

PENGUATAN KARAKTER REMAJA MENGGUNAKAN MEDIA WAYANG CAKRIK BATIK

Muhammad Bayu Widagdo¹, Yanuar Luqman²
¹muhammadbayuwidagdo@lecturer.undip.ac.id, ²yanuar.luqman@live.undip.ac.id
Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Diponegoro

Article Info

Keyword:

Communication Media, Strengthening Youth Character, Wayang cakrik batik

Abstract

The popularity of puppets and batik in the eyes of teenagers, especially Javanese people, is already inferior to fictional Hollywood superhero figures such as Hulk, Superman, Batman, Ironman, Spiderman, and other Avenger. On the other hand, we actually have a wealth of traditional art forms that are very rich in philosophical values and unmatched artistic techniques. However, nowadays, youth's pride in the nation's art works seems fragile and easily outdated, being replaced by an external art culture that is full of modernity and relatively superficial in value. The redesign of the wayang cakrik batik from the wayang kulit reference object is an effort to strengthen the national identity of the youth, while at the same time offering a solution so that the youth will love and be proud of the art of their ancestral heritage. This survey research with a quantitative descriptive approach seeks to evaluate and capture the responses of adolescents as the main target audience regarding the redesign of this batik cakrik puppet so that it fosters the enthusiasm of the teenagers. As a result, the teenagers received well the works of wayang cakrik batik from various aspects that were important to observe, namely mainly with the visual communication design approach. A process that is no less important after this research is the development and refinement of the redesign of the batik cakrik wayang by considering the audience's response.

Copyright © 2021 Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Sejatinya pengelolaan kebudayaan populer tidak bisa dilepaskan dari pengelolaan aspek kebudayaan klasik (Nugroho, 2005), pertemuan keduanya menghasilkan kesenian kontemporer bernaftaskan jaman pada masanya. Wayang yang merupakan kesenian klasik menyublim dalam bentuk-bentuk barunya dikreasi oleh para seniman dengan meresponnya sesuai nafas jaman asalkan masih berpegang pada akar otentiknya. Wayang kulit pada awalnya secara eksklusif menjadi milik keraton namun seiring perkembangannya wayang menjadi lebih populer karena juga menjadi milik masyarakat bahkan menjadi tontonan primadona. Menyadari posisi dan perannya yang strategis tersebut maka wayang menjadi media komunikasi kepada masyarakat untuk mentransformasi

nilai-nilai maupun karakter masyarakat (Nugroho & Herlina, 2015).

Secara umum wayang dikenal sebagai sebuah wiracarita yang secara esensial mengisahkan kepahlawanan para tokoh yang berwatak baik berhasil menumpas tokoh yang berwatak jahat. Wayang terbukti telah melewati berbagai perkembangan dan dengan demikian memperkaya khasanah sejarahnya sendiri, turun-temurun dari generasi ke generasi. Proses sejarah perkembangan wayang yang demikian panjang hingga sekarang masih banyak orang yang menggemarnya menunjukkan betapa tinggi nilai dan pentingnya wayang bagi kehidupan masyarakat serta senantiasa relevan dan kontekstual jika disandingkan dengan fenomena-fenomena kehidupan sekarang (Nurgiyantoro, 2011).

Wayang dan Batik telah mendapatkan pengakuan sebagai warisan budaya dunia asal Indonesia oleh Organisasi Pendidikan, Sains, dan Kebudayaan

Corresponding Author:

Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Soedarto, SH, Gedung Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Kampus UNDIP Tembalang
Email: ¹muhammadbayuwidagdo@lecturer.undip.ac.id, ²yanuar.luqman@live.undip.ac.id

PBB (UNESCO) 4 November 2008, dan Batik mendapatkan sertifikat pengakuannya per 30 September 2009. Hal tersebut dicapai karena ketiganya dianggap memiliki nilai filosofi budaya tinggi. Wayang mengandung cerita kebajikan dan kebenaran. Sedangkan, nilai tinggi batik terkandung dalam seni corak dan proses pembuatannya (Sjafriani, 2010). Nukilan dari berita di Republika.co.id di atas (yang ditulis oleh Sjafriani) membawa semangat baru bagi pegiat, penikmat, pelaku, serta seniman yang menggeluti bidang tersebut, karena tanpa mereka yang selalu melestarikan maka bentuk kesenian tersebut tentu saja akan dilupakan dan hilang begitu saja.

Namun demikian mengutip berita yang diterbitkan dari kantor berita Antara mengenai wawancara dengan Ketua Senawangi, Sunjaya. Sunjaya membeberkan beberapa faktor yang dianggap mempengaruhi keengganan remaja menonton wayang. Beberapa diantaranya yaitu : bahasa yang digunakan dianggap terlalu rumit dan susah dimengerti, selain itu durasi pertunjukan seni wayang juga dirasakan terlalu lama (Sofia, 2013). Masih mengenai pemberitaan di media tentang keprihatinan atas rendahnya minat anak muda dalam mengapresiasi wayang, Tribunews.com memberitakan hal serupa. Narasumber mengungkapkan bahwa kurangnya minat remaja dalam menonton pertunjukan wayang kulit karena gempuran budaya luar yang dirasa lebih modern dan mudah diikuti/diadopsi (Handayani, 2016).

Wayang kulit memang sebuah bentuk kesenian muncul dari budaya keraton di Jawa yang (oleh beberapa pelaku seni pedalangan) seolah dihentikan pada bentuk penyajiannya pada era klasik. Dengan demikian membuat seni ini seolah menolak perkembangan dan terkesan kaku menapaki jaman ke jaman. Jika mengacu pada era keemasan wayang kulit saat itu, di mana wayang kulit digandrungi sebagai tontonan nomor satu atau primadona, maka menonton wayang kulit memang perlu usaha dan modal tertentu, sebut saja beberapa faktor di antaranya: pemahaman tentang bahasa pedalangan yang banyak menggunakan bahasa Kawi dan bahasa Jawa kuna, untuk memahaminya tentu tidak bisa sambil lalu dan perlu belajar sungguh-sungguh. Hal kedua yaitu mengenai durasi penyajian yang lama, biasanya mulai jam 9 malam hingga jam 4.30 pagi.

Mereka yang bosan dan capek dengan penyajian pertunjukan berdurasi lama pasti enggan menonton wayang kulit. Hal ketiga yaitu alat pendukung pemertasan yang banyak; dari perangkat gamelan, sekotak besar wayang kulit sebagai alat peraga, sound system, peraga pemertasan, serta pendukung lain yang tidak sedikit jumlahnya. Tentu untuk sekali tampil saja, pertunjukan ini membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Selain itu tentu saja masih banyak lagi alasan-alasan yang membuat anak muda kurang menggemari wayang kulit dan memilih menikmati budaya asing yang lebih fleksibel dan tampak lebih akomodatif dengan semangat anak muda. Hal ini tentu tidak bisa disalahkan meski tidak serta merta dapat dimaklumi begitu saja. Perlu adanya upaya untuk mengkomunikasikan wayang, mendekatkan kembali kesenian ini kepada pemiliknya yaitu generasi muda bangsa Indonesia yang semestinya mewarisi bentuk-bentuk kebudayaan ini. Upaya yang dimaksud sesungguhnya bukannya belum pernah dilakukan.

Wayang cakrik batik merupakan upaya penyederhanaan bentuk dari induk kesenian aslinya yaitu wayang kulit gagrak Solo. Disebut penyederhanaan bentuk tentu saja tidak berupaya untuk mendegradasi kualitas intrinsik pada aspek filosofis yang dikandung dalam kesenian ini, namun justru sebaliknya yaitu melalui reka rupa tersebut diharapkan mampu menarik kembali remaja sebagai generasi penerus bangsa untuk kembali mencintai dan memiliki rasa bangga memiliki kesenian wayang kulit sehingga mau mempelajari kembali dan berbagai hal yang terkait dalam kesenian wayang kulit.

Penyederhanaan dalam proses reka rupa tersebut sesungguhnya mengambil metode redesain dalam studi desain komunikasi visual. Mempertimbangkan bahwa tujuan utama reka rupa wayang cakrik batik ini kembali membuat generasi muda kembali mencintai dan bangga pada kesenian warisan leluhurnya, maka prinsip desain yang diterapkan dalam menghasilkan bentuk baru wayang cakrik batik antara lain *simplicity, unity / harmony, clarity, balance, emphasize, repetition*, tidak boleh meninggalkan bentuk baku wayang kulit. Sehingga dengan demikian wayang cakrik batik tidak mengubah total bentuk wayang kulit namun tetap mengambil bentuk bakunya. Bentuk wajah, iraha-

irahan (kepala dan mahkota/rambut), serta bentuk tubuh secara keseluruhan tidak diubah hanya diisi dengan pola/motif batik gaya Jawa dengan mengedepankan imagi bentuk tangan, kaki, dan isian badan, agar tampak estetis dan harmoni.

Pembentukan atau penguatan karakter dengan media wayang berdasarkan hasil penelitian (Junaidi, 2017) menyatakan bahwa kualitas kepemimpinan (karakter) yang ditampilkan dalam wayang dapat dijadikan sebagai sumber pendidikan bagi para pemimpin mulai dari level terendah (Kepala Keluarga) hingga level tertinggi (Kepala Negara). Dalam praktek kepemimpinan, ciri-ciri tersebut sebagai kearifan nilai budaya bangsa Indonesia dapat dijadikan pedoman dalam menjalankan tugasnya guna mewujudkan kesejahteraan dan ketenangan jiwa dan raga.

Terkait dengan penguatan karakter, di era pandemi peran keluarga menjadi penting. Berdasarkan hasil penelitian (Hastuti et al., 2016) menyatakan bahwa remaja di pedesaan memiliki kekuatan karakter yang lebih baik daripada remaja di perkotaan dalam hal respek, empati, kejujuran, kepemimpinan dan tanggung jawab. Sebaliknya, remaja di pedesaan memiliki perilaku negatif yang lebih rendah daripada di perkotaan, seperti merokok, minum alkohol, kecanduan narkoba, kecanduan game on-line, perkelahian antar geng, dan perundungan. Analisis statistik juga menunjukkan adanya korelasi negatif dan signifikan antara kekuatan karakter dan perilaku anti sosial remaja. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa keluarga dan lingkungan sekolah memiliki peran yang positif dan signifikan untuk mempengaruhi kekuatan karakter remaja. Semakin berwibawa sang ibu, semakin baik karakter remaja tersebut. Sebaliknya, semakin permisif sang ibu maka semakin buruk karakter remaja tersebut.

Sementara itu, faktor penting dari metode sosialisasi, khususnya dalam pemeliharaan standar keluarga juga menunjukkan pengaruh positif terhadap kompetensi sosial dan nilai positif di kalangan remaja sekolah menengah (Hillaker et al., 2008). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa praktek parenting mempengaruhi perkembangan kepribadian dan penyesuaian emosi anak yang dapat mempengaruhi terjadinya kenakalan remaja (Schofield et al., 2012).

Seni Pedhalangan sebagai kesenian yang menaungi seni pewayangan sedikit mengalami pergeseran nilai-nilai karena perkembangan intelektualitas masyarakat yang lambat laun bertambah dan pasang surut dipengaruhi pula oleh pesatnya teknologi. Para guru di sekolah-sekolah juga semakin sedikit yang mengenal persis kesenian ini karena pementasan juga semakin berkurang serta model penyajian yang membutuhkan waktu, energi, dan biaya yang tidak sedikit. Di sisi lain para orang tua di rumah juga sudah agak jarang berinteraksi dengan anak-anak dengan mendongengkan tokoh pewayangan yang mempunyai nilai luhur. Orang tua cenderung menyerahkan hiburan untuk anak pada media (televisi, media berbasis internet, komik, dll). Bahkan bagi anak muda jaman sekarang pagelaran wayang sudah dianggap kuno dan kurang diminati, dianggap tidak modern, dan malu untuk menontonnya. Akibatnya masalah ini menjadi persoalan yang semakin pelik sehingga jika generasi yang akan datang semakin luntur pengetahuannya bukan menjadi hal aneh. Tentu saja dengan demikian karakter asli budaya ketimuran suku Jawa ini semakin hari semakin pudar. Karakter adalah konstelasi kompleks dimensi psikologis seseorang. Meski demikian karakter tidak bersifat stagnan, namun bisa diubah menjadi lebih baik tergantung dari prosesnya individu berinteraksi dengan lingkungan (Purwanto, 2018). Oleh karena itulah pentingnya penguatan karakter remaja melalui media wayang cakrik batik ini ditawarkan sebagai salah satu solusi

Hasil reka rupa wayang cakrik batik tersebut perlu disampaikan kepada segmen pasar utamanya yaitu remaja, agar dengan demikian tidak terjadi klaim sepihak dari desainer dimana hasil redesain dinyatakan berhasil. Selain itu sebagai peneguhan/penguatan proses selanjutnya dalam upaya sosialisasi wayang cakrik batik ini, juga sebagai tahapan tidak terpisahkan dalam usaha mengembalikan rasa kecintaan, dan kebanggaan generasi muda pada wayang kulit. Di sisi lain dengan kembali mencintai wayang kulit melalui kehadiran wayang cakrik batik menjadi upaya penguatan karakter remaja/generasi muda. Dengan demikian yang menjadi permasalahan pada penelitian ini yaitu bagaimana

keberhasilan penguatan karakter remaja menggunakan media wayang cakrik batik?

KAJIAN PUSTAKA

Wayang dalam konteks ini dipahami sebagai medium komunikasi. McLuhan dan Innis mengembangkan Medium Theory yang menjelaskan bahwa, media adalah perpanjangan dari pikiran manusia, sehingga penggunaan media dominan bias setiap periode sejarah. Pandangan ini relevan dengan pemantik awal penelitian ini yang berkaitan dengan bagaimana manusia berupaya membuat prasarana (dalam hal ini media tradisional wayang) yang difungsikan sebagai media penyampai pikiran-pikiran yang dikemas dalam sebuah obyek medium komunikasi yaitu wayang. Lebih jauh tesis McLuhan menyatakan bahwa orang beradaptasi dengan lingkungan mereka melalui keseimbangan atau rasio indera tertentu, sehingga mempengaruhi persepsi (Littlejohn et al., 2017).

Lebih rinci Medium Theory diperdalam oleh Melanie Green dan Timothy Brock (Transportation Theory) dengan menggambarkan apa yang terjadi ketika audiens tersesat (tidak memahami) di dunia naratif. Audiens dipindahkan dari dunia biasa mereka ke dunia cerita. Seperti kita ketahui bahwa kesenian wayang dapat dilihat dari satu per satu bentuk keseniannya yaitu bentuk wayang, gamelan, sindenan, pedhalangan, karawitan, dan masih banyak lagi. Bahkan dari satu elemen itupun masih bisa didipilah-pilah lebih rinci lagi, misalnya mengenai bentuk wayang dirinci lagi menjadi, wanda, gagrak, garan, dan sebagainya. Hal tersebut membuat mereka penikmat seni ini dapat disebut “dipindahkan” dari dunia biasa ke dunia cerita melalui seni pedhalangan. Mereka lupa waktu, dan kehilangan kesadaran akan tempat. Mereka menjadi sangat terlibat dalam cerita dan dapat membayangkan diri mereka sendiri di dalamnya. Mereka gagal mengenali peristiwa di sekitar mereka dan juga mengalami emosi yang kuat (baik positif maupun negatif) sehubungan dengan cerita yang diceritakan. Bahkan banyak yang menyerupakan fenomena keseharian ke dalam konteks cerita wayang yang memiliki kesamaan konteks. Orang-orang juga menghargai, sebagai bagian dari proses transportasi, cerita yang mereka gunakan sebagai karya seni atau kerajinan berkualitas.

Transportasi ternyata memiliki konsekuensi penting bagi khalayak. Pertama, transportasi memiliki beberapa keuntungan pribadi termasuk pelarian atau eskapisme (misalnya, dari diri kita sendiri atau masalah kita), transformasi diri, dan peningkatan empati. Kedua, transportasi dikaitkan dengan kesenangan, termasuk hubungan dengan karakter dan interaktivitas dengan media. Seperti kita ketahui bahwa banyak orang yang mengidentifikasi dirinya dengan tokoh wayang tertentu yang menjadi idola mereka. Ketiga, transportasi dikaitkan dengan perubahan perilaku dan sikap dengan cara yang sesuai dengan alur cerita yang mungkin dipilih oleh penonton untuk bepergian karena tokoh/karakter dalam cerita pernah melakukan hal tersebut (Littlejohn et al., 2017).

Tom van Laer dkk mengembangkan Transportation-Imagery Model. Model tersebut memberi penjelasan bahwa karakteristik penutur cerita yaitu Dhalang dan penerima cerita yaitu penonton, memengaruhi tingkat transportasi naratif. Transportasi dikaitkan dengan berbagai hasil, antara lain respons afektif (emosional), pikiran kritis, keyakinan, sikap, dan niat untuk bertindak. Tom van Laer dkk juga mengusulkan pengembangan teori transportasi di masa depan dengan mempertimbangkan media narasi dan kelompok sosial di mana audiens berada. (Littlejohn et al., 2017).

Di sisi lain persoalan mengenai penanaman karakter anak melalui media wayang ini juga mempertimbangkan arah pembangunan sumber daya manusia yang dijalankan oleh Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Nasional, yaitu melalui penanaman nilai karakter yang perlu ditanamkan kepada peserta didik (remaja) bersumber dari : agama, Pancasila, budaya dan Tujuan Pendidikan Nasional. Terdapat 18 nilai karakter yang selayaknya dimiliki oleh anak didik usia pelajar (remaja) : religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab (Kemendiknas, 2011).

Setyowati, (2013) mengidentifikasi ciri-ciri yang menonjol karakter orang Jawa yang dalam redesain wayang cakrik batik oleh Muhammad Bayu Widagdo juga menjadi aspek yang dipertimbangkan. Karakter

tersebut diantaranya yaitu: 1. Percaya kepada Tuhan sebagai *sangkan paraning dumadi* dengan segala sifat dan kebesaran-Nya. Diwujudkan dalam bentuk-bentuk simbolis salah satunya mempertahankan bentuk “kuluk” yaitu mahkota penutup kepala. Disebut kuluk karena dipakai di atas kepala diambil dari kata “kholiq” yang artinya Sang Pencipta. Maksudnya Sang Pencipta harus senantiasa kita junjung dan melekat di atas kepala kita sebagai sesembahan. 2. Bercorak idealis yang percaya kepada hal-hal yang bersifat adikodrati. Lebih mengutamakan hakikat dari pada segi-segi formal dan ritual. Dikreasi dengan berbagai simbol yang dituangkan dalam titik, garis lempeng, dan garis melengkung, atau biasa disebut batik. 3. Bersifat konvergen (menyatu), universal dan terbuka, menjadikan bentuk wayang cakrik batik cenderung sederhana, simbolis, spiritualis.

Wayang tidak lahir statis dalam bentuk dan tidak berubah hingga saat ini, namun wayang dari sejak diciptakannya mengalami berbagai macam perubahan, baik dari jenis bahan, gagasan kreasi, pengerjaan pembuatan, hingga cara penyajiannya. Perubahan wayang yang rekonstruktif dan paradigmatis dikatakan oleh para ahli salah satunya karena pengaruh agama Islam yang berkembang di Jawa utamanya di daerah Demak Bintoro. Perubahan bentuk pada wayang beralih dari yang realistik-naturalistik (*en face*) menjadi abstrak dekoratif dan abstrak simbolik terjadi dalam beberapa jaman pemerintahan kerajaan. Dalam teori seni, wayang adalah gambar ideoplastik, bukan visioplastik. Maksudnya wayang bukan terlahir dari pengamatan visual akan tetapi hasil dari gagasan, ekspresi, bahkan impresi dari pembuatnya (Awalin, 2019).

Kreasi terhadap bentuk-bentuk wayang bukan era ini saja, melainkan sejak dahulu wayang sudah mengalami berbagai modifikasi. Mereka yang masih memegang teguh tradisi berseberangan dengan mereka yang meniscayakan adanya perubahan. Mereka mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan baru dalam bentuk tersebut, menolak secara radikal aturan-aturan tertentu, dan mencampurkan bentuk serta nilai kultural asing dengan tradisi (Shils, 1981: 213-239 da-

lam Cohen, (2014). Faktor-faktor endogen inilah yang kemudian menjadi pemantik kemunculan perubahan dalam wayang tradisional di Indonesia dan juga perkembangan wayang pasca-tradisional. Perkembangan bentuk wayang disebut sangat konservatif, dalam upayanya mereproduksi mitos-mitos Jawa kuno guna menanamkan esensi cerita Ramayana dan Mahabharata versi Jawa apalagi dalam konteks-konteks ritual seperti halnya pada upacara ruwatan. Cerita wayang tradisional diimprovisasi dalam penyajian pertunjukannya, dengan begitu selalu kontekstual. Di sisi lain kita bisa menyaksikan “tradisionalitas substantif” tingkat tinggi. Hal tersebut disebut sebagai “apresiasi atas pencapaian serta kearifan dari masa silam (Cohen, 2014).

Penggunaan bentuk seni dalam wayang kulit (yang kemudian dimodifikasi sebagai wayang cakrik batik) memberikan makna konkrit dalam mendefinisikan kembali identitas kolektif masyarakat. Mempertimbangkan manfaat bagi kepemilikan budaya, agar tidak dilupakan. Terlepas dari kontribusinya, hasilnya adalah penggabungan komponen kreativitas, kolaborasi, dan warisan budaya dengan cara yang sama untuk mempromosikan penceritaan intuitif untuk melibatkan kepercayaan pemirsa melalui seni wayang kulit. Seni telah memungkinkan komunitas untuk mengubah citra negatif menjadi keyakinan positif. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk mengembangkan kumpulan talenta lokal yang terdiri dari dalang yang terampil dan terlatih, yang akan membantu mengevaluasi pro dan kontra cerita budaya lokal dan kemudian mengembangkan karakter yang disukai oleh masyarakat di daerah masing-masing, untuk menginspirasi. banyak orang untuk mendapatkan minat (Ramli & Lugiman, 2012).

Tawaran penguatan karakter remaja dengan menggunakan wayang cakrik batik ini merupakan implementasi dari penelitian mengenai reka rupa wayang cakrik batik sebagai upaya pengembangan media komunikasi tradisional (Widagdo, 2020). Pelaksanaan program penguatan karakter remaja ini berkaitan dengan seni dalam komunikasi. Seni dapat berkontribusi dalam membuat tawaran solusi terhadap problematika yang muncul di dalam keseharian masyarakat dengan menciptakan konsep-konsep baru,

sudut-sudut baru untuk memandang dunia dan berbagai segi kehidupan manusia.

Reka rupa wayang cakrik batik dipantik dari persoalan semakin jauhnya generasi muda terhadap budaya bangsa yang dalam hal ini kesenian tradisional wayang kulit. Sehingga diupayakan tawaran solusi yaitu reka-rupa wayang kulit menjadi wayang cakrik batik. Untuk itu kita perlu memahami kelompok-kelompok masyarakat yang dituju. Kelompok masyarakat Indonesia yang heterogen membentuk suatu budaya yang khas karena berbeda tempat, waktu, kondisi dan sikap. Selain itu, pendidikan wawasan dan keyakinan juga berbeda (Safabayong, 2006). Kelompok masyarakat di Indonesia secara umum dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Tradisionalis

Masyarakat kelompok ini masih menjadikan adat istiadat tradisional (termasuk kesenian) dan kebiasaan-kebiasaan lama sebagai pangkal tolak melakukan kegiatan sehari-hari. Pada umumnya mereka berpendidikan rendah dan umumnya berdomisili di desa atau kota kecil pinggiran, masyarakat maritim atau agraris.

2. Modernis

Masyarakat kelompok ini cenderung membuat standar kesuksesan yang lebih bersifat duniawi, mengejar prestasi dan keberhasilan komersial. Uang, jabatan menjadi target pencapaian dan ukurannya.

3. Modernis–Tradisionalis atau Tradisionalis–Modernist.

Masyarakat jenis ini gabungan dari 2 karakter kelompok di atas, yaitu dapat menerima perkembangan dunia modern tetapi sekaligus juga masih memegang nilai-nilai leluhur.

4. *Cultural–Creatives*

Kelompok masyarakat yang peduli pada hal-hal yang bermuansa spiritualitas, mengedepankan kesejahteraan dan keadilan sosial, konsern terhadap ekologi dan lingkungan hidup, serta perdamaian dan feminisme.

5. Kelompok masyarakat gabungan dari semua karakter kelompok masyarakat di atas.

Reka rupa wujud visual wayang ini merupakan bagian dari riset ilmu komunikasi yang berupaya

mengembangkan media komunikasi melalui kesenian tradisional. Mengembangkan media komunikasi tentu saja harus tetap berpegang pada asas efektifitas media. Dalam pendekatan studi desain komunikasi visual, agar pesan dapat efektif dipahami, diterima, dan dapat mengubah sikap sasaran (audiens) sesuai tujuan pemasaran/promosi, perlu diperhatikan hal-hal yang memungkinkan media tersebut bersifat komunikatif.

Ada 5 cara untuk membuat karya visual menjadi komunikatif bagi audiens.

1. Visualisasi pendukung agar mudah diterima olah sasaran.
2. Pelajari pesan yang akan disampaikan secara mendalam.
3. Pelajari kebiasaan dan hal-hal yang dimina / disukai oleh sasaran yang berkaitan dengan hal visual (ikon, gambar dan elemen visual lain).
4. Olah pesan (verbal) menjadi pesan visual, dengan memperhatikan tanda-tanda pesan visual yang dipahami publik, mudah, gampang, dan nyaman dilihat/dibaca.
5. Buatlah sederhana dan menarik. Visualisasi tidak rumit supaya kejelasan isi pesan mudah diterima dan diingat. Pengembangan yang kompleks dapat menimbulkan ciri yang khas terhadap suatu elemen visual. Hal itu akan lebih cepat menimbulkan kebosanan visual. Prinsip generalisasi diperlukan untuk menyederhanakan elemen visual menjadi elemen yang paling mendasar sehingga menimbulkan persepsi yang lebih luas dan lebih berumur panjang.

Metode dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dengan jenis survey, yaitu penelitian yang menggunakan kuesioner berisikan pertanyaan yang sama terstruktur/sistematis dengan menggunakan responden dalam jumlah tertentu (Prasetyo & Jannah, 2010). Penelitian survey dipilih karena dirasa tepat untuk evaluasi hasil karya reka rupa wayang cakrik batik, utamanya dalam menangkap respon obyektif target audien sekaligus dilengkapi dengan data pendukung atau penguat yang dinarasikan secara deskriptif. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian,

dengan jumlah responden sebanyak 50 orang. Mereka adalah mahasiswa yang kebetulan mengikuti kegiatan workshop penguatan karakter remaja menggunakan media wayang cakrik batik.

TEMUAN DAN DISKUSI

Mengenai wayang dan aspek-aspek yang dielaborasi di dalamnya telah banyak dikemukakan oleh para peneliti, pegiat, maupun pelaku kesenian wayang. Beberapa bentuk kesenian yang dielaborasi dalam pertunjukan wayang kulit antara lain seni peran, seni suara, seni musik, seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, seni tari, seni teater, dan seni perlambang, dan masih banyak lagi. Wayang dalam sejak diciptakannya tidak lepas dari perannya sebagai media komunikasi, tidak saja sebagai hiburan semata, melainkan membawa serta pesan-pesan moral penting yang ingin ditransformasikan kepada orang lain maupun kepada generasi selanjutnya. Oleh karena itu tidak mengherankan jika wayang kemudian menjadi media penerangan, dakwah, pendidikan, hiburan, pemahaman filsafat, serta pengiring ritual tertentu.

Kesenian wayang disebut-sebut asli dari Indonesia, khususnya di pulau Jawa. Kata wayang (bahasa Jawa), secara sederhana dipahami sebagai bayang. Wayang pertama kali adalah mengambil dari cerita sebuah ukiran pada relief candi-candi yang menggambarkan para leluhur, mengambil cerita-cerita dari Ramayana dan Mahabarata. Kemudian berkembang wayang itu diubah menjadi sebuah lukisan yang ditata dalam bentuk beberan dengan gambar-gambar manusia yang sesuai dengan ukiran yang terdapat pada relief candi. Wayang merupakan manifestasi dari gambaran sifat manusia dengan tingkah lakunya, wayang merupakan sarana pendidikan moral yang sarat berisi mengenai hal-hal yang baik dan hal-hal yang buruk. Mengenai hubungan antara manusia dengan Tuhan Sang Pencipta Alam Semesta, mengenai hubungan antara rakyat dengan penguasa, mengenai hubungan antara anak dengan orang tuanya (Mertosedono, 1994).

Kesenian wayang kulit mencerminkan kondisi sosiokultural dan religi bangsa Indonesia, khususnya orang Jawa. Pandangan ini dikuatkan dengan kemunculan tokoh Togog & Bilung, Cakil dan bala bekasakan,

serta Panakawan. Tokoh Semar, Gareng, Petruk, Bangong, hanya ada dalam pewayangan Indonesia. Bahasa, struktur penceritaan, dan perangkat pertunjukannya tidak disamai oleh budaya bangsa lain. Bahkan nama dan istilah teknis pewayangan, semuanya berasal dari bahasa Jawa (Kuna), dan bukan bahasa lain. Wayang sebagai suatu pertunjukan dan sudah dipertontonkan sejak zaman pemerintahan raja Airlangga. Beberapa prasasti yang dibuat pada masa itu antara lain sudah menyebutkan kata-kata “Mawayang” dan “Aringgit” yang maksudnya adalah pertunjukan wayang.

Wayang kulit bukan sekadar memberikan hiburan semata. Wayang adalah seni refleksi diri, watak-watak para tokoh sejatinya merupakan pencerminan watak manusia yang beragam jumlahnya. Dengan menyaksikan wayang para penonton diajak masuk untuk menelusuri runtutan cerita sekaligus bagaimana cara berpikir para tokoh dan bercermin terhadap wataknya sendiri. Wayang juga merupakan penggambaran peperangan antara kedua buah kutub yang saling bertentangan yaitu antara kebaikan dan kejahatan, kekacauan dan ketertiban, benar dan salah, serta antara keindahan dan keburukan. Wayang diciptakan dalam berbagai lakon cerita yang mengandung pertentangan dalam diri manusia (Pranoto, 2007).

Wayang dan pengembangan bentuknya memang tidak bisa lepas dari bagaimana bentuk pertunjukannya, karena wayang sejatinya hanyalah media untuk menyampaikan pesan. Namun demikian detail “corekan” setiap tokoh memang dimaksudkan memuat pesan-pesan filosofis sehingga dengan demikian wayang sesungguhnya dapat dimasukkan dalam seni pamer dan sekaligus masuk dalam seni pertunjukan.

Pada mulanya pagelaran wayang merupakan ritual menghubungkan dengan dunia setelah kematian sebagaimana diyakini oleh para pendahulu kita bahwa di sanalah ruh para leluhur berada. Setelah zaman Kerajaan Kediri dan Singasari, terutama pada jaman Sri Airlangga dan Jayabaya. Ketika kebudayaan Hindu dari India tersebar dalam kehidupan manusia Jawa, muncullah cerita Mahabarata dan Ramayana. Kemudian, setelah zaman Islam dengan ditandai runtuhnya kerajaan besar Majapahit, wayang berubah fungsi sebagai media dakwah oleh para wali sebagai penyebaran ajaran Islam. Cerita dalam lakon

pewayangan tersebut dianggap sebagai cerminan kehidupan manusia di dunia dan mengandung nilai-nilai pendidikan moral yang tinggi. Menurut perkembangan sejarahnya, keberadaan wayang kulit Purwa muncul bersamaan dengan penyebaran agama Islam di tanah Jawa. Wayang kulit purwa menurut bentuknya seperti sekarang ini telah dimulai dari zaman Kerajaan Demak. Kemudian Raden Patah yang menjadi raja Jawa yang berkuasa pada tahun 1478-1518, menggunakan media wayang yang semakin digemari masyarakat Jawa.

Aspek-aspek yang diamati oleh audien dalam dal ini remaja pada wayang cakrik batik tertuang pada beberapa hal berikut, sekaligus disajikan secara lengkap beserta hasil temuan dan pembahasan : Pertama, perbandingan bentuk dasar wayang cakrik batik dan wayang kulit secara umum. Pretensi pada aspek pengamatan ini adalah pada kemudahan audien memahami bentuk dasar wayang cakrik batik sekaligus membandingkan dengan wayang kulit sebagai acuan. Ini bertendensi untuk mengkomparasi antara bentuk dasar wayang cakrik batik dan wayang kulit, dengan maksud untuk meneguhkan bahwa reka rupa wayang cakrik batik tidak meninggalkan pakem atau standar baku dalam mengubah bentuk dari wayang kulit menjadi wayang cakrik batik. Ini mengacu pada tujuan utama reka rupa ini yaitu untuk kembali mengajak generasi muda untuk mencintai dan bangga serta menghargai kesenian warisan leluhur. Dengan demikian upaya untuk menjadikan wayang cakrik batik sebagai jembatan kognitif menuju ketertarikan mempelajari lebih mendalam kesenian wayang kulit dapat dinyatakan berhasil.

Data hasil temuan penelitian menyatakan bahwa 43 dari 50 responden atau 86% remaja dapat membandingkan bentuk wayang cakrik batik dan wayang kulit. Menambahkan data pendukung pada poin pengamatan ini yaitu bahwa responden yang menyatakan dapat membandingkan bentuk dasar wayang kulit dan wayang cakrik batik sebelumnya pernah melihat bentuk dasar wayang kulit meskipun tidak secara detil, sementara 7 reponden lain atau 14 % remaja menyatakan tidak dapat membandingkan bentuk dasar wayang cakrik batik dan wayang kulit. Secara lebih mendalam ternyata 7 responden ini memang be-

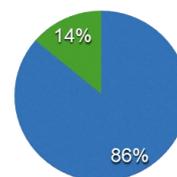
rasal dari daerah yang tidak berlatar belakang suku Jawa. Namun mereka justru menyebut kedua bentuk ini sebagai wayang kulit semua. Ini tentu menjadi catatan penting dalam proses selanjutnya yaitu proses pertunjukan wayang cakrik batik untuk mengenalkan juga wayang kulit sehingga mereka memiliki wawasan yang baik mengenai kesenian ini.

Kemudahan mengenali bentuk ini menjadi penting karena hasil reka rupa seharusnya bisa dibandingkan dengan obyek acuan, tidak sekadar memodifikasi atau mengubah sedikit dari bentuk acuan sehingga sulit dibandingkan mana hasil reka rupa dan obyek acuan. Diperkuat pula dengan data tambahan bahwa perubahan tersebut menurut responden ternyata tidak mengubah total obyek acuan (wayang kulit) sehingga wayang cakrik batik ini masih layak disebut sebagai wayang hasil reka rupa wayang kulit. Berbeda persoalan jika hasil reka rupa tersebut sama sekali lain dari obyek acuan, maka hasil reka rupa tidak dapat disebut redesain, melainkan menciptakan bentuk baru. Berikut adalah diagram lingkaran persebaran prosentase kemudahan responden membandingkan bentuk dasar wayang kulit & wayang cakrik batik.

Diagram 1.

Persebaran prosentase kemudahan responden membandingkan bentuk dasar wayang kulit & wayang cakrik batik

■ Dapat membandingkan bentuk dasar ■ Tidak dapat membandingkan bentuk dasar



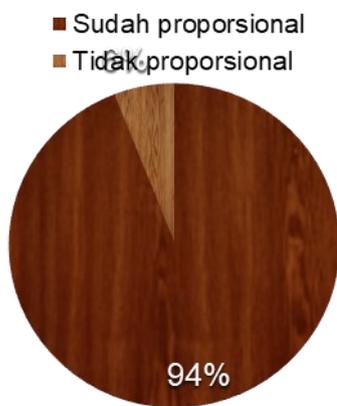
Kedua, batik sebagai pengisi dan pembentuk wayang cakrik batik. Poin berikut bukan lagi membandingkan bentuk reka rupa dan obyek acuan, namun melihat lebih detil pada hasil reka rupa wayang cakrik batik. Pertanyaan pada poin ini secara lebih mendalam mengarah pada porsi isian pola batik pada bentuk wayang cakrik batik. Temuan data menyatakan bahwa 94% responden atau 47 dari 50 responden menganggap pola isian batik pada wayang cakrik batik sudah proporsional atau tidak berlebihan. Namun 3 orang dian-

taranya menyatakan bahwa porsi batik sebagai isian wayang cakrik batik tersebut masih kurang mengingat obyek acuan wayang kulit sangat detil pada isian lekuk bentuk tubuhnya. Namun mengingat bahwa desainer juga mempertimbangkan prinsip simplicity dalam reka rupa tersebut dan 94% responden menyatakan sudah proporsional maka bentuk isian tersebut dapat dinyatakan sudah proporsional.

Proporsi batik sebagai isian ini menjadi penting dalam wayang cakrik batik karena modifikasi dasar dari wayang ini adalah menghilangkan fungsi tangan yang dapat digerakkan pada obyek acuan yaitu wayang kulit. Dengan demikian bentuk tangan maupun kaki serta atribut utama wayang dibentuk dari pola batik. Pola batik ini secara proporsional selain berfungsi secara estetika juga membantu audien mengidentifikasi bagian tubuh wayang yaitu tangan, kaki, dan atribut utama tokoh wayang. Berikut adalah diagram lingkaran persebaran prosentase mengenai tanggapan responden proporsi isian pola batik pada bentuk wayang cakrik batik.

Diagram 2

Persebaran prosentase tanggapan responden mengenai proporsi isian pola batik pada bentuk wayang cakrik batik



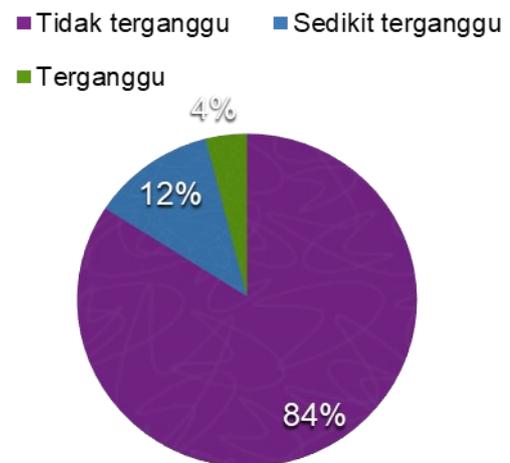
Ketiga, lebih memberi penekanan pada aspek visual dalam mengelaborasi bentuk wayang dan pola isian batik. Kedua elemen tersebut haruslah saling mengisi dan berdiri sebagai satu kesatuan secara harmoni. Oleh karena itu pertanyaan ketiga yaitu : Secara visual apakah porsi isian pola batik pada bentuk wayang mengganggu?

Temuan data mengenai gangguan secara visual isian pola batik pada bentuk wayang cakrik batik

menyatakan bahwa 42 responden (84%) merasa tidak terganggu dengan motif batik pada isian badan wayang, 6 responden (12%) merasakan sedikit terganggu karena harus berusaha mengidentifikasi apakah pola lekukan batik tersebut membentuk pola tangan dan kaki atau hanya sekedar isian estetis, sementara 2 orang responden (4%) menyatakan terganggu karena secara visual oleh pola batik dari aspek penghilangan bagian tubuh dari obyek acuan (wayang kulit). 8 responden yang merasakan ketergangguan secara visual pada obyek reka rupa penting untuk menjadi perhatian pada proses evaluasi selanjutnya agar pola batik lebih memudahkan audien mengidentifikasi bentuk tangan dan kaki setiap tokoh wayang. Berikut adalah diagram lingkaran yang menunjukkan persebaran prosentase tanggapan responden mengenai gangguan secara visual isian pola batik pada bentuk wayang cakrik batik.

Diagram 3

Persebaran prosentase tanggapan responden mengenai gangguan secara visual isian pola batik pada bentuk wayang cakrik batik

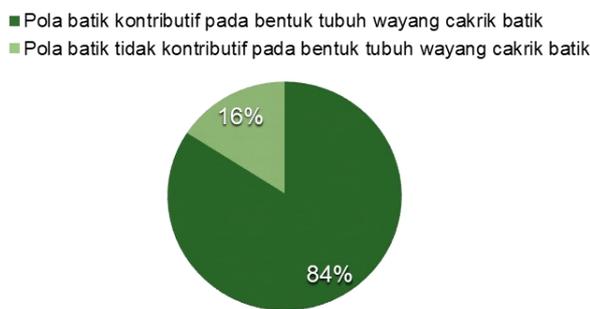


Keempat, modifikasi yang sama sekali baru pada desain wayang cakrik batik ini adalah dihilangkannya bentuk tangan dan kaki maupun fungsinya. Sehingga tangan dan kaki wayang cakrik batik sama sekali tidak bisa digerakkan. Namun demikian sebagai pengganti imaji bentuk tangan, kaki, dan atribut utama lain pada setiap tokoh wayang desainer mengupayakan dengan pola batik. Bentuk baru tersebut sesungguhnya bukan tangan namun dibuat sedemikian rupa sehingga penonton masih bisa mengidentifikasi tangan, kaki dan atribut khusus lain dari

lekukan batik tersebut. Pertanyaan pada point 4 ini adalah : Apakah pola batik membantu anda mengenali bagian tubuh wayang? Temuan data persebaran prosentase tanggapan responden mengenai kontribusi isian pola batik pada bentuk tubuh wayang cakrik batik tidak jauh beda dari temuan data pada poin di atas karena pertanyaan diajukan terstruktur dan sama. Dalam hal ini 16% responden memberi tanggapan bahwa isian pola batik pada bentuk tubuh wayang cakrik batik tidak kontributif, karena cenderung mengganggu atau responden tidak mudah memahami. Diagram lingkaran di bawah ini menunjukkan persebaran prosentase tanggapan responden mengenai kontribusi isian pola batik pada bentuk tubuh wayang cakrik batik.

Diagram 4

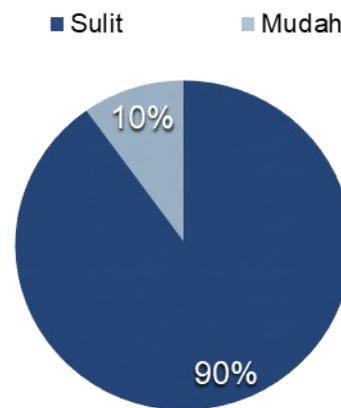
Persebaran prosentase tanggapan responden mengenai kontribusi isian pola batik pada bentuk tubuh wayang cakrik batik



Kelima, kemudahan audien mengidentifikasi bentuk secara menyeluruh melalui pola batik yang khas pada setiap tokoh wayang menjadi hal penting, karena agar dapat dibedakan antara satu tokoh dengan tokoh lain yang hampir bersamaan secara bentuk dasar. Temuan data mengungkapkan bahwa 90% dari total responden (45 orang responden) menyatakan mudah mengidentifikasi dan membedakan bentuk-bentuk dasar tokoh wayang. Di sisi lain 10% responden yang menyatakan tidak mudah mengidentifikasi mengaku tidak memiliki dasar pengetahuan tentang kesenian wayang. Data tersebut tertuang pada diagram lingkaran berikut :

Diagram 5

Persebaran prosentase tanggapan responden pada kemudahan identifikasi bentuk wayang cakrik batik



KESIMPULAN

Sebagai sebuah media komunikasi yang melekat pada obyek acuan kesenian tradisional, hasil reka rupa wayang cakrik batik dinilai berhasil secara obyektif. Keberhasilan reka rupa wayang cakrik batik sehingga diterima oleh target utama audien yaitu remaja secara kontinyu diharapkan dapat mencapai tujuan utama yaitu membuat remaja ingin mempelajari wayang kulit secara lebih mendalam. Wayang cakrik batik memang sekadar menjadi jembatan kognitif dalam upaya menggalakkan generasi muda kembali bangga dan mencintai kesenian tradisional bangsanya sendiri.

Baik secara bentuk dasar, kontribusi batik pada isian maupun sebagai pembentuk utama bagian-bagian rinci dan khas pada setiap tokoh dinyatakan berhasil dan mendapat tanggapan positif dari audien. dengan demikian rekomendasi yang dapat dicatat pada riset ini yaitu bahwa pelaku dan pegiat seni khususnya dalam hal ini para Dhalang dan pembuat wayang harus mampu menciptakan inovasi dalam upaya menarik kembali generasi muda untuk turut andil dalam upaya pelestarian wayang dengan tidak menceraabut dari akar tradisi yang artinya meredesain yang justru menghilangkan aspek-aspek penting dai obyek acuan.

Kepada generasi muda sebagai target audien yang telah mengikuti program penguatan karakter remaja menggunakan media wayang cakrik batik hendaknya ambil bagian dalam menyebarkan dan memberi

kontribusi positif pada penyempurnaan reka rupa wayang cakrik batik serta pada massifikasi hasil karya wayang cakrik batik.

DAFTAR PUSTAKA

- Awalin, F. R. (2019). Sejarah Perkembangan Dan Perubahan Fungsi Wayang Dalam Masyarakat. *Ke-budayaan*, 13(1), 77–89. <https://doi.org/10.24832/jk.v13i1.234>
- Cohen, M. I. (2014). Wayang Kulit Tradisional dan Pasca Tradisional di Jawa Masa Kini. *Jurnal Kajian Seni*, 01(01), 1–18.
- Handayani, T. (2016). *Wayang Kulit Dilupakan di Negeri Sendiri*. Tribunews.Com.
- Hastuti, D., Sarwoprasodjo, S., & Alifiasari. (2016). An Integration of Family and School on Strengthening the Character of Teenager in Indonesia: It's a Must. *Journal of Child Development Studies*, 1(1), 13–27.
- Hillaker, B. D., Brophy-Herb, H. E., Villarruel, F. A., & Haas, B. E. (2008). The contributions of parenting to social competencies and positive values in middle school youth: Positive family communication, maintaining standards, and supportive family relationships. *Family Relations*, 57(5), 591–601. <https://doi.org/10.1111/j.1741-3729.2008.00525.x>
- Junaidi, J. (2017). Leadership Characters in Shadow Puppet Show. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 17(2), 181. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v17i2.7731>
- Kemendiknas. (2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel, J. G. (2017). *Theories of Human Communication* (11th ed.). Waveland Press.
- Mertosedono, A. (1994). *Sejarah Wayang, Asal-Usul, Jenis dan Cirinya*. Dahara Prize.
- Norhabiba, Fitri. (2015). Akses Media Baru Oleh Remaja SMA Kota Semarang dan Hubungannya Dengan Interaksi Dengan Lingkungan Sekitar Pada Siswa Kelas X SMA 5 Kota Semarang. *Interaksi Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 132-138. DOI: 10.14710/interaksi.4.2.132-138
- Nugroho, G. (2005). *Seni Merayu Massa*. Kompas Gramedia.
- Nugroho, G., & Herlina, D. (2015). *Krisis dan Paradoks Film Indonesia*. Kompas Gramedia.
- Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang Dan Pengembangan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1, 121044. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1314>
- Pranoto, T. (2007). *Ajaran Hidup Tuntunan Luhur Piwulang Agung*. Kuntul Press.
- Prasetyo, B., & Jannah, L. M. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Teori dan Aplikasi*. Raja Grafindo.
- Purwanto, S. (2018). Pendidikan Nilai dalam Pagelaran Wayang Kulit. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1). <https://doi.org/10.21274/taalum.2018.6.1.1-30>
- Ramli, W. N. R. W., & Lugiman, F. 'Aini. (2012). The Contribution of Shadow Puppet's Show through Engaging Social Communication in Modern Society. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 35(December 2011), 353–360. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.02.098>
- Safanayong, Y. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Arte Intermedia.
- Schofield, T. J., Conger, R. D., Brent Donnellan, M., Jochem, R., Widaman, K. F., & Conger, K. J. (2012). Parent personality and positive parenting as predictors of positive adolescent personality development over time. *Merrill-Palmer Quarterly*, 58(2), 255–283. <https://doi.org/10.1353/mpq.2012.0008>
- Setyowati, U. (2013). Kajian Semiotika tentang Etika Komunikasi Anas Urbaningrum dalam Pengaruh Budaya Jawa. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2). <https://doi.org/10.14710/interaksi.2.2.185-192>
- Sjafriani, R. (2010). PBB: Batik, Wayang, dan Keris Warisan Dunia dari Indonesia. *Republika.Co.Id*. <https://www.republika.co.id/berita/breaking-news/nasional/10/02/05/103291-pbb-batik-wayang-dan-keris-warisan-dunia-dari-indonesia>
- Sofia, H. (2013, June). *Generasi muda anggap seni wayang tak ekonomis*. antaranews.com.
- Widagdo, M. (2020). Redesign of Wayang Cakrik Batik Puppet as an Effort Development of Tradi

tional Communication Media. *Proceedings of the 4th International Conference on Indonesian Social and Political Enquiries, ICISPE 2019, 21-22 October 2019, Semarang, Central Java, Indonesia.* <https://doi.org/10.4108/eai.21-10-2019.2294406>