAN_TRADISIONAL_DI_TENGAH_ARUS_MODERNISASI.html)/ diakses pada tanggal Selasa, 23 Juli 2019, pada pukul 09.46

dunia global tidak jarang memperoleh keuntungan yang luar biasa. Mereka bisa menjadi seniman tenar sekaligus menerima pemasukan finansial yang tidak sedikit.

Memodifikasi kesenian tradisional agar sesuai dengan selera masyarakat bukanlah hal yang tabu. Hampir semua jenis kesenian sebenarnya merupakan hasil penyesuaian-penyesuaian atau hasil kompromi 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 baru dari pementasannya, namun ternyata melahirkan juga dalang-dalang yang dalam mementaskan wayang kulit mencoba keluar dari pakem baru. Ki Narto Sabdo merupakan contoh dalang yang mencoba keluar dari pakem dalam pementasan wayang kulit. Pada awalnya ia ditentang oleh masyarakat yang fanatic 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 memasukkan unsur-unsur hiburan non-wayang dalam pementasannya.³⁵

Agar kesenian tradisional eksis di tengah-tengah arus perubahan yang radikal dan cepat, maka para seniman pendukung kesenian tradisional juga harus mengikuti arus

³⁵ Untuk kasus-kasus kesenian tradisional yang mampu memanfaatkan arus modernisasi, lihat hasil penelitian Edwin Jurriens, *Ekspresi Lokal dalam Fenomena Global : Safari Budaya dan Migrasi*, (Jakarta: LP3ES dan KITLV- Jakarta, 2006)

permintaan masyarakat tersebut, menimbulkan rasa ingin tahu akan pembuatan film untuk kepentingan seni, komersil dan informasi. Diharapkan banyaknya generasi muda yang kreatif, cerdas dan ahklak yang mulia masa depan perfilman Indonesia dapat lebih maju lagi.

Film menjadi berbeda dengan bentuk media audio-visual yang lainnya macam televise karena mampu membentuk (atau sebenarnya justru memang dibentuk) identitasnya sendiri. Menonton film pada nantinya akan mendefinisikan dirinya berbeda dengan menonton televise.

Film adalah media terefektif dan terpopuler dalam pembelajaran budaya oleh masyarakat Melalui film sebenarnya kita banyak belajar tentang budaya. Baik itu budaya masyarakat di mana kita hidup di dalamnya, atau bahkan budaya yang sama sekali asing buat kita. Dan kita akan menjadi mengetahui bahwa budaya di setia masyarakat berbeda, misalnya masyarakat A memiliki budaya begini dan masyarakat B memiliki budaya yg begitu, karena hal tersebut kita ketahui melalui film.

Film juga dilihat sebagai media sosialisasi dan media publikasi budaya yang ampuh dan persuasive. Buktinya adalah ajang-ajang festival film semacam Jiffest (Jakarta International Film Festival), Festival Film Prancis, Pekan Film Eropa, dan sejenisnya merupakan ajang tahunan yang rutin diselenggarakan di Indonesia.

Film-film yang disajikan dalam pelbagai ajang festival tadi telah berperan sebagai duta besar kebudayaan mereka sendiri, untuk diperkenalkan kepada masyarakat yang memiliki budaya yang tentunya berbeda dengan darimana film tersebut berasal. Duta besar yang tidak birokratis pastinya film tersebut

Begitu pula dengan audiensnya. Mereka dengan sadar datang menonton film salah satunya untuk mengenal budaya yang lainnya. Mereka menonton film Iran karena ingin tahu bagaimana kehidupan sosial budaya masyarakat Iran dan berbagai dinamikanya. Belum lagi film Ceko, Turki, Korea, China, Jepang, India, dan sebagainya.

Unsur-unsur nilai budaya ini yang sering luput dari sajian televisi. Media televisi tidak bisa atau lebih tepatnya tidak merasa perlu untuk menyajikan nilai budaya sebagaimana yang tersajikan melalui media film.

Film untuk itu dipahami sebagai representasi budaya. Film digunakan sebagai cerminan untuk mengaca atau untuk melihat bagaimana budaya bekerja atau hidup di dalam suatu masyarakat.

Chris Barker menyebutkan bahwa representasi merupakan kajian utama dalam *cultural studies*. Representasi sendiri dimaknai sebagaimana dunia dikonstruksikan secara sosialnya dan disajikan kepada kita dan oleh kita di dalam pemaknaan itu tertentu. *Cultural studie* memfokuskan diri kepada bagaimana proses pemaknaan representasi itu sendiri.³⁸

Menurut Stuart Hall, representasi adalah salah satu praktek penting yang memproduksi kebudayaan. Kebudayaan merupakan konsep yang sangat luas, kebudayaan menyangkut 'pengalaman berbagi'.³⁹

Seseorang berhasil dikatakan berasal dari kebudayaan yang sama jika manusia-manusia yang ada disitu membagi pengalaman yang sama, membagi kode-kode

³⁸ Chris Barker, *Cultural Studies Theory and Practice*, New Delhi : Sage, 2004, hlm 8

³⁹ Nurainin Juliastuti, *Representasi, Newsletter KUNCI No. 4*, Maret 2000, <http://kunci.or.id/esai.nws/04/representasi.htm>

kebudayaan yang sama, berbicara dalam bahasa yang sama, dan saling berbagi konsep-konsep yang sama.

Dalam pembicaraan kita, representasi merujuk pada konstruksi segala bentuk media (terutama media massa) terhadap segala aspek realitas atau kenyataan, seperti masyarakat, objek, peristiwa, hingga identitas budaya. Representasi ini bisa berbentuk kata-kata atau tulisan bahkan juga dapat dilihat dalam bentuk gambar bergerak atau film.⁴⁰

Konsep representasi sendiri dilihat sebagai sebuah produk dari proses representasi. Representasi tidak hanya melibatkan bagaimana identitas budaya disajikan (atau lebih tepatnya dikonstruksikan) di dalam sebuah teks tapi juga dikonstruksikan di dalam proses produksi dan resepsi oleh masyarakat yang mengkonsumsi nilai-nilai budaya yang direpresentasikan tadi.

Dalam kasus film sebagai representasi budaya, film tidak hanya mengkonstruksikan nilai-nilai budaya tertentu di dalam dirinya sendiri, tapi juga tentang bagaimana nilai-nilai tadi diproduksi dan bagaimana nilai itu dikonsumsi oleh masyarakat yang menyaksikan film tersebut. Jadi ada semacam proses pertukaran kode-kode kebudayaan dalam tindakan film sebagai representasi budaya.

Junaidi, dalam artikelnya *Film Mandarin dan Identitas Budaya Indonesia*, mendiskusikan perspektif *Cultural Studies* yang melihat fenomena film Mandarin dalam kaitannya dengan pembentukan identitas bangsa Indonesia. Di sini Junaidi

⁴⁰ Yerry Panji, *Film dan Representasi Budaya*, dalam <https://www.google.com/amp/s/yearrypanji.wordpress.com/2009/01/03/film-dan-representasi-budaya/amp/> diakses pada tanggal 27 Maret 2019 pukul 13.02

sarana komunikasi, dan medianya adalah tangan, halaman cetak, Radio atau Televisi, tidak hanya membawa pesan tetapi sekaligus merupakan lambing komunikasi.⁵⁵

Pada prinsipnya pernyataan ini benar, bahwa lambang, gerak, bahasa dan lainnya itu adalah sarana dan media komunikasi. Onong Uchjana Effendi dalam membahas komunikasi primer dan sekunder membenarkan bahwa lambing tersebut juga media, sebagai media primer. Tapi dalam kehidupan sehari-hari, yang disebut media komunikasi itu adalah media kedua (komunikasi sekunder), seperti surat, radio, televise, surat kabar dan sebagainya. Onong mengambil contoh, bahwa surat itu hanya sehelai kertas kalau tidak ditulisi kata-kata yang mencetuskan fikiran atau perasaan jarang sekali orang menyatakan bahwa bahasa itu sebagai media komunikasi seolah-olah itu pesan (the content of message), yaitu pikiran dan perasaan sudah melekat dalam bahasa, yang masing-masing tak mungkin terpisahkan satu sama lain. Jadi surat itulah medianya, bukan bahasa sebagai media. Contoh lagi, adalah komunikasi tatap muka (face to face communication), sering dikatakan sebagai komunikasi tanpa media. Hal ini terbukti dengan diberikannya sebutan komunikasi bermedia (mediated communication) pada komunikasi sekunder. Dengan demikian Media Komunikasi adalah alat saluran untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan.⁵⁶

Sedangkan pengertian lain yaitu media komunikasi merupakan medium yang berguna sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber dan penerima.⁵⁷

⁵⁵ Sean Macdribe, *Many Voices One World*, dalam “ Aneka suara satu dunia”, Unesco- Balai Pustaka, h.83

⁵⁶ Mudjiono, Yoyon, *Ilmu Komunikasi*, Jaudar Press, Surabaya, 2017, h. 37

⁵⁷ Jamalludin, “*MANFAAT MEDIA KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*” Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang, Vol.1, Hal, 1 eJournal. 2002

kedudukan, kewajiban, tanggungjawab sosial media massa itu terhadap kehidupan sosial atau masyarakat. Dengan demikian unsur media dalam komunikasi bergantung erat dengan unsur komunikasi lainnya, penggunaan alat itu dalam tanggungjawab sosial terhadap kehidupan manusia.

Perkembangan media komunikasi di abad 20-an ini sudah sangat pesat sekali. Media komunikasi sejak abad 18-an sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat. Terlebih di era sekarang. Media komunikasi menjadi kebutuhan primer. Muncul anggapan bahwa tanpa media komunikasi ini, masyarakat akan buta. Ditambah dengan berkembangnya media komunikasi di era digital, memberikan efek kemudahan bagi masyarakat. Kemudahan mengakses komunikasi tergambar dalam mudahnya kita bersosialisasi dengan masyarakat luar dengan efisiensi waktu. Artinya tidak perlu waktu yang lama. efek kemudahan bagi masyarakat.⁶⁰ Kemudahan mengakses komunikasi tergambar dalam mudahnya kita bersosialisasi dengan masyarakat luar dengan efisiensi waktu. Artinya tidak perlu waktu yang lama. Bermodalkan *smartphone*, kita bisa mengakses secara luas di era digital ini tentang peristiwa apa saja, kapan saja.

Perkembangan media komunikasi secara umum juga dibarengi dengan naik atau turunnya biaya untuk mengaksesnya. Semakin mudah untuk diakses, bisa jadi biaya yang diperlukan semakin kecil. Hanya dengan modal *smartphone* dan beberapa kuota internet kita bisa mengakses berita atau informasi tentang waktu lampau baik di dalam

⁶⁰ Bima, "Perkembangan Media Komunikasi di Era Digital", diakses dari <https://article.bima.co.id/post/article/perkembangan-media-komunikasi-di-era-digital/>, pada tanggal 18 Februari 2019 pukul 08.00.

berbeda satu sama lain dan akan berpengaruh pada individu dalam mempersepsi suatu objek, stimulus, meskipun objek tersebut benar-benar sama. Persepsi seseorang atau kelompok dapat jauh berbeda dengan persepsi orang atau kelompok lain sekalipun situasinya sama. Perbedaan persepsi dapat ditelusuri pada adanya perbedaan-perbedaan individu, perbedaan-perbedaan dalam kepribadian, perbedaan dalam sikap atau perbedaan dalam motivasi. Pada dasarnya proses terbentuknya persepsi ini terjadi dalam diri seseorang, namun persepsi juga dipengaruhi oleh pengalaman, proses belajar, dan pengetahuannya.

Proses Persepsi

Menurut Miftah Toha⁶⁹ (2003:145), proses terbentuknya persepsi didasari pada beberapa tahapan, yaitu:

- **Stimulus atau Ransangan**

Terjadinya persepsi diawali ketika seseorang dihadapkan pada suatu stimulus/ransangan yang hadir dari lingkungannya.

- **Registrasi**

Dalam proses registrasi, suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan syarat seseorang berpengaruh melalui alat

⁶⁹ Miftah, Toha, 2003, *Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, h. 145

untuk mencapai pengertian bersama.⁷² Rogers mendefinisikan difusi sebagai proses di mana suatu inovasi dikomunikasikan melalui saluran tertentu dalam jangka waktu tertentu diantara para anggota dalam suatu system sosial. Menurut Savage (1981) sebagaimana dikutip Ruslan (2003:119),⁷³ difusi merupakan suatu proses komunikasi yang menetapkan pada titik-titik tertentu dalam penyebaran informasi melalui ruang dan waktu dari satu agen ke agen yang lainnya.

Dari pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan difusi inovasi terdapat kriteria seperti informasi (berupa pesan yang disampaikan), adanya penggunaan media baik secara langsung seperti tatap muka, maupun menggunakan media kedua seperti brosur, pamphlet, buku, spanduk, dan sebagainya.⁷⁴

A. Unsur Utama dalam Difusi Inovasi

Menurut Rogers ada empat unsur pokok dalam proses difusi inovasi yaitu :⁷⁵

A. Inovasi

Inovasi adalah suatu ide, karya atau objek yang dianggap baru oleh seseorang.

Menurut Rogers terdapat lima karakter inovasi yaitu :⁷⁶

i. *Relative advantages* (Keuntungan Relatif)

⁷² Everett, M Rogers, *Diffusi of Inovations, third edition* (New York, 1983), h.5.

⁷³ Ruslan, Rosady, 2003, *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, h. 119

⁷⁴ Sartika, Arini, “*Strategi Komunikasi Komisi Penanggulangan AIDS (KPA) Dalam Melakukan Sosialisasi HIV/AIDS di Kota Samarinda*”, Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Vol. 3 No.1, eJournal Ilmu Komunikasi, 2015,h. 19

⁷⁵ Everett, M Rogers, *Diffusi of Inovations, third edition* (New York, 1983), h. 10.

⁷⁶ *Ibid.* h. 16-17.

Komunikasi begitu penting dalam kehidupan sosial manusia, sebab komunikasi adalah inti dari hubungan sosial. Yang dapat menghantarkan manusia pada tujuan-tujuan dan kebutuhan-kebutuhan hidupnya. Juga yang mampu membentuk adanya masyarakat beserta kebudayaannya.

Media komunikasi dari kajian tentang wayang sinema disini yang dimaksud adalah bagaimana wayang sinema menjadi perantara atau alat untuk menyampaikan pesan. Penyampaian pesan tersebut ada dalam setiap pertunjukkan wayang sinema mulai dari bahasa dan cerita yang mampu menyampaikan pesan menggunakan media wayang sinema.

Wayang sinema merupakan gebrakan baru dalam kesenian tradisional yaitu merupakan seni gabungan antara wayang kulit dan film, film sendiri merupakan jenis media komunikasi yang bertujuan menyampaikan pesan lewat adegan-adegan yang dilakukan oleh pemeran yang ada di dalam film tersebut.

Dalam wayang sinema pemeran bukan dari actor-aktor pemain film yang sering kita jumpai tetapi peran actor tersebut digantikan oleh wayang kulit dan jika biasanya kita jumpai wayang kulit dimainkan oleh satu dalang tetapi di wayang sinema dimainkan oleh 12 dalang lalu dimainkan diatas kelir yang mana di dalam kelir tersebut sudah dicampur efek film melalui proyektor sehingga penonton bisa melihat pertunjukkan wayang serasa seperti menonton bioskop.

Dari segi bahasa untuk penyampaian pesan dalam pertunjukkan wayang sinema komunikasi yang dilakukan dengan cara menggunakan bahasa komunikatif atau bahasa

Hal ini juga di dukung oleh peneliti. Peneliti melihat pertunjukkan wayang sinema di You Tube dan hasilnya peneliti menemukan penggunaan bahasa komunikatif yang dapat diterima masyarakat modern yaitu dalam pertunjukkan wayang sinema tersebut bahasa komunikatif keseluruhannya menggunakan bahasa Indonesia.

Hal ini dilakukan oleh Aneng Kiswanto beliau adalah orang yg menciptakan wayang sinema. Suatu ketika ada seorang mahasiswa asal Kalimantan ia menyukai wayang tetapi tidak mengerti bahasa yang digunakan, mengingat hal itu Aneng mencoba memodifikasi bahasa yang digunakan agar dipahami oleh orang-orang.

Selain penggunaan bahasa unsur komunikasi dalam wayang sinema juga terikat pada cerita pewayangannya, jika wayang konvensional menggunakan cerita sesuai dengan kitab Ramayana dan Mahabaratha, berbeda pula dengan wayang sinema di wayang sinema Aneng memodel cerita pewayangan dengan cerita masa kini bukan cerita wayang pada umumnya dan jika pada wayang biasa bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa namun berbeda dengan wayang sinema, justru wayang sinema menggunakan bahasa Indonesia sedangkan untuk cerita menggunakan cerita masa kini seperti Ada Apa Dengan Sinta kemudian menceritakan tentang kelahiran Gatutkaca yang di dalamnya ada beberapa efek film, tujuan menggunakan cerita dan bahasa model seperti itu agar penonton suka dan tidak bosan sehingga pesan mudah disampaikan, karena ini komunikasi yaitu menyampaikan pesan dari komunikator ke komunikan agar bermanfaat bagi komunikan, dalam wayang sinema pesan mudah tersampaikan karena bahasa, tampilan dan cerita yang dibuat.

zaman sekarang atau bisa dikatakan cerita zaman *now* hal ini terbukti dengan cerita yang dibawakan oleh Aneng Kiswanto seseorang yang menciptakan wayang sinema cerita tersebut yaitu Ada Apa dengan Sinta, sebuah cerita yang merupakan hasil modifikasi dari film Ada Apa dengan Cinta, dan yang memerankan cerita tersebut yaitu tokoh-tokoh wayang kulit.

Pada bab ini temuan data penelitian diperoleh dari hasil penelitian di bab sebelumnya, peneliti menemukan data penelitian secara mendetail dan adapun data yang diperoleh peneliti sebanyak tujuh data sesuai dengan fokus penelitian.

Temuan tentang Persepsi Masyarakat terhadap media komunikasi Wayang sinema

Temuan peneliti yang pertama tentang media komunikasi wayang sinema, yaitu menjelaskan persepsi masyarakat terhadap media komunikasi wayang sinema. Pada temuan penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan ketujuh informan yaitu masyarakat, hasil yang diperoleh berisi tentang persepsi pribadi mereka tentang wayang sinema, adapun temuan penelitian adalah sebagai berikut.

a. Kreatif dan Inovatif

Menurut persepsi pak Surwedi tentang kreatif dan Inovatif itu beliau melihat wayang ini untuk beberapa kalangan saja kalau generasi millennial tentu wayang sinema mudah diterima tapi kalau untuk generasi yang suka tradisional wayang sinema mungkin kurang diterima.

Dalam penelitian tentang wayang sinema ini, maksud dari kreatifitas itu sendiri yaitu seorang dalang mempunyai kemampuan menemukan ide-ide baru berupa teknologi modern yang kemudian diterapkan dalam pementasan wayangnya lalu sang dalang juga bisa menemukan hubungan-hubungan baru antara kesenian wayang dan teknologi era modern seperti saat ini atas dasar pemikiran kreatif itu sang dalang mencoba melihat sesuatu dari teknologi itu serta nantinya menemukan sudut pandang baru dan mengkombinasikan kesenian wayang dan teknologi itu, sedangkan teknologi yang dimaksud adalah teknologi sinematographi atau film, dan kemudian hasil dari kombinasi tersebut yaitu wayang sinema dan kemudian si dalang tersebut mempunyai sudut pandang wayangnya bisa diterapkan untuk masyarakat modern ini.

Setelah hasil kreatifitas dalang dalam menggunakan wayang sinema, kemudian dalang tersebut berinovasi yaitu menerapkan hasil dari kreatifitas tersebut yaitu menggabungkan teknologi sinematographi dan wayang kulitnya pada saat pentas di hadapan penonton, tujuan dari inovasi tersebut agar wayang sinema mendapatkan nilai fungsi dan nilai guna dimasyarakat modern saat ini.

Atas hasil dari pemikiran dalang dalam berpikir kreatif dan inovatif manfaatnya dapat dirasakan oleh si dalang tersebut dan masyarakat juga. Manfaat untuk dalang wayang sinema yaitu bisa menerapkan berpikir kreatif dan inovatifnya dalam wayang sinema dan mendapatkan hasil berupa keuntungan dari nilai guna dan fungsi wayang sinema tersebut dan kemudian manfaat lainnya dalang juga bisa terkenal di masyarakat dan itu sebuah keuntungan sendiri bagi dalang tersebut, kemudian untuk masyarakat sendiri manfaatnya masyarakat menemukan hal baru dalam kesenian pewayangan

Indonesia yang berupa pengkombinasian wayang kulit dan teknologi film sehingga masyarakat takjub dan semakin mencintai budaya dan kesenian pewayangan di era modern ini. Akan tetapi kreatifitas dalang dalam menggunakan wayang sinema juga inovasinya terbatas artinya hanya untuk kalangan tertentu saja, karena rata-rata yang menyukai hasil kreatifitas dalang melalui wayang sinema yaitu generasi muda atau millennial yang suka dengan kreatifitas dalang tersebut, dan apabila wayang sinema diinovasikan di hadapan generasi yang masih suka tradisional tentu akan sulit menerimanya.

b. Unik

Temuan tentang wayang sinema berdasarkan persepsi masyarakat bernama Angga yaitu unik, awalnya ia melihat wayang sinema itu melihat bahasa dan cerita yang disampaikan oleh dalang wayang sinema tersebut, dari situ ia menemukan keunikan tersendiri dari pada wayang yang lain sehingga ia berpersepsi wayang ini sangat unik.

Jadi wayang sinema hal yang dianggap unik yaitu dari bahasa dan cerita yang disampaikan oleh dalang tersebut, bahasa untuk menyampaikan pesan yang digunakan oleh dalang dalam mementaskan wayang sinema menggunakan bahasa komunikatif artinya yang dapat dipahami orang lain, jika dalam wayang biasa orang-orang mengertinya wayang menggunakan bahasa Jawa namun berbeda dengan wayang sinema dan bahasa komunikatif itu sendiri yaitu bahasa Indonesia karena merupakan bahasa pemersatu bangsa artinya wayang sinema dengan adanya menggunakan bahasa Indonesia mempunyai keunikan sendiri yaitu dapat dimengerti oleh orang-orang yang tidak mengerti bahasa asli pewayangan dalam hal ini bahasa Jawa dan bahasa dalam

wayang sinema juga bisa dipahami oleh orang-orang seluruh Indonesia karena bahasa yang dipakai itu dalam menyampaikan pesan. Kemudian untuk cerita yang dibawakan sangat unik sekali karena berbeda dengan cerita wayang pada umumnya, jika wayang pada umumnya menggunakan cerita sesuai dengan kitab Ramayana dan Mahabaratha namun di wayang sinema cerita yang disampaikan menggunakan cerita-cerita jaman jaman sekarang atau bisa dikatakan cerita jaman *now*, sebagai contoh cerita yang disampaikan dengan judul Ada Apa dengan Sinta, atau bisa dikatakan sebuah cerita modifikasi dari film Ada Apa dengan Cinta, tapi yang menarik pemeran cerita tersebut adalah tokoh-tokoh yang ada di dalam wayang kulit itu.

Atas keunikan bahasa dan cerita tersebut manfaatnya bagi penonton yang menontonya mengerti bahasa yang disampaikan sehingga penonton bisa belajar wayang atau mengenal wayang, dan penonton juga suka bahkan terhibur dengan cerita jaman sekarang yang disampaikan pada saat pementasan wayang sinema..

c. *Good Idea* (Ide Bagus)

Temuan ini berawal dari ketika pak Hadiyono melihat pertunjukkan wayang sinema, disitu ia memfokuskan tentang konsep dan awal mula terciptanya itu, beliau melihat wayang ini sangat pantas untuk digunakan di era modern akhirnya beliau berpersepsi wayang ini adalah solusi atau ide yang bagus.

Jadi persepsi masyarakat tentang *Good Idea* yaitu bagaimana seorang dalang mempunyai rancangan pemikiran untuk membuat dan menggunakan wayang sinema itu sendiri kemudian dituangkan melalui kreatifitasnya dan diinovasikan untuk

dipentaskan ke masyarakat luas dan pada saat masyarakat menontonya, masyarakat menilai itu adalah sebuah gagasan atau ide yang bagus.

Manfaat dari ide bagus bagi seorang dalang sendiri yaitu dapat mengenalkan kesenian wayang di era modern dan masyarakat modern, dan kemudian dalang tersebut berkat ide bagusnya dalang tersebut mendapatkan apresiasi sendiri oleh masyarakat.

d. Modern

Modern atau modernisasi . Modernisasi adalah suatu proses transformasi dari suatu arah perubahan ke arah yang lebih maju atau meningkat dalam berbagai aspek dalam kehidupan masyarakat. Menurut Abdulsyani (1994) modernisasi adalah proses perubahan dari cara-cara tradisional ke cara-cara baru yang lebih maju dimana dimaksudkan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Seiring dengan pendapat Wilbert E. Moore (1965) yang mengemukakan bahwa modernisasi adalah suatu transformasi total kehidupan bersama yang tradisional atau pra modern dalam arti teknologi serta organisasi sosial, ke arah pola ekonomis dan politis yang menjadi ciri-ciri negara barat yang stabil

Dalam persepsi masyarakat tentang wayang sinema modern yaitu menurut persepsi Pak Didik modern karena beliau melihat tampilannya modern yang didukung oleh teknologi-teknologi seperti sinematographie atas dasar itu beliau berpersepsi modern.

Jadi pada persepsi masyarakat terhadap wayang sinema tentang modern ini maksudnya adalah tampilannya yang modern dan didukung oleh teknologi canggih, pada wayang sinema konsep modern dapat diketahui yaitu pada efek animasi film

yang dimainkan dari laptop dan kemudian disambungkan melalui proyektor sehingga tampilan di kelir atau layar menampilkan seperti menonton film dan wayang tersebut dimainkan di balik layar sehingga di depan layar terlihat wayang tersebut masuk di dalam efek animasi film tersebut.

Manfaat dari ini bagi dalang bisa untuk mengembangkan wayang di era modern dan mengenalkannya juga ke masyarakat serta bagi masyarakat sendiri wayang sinema di era modern seperti ini dapat juga untuk dilestarikan agar tidak punah, dan agar selalu tampil eksis di era modern

e. Pemanfaatan Teknologi

Persepsi masyarakat terhadap wayang sinema sebagai media komunikasi dalam hal ini tentang pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan teknologi yang dimaksud disini yaitu kreatifitas seorang dalang dalam memanfaatkan teknologi modern dan kemudian diterapkan dalam pementasan wayang sinema, teknologi yang dimaksud untuk diterapkan yaitu teknologi sinematographi atau bisa disebut juga teknologi film. Pemanfaatan teknologi ini dilakukan dengan cara membuatnya di laptop kemudian disambungkan di LCD Proyektor kemudian diarahkan ke kelir atau layar sehingga hasil dari membuat efek itu dimainkan bersama dengan memainkan wayang yang dimainkan di belakang layar sehingga tampak depan wayang tersebut masuk dalam efek film tersebut.

Manfaat penggunaan teknologi bagi seorang dalang sendiri yaitu dapat mengembangkan dan mengenalkan wayang di zaman modern, karena kesenian wayang adalah kesenian yang mengkrystal artinya mengikuti perkembangan zaman

Temuan penelitian ini berdasarkan hasil proses persepsi yang dilakukan oleh narasumber bernama Pak Kusnadi. Proses persepsinya yaitu ketika beliau melihat pertunjukkan wayang sinema, beliau memfokuskan pada cerita yang dibawakan pada saat pentas itu, dalam cerita itu menggunakan cerita jaman sekarang dan bahasa yang digunakan menggunakan bahasa Indonesia sehingga membuat beliau merasa heran dan berpersepsi seperti itu, karena menurutnya wayang harusnya sesuai pakem dan bahasa juga harus disesuaikan.

Dari hasil temuan penelitian wayang sinema maksud dari tidak sesuai pakem yang membuat seseorang tidak suka adalah ceritanya tidak sesuai dengan aslinya, karena masyarakat lebih suka dengan cerita asli pewayangan yang mengandung pesan-pesan khusus.

g. Terlalu Berlebihan.

Maksud dari temuan penelitian ini terlalu berlebihan yaitu pada wayang sinema terlalu berlebihan menampilkan teknologi sehingga unsur ketradisionalnya tidak ada, karena berdasarkan hasil wawancara tersebut. Temuan ini berdasarkan hasil wawancara dengan pak Wijayanto, proses terjadi persepsinya ketika beliau melihat pertunjukkan wayang sinema, kemudian beliau memfokuskan pada teknologi film dan music yang dimainkan itu, hasil pengamatan beliau kurang suka sekali dengan tampilannya seperti itu yang dianggapnya terlalu berlebihan karena beliau lebih suka wayang yang masih mempertahankan unsur tradisionalnya yang masih melekat di dalam dirinya.

Jadi dalam hal ini wayang sinema terlalu berlebihan karena wayang sinema tersebut cenderung lebih menampilkan kecanggihan teknologi yang modern sehingga masyarakat

dalam hal ini kurang suka. Ketidaksukaan itu karena unsur ketradisionalnya tidak ada. Karena wayang sendiri adalah kesenian tradisional sehingga harus tetap dipertahankan unsur ketradisionalnya tersebut.

Suka atau tidak suka terhadap media komunikasi wayang sinema masyarakat kini melihat wajah baru dunia pewayangan di era modern seperti ini, dimana wayang akan selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman yaitu dengan dukungan teknologi wayang akan selalu maju di era modern dan tidak akan punah oleh zaman apabila seorang dalang atau penggiat seni wayang mempunyai rancangan-rancangan untuk memajukan wayang.

Wayang sinema digadang-gadang akan menjadi wayang yang sangat modern karena kreatifitas dan inovatifnya seorang dalang dalam membuat wayang ini bisa berkembang di era modern dan wayang ini juga digadang-gadang bisa membuat kesenian wayang tetap lestari di Indonesia.

Wayang sinema sebuah seni yang modern akan tetapi kemodernan wayang sinema hanya bisa dinikmati oleh kalangan menengah keatas, mahasiswa dan anak-anak kecil yang belajar wayang.

B. Konfirmasi Temuan dengan Teori

Konfirmasi temuan dengan teori ini menyatakan bahwa wayang sinema merupakan kesenian kreatif dan inovatif, sedangkan inovatif berasal dari kata inovasi. Pada penelitian ini menggunakan teori difusi inovasi oleh Everett M. Rogers artinya inovasi wayang sinema adalah salah satu produk inovasi untuk perkembangan wayang di masa depan yang mempunyai nilai guna di masyarakat. Sehingga banyak persepsi yang muncul dari masyarakat itu sendiri untuk wayang sinema.

Inovasi wayang sinema dianggap memiliki keuntungan relatif (relative advantages) karena inovasi wayang sinema merupakan suatu ide yang sangat bagus untuk bisa memajukan kesenian wayang dan mudah diterima juga oleh masyarakat.

Inovasi wayang sinema yang didukung oleh teknologi canggih menyesuaikan dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat oleh karena itu masyarakat yang menyukai kesenian wayang dan ingin melihat perkembangan wayang tentu masyarakat akan menerima dengan cepat wayang sinema itu. Inovasi wayang sinema tidaklah rumit karena mudah dipahami oleh masyarakat melalui bahasa dan cerita yang dibawanya yang menggunakan bahasa komunikatif dan cerita jaman sekarang sehingga masyarakat mampu menerimanya dengan cepat apalagi dengan ditambahkannya teknologi.

Seorang dalang wayang jika ingin maju dan modern dapat mencoba memanfaatkan teknologi kemudian teknologi tersebut menghasilkan inovasi wayang sinema untuk menarik minat masyarakat agar suka dengan kesenian wayang.

- Danerius, Sinaga, 1988, *Sosiologi dan Antropologi*. Klaten: PT. Intan Pariwara,
- Everett, M Rogers, *Diffusi of Inovations, third edition* (New York, 1983)
- Donald K. Emerson, *Indonesia's Elite*, 1976, Cornell University Press, Ithaca-London,
- Guritno, Pandam, *Wayang, Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*, 1988, UI Press : Jakarta
- Gunawan, Imam, *Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Praktik*, 2013, Bumi Aksara, Jakarta,
- Harmoko, *Komunikasi Sambung Rasa*, Sinar Harapan,
- Haryanto, S. *Pratiwimba Adiluhung : Sejarah dan Perkembangan Way*
- Jalaludin, Rakhmat, 2007. *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Kartono, K, 1980, *Pengantar Metodologi Research Sosial*, Bandung, Penerbit Alumni,
- Miftah, Toha, 2003, *Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- McQuail, Denis. 1991. *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Edisi Kedua. Alih Bahasa Agus Dharmawan. Dan Amirudin. Erlangga. Jakarta
- Mudjiono, Yoyon, *Ilmu Komunikasi*, Jaudar Press, Surabaya, 2017
- Mantja, W, 2007, *Etnografi Desain Penelitian Kualitatif Pendidikan dan Manajemen Pendidikan*, Malang : Elang Mas
- Mulyono, Ir Sri, 1978, *Wayang :Asal-Usul, Filsafat dan Masa Depan*, Jakarta, Gunung Agung
- Onong Uchjana Effendi, *Dinamika Komunikasi*, Remaja Karya, Bandung, 1986,

- Ruslan, Rosady, 2003, *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Rogers, E.M dan Shoemaker, F.F., 1971, *Communication of Innovations*, London: The Free Press
- R.M Soedarsono, *Seni Pertunjukan dari Perspektif Politik, Sosial, dan Ekonomi*, (Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2003
- Sean Macdribe, Many Voices One World, dalam “ Aneka suara satu dunia”, Unesco- Balai Pustaka,
- Soedarsono, *Seni Pertunjukkan Dari Perspektif Politik, Sosial, dan Ekonomi*, 2003,: Gadjah Mada University Pers
- Soekanto, Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1994
- Sztompka, Piort, *Sosiologi Perubahan Sosial*, Prenada, Jakarta, 2004
- Suharman, 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi,
- Sunaryo, 2004, *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC
- Straubhaar, Joseph and LaRose, Robert, 2006, *Media Now Understanding Media, Culture and Technology*, Belmont California: Thompson Wadsworth
- Sujamto, *Wayang dan Budaya Jawa*, 1992, Dahara Prize, Semarang,
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Undang-Undang Nomor 8 tahun 1992 pasal 5 Tentang Perfilman Indonesia
- Waidi, 2006. *Pemahaman dan teori persepsi*. RemajaKarya, Bandung

