

DIGITALISASI WAYANG TAVIP SEBAGAI MEDIA PROMOSI SENI BERDAKWAH

M.Tavip; Widodo

Prodi Tata Rias Dan Busana Fakultas Seni Rupa Dan Desain (FSRD)

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI)

¹taviptavip@yahoo.com, ²Matawayang.internasional@gmail.com

Abstrak

Digitalisasi wayang tavip efektif dan efisien untuk membantu peserta didik dalam memproduksi pertunjukan wayang di era digital. Tidak adanya guru yang mengajar /ekskul seni teater di Ponpes Madrasah Aliyah (MA) berdampak pada kelangsungan seni wayang yang ada di lingkungan tersebut. Siswa/santri yang tergabung dalam kelompok tersebut tidak ada yang membina dalam setiap produksi dan mempromosikan karya seni dakwahnya dengan media digital atau medsos. Fenomena ini perlu mendapat perhatian khusus, sebagai urgensi dalam penelitian ini, dan belum ada dalam studi sebelumnya. Manfaat penelitian ini dapat menarik minat dan motivasi para santri dalam mengembangkan pertunjukan wayang dalam format digital. Tujuan penelitian: Untuk mengimplementasikan digitalisasi dalam pertunjukan wayang tavip mulai dari proses produksi sampai pertunjukan dan dipromosikan melalui media medsos seperti you tube, tik tok, instagram dan yang lainnya. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan menerapkan metode Model penelitian pengembangan ADDIE meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery* dan *Evaluations*. Luaran penelitian karya seni yaitu berupa pertunjukan wayang tavip lakon “An In Un” dalam bentuk audio *playback*. Luaran formal yaitu Seminar Nasional, publikasi online. Penelitian yang dilakukan termasuk pada skema terapan, dengan Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) tingkat 3.

Kata kunci: digitalisasi wayang tavip, efektif dan efisien, media promosi seni berdakwah

PENDAHULUAN

Pertunjukan wayang dewasa ini telah mengalami perkembangan, baik bentuk maupun fungsinya. Perkembangan ini dipengaruhi oleh warisan tradisional maupun hasil interaksi dengan pengaruh luar, yang akhirnya terjadi adaptasi terhadap lingkungan dan struktur sosial (Sarwanto, 2008). Kemajuan teknologi komunikasi membuat jarak dunia semakin kecil dan kebudayaan-kebudayaan yang semula tumbuh dan berkembang di lingkungannya sendiri, sekarang terjadi percampuran silang budaya (Soetarno, 2003). Wayang Tavip merupakan wayang inovasi terbuat dari limbah plastik transparan dengan teknik *hand made* dan teknik digital *print* dengan bahan *clear pet/transparant film*. Pertunjukan wayang tavip merupakan pertunjukan multimedia, kombinasi gambar, suara dan teks atau naskah cerita. Pertunjukannya mirip dengan pertunjukan wayang kulit pada umumnya, perbedaannya terletak pada bayang-bayang yang tampak dilayar. Bayang-bayang pada wayang kulit nampak hitam, sedangkan bayang-bayang

wayang tavip disorot lampu nampak berwarna sesuai dengan bentuk aslinya. Sebagai media pertunjukan wayang tavip memiliki warna warni layaknya film kartun atau sinematografi (Tavip, 2022). Konsep pertunjukan wayang tavip ada dua cara pertama dialog dan musik dilakukan secara langsung. Kedua metode digitalisasi yaitu audio *playback*.

Peneliti belum menemukan peneliti sebelumnya yang meneliti tentang wayang di komunitas Wayang Tavip Sasawi MA Karya Bakti yang bertajuk pada konsep digitalisasi dalam produksi pertunjukan wayang. Pada umumnya penelitian sebelumnya lebih menekankan pada: Islam dan Kebudayaan: Wayang Sebagai Media Pendidikan Islam di Nusantara (Aldy Haryo Sidik, 2014). Wayang Kulit Sebagai Media Dakwah (Pendekatan Komunikasi Antar Budaya Terhadap Pementasan Wayang Kulit KI Yuwono Di Desa Bangorejo Banyuwani (Marsaid, 2016). Wayang Sebagai Media Dakwah Studi Pada Wayang Kulit Dalang Ki Sudardi di Desa Pringapus Semarang (Yogyasmara.P.Ardi, 2010). Wayang Kulit Sebagai Media Dakwah

Ki Anom Suroto, (Alip Nuryanto dan Saepullah, 2020). Budaya Wayang Sebagai Media Dakwah Islam (Adelia Fara, dkk., 2021). Penelitian karya seni tentang gitalisasi wayang tavip sebagai promosi seni berdakwah belum ditemukan. Hal ini dikarenakan wayang tavip merupakan bentuk wayang baru atau wayang inovasi yang loncat dari pakem-pakem wayang tradisi.

Penelitian karya seni ini di fokuskan pada komunitas Wayang Tavip Sasawi disingkat "WATASI", hasil PKM tahun 2021 di Pondok Pesantren Madrasah Aliyah Karya Bakti Sukasari Cibeureum Kabupaten Bandung. Dalam dua tahun terakhir kelompok ini telah mementaskan: "Wanita Penzina Masuk Surga" (2021) dalam rangka Hari Santri Nasional. "Botram di Pasundaan" (2023) dalam acara Munggahan Akbar. "Bukber " (2023) Nuzulul Qur'an di Al-Muhajirin Kampus Pusat Purwakarta. Penelitian ini akan menerapkan metoda digitalisasi dalam pertunjukan wayang tavip mulai dari proses produksi sampai pertunjukan dan dipromosikan melalui media medsos seperti YouTube, Tik-Tok, Instagram dan yang lainnya. Kepala sekolah MA Dadan Ramdani menyatakan:

"Di kami tidak ada guru yang mengajar tentang seni pertunjukan terutama teater sehingga kegiatan seni pertunjukan kurang tertangani. Sedangkan kurikulum di Madrasah Aliyah sangat memungkinkan untuk kegiatan eskul bidang seni. Dengan adanya kegiatan penelitian karya seni berbasis gitalisasi ini saya berharap anak-anak dapat bimbingan supaya bisa berkarya secara mandiri. Misalnya membuat konten tik tok dakwah berdurasi pendek, dengan cara itu membuat anak kreatif termotivasi membuat konten-konten dakwah singkat dengan media wayang tavip, dan bukan hanya konsumtif saja (Wawancara, Juli 2023).

Hasil studi, peneliti belum menemukan peneliti sebelumnya yang meneliti tentang wayang di komunitas Wayang Tavip Sasawi MA Karya Bakti yang bertajuk pada metode digitalisasi dalam produksi pertunjukan wayang. Pada umumnya penelitian sebelumnya lebih menekankan pada: Islam Dan Kebudayaan: Wayang Sebagai Media Pendidikan Islam di Nusantara (Aldy Haryo Sidik, 2014). Wayang Kulit Sebagai Media Dakwah Pendekatan Komunikasi Antar Budaya Terhadap Pementasan Wayang Kulit KI Yuwono Di Desa Bangorejo Banyuwani (Marsaid 2016). Wayang Sebagai Media Dakwah Studi

Pada Wayang Kulit Dalang Ki Sudardi di Desa Pringapus Semarang (Yogyasmara.P.Ardi, 2010). Wayang Kulit Sebagai Media Dakwah Ki Anom Suroto, (Alip Nuryanto dan Saepullah, 2020). Budaya Wayang Sebagai Media Dakwah Islam (Adelia Fara, dkk., 2021).

Tujuan penelitian karya seni ini adalah mengimplentasikan digitalisasi wayang tavip dalam produksi pertunjukan dikalangan para santri/wati dan guru di lingkungan pesantren dan MA Karya Bakti Sukasari. yang hasil akhirnya sebuah pertunjukan wayang tavip dengan judul "An In Un". Penelitian karya seni terfokus pada proses produksi pertunjukan wayang tavip dengan menggunakan piranti digital/komputer mulai pembuatan wayang, dialog, musik, dan hasilnya dipromosi melalui medsos. Urgensi penelitian ini penting dilakukan pertama, untuk mempromosikan dan menambah khasanah perkembangan wayang inovasi di Indonesia. Sebagai sarana seni berdakwah melalui media digital wayang tavip.

Penelitian karya seni ini bertolak dari sebuah keresahan kepala sekolah bahwa para siswa/santri belum bisa berpikir kreatif untuk mengembangkan wayang yang sudah ada. Kontinuitas pembinaan sangat diperlukan untuk membuka ide-ide kreatif, produktif dan inovatif, bukan hanya menjadi santri yang konsumtif. Metode digitalisasi yang diterapkan pada siswa/santri sangat praktis, efektif dan efisien dalam pertunjukan.

Tinjauan Pustaka

1. Wayang Tavip

Wayang tavip merupakan wayang inovasi yang terbuat dari bahan limbah dan nonlimbah plastiktransparan. Perpaduan plastik transparan, pewarna, tata cahaya dan layar khusus, menghasilkan bayang-bayang wayang dilayar nampak berwarna sesuai dengan warna dan bentuk aslinya. Pertunjukan wayang dengan warna warni wujud wayangnya adalah profane, duniawi, sedangkan pertunjukan di balik layar adalah surgawi, rohaniah, sakral (Jakob Soemarjo, 2006, hlm. 195). Wayang Tavip memiliki bentuk dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D) (Tavip, 2023). Cerita-cerita yang dipentaskan wayang tavip tidak bersumber dari Epos Ramayana atau Mahabharata. Ceritanya bersumber dari isu-isu kekinian sosial, budaya-legenda, politik, agama, dan pesan khusus dalam rangka promosi sebuah produk. Dakwah pada dasarnya bisa dilakukan dengan lisan, tulisan, bahkan mungkin dengan mempergunakan

perbuatan. Tokoh-tokoh wayang tavip yang dibuat berdasarkan dari cerita atau lakon yang akan ditampilkan. Lakon yang pernah dipentaskan wayang tavip yaitu: Kolaborasi dengan teater koma “Sie Jin Kwie” (2010). “Sie Jin Kwie Kena Fitnah” (2011). “Sie Jin Kwie di Negri Sihir” (2012). “Mimpi” (2013). “Jeki n Jeni” (2013) “Aku Bukan Sangkuriang” (2014). “Srikandi- Srikandi” (2015). “Hartawan”(2017.2018). “Bringin Setan” (2018). “C19 vs M3” (2020). Uwais al Qurni (2020). “Si Pahit Lidah” (2022). Kolaborasi dengan Studi Klub Teater Bandung (STB) “Khutbah di Munggaran” (2023).

2. Digitalisasi Pertunjukan Wayang Tavip

Pertunjukan wayang sebuah pertunjukan teater multimedia” kombinasi gambar, warna, suara, dan teks atau naskah cerita. Munir (2015) mengatakan Multimedia dapat berarti penggunaan teknologi elektronik seperti komputer (baik perangkat keras maupun lunak), kamera, *handphone* dan yang lainnya yang digunakan untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi dan video yang digunakan hampir pada seluruh aspek kegiatan. Digitalisasi (bahasa Inggris : *digitizing*) merupakan sebuah termologi untuk menjelaskan proses alih media dari bentuk tercetak, audio, maupun video. Digitalisasi dapat dikatakan sebuah proses pengalihan informasi dalam bentuk analog ke bentuk digital (<https://kokatto.com/id-id/blog/464-whatsapp-120029-digitalisasi-adalah-pengertian-dan-manfaatnya-bagi-bisnis>).

Digitalisasi wayang tavip dalam penelitian ini adalah suatu proses pengalihan dilakukan dengan menggunakan teknologi, atau pengalihan teknik kerja dari manual ke teknik digital /komputer. Penggunaan teknologi digital wayang tavip untuk memudahkan sebuah model pembuatan wayang dari hand made ke teknologi komputer, musik digital, dan dialog *recording*. Pertunjukan wayang tavip dapat dilakukan dengan dua cara pertama : Pertunjukan secara langsung (offline) dialog dan musik dilakukan secara langsung. Kedua metode digitalisasi yaitu audio *palyback* (musik dan dialog sudah direkam). Proses desain pembuatan tokoh wayang tavip menggunakan program CorelDRAW, dan dicetak dengan teknologi *print*.

3. Digitalisasi Sebagai Media Promosi Seni Berdakwah.

Menurut Wikipedia Promosi adalah

upaya untuk mempromosikan atau menawarkan produk atau jasa dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengonsumsinya. Promosi bisa berupa material atau benda, promosi juga bisa dalam bahasa verbal atau kata yang membuat audience terpengaruh. Dalam pertunjukan wayang bagaimana dalang yang sedang memperagakan karakter tokoh, vokal, dan gerakan wayang yang berbeda-beda. Secara tidak langsung dalang sedang mempromosikan tokoh tersebut dengan pesan moral, sosial, politik, dan agama. Wayang salah satu media pembelajaran masyarakat luas, wayang sangat penting perannya bagi dunia pendidikan, mengingat pendidikan dan kebudayaan yang saling berkaitan erat. Fenomena yang terjadi dalam konsep pertunjukan wayang kulit saat ini yang mengisaratkan adanya bergeseran cara pandang masyarakat baik para pelaku (dalang) maupun penonton dalam menyikapi pertunjukan wayang. Saat ini pertunjukan wayang ada kecendrungan makin berkembang menjadi bentuk-bentuk hiburan dan sebagai komoditi dagangan / komersial, atau lebih kebutuhan entertainer. (Soetarno, 2003, hlm. 187). Media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “Medium” memiliki arti perantara atau pengantar. Media dapat berupa film, televisi, diagram, media cetak, komputer (Dian Indriana, 2016, hlm. 13).

Dengan demikian media yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan. Wayang sebagai komunikasi visual adalah sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dengan menggunakan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan. Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, tofografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya (Komunikasi visual. id.m.wikipedia.org).

Hasil studi dari beberapa jurnal yang berkait dengan promosi adalah: Digitalisasi dan Humanisme dalam Ekonomi Kreatif Apriliyanti dan M. Girindra Madanacaragni (2020) dari Universitas Pancasila yang menulis jurnal berjudul “Promosi Festival Budaya Bogor Melalui Instagram pada Akun @cgmbogor_fest” menyatakan (1). Instagram dipilih untuk menyebarkan informasi mengenai potensi wisata dikarenakan memiliki beberapa keunggulan dan memberikan sejumlah keuntungan. Instagram sendiri memiliki kelebihan dalam aspek visual

yang mana penggunaannya dapat membagikan foto dan video dengan mudah dengan pengguna lainnya. (2). Sejauh ini belum ditemukan penelitian dengan tema pemanfaatan Instagram sebagai media promosi pariwisata yang menggunakan metode etnografi virtual Ting (dalam Aprilyanti dan M.Girindra Madanacaragni, 2020, hlm. 101). Penelitian lain judul “Komunikasi Digital Generasi Z dalam Membangun Industri Kreatif Tanah Air, dalam kesimpulannya menyatakan bahwa Komunikasi digital yang dilakukan oleh generasi Z berlangsung terutama melalui media sosial Instagram dan tik tok. Dalam membangun industri kreatif tanah air, ditemukan bahwa Tik-Tok dapat menjadi media sarana bisnis yang sangat baik, bahkan menghasilkan peningkatan jumlah pengikut Instagram. Kedua media sosial ini saling bersinergi dalam menumbuhkan bisnis di industri kreatif, dalam hal ini bidang fashion (Lydia Irena dan Wulan Purnama Sari 2020, hlm. 113-114). Kemudian Rosa Novia Sapphira dalam jurnalnya berjudul “Titik Tema Tradisi dan Modernisasi : Adaptasi Kultural Pelestarian Wayang Kulit di Era Digital”, mengatakan harapannya, digitalisasi kesenian wayang kulit ini menjadi sumber informasi mengenai kebudayaan Jawa yang dapat diakses dengan mudah oleh siapapun dan dimanapun melalui internet guna merespon pesatnya perkembangan Teknologi Informasi (<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/anhopos>).

Studi selanjutnya peneliti belum menemukan peneliti sebelumnya yang meneliti tentang wayang di komunitas Watasi MA Karya Bakti dengan metode digitalisasi dalam produksi pertunjukan wayang. Pada umumnya penelitian sebelumnya lebih menekankan pada: Islam Dan Kebudayaan: Wayang Sebagai Media Pendidikan Islam di Nusantara (Aldy Haryo Sidik, 2014). Wayang Kulit Sebagai Media Dakwah Pendekatan Komunikasi Antar Budaya Terhadap Pementasan Wayang Kulit KI Yuwono Di Desa Bangorejo Banyuwangi (Marsaid 2016). Wayang Sebagai Media Dakwah Studi Pada Wayang Kulit Dalang Ki Sudardi di Desa Pringapus Semarang (Yogyasmara.P.Ardi, 2010). Wayang Kulit Sebagai Media Dakwah Ki Anom Suroto, (Alip Nuryanto dan Saepullah, 2020). Budaya Wayang Sebagai Media Dakwah Islam (Adelia Fara, dkk., 2021).

Penelitian karya seni tentang digitalisasi wayang tawap sebagai promosi seni berdakwah belum ditemukan. Hal ini dikarenakan wayang

tawap merupakan bentuk wayang baru atau wayang inovasi yang loncat dari pakem-pakem wayang tradisi. Wayang sebagai media dakwah dikenal sejak dulu ketika para wali songo menyebarkan agama Islam di Pulau Jawa. Dakwah berasal dari bahasa Arab yaitu *da'aa – yad'u – da'watan* yang artinya mengajak atau menyeru. Menurut Saifudin Azhari, dakwah adalah segala aktivitas yang mengubah suatu situasi lain yang lebih baik menurut ajaran Islam. Syekh Ali Mahfudz dalam kitabnya Hidayatul Mursyidin, menyebutkan bahwa dakwah adalah mengajak manusia untuk melakukan kebaikan dan mencegah manusia untuk berbuat kemungkaran agar mendapatkan kebahagiaan di dunia dan di akhirat.

Metode

Objek penelitian karya seni ini ditujukan pada komunitas wayang tawap sasawi disingkat “WATASI” yang berada di lingkungan Pondok Pesantren Kesejahteraan Sosial Madrasah Aliyah (MA) Karya Bakti Sukasari Cibeureum Kabupaten Bandung. Wayang watasi ini telah mementaskan lakon “Wanita Penzina Masuk Surga”(2021) “Munggahan di Pasundan”(2023) “Botram” (2023) dan “Junifer”(2023) dipentaskan secara langsung atau offline. Pertunjukan yang dilakukan secara langsung banyak sekali kendala-kendala teknis seperti waktu latihan, menghafal dialog, penata musik, mikrofon, durasi pertunjukan. Kendala-kendala tersebut menjadi bahan penelitian karya seni untuk menerapkan metode digitalisasi pada pertunjukan wayang, agar efektif dan efisien. Metode ini akan diwujudkan dalam pertunjukan wayang tawap.

Pendekatan metode dalam penelitian karya seni yaitu Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluations*). Tahapan yang dilakukan pada penelitian karya seni adalah (1) *Analysis/analisis* : Pengamatan terhadap objek pada permasalahan yang dihadapi, sumber daya manusia, sarana, dan prasarana yang dimiliki komunitas watasi (2) *Design/desain*: Membuat sebuah konsep atau rancangan yang akan diterapkan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya. (3) *Development/pengembangan*: Realisasi rancangan penerapan produk baru; (4) *Implementation/penerapan*: Objek penelitian karya seni terfokus pada penerapan metode digitalisasi pada pertunjukan wayang tawap watasi sebagai perbandingan pertunjukan wayang sebelumnya. (5) *Evaluation/evaluasi*, dilakukan

untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk wayang tavip dapat dijadikan sebagai media edukasi seni berdakwah di era digitalisasi.

Informan penting dalam penelitian karya seni adalah kepala sekolah-guru-siswa/santri. Ketiga informan sangat penting dalam penelitian karya seni ini. Informan pertama Kepala Sekolah sebagai penanggung jawab terhadap komunitas Watasi yang ada dan dijadikan sebagai ekstrakurikuler namun tidak ada guru yang mengajar seni teater. Informan kedua guru pemberi motivasi berkaitan dengan naskah yang bertema nilai-nilai keislaman. Informan ketiga siswa/santri sebagai pengguna media perunjukan wayang yang kontek langsung kendala-kendala dilapangan dalam melayani permintaan pesanan masyarakat. Informan ketiga merasa kesulitan jika ada pesanan untuk pentas.

HASIL DAN PEMBAHASAN
Wayang Tavip Untuk Pertunjukan

Bentuk wayang tavip untuk pertunjukan terbagi dua jenis yaitu wayang dua dimensi (2D) mirip dengan wayang kulit dan wayang tiga dimensi (3D) mirip dengan wayang goleg. Wayang dua dimensi (2D) terbuat dari limbah plastik transparan dan nonlimbah. Sedangkan wayang tiga dimensi




(3D) bahan dasarnya memanfaatkan limbah botol plastik dan kain perca (Tabel 1).

Tabel 1. Jenis-jenis Wayang Tavip

No	Jenis wayang	Bahan Wayang	Proses Pembuatan Wayang	Pembentukan Anatomi Wayang
1	Pertunjukan 2D	Limbah Plastik	Hand made	Dilakukan dengan solder45/60 watt oleh siswa/santri
2	Pertunjukan 2D	Ceat pet/Transparan Film & OHP Transparan 110gr.	Program CorelDRAW Digital print	Dilakukan dengan solder45/60 watt oleh siswa/santri
2	Pertunjukan 3D	Limbah botol plastik dan kain perca	Hand made	Dilakukan dengan gunting oleh siswa/santri

Secara umum jenis wayang tavip untuk pertunjukan dikategorikan menjadi tiga, yaitu wayang dua dimensi (2D) terbuat dari limbah plastik transparan dan *Ceat pet/Transparan Film & OHP* Transparan non limbah limbah. Wayang tiga dimensi terbuat dari limbah botol plastik, kantong plastik, dan kain perca (Gambar 1-3)






Tabel 2. Gambar wayang tavip 2D dan 3D bahan limbah

		
Gambar 1. Bahan limbah plastik jilid & bungkus box makanan	Gambar 2. Bahan limbah botol plastik air Mineral yang diratakan dengan setrika	Gambar 3. Bahan limbah botol air mineral dan bahan perca

Tabel 3. Pembuatan wayang tavip 2D & 3D bahan limbah plastik

				
Gambar 4. Proses pembuatan wayang limbah plastik 2D dan wayang D				

Tabel 4. Gambar wayang tavip 2 (D) bahan Ceat pet/Transparan Film & OHP Transparan (Program coreIDRAW – Digital print)

				
Gambar 5. Sie Heng	Gambar 6. Sie Hyong	Gambar 7. Gunungan peta Lie Siebin	Gambar 8. Sie Jin Kwie	Gambar 9. Lieu Kim Hua

Proses pencetakan wayang tavip menggunakan priter dengan ukuran A4. Dalam pencetakan wayang ini terbagi dalam dua bagian atas dan bawah dengan ukuran masing-masing A4 dengan aturan ruang kosong untuk potongan lengan (Gambar 9-10). Hasil prin sesuai dengan desain yang telah dibuat baik bentuk dan warnanya. Orang beranggapan bahwa efek bayang-bayang wayang yang




berwarna warni dilayar berasal dari lampu yang warna warni. Efek bayang-bayang yang warna-warni berasal dari wayang itu sendiri (Gambar 10). Jenis cahaya yang digunakan arus Direct Current (DC) tipe arus listrik searah, dengan bohlam 12 volt 130 watt dan 24 volt 250 watt, dan cahaya yang digunakan warna netral.

Tabel 5. Efek bayang-bayang wayang tavip dilayar



Gambar 9. Bayang-bayang wayang di belakang dan di depan layar

Tabel 6. Gambar Pola pembagian gambar sebelum di print

		
Gambar 10. Pengaturan Proporsi wayang	Gambar 11. Pengaturan bagian atas dan bawah ukuran A4	Gambar 12. Pengaturan ruang kosong untuk tangan dan lainnya

Digitalisasi dialog dan musik wayang tavip

Dialog atau cakapan adalah sebuah leteratur dan teatrikal yang terdiri dari percakapan lisan atau tertulis antara dua orang atau lebih. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dialog adalah suatu percakapan yang ada dalam sebuah sandiwara, cerita, atau dialog sebagai karya tulis yang disajikan dalam bentuk percakapan antar dua tokoh atau lebih. Dialog dan musik dalam pertunjukan wayang tavip dilakukan dalam cara yaitu dialog langsung saat pertunjukan, atau audio *playback*.

Proses rekaman/*recording* diawali (1) Penghapalan dialog sesuai dengan perannya masing-masing. (2) Perekaman dialog

menggunakan *Handphone* yang dilakukan secara bersamaan atau masing-masing. (3) Hasil rekaman dialog diedit, lalu di susun sesuai dengan alur cerita. (4) Memasukan unsur musik (5) *Rendering*. (6) Mendengarkan hasil audio *playback*. (7) Latihan dengan wayang. (8) Pertunjukan.

Konsep audio *playback* sangat efektif dan efisien untuk proses latihan dan saat pertunjukan. Petugas *sound sistem* tidak direpotkan dengan pengadaan dan penataan *microphone*. Kelemahan dengan konsep audio *playback* adalah pertama: Pemain harus hafal adegan keluar masuknya wayang pada setiap adegannya. Kedua: Ruang untuk improvisasi terbatas bahkan hampir tidak ada.

Tabel 7. Gambar proses rekaman dialog

		
Gambar 13. Rekaman dialog	Gambar 14. Latihan adaptasi	Gambar 15. Pertunjukan lakon “An In Un

PENUTUP

Metode Digitalisasi Wayang Tavip yang diaplikasikan untuk pertunjukan wayang watasi dapat diterima oleh siswa/santri di Ponpes Madrasah Aliyah Karya Bakti Sukasari Sebagai Media Promosi Seni Berdakwah. Metode digitalisasi ini sangat membantu dalam proses produksi pertunjukan wayang, yang akan berdampak pada kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Hasil dari penelitian karya seni outputnya adalah : Para Santri /wati mendapat pengalaman cara membuat wayang digital, musik digital dan publikasi digital dengan menggunakan media sosial. Harapan peneliti hasil penelitian ini akan menjadikan generasi santri-santri yang produktif dan kreatif bukan sebagai santri-santri yang konsumtif belaka.

Penelitian karya seni ini telah di uji cobakan pada kelompok Wayang Tavip Sasawi (WATASI), dan menghasilkan karya pertunjukan lakon “An In Un” dengan konsep audio *playback*, berdurasi 15 menit, di Pondok pesantren Al-Muhajirin kampus pusat Purwakarta, dan komp. Delima indah dalam rangka malam pentas seni 17san. Selain itu penelitian ini melengkapi peneliti-peneliti sebelumnya.

DAFTAR PUSAKA

- Ari Welianto. Sunan Kali Jaga Berdakwah Lewat Wayang. <https://www.kompas.com> (diakses pada 5 Okt 2021).
- Ridwan Aang. 2016. Komunikasi Antarbudaya (Mengubah Persepsi dan Sikap dalam Meningkatkan Kreativitas Manusia). PUSTAKA SETIA Bandung.
- Ridwan Hakim Abd. 2015. Mutiara Hikmah Tasawuf-Terjemah kitab An-Nawadir. Pustaka Tebuireng.
- Mulyana, Deddy. 2005. Komunikasi Efektif: Suatu Pendekatan Listasbudaya. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. 2015. Multimedia (Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan). IKAPI
- Tavip.M. 2022. CULTURESCAPE & CREATIVITY-Pembacaan Budaya dan Kreativitas Seni. SUNANAMBU PRESS. ISBI Bandung.
- Sumarjo, Jakob. Estetika Paradoks. Penerbit Sunan Ambu Press. 2006
- Soetarno. Seni Dalam Berbagai Wacana. (Dampak Perubahan Sistem Nilai Terhadap Pertunjukan Wayang kulit). Program Pendidikan Pascasarjana STSI Surakarta. 2003.
- Sollahudin. Dindin. Dakwah Moderat, Paradigma Dan Strategi Dakwah Syekh Gazali . CV. Simbiosis Rekatama Media. 2020.

Sarwanto. 2008. *Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Dalam Ritual Bersih Desa-Kajian Fungsi dan Makna*. Paascasarjana, ISI Press, dan CV. Cendrawasih.

Sumber Internet

Ahmad Fatoni. 24 Feb 2022. *Wayang sebagai Media Dakwah Islam* (<https://nyantri.republika.co.id/posts/57225/wayang-sebagai-media-dakwah-islam>) (diakses pada 1 April 2022).

Kristina. 2021. *Artikel Detikedu, "Pengertian Dakwah Menurut Bahasa Dan Istilah"* (<https://www.detik.com/edu/detikpedia/D-5599206/Pengertian-Dakwah-Menurut-Bahasa-Dan-Istilah>) (diakses pada 1 April 2022)

Husna Siti .2021. (<https://digitasbisa.id/artikel/inovasi-dan-digitalisasi-pagelaran-wayang-86XmP>)

Pengertian dari Digitalisasi (<https://kokatto.com/id-id/blog/464-whatsapp-120029-digitalisasi-adalah-pengertian-dan-manfaatnya-bagi-bisnis>) diakses 22 Maret 2023

Wahid Abdul. *Seni Dalam Dakwah* (pwmjateng.com)