

KARAKTERISTIK MEDIA KOMUNIKASI INOVATIF WAYANG BEBER METROPOLITAN JAKARTA

Guntur Sukoco
RA. Darul Hikmah
guntur.sukoco25@gmail.com

Abstract: This research is in the background of the researcher's concern about the existence of wayang beber which is also the culture of the Indonesian nation that is almost extinct, the preservation of wayang beber in Jakarta with the aim of reviving the art of wayang beber show. A community of lovers of wayang beber in the capital city of Jakarta and currently known to the community as WBM (Wayang Beber Metropolitan), trying to preserve the wayang beber. With data collection techniques in the form of observation involved, in-depth interviews as well as secondary data collection through documentation. The result of this research was obtained Knowledge of Innovative Communication Chanel Puppet on Beber Metropolitan Puppet Community in Jakarta and also as the source of Innovation knowledge is Dalang Wayang Beber Metropolitan in this case brother of Samuel. The message delivered is Wayang Sandal Jepit (WANGSIT) and is also an idea of a new figure in puppet in Indonesia. Wayang is made of a garbage that was not initially used, although in use became a means to protect the feet that place under, but used as a medium to become wayang figures. Communication Channels and Social Systems Media Innovations The Wayang Performing Arts is an interpersonal channel because this communication channel is done to get feedback from the audience in the wayang beber performing arts, and this response is one of the signs of communication channel success in wayang beber performing arts. Confirmation of Media Innovation of Puppet Art Performances can also be said as the Effect of all result of their interview concluding to accept the change made by the dalang in Metropolitan Puppet Community and Beber community.

Keywords: Communicative Chanel, Symbolic Interactive, Social Construction, Wayang Beber, Metropolitan Beber Wayang Community, and Wayang Sandal Jepit

Abstrak: Penelitian ini di latar belakang oleh keprihatinan peneliti tentang keberadaan wayang beber yang juga merupakan kebudayaan bangsa Indonesia yang hampir punah, adanya pelestarian wayang beber di Jakarta dengan tujuan menghidupkan kembali seni pertunjukan wayang beber. Sebuah komunitas pencinta wayang beber di kawasan ibukota Jakarta dan saat ini dikenal komunitas tersebut dengan sebutan WBM (Wayang Beber Metropolitan), berusaha untuk melestarikan wayang beber. Dengan teknik pengumpulan data berupa pengamatan terlibat, wawancara mendalam dan juga pengumpulan data sekunder melalui dokumentasi. Hasil penelitian ini didapatkan Pengetahuan Media Komunikasi Inovatif Wayang Pada Komunitas Wayang Beber Metropolitan di Jakarta dan juga sebagai sumber pengetahuan Inovasi adalah Dalang Wayang Beber Metropolitan dalam hal ini saudara Samuel. Pesan yang disampaikan adalah Wayang Sandal Jepit (WANGSIT) dan juga merupakan gagasan tokoh baru dalam pewayangan di Indonesia. Wayang tersebut terbuat dari sebuah sampah yang awalnya tidak digunakan, walaupun di gunakan menjadi sebuah sarana untuk melindungi kaki yang tempatnya di bawah, namun dijadikan sebagai media menjadi tokoh wayang. Saluran Komunikasi dan Sistem Sosial Inovasi Media Seni Pertunjukan Wayang adalah saluran interpersonal karena saluran komunikasi ini dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari para penonton dalam seni pertunjukan wayang beber, dan respon inilah yang menjadi salah satu tanda keberhasilan saluran komunikasi pada seni pertunjukan wayang beber. Konfirmasi Inovasi Media Seni Pertunjukan Wayang dapat dikatakan juga sebagai Efek dari seluruh hasil wawancara yang dilakukan mereka berkesimpulan menerima perubahan yang dilakukan oleh dalang dalam Komunitas Wayang Beber Metropolitan dan masyarakat.

Kata kunci: Media Komunika, Interaksional simbolik, Konstruksi Sosial, Wayang Beber, Komunitas Wayang Beber Metropolitan, dan Wayang Sandal Jepit

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak suku bangsa dengan berbagai macam kebudayaan. Dari ujung Timur sampai ujung Barat wilayah Republik Indonesia memiliki kebudayaan khas daerahnya sendiri. Tidak terkecuali dengan wayang. Wayang

merupakan salah satu kebudayaan khas daerah Jawa khususnya daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta. Wayang sebagai hasil prestasi puncak masa lalu leluhur di Jawa patut dijadikan milik bersama yang tidak henti-hentinya memukau perhatian orang di dalam maupun di luar negeri (Guritno, 1988:7). Seni sekaligus kebudayaan wayang ini dikenal di hampir seluruh pelosok negeri Indonesia. Dunia internasional juga sudah mengakui bahwa wayang merupakan kesenian asli dari Indonesia. Hal ini terbukti dengan adanya pengakuan dari UNESCO kepada pemerintah Indonesia bahwa wayang telah dipatenkan dan diakui sebagai kesenian asli dari Indonesia.

Media tradisional adalah media komunikasi yang menggunakan seni pertunjukan tradisional, yang lahir dan berkembang di tengah masyarakat pedesaan (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2011:2). Wayang merupakan salah satu kesenian, kebudayaan sekaligus pertunjukan tradisional yang lahir dan berkembang di tengah-tengah masyarakat pedesaan di daerah Jawa, oleh karena itu dapat dikatakan wayang merupakan salah satu jenis media tradisional. Sebagai sebuah media komunikasi, wayang tidak hanya berperan sebagai hiburan bagi masyarakat, namun sebagai sarana edukasi dan *control* sosial. Wujud nyata dari kontrol sosial yang terdapat dalam pertunjukan wayang adalah berupa kritik sosial yang disampaikan kepada pemerintah maupun masyarakat. Wayang merupakan khazanah bernilai tinggi yang diwariskan oleh nenek moyang bangsa Indonesia yang sarat akan pesan dan nilai moral secara tersurat maupun tersirat melalui simbol-simbolnya. Maka, kemampuan ini pula yang memungkinkan wayang sebagai sarana penyampai kritik sosial yang dapat disampaikan dengan beragam cara, baik dialog antar tokoh wayang, cerita, maupun lagu yang mengiringinya.

Sebagai sebuah media komunikasi tradisional yang unik, wayang mampu menyampaikan kritik sosial tersebut dengan cara yang apik, bahkan seorang tokoh wayang dapat merujuk pada tokoh di dunia nyata yang ia gambarkan berdasarkan sifat-sifat, karakter, bentuk fisik, peran, dan sebagainya. Misalnya seorang Raja Ramawijaya adalah tokoh yang menggambarkan pemimpin sebuah negara yang bijaksana; Semar adalah sosok pamong atau penasihat raja, yang dalam kehidupan nyata bisa mencerminkan seorang pemuka agama yang memberikan keteduhan bagi umatnya dari gersangnya ranah politik; atau seorang Dewi Durga yang merupakan cerminan dari seorang wanita ambisius, yang memanfaatkan jabatan suami untuk kepentingan pribadi. Tokoh-tokoh pewayangan ini dapat dikatakan sebuah simbol yang menyimpan sebuah pesan untuk kemudian dimengerti oleh penontonnya, sesuai dengan pemaknaan masing-masing yang memiliki pesan dalam simbol-simbol untuk mengutarakan kritik sosial.

Penyampaian kritik sosial dalam simbol tersebut dalam istilah ilmu komunikasi merupakan sebuah pesan. Menurut Emha Ainun Najib, dalang sebaiknya memerankan dirinya sebagai pemimpin moral atau guru moral yang melalui garap pakelirannya menyampaikan nilai-nilai moral dan kebenaran sebagaimana “Begawan” (Rustopo, 1998:50-51). Menurut Djulianto Susantio dalam “*Shader Based Generated Ornamentation for Rendering Wayang Beber of Pacitan Character's Cloth Pattern*” (2016:177) Gambar pewayangan pertama kali dalam sejarah adalah gambar pada dinding goa layang layang di makasar yang telah tergambar pada masa zaman Neolitikum dan telah dijadikan sebagai penemuan wayang pertama kali di Indonesia bahkan di dunia, selanjutnya adalah wayang batu yang penggambarannya dipahat dan itu diperkenalkan pada Abad ke-9 dalam sebuah relief candi dan di peringkaskannya dengan cara penggambaran di daun lontar dan wayang tersebut disebut hingga saat ini dengan wayang beber.

Wayang Beber adalah seni wayang yang muncul dan berkembang di Jawa pada masa pra Islam dan masih berkembang di daerah-daerah tertentu di Pulau Jawa. Dinamakan wayang beber karena berupa lembaran-lembaran (beberan) yang dibentuk menjadi tokoh-tokoh dalam cerita wayang baik Mahabharata maupun Ramayana. Wayang beber muncul dan berkembang di Pulau Jawa pada masa kerajaan Majapahit. Gambar-gambar tokoh pewayangan dilukiskan pada selembar kain atau kertas, kemudian disusun adegan demi adegan berurutan sesuai dengan urutan cerita. Gambar-gambar ini dimainkan dengan cara dibeber. Saat ini hanya beberapa kalangan di Dusun Gelaran, Desa Bejiharjo, Karangmojo Gunung Kidul, yang masih menyimpan dan memainkan wayang beber ini.

Banung Grahita (2016:177) mengungkapkan salah satu Wayang Beber tua ditemukan di Daerah Pacitan, Donorojo, wayang ini dipegang oleh seseorang yang secara turun-temurun dipercaya memeliharanya dan tidak akan dipegang oleh orang dari keturunan yang berbeda karena mereka percaya bahwa itu sebuah amanat luhur yang harus dipelihara. Selain di Pacitan juga sampai sekarang masih tersimpan dengan baik dan masing-masing dimainkan ada di Dusun Gelaran Desa Bejiharjo, Karangmojo Gunung Kidul.

Menurut Kitab Sastro Mirudo, Wayang Beber dibuat pada tahun 1283, dengan Condro Sengkolo, Gunaning Bujonggo Nembah Ing Dewo (1283), kemudian dilanjutkan oleh Putra Prabu Brawijaya, Raden Sungging Prabangkara, dalam pembuatan wayang beber. Wayang Beber juga memuat banyak cerita Panji, yakni Kisah Cinta Panji Asmoro Bangun yang merajut cintanya dengan Dewi Sekartaji Putri Jenggolo.

Dalam pelaksanaannya seni pertunjukan wayang beber sangatlah kuat pakem tradisinya seperti halnya persyaratan untuk memberikan berbagai sesaji sebelum dan selama pertunjukan Wayang Beber berlangsung dan tidak boleh dilanggar karena dipercaya Wayang Beber peninggalan nenek moyang tersebut memiliki kekuatan magis. Cerita wayang dan musik iringannya pun tidak banyak berkembang sehingga setiap pertunjukan Wayang Beber tradisi tersebut terkesan monoton tidak seperti Wayang Kulit yang terus mengalami perkembangan dan inovasi baru. Lambat laun keadaan Wayang Beber Tradisi menjadi semakin langka dan sudah jarang diketahui masyarakat menjadi kurang mendapat tempat di hati masyarakatnya. Wayang Beber dimulai tidak lagi praktis dan tidak menarik karena hanya menceritakan gambar-gambar mati atau gambar yang tidak bergerak. Akibatnya, Wayang Beber yang pada masa lalu pernah populer dalam kehidupan masyarakat Jawa kini menjadi langka dan hampir punah.

Dari keprihatinan tentang keberadaan wayang beber yang juga merupakan kebudayaan bangsa Indonesia yang hampir punah maka peneliti akan meneliti wayang beber. Dalam upaya tersebut peneliti mencari beberapa sumber tentang pertunjukan ini. Seperti yang diketahui pertunjukan ini hanya dipertunjukan di Gunung Kidul, Jogjakarta dan Jakarta. Karena Jakarta di rasa dekat dengan domisili peneliti maka peneliti mengambil seni pertunjukan wayang beber di Jakarta.

Pelestarian wayang beber di Jakarta ini dalam menghidupkan kembali seni pertunjukan wayang beber dibentuklah sebuah komunitas pencinta wayang beber di kawasan ibukota Jakarta dan saat ini dikenal komunitas tersebut dengan sebutan WBM (Wayang Beber Metropolitan). WBM merupakan salah satu pendukung seni pertunjukan Wayang Beber yang berada di Jakarta. Dalam pertunjukannya komunitas berbeda dari wayang beber tradisi sebelumnya dan yang sudah ada, dikarenakan media penyampaian pesan yang di tunjukan bukan hanya gambar-gambar mati lalu diceritakan tetapi komunitas ini memunculkan media yang berbentuk 3 dimensi yang sering dinamai dengan wayang sandal jepit. Wayang sandal jepit atau lebih dikenal dengan nama

Wangsit, merupakan sebuah bentuk inovasi oleh seorang dalang dalam pagelaran seni pertunjukan wayang beber yang telah digunakan oleh komunitas dalam mentransformasi seni pertunjukan wayang. Hal ini dilakukan karena upaya para komunitas ini untuk dapat melestarikan seni pertunjukan wayang beber di kawasan ibukota Jakarta yang notabennya kota metropolitan.

Wayang beber dalam pagelaran seni pertunjukan wayang beber merupakan sebuah media dalam komunikasi. Munculnya wangsit dalam pagelaran ini merupakan salah satu aplikasi media komunikasi yang berkaitan dengan proses adopsi inovasi. Hal ini relevan untuk masyarakat yang sedang berkembang maupun masyarakat maju, Karena terdapat kebutuhan terus menerus dalam perubahan sosial dan teknologi untuk mengganti cara-cara lama dengan teknik-teknik baru. Berangkat dari latar belakang diatas maka peneliti akan meneliti “Media Komunikasi Inovatif Dalam Seni Pertunjukan Wayang Pada Komunitas Wayang Beber Metropolitan Jakarta”.

Fokus dari penelitian ini adalah “Bagaimana Karakteristik Media Komunikasi Inovatif Wayang Beber Metropolitan Jakarta, Melalui Perspektif Konstruksi Sosial Peter L. Berger?”.

KAJIAN LITERATUR

Teori Interaksi Simbolik

Teori interaksi simbolik ini diperkenalkan oleh Herbert Blumer sekitar tahun 1939. Dalam lingkup sosiologi, idea ini sebenarnya sudah lebih dahulu dikemukakan George Herbert Mead, tetapi kemudian dimodifikasi oleh blumer guna mencapai tujuan tertentu. Herbert Blumer dilahirkan di St Louis, Missouri, pada tahun 1900. Ayahnya adalah seorang pekerja kabinet dan ibunya seorang ibu rumah tangga. Dia kuliah di University of Missouri pada tahun 1918 sampai dengan 1922 dan memilih tetap untuk mengajar selang waktu 1922 sampai dengan 1925. Pada tahun 1928 ia menerima gelar doktor dari University of Chicago, dimana ia berada di bawah pengaruh akademik George Herbert Mead, WI Thomas, dan John Dewey.

Istilah interaksionisme simbolik menurut Blumer dalam Dewi Wulansari (2009:195) sebagai berikut

“Istilah interaksionisme simbolik menunjukkan kepada sifat khas dari interaksi antarmanusia. Kekhasannya adalah bahwa manusia saling menerjemahkan dan saling mendefinisikan tindakannya. Bukan hanya sekedar reaksi belaka dari tindakan seseorang, terhadap orang lain. Tetapi didasarkan atas —makna yang diberikan terhadap tindakan orang lain itu. Interaksi antar- individu diantara pengguna simbol-simbol, interpretasi atau dengan saling berusaha untuk saling memahami maksud dari tindakan masing-masing. Sehingga dalam proses interaksi manusia itu bukan suatu proses dimana adanya stimulus yang diterima dan respon yang terjadi sesudahnya diantara proses interpretasi oleh si aktor. Jelas proses interpretasi ini adalah proses berpikir yang merupakan kemampuan yang dimiliki manusia. Proses interpretasi yang menjadi penengah antara stimulus dan respon menempati posisi kunci dalam teori dalam interaksionisme simbolik.

Tindakan-tindakan bersama yang mampu membentuk struktur atau lembaga itu hanya mungkin disebabkan oleh interaksi simbolis, yang dalam menyampaikan makna menggunakan isyarat dan bahasa. Melalui simbol-simbol yang berarti, simbol- simbol yang telah memiliki makna, objek-objek yang dibatasi dan

ditafsirkan, melalui proses interaksi makna-makna tersebut disampaikan pada pihak lain.”

Premis-premis yang disampaikan Blumer secara implisit terdapat asumsi-asumsi lain yang selanjutnya menjadi pemandu arah perspektif interaksionisme simbolik. Beberapa asumsi tersebut antara lain:

- a. Manusia adalah makhluk yang unik karena kemampuannya menggunakan simbol-simbol.
- b. Orang secara distingtif menjadi manusia melalui interaksi yang dilakukannya.
- c. Orang memiliki kesadaran dan kemampuan melakukan refleksi diri, hal ini membentuk khazanah pengetahuan yang dimilikinya.
- d. Orang adalah makhluk yang memiliki tujuan, bertindak dalam, dan menyesuaikan terhadap situasi.
- e. Masyarakat terdiri dari orang-orang yang terlibat dalam interaksi simbolik.
- f. Untuk dapat memahami tindak sosial seseorang, peneliti memerlukan metode yang dapat mengungkapkan makna-makna yang ada dibalik tindakan tersebut.

Bagi Blumer interaksionisme simbolis bertumpu pada tiga asumsi, yaitu:

- a. Manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna-makna yang dimiliki benda-benda itu bagi mereka.
- b. Makna-makna itu merupakan hasil dari interaksi sosial dalam masyarakat manusia.
- c. Makna-makna dimodifikasi dan ditangani melalui suatu proses penafsiran yang digunakan oleh setiap individu dalam keterlibatannya dengan tanda-tanda yang dihadapinya.

Interaksionisme simbolis yang diketengahkan Blumer mengandung sejumlah root images atau ide-ide dasar, yang dapat diringkas sebagai berikut:

- a. Masyarakat terdiri dari manusia yang berinteraksi. Kegiatan tersebut saling bersesuaian melalui tindakan bersama, membentuk apa yang dikenal sebagai organisasi atau struktur sosial.
- b. Interaksi terdiri dari berbagai kegiatan manusia yang berhubungan dengan kegiatan manusia yang lain. Interaksi nonsimbolis mencakup stimulus respon yang sederhana, seperti halnya bentuk untuk membersihkan tenggorokan seseorang. Interaksi simbolis mencakup penafsiran tindakan.
- c. Objek-objek tidak mempunyai makna instrinstik, makna lebih merupakan produk interaksi simbolis. Objek-objek dapat diklasifikasikan kedalam tiga kategori yang luas (a) objek fisik, seperti meja, tanaman atau mobil (b) objek sosial seperti ibu, guru, menteri atau teman, dan (c) objek abstrak, seperti nilai-nilai, hak dan peraturan.
- d. Manusia tidak hanya mengenal objek eksternal, mereka dapat melihat dirinya sebagai objek.
- e. Tindakan manusia adalah tindakan interpretatif yang dibuat oleh manusia itu sendiri.
- f. Tindakan tersebut saling di kaitkan dan disesuaikan oleh anggota- anggota kelompok, hal ini disebut sebagai tindakan bersama yang dibatasi sebagai, organisasi sosial dan perilaku tindakan-tindakan berbagai manusia

Teori *Creative Thinking*

Teori *creative thinking* yang digunakan penelitian ini diambil dari teori milik Guilford pada tahun 1950. Guilford banyak meneliti tentang inteligensi manusia, termasuk meneliti perbedaan penting antara produksi divergen dan konvergen. Semasa masih kecil, Guilford memiliki kebiasaan mengamati perbedaan kemampuan di antara anggota keluarganya sendiri. Dan pada saat Guilford dewasa, dia belajar psikologi di University of Nebraska. Guilford menerangkan “*Creativity refers to the abilities that are characteristics of creative people*”, Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya. Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Harus diakui bahwa memang sulit untuk menentukan satu definisi yang operasional dari kreativitas, karena kreativitas merupakan konsep yang majemuk dan multidimensional sehingga banyak para ahli mengemukakan tentang definisi dari kreativitas.

Kreativitas sebagai proses berpikir yang membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah. Kemudian ia menemukan bahwa kreativitas yang penting bukan apa yang dihasilkan dari proses tersebut tetapi yang pokok adalah kesenangan dan keasyikan yang terlihat dalam melakukan aktivitas kreatif. Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses berpikir yang lancar, lentur dan orisinal dalam menciptakan suatu gagasan yang bersifat unik, berbeda, orisinal, baru, indah, efisien, dan bermakna, serta membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah. Bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Kreativitas pada dimensi person adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau person dari individu yang dapat disebut kreatif. Guilford menerangkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang, hal ini erat kaitannya dengan bakat. Dalam mendefinisikan pribadi kreatif, perlu diperhatikan 4 kriteria dasar menurut Guilford (1950) dan Jackson dan Messick (1965) yang dikutip dari Kemendikbud (2011: 37) sebagai berikut:

1. Orisinal (*original*), perilaku yang tidak biasa dan di luar dugaan (mengejutkan) daripada hal yang khas dan dapat diprediksi.
2. Sesuai dan berkaitan (*appropriate and relevant*), perilaku kreatif memiliki kesesuaian dan berkaitan dengan tujuan dari seseorang ketika ia membuat sesuatu.
3. Kelancaran (*fluency*) yang menghasilkan sesuatu yang baru dalam bentuk yang berarti, perilaku kreatif menunjukkan kelancaran yang berkaitan dengan kreativitas dan dapat disamakan dengan kelancaran dalam berbahasa, hal ini dimaksudkan bahwa seorang anak dapat menghasilkan sebuah ide dengan mudah setelah menghasilkan ide sebelumnya.
4. Fleksibel (*flexible*) dalam mengembangkan dan menggunakan pendekatan yang tidak biasanya dalam memecahkan masalah.

Teori Konstruksi Sosial

Membahas teori konstruksi sosial (*social construction*), tentu tidak bisa terlepas dari bangunan teoretik yang telah dikemukakan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann. Peter L. Berger merupakan sosiolog dari New School for Social Research, New York, Sementara Thomas Luckman adalah sosiolog dari University of Frankfurt. Teori konstruksi sosial, sejatinya dirumuskan kedua akademisi ini sebagai suatu kajian teoretis dan sistematis mengenai sosiologi pengetahuan.

Istilah konstruksi atas realitas sosial (*social construction of reality*) menjadi terkenal sejak diperkenalkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckman melalui bukunya yang berjudul *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociological of Knowledge* (1966). Ia menggambarkan proses sosial melalui tindakan dan interaksinya, dimana individu menciptakan secara terus menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subyektif. Dalam bukunya Bungin suparno menjelaskan asal usul konstruksi sosial dari filsafat konstruktivisme yang dimulai dari gagasan-gagasan konstruktif kognitif. Menurut Von Glaserfeld, pengertian konstruktif kognitif muncul pada abad ini dalam tulisan Mark Baldwin yang secara luas diperdalam dan disebarkan oleh Jean Piaget. Namun, apabila ditelusuri, sebenarnya gagasan-gagasan pokok konstruktivisme sebenarnya telah dimulai oleh Giambattista Vico, seorang epistemolog dari Italia, ia adalah cikal bakal konstruktivisme (Suparno dalam Bungin, 2008:13).

Dalam aliran filsafat, gagasan konstruktivisme telah muncul sejak Sokrates menemukan jiwa dalam tubuh manusia, sejak Plato menemukan akal budi dan ide. Gagasan tersebut semakin lebih konkret lagi setelah Aristoteles mengenalkan istilah, informasi, relasi, individu, substansi, materi, esensi dan sebagainya. Ia mengatakan bahwa, manusia adalah makhluk sosial, setiap pernyataan harus dibuktikan kebenarannya, bahwa kunci pengetahuan adalah logika dan dasar pengetahuan adalah fakta (Bertens dalam Bungin, 2008:13). Aristoteles pulalah yang telah memperkenalkan ucapannya 'Cogito, ergo sum' atau 'saya berfikir karena itu saya ada' (Tom Sorell dalam Bungin, 2008:13). Kata-kata Aristoteles yang terkenal itu menjadi dasar yang kuat bagi perkembangan gagasan-gagasan konstruktivisme sampai saat ini. Berger dan Luckman dalam Bungin menjelaskan realitas sosial sebagai berikut:

“realitas sosial dimulai dengan memisahkan pemahaman ‘kenyataan dan pengetahuan’. Realitas diartikan sebagai kualitas yang terdapat di dalam realitas-realitas yang diakui sebagai memiliki keberadaan (*being*) yang tidak tergantung kepada kehendak kita sendiri. Pengetahuan didefinisikan sebagai kepastian bahwa realitas-realitas itu nyata (*real*) dan memiliki karakteristik yang spesifik.” (Bungin, 2008:14)

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif, yang dijelaskan oleh Garna (1999:32) bahwa pendekatan kualitatif dicirikan oleh tujuan peneliti yang berupaya memahami gejala-gejala yang sedemikian rupa yang tidak memerlukan kuantifikasi, atau karena gejala-gejala tersebut tidak dimungkinkan untuk diukur secara tepat. Bogdan dan Taylor (2002:81), mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Metode penelitian ini dipilih karena dapat menggambarkan secara tepat sifat-sifat suatu individu, keadaan, gejala, kelainan tertentu atau untuk menentukan frekuensi atau penyebaran suatu gejala dan gejala lain dalam masyarakat. Hasil penelitiannya lebih menekankan pada makna dibandingkan generalisasi.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan paradigma konstruktivistik dimana peneliti berada didalam obyek yang di teliti. Paradigma menentukan bagaimana peneliti memandang suatu masalah penelitian, menentukan metodologi penelitian dan menganalisis data yang diperoleh dari penelitian. dalam Andrianto (2007:75) menjelaskan konstruksivisme merupakan salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah hasil konstruksi (bentukan) kita sendiri.

Teknik pengumpulan data berkaitan dengan pencarian data mengenai aktor dan konten penelitian. Dalam pengumpulan data digunakan metode pengamatan terlibat (*participant observation*), wawancara mendalam dan juga pengumpulan data sekunder melalui dokumentasi. Pada penelitian ini, untuk memperoleh tingkat keabsahan data, teknik yang digunakan antara lain adalah pertama, ketekunan pengamatan, yakni serangkaian kegiatan yang dibuat secara terstruktur dan dilakukan secara serius dan bekesinambungan terhadap segala realita yang ada di lokasi penelitian dan untuk menemukan ciri-ciri dan unsur di dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau peristiwa yang sedang dicari kemudian difokuskan secara terperinci dengan melakukan ketekunan pengamatan mendalam. Kedua, triangulasi data. Triangulasi menurut Norman K. Denzin (2009:267) merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data melalui sumber lain. Teknik ini bertujuan untuk mengecek kebenaran data yang diperoleh. Triangulasi yang digunakan melampaui beberapa cara, yaitu: satu, menggunakan bahan referensi, dua, member check, tiga, mengkonsultasikan data dengan para ahli.

Maksud dari penggunaan bahan referensi adalah peneliti menggunakan data pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Misalnya, data hasil wawancara didukung dengan adanya rekaman wawancara. Selain itu, bahan referensi juga dapat berupa buku-buku referensi, berfungsi untuk membantu atau memberi wawasan pada peneliti dalam penyusunan laporan penelitian. Member check, merupakan proses pengecekan data yang dilakukan oleh peneliti kepada subjek penelitian atau narasumber. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan yang disampaikan oleh narasumber. Pelaksanaan member check dilakukan setelah pengumpulan data selesai, atau setelah mendapatkan suatu temuan yang berkaitan dengan permasalahan yang ingin dipecahkan. Mengkonsultasikan dengan para ahli, para ahli yang dimaksud adalah dosen pembimbing. Peneliti tidak hanya mengkonsultasikan data-data yang diperoleh saat penelitian, akan tetapi juga mengkonsultasikan segala sesuatu yang berhubungan dengan penyusunan laporan penelitian.

Dengan demikian, untuk keabsahan data dapat dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara dengan observasi yang dilakukan, membandingkan hasil wawancara dengan suatu dokumen atau sumber data yang berkaitan, dan membandingkan apa yang didapatkan dari luar (pendapat orang lain) dengan apa yang dikatakan secara pribadi. Hal yang diketahui dari perbandingan ini adalah mengetahui alasan apa saja yang melatarbelakangi adanya perbedaan (jika ada) sehingga dapat dimengerti dan dapat mendukung keabsahan suatu data (Moleong, 2004:174).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Media Komunikasi Inovatif Wayang Beber Metropolitan Jakarta

Inovasi adalah kreativitas yang diterjemahkan menjadi sesuatu yang dapat diimplementasikan dan memberikan nilai tambah atas sumber daya yang dimiliki. Jadi untuk senantiasa dapat berinovasi memerlukan kecerdasan kreatif (*Creative Intelligence*). Inovasi adalah suatu proses untuk mengubah kesempatan menjadi ide yang dapat

dipasarkan. Inovasi mengimplikasinya kalau kreativitas merupakan *thinking new thing*, maka inovasi merupakan *doing new thing*. Inovasi lebih dari sekedar ide yang baik. Namun merupakan kelanjutan dari suatu ide yang makin dimatangkan konsepnya dan selanjutnya diimplementasikan. Oleh karena itu inovasi merupakan kombinasi kreativitas, ide, visi, serta dedikasi untuk mengimplementasikan ide yang telah terumuskan.

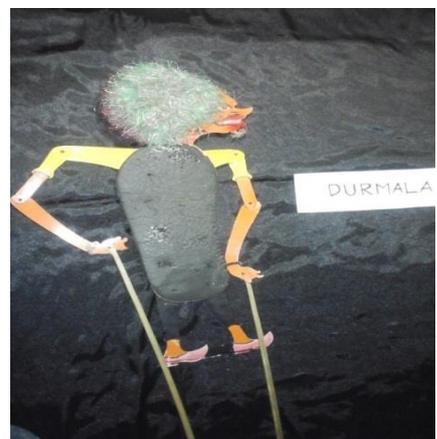
Sedangkan Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya. Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Semua produk hasil karya tidak mempunyai kemungkinan yang sama untuk diterima oleh penonton, beberapa produk bisa menjadi populer hanya dalam waktu satu malam sedangkan yang lainnya memerlukan waktu yang sangat panjang untuk di terima atau bahkan tidak pernah diterima secara luas oleh penonton.

Dalam penelitian ini peneliti menjelaskan karakteristik yang digunakan komunitas WBM dalam melangsungkan pementasan seni wayang beber. Karakteristik pada komunitas WBM ini tidak terikat sebagai sebuah keuntungan bagi komunitas melainkan sebagai sarana atau media penjabar dalam penyampaian sebuah pesan. Sama halnya dengan wayang-wayang yang ada saat ini dalam memerankan lakonnya. Seperti yang dikatakan oleh mas Samuel terkait dengan karakteristik dari wayang sandal jepit yang juga merupakan kreativitas dari komunitas WBM.

Karakteristik yo mas... kalo dari wayang sandal jepit ini karakteristiknya ya gini mas. Dibuat dari sandal bekas trus penambahan ornamen seperti kaki dan tangan trus trus dilukis layaknya wayang. Tapi mas yang jadi apik dari pembuatan wayang sandal jepit ini ya pelukisan untuk menyerupai tokoh. Makanya mas walaupun dibuat dari sandal jepit yang sama tapi tokoh yang dilukis berbeda-beda. Sesuai dengan karakter yang akan dimainkan dan asal muasal sandal ini menyerupai orangnya dan penokohnya juga sesuai namun disingkronkan dengan cerita yang kami buat. Kalo masing-masing cerita yang komunitas ini buat tidak ada aturannya mas namun inti cericatanya, jadi pengembangan dalam ceritanya ya spontanitas makanya ga bisa kami patok bahkan narasinya. Namun, kami punya inti dari cerita masing masing yang kami buat.

Kalo terkait dengan keuntungan dari pembuatan ini bagi komunitas kami ga ada karena kami tidak menjual wayang-wayang dari sandal jepit untuk berjalannya komunitas ini namun ini murni digunakan untuk pementasan. Kalo dari kerumitannya nggak rumit rumit benget sih dalam pembuatannya namun butuh daya imajinasi yang kuat.. lha wong mas guntur sendiri aja pasti bisa buat kok makanya saya bilang gampang dalam proses pembuatannya. Nah contohnya dalam wayang ini coba mas lihat susah nggak mbuatnya... gampang kan tinggal penambahan tangan dan kaki namun yang dimaksud dengan imajinasi yang kuat kita harus tahu dulu tokoh yang akan kita buat contoh suwandi ini kami menggambarkan sebagai seorang eksekutif muda yang ganteng dengan menggunakan jas. Namun dalam aslinya suwandi itu dari kisahnya sumantri di gambarkan sebagai sosok yang ganteng gagah. Laha itu mas faktor kontemporer itu tadi yang menjadikan tokoh suwandi ini jadi seperti ini dengan menggunakan jas ini.

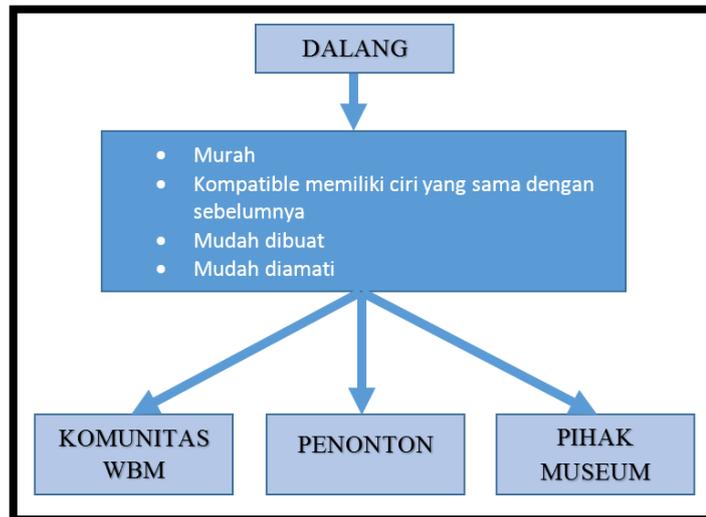
Kalo bahan-bahan khusus sih ngga mas... sama yang saya katakan tadi dalam tokoh wangsit ini kami dari komunitas tidak berani membuat tokoh-tokoh kedewataan namun tokoh-tokoh biasa yang kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari ato istilahnya yang sesering kita lihat, namun dalam ceritanya kami tidak merubah sepiritnya



Karakteristik dari sebuah seni pertunjukan menentukan kecepatan terjadinya proses inovasi oleh penonton sebagai konsumen dalam produk seni pertunjukan. Berdasarkan hasil penelitian jika dilihat dari keuntungan relatif yang diberikan oleh komunitas WBM, Ide didalam Pembuatan wayang beber menggunakan media sandal jepit merupakan suatu ide yang dianggap lebih baik daripada ide – ide sebelumnya disamping itu ide ini merupakan hasil karya terbaru dan juga merupakan pengembangan dari seni wayang beber yang sudah ada. Disamping mengurangi sampah (faktor ekologi) dan juga bahan kulit sapi yang digunakan untuk pembuatan wayang pada umumnya sudah jarang ditemukan. Selain itu peneliti melihat bahwasannya penggunaan media sandal jepit bekas yang digunakan lebih murah daripada kulit sapi.

Selain itu kesesuaian yang terbentuk oleh komunitas wayang beber metropolitan tergolong konsisten karena wayang sandal jepit yang terbuat tidak keluar dari pakem-

pakem pewayangan yang sudah ada seperti yang dijelaskan mas samuel walaupun banyak *kenyelenehan* tetapi komunitas ini tidak keluar dari pakem-pakem yang ada di dalam pewayangan. Dan dalam praktek pembuatannya wangsit ini sangatlah mudah dan tergolong mudah di mengerti. Walaupun membutuhkan bahan yang harus baru tapi dalam proses pembuatan wangsit ini sangatlah mudah. Karena mudah dalam pembuatannya kemungkinan untuk dicoba dalam skala kecil wangsit juga dapat dipraktekan.



Model Karakteristik Media Komunikasi Inovatif Wayang Beber Metropolitan Jakarta

Sumber: Hasil Olah Peneliti (Guntur, 2018)

Dalam model ini dapat dijelaskan bahwa seorang dalang membuat karakteristik sebuah wayang sandal jepit dengan adanya keuntungan relative (*relative advantages*) yang diartikan murah, kesesuaian dengan ciri wayang sebelumnya (*compatibility*), mudah dibuat (*trialibility*) dan mudah diamati (*observability*). Dari karekteristik tersebutlah kreativitas sebagai proses berpikir yang membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah. Kemudian ia menemukan bahwa kreativitas yang penting bukan apa yang dihasilkan dari proses tersebut tetapi yang pokok adalah kesenangan dan keasyikan yang terlihat dalam melakukan aktivitas kreatif. Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses berpikir yang lancar, lentur dan orisinal dalam menciptakan suatu gagasan yang bersifat unik, berbeda, orisinal, baru, indah, efisien, dan bermakna, serta membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah.

Kreativitas seorang dalang muncul bukan secara tiba-tiba melainkan adanya sebuah interaksi dari dalam diri dalang sendiri didalam pikiran (*Mind*), yang didefinisikan sebagai proses percakapan seseorang dengan dirinya sendiri, tidak ditemukan di dalam diri individu, pikiran adalah fenomena sosial. Pikiran muncul dan berkembang dalam proses sosial dan merupakan bagian integral dari proses sosial. Proses sosial mendahului pikiran, proses sosial bukanlah produk dari pikiran. Jadi pikiran juga didefinisikan secara fungsional ketimbang secara substantif. Karakteristik istimewa dari pikiran adalah kemampuan individu untuk memunculkan dalam dirinya sendiri tidak hanya satu respon saja, tetapi juga respon komunitas secara keseluruhan. Dalam pikiran sang dalang untuk membentuk karya seni dalam wujud sandal jepit bukan perkara mudah dan juga harus

menentukan karakteristik apa saja yang harus dibangun untuk memunculkan sebuah karya seni. Simbol juga digunakan dalam sebuah proses berfikir subyektif terutama simbol-simbol bahasa. Hanya saja simbol itu tidak dipakai secara nyata, yaitu melalui percakapan internal.

Isyarat sebagai simbol-simbol signifikan tersebut muncul pada individu yang membuat respons dengan penuh makna. Isyarat-isyarat dalam bentuk ini membawa pada suatu tindakan dan respon yang dipahami oleh masyarakat yang telah ada. Melalui simbol-simbol itulah maka akan terjadi pemikiran. Esensi pemikiran dikonstruksi dari pengalaman isyarat makna yang terinternalisasi dari proses eksternalisasi sebagai bentuk hasil interaksi dengan orang lain. Oleh karena perbincangan isyarat memiliki makna, maka stimulus dan respons memiliki kesamaan untuk semua partisipan.

Pada tingkat paling umum, menggunakan istilah masyarakat (*society*) yang berarti proses sosial tanpa henti yang mendahului pikiran dan diri. Masyarakat penting perannya dalam membentuk pikiran dan diri. Di tingkat lain, menurut Mead, masyarakat mencerminkan sekumpulan tanggapan terorganisir yang diambil alih oleh individu dalam bentuk “aku” (*me*). Menurut pengertian individual ini masyarakat mempengaruhi mereka, memberi mereka kemampuan melalui kritik diri, untuk mengendalikan diri mereka sendiri, tak terhenti dalam pikiran saja sang dalang juga mengkomunikasikan media inovatif ini ke masyarakat (*society*). Secara luas, mendefinisikan pranata sebagai “tanggapan bersama dalam komunitas” atau “kebiasaan hidup komunitas”. Secara lebih khusus, ia mengatakan bahwa, keseluruhan tindakan komunitas tertuju pada individu berdasarkan keadaan tertentu menurut cara yang sama, berdasarkan keadaan itu pula, terdapat respon yang sama dipihak komunitas. Proses ini disebut “pembentukan pranata”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti bahas dan peneliti pahami, pada akhirnya dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Adapun sumber pengetahuan media komunikasi inovatif wayang pada komunitas wayang beber metropolitan Jakarta dan juga sebagai sumber pengetahuan Inovasi adalah Dalang Wayang Beber Metropolitan dalam hal ini saudara Samuel. Selain sebagai Pengetahuan Inovasi beliau juga sebagai sumber pesan, beliau dituntut agar dapat memberikan penyajian pertunjukan yang apik dan menghibur dimata masyarakat, dimana hal ini merupakan kemampuan suatu individu untuk dapat mengeluarkan ide-ide tanpa harus keluar dari pakem atau aturan yang ada.
2. Karakteristik media komunikasi inovatif wayang pada komunitas wayang beber metropolitan Jakarta yang dapat dikatakan juga sebagai sebuah masage (pesan) adalah Wayang Sandal Jepit (WANGSIT) dan juga merupakan gagasan tokoh baru dalam pewayangan di Indonesia. Wayang tersebut terbuat dari sebuah sampah yang awalnya tidak digunakan, walaupun di gunakan menjadi sebuah sarana untuk melindungi kaki yang tempatnya di bawah, namun dijadikan sebagai media menjadi tokoh wayang.
3. Cara memperkenalkan media komunikasi inovatif wayang pada komunitas wayang beber metropolitan Jakarta adalah saluran interpersonal karena saluran komunikasi ini dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari para penonton dalam seni pertunjukan wayang beber, dan respon inilah yang menjadi salah satu tanda keberhasilan saluran komunikasi pada seni pertunjukan wayang beber.

4. Penerimaan penonton terhadap media komunikasi inovatif wayang pada komunitas wayang beber metropolitan Jakarta yang dapat dikatakan juga sebagai Efek dari seluruh hasil wawancara yang dilakukan mereka berkesimpulan menerima perubahan yang dilakukan oleh dalang dalam Komunitas Wayang Beber Metropolitan dan masyarakat.

Saran

- Penelitian ini kiranya dapat memberikan saran untuk pengembangan ilmu komunikasi khususnya mengenai komunikasi tradisional yang saat ini masih sedikit pembahasannya apa lagi dibidang pewayangan. Kiranya perlu dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian sejenis dan dapat diteliti lebih lanjut dengan menggunakan metode kuantitatif agar dapat diukur keberpengaruhannya.
- Untuk Komunitas Wayang Beber Metropolitan, kiranya dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam membangun komunitas agar dapat lebih berkarya lagi dan dapat mengembangkan karya wayang sandal jepit lebih ke kancah internasional.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ardianto, Elvinaro. (2007). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Simbosa Rekatama Media. Bandung
- Bogdan, R.C dan Taylor. (2002). *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif Suatu Pendekatan Fenomenologis terhadap Ilmu-Ilmu Sosial*. Usaha Nasional. Surabaya.
- Bungin, Burhan. (2008). *Konstruksi sosial media massa*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Craib, Ian. (1992). *Teori-Teori Sosial Modern, 2nd ed*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Denzin, Norman K. & Yvonna S. Lincoln. (2009). *Handbook of Qualitative Research*. Terjemahan oleh Dariyanto dkk. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Garna, Judistira K. (1999). *Metodelogi Penelitian: Pendekatan Kualitatif*. Primco Akademika. Bandung
- Kementrian komunikasi dan Informatika RI, (2001), *Wayang Sebagai Media Komunikasi Tradisional Dalam Diseminasi Informasi*, Jakarta: Kementiran Komunikasi Dan Informatika RI).
- Mulyana, Deddy. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- (2005). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ritzer, George and Douglas J Goodman (2007). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana
- Rustopo, (1998), Peran Dalang di Era Reformasi, dalam Gelar Nomor 1 tahun 1/1998. Halaman 45-52.
- Wulansari, Dewi. (2009). *Sosiologi Konsep dan Teori*. Bandung: PT Refika Aditama.

Karya Ilmiah

- Banung Grahita, Toshihiro Komma, Kumiko Kushiya (2016). "Shader Based Generated Ornamentation for Rendering Wayang Beber of Pacitan Character's Cloth Pattern". *Journal of the Society of Arts and Sciences Vol. 13, No. 3, hal. 177-184*

- Fusun Alver, Sebnem Caglar. (2015). “*The Impact Of Symbolic Interactionism On Research Studies About Communication Science*”. *International Journal of Arts & Sciences*, 08 (07):479–484
- Guritno, Pandam, 1988, *Wayang, Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*, Jakarta: UI Press.
- James H. Leigh Terrance G. Gabel. (1992). “Symbolic Interactionism: Its Effects on Consumer Behavior and Implications for Marketing Strategy”. *The Journal Of Consumer Marketing*. Vol. 9 No. 1
- Leslie Irvine. (2016). “*Sociology and Anthrozoology: Symbolic Interactionist Contributions*”. *Journal of The Interactions of People & Animals*, 25 (Supplement 1), hal. 123-137.
- Margana (2014). “*Function Of And Values Containing In The Story Of Wayang Beber Pacitan*”. *Proceeding of 2nd International Conference of Arts Language And Culture*
- Margana, Tjetjep Rohendi Rohidi, Iswidayati, Dharsono Sony Kartika, (1983). “*Values of Character Education Contained in Wayang Beber Pacitan Performance*”. *The Journal of Education Development JED* 6(1), hal 67-78
- Muhammad Luthfie. (2017). “Interaksi Simbolik Organisasi Masyarakat Dalam Pembangunan Desa”. *Jurnal INFORMASI Volume 47. Nomor 1*
- Ririn Indriani. (2016). ”Makna Interaksi Simbolik Dalam Proses Upacara Pernikahan Suku Buton Lapandewa Kaindea Di Samarinda”. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 4 (3) 2016: 207 – 221. ISSN 2502-597x
- Rukyah Wanulu. (2013). “Makna Interaksi Simbolik Pada Proses Upacara Adat Cumpe Dan Sampua Suku Buton Di Samarinda”. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2016, 4 (3): 265-279, ISSN 2502-597x
- Sigit Tripambudi (2012). “Interaksi Simbolik Antaretnik di Yogyakarta”. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Volume 10, Nomor 3