

DIGITALISASI WAYANG TAVIP SEBAGAI MEDIA PROMOSI SENI BERDAKWAH

M. Tavip

PENDAHULUAN

Digitalisasi wayang tavip efektif dan efisien untuk membantu peserta didik dalam memproduksi pertunjukan wayang di era digital. Dengan tidak adanya guru yang mengajar di bidang seni, khususnya seni teater di Ponpes Madrasah Aliyah (MA) berdampak pada kelangsungan seni wayang yang ada di ponpes tersebut. Siswa/santri yang tergabung dalam kelompok Wayang Tavip Sasawi disingkat “WATASI” tidak ada yang membina jika akan pentas wayang. 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, dari proses produksi sampai pertunjukan. 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, publikasi online. Penelitian yang dilakukan termasuk pada skema terapan, dengan Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) tingkat 3.

Permasalahan

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 bahan plastik transparan. 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. Konsep pertunjukan wayang tavip ada dua cara pertama: Dialog dan musik dilakukan secara langsung. Kedua metode digitalisasi yaitu audio *playback*, dalang hanya menggerakkan wayang.

Hasil studi, peneliti belum menemukan peneliti sebelumnya yang meneliti tentang wayang di komunitas Wayang Tavip Sasawi MA Karya Bakti Sukasari, yang bertajuk pada konsep digitalisasi dalam produksi pertunjukan wayang. Penelitian karya seni tentang digitalisasi wayang tavip dengan metode audio *playback* belum ditemukan.

Penelitian karya seni ini difokuskan 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 Pezina 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 karya seni ini menerapkan metoda digitalisasi dalam pertunjukan wayang tavip mulai dari proses produksi sampai pertunjukan. Hasilnya dipromosikan melalui media medsos.

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. Dadan Ramdani kepala sekolah Madrasah Aliyah 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 ekstrakurikuler bidang seni”. Dengan adanya kegiatan penelitian karya seni berbasis digitalisasi 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).*

Tujuan penelitian karya seni ini adalah mengimplementasikan digitalisasi wayang tavip dalam produksi pertunjukan wayang tavip dikalangan para santri/wati dan guru di lingkungan ponpes MA Karya

Bakti Sukasari. Penelitian karya seni, diwujudkan dalam pertunjukan wayang tavip berjudul “An In Un”, berdurasi 15 menit dalam bentuk audio playback. Urgensi penelitian ini penting dilakukan sebagai pendidikan praktis siswa/santri, efektif dan efisien dalam mengemas pertunjukan dengan teknologi digital. Menambah khasanah perkembangan wayang inovasi berbasis digital di Indonesia. Sebagai sarana seni berdakwah melalui media digital wayang tavip.

ISI

Digitalisasi Pertunjukan Wayang Tavip.

Wayang tavip merupakan wayang inovasi yang terbuat dari bahan limbah dan non limbah plastik transparan. Perpaduan plastik transparan, pewarna, tata cahaya dan layar khusus, menghasilkan bayang-bayang wayang di layar tampak 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, 2006:195). 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. 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 terminologi 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. Pertunjukan wayang tavip dapat dilakukan dengan dua cara pertama : Pertunjukan secara langsung (offline) dialog dan musik dilakukan secara langsung. Kedua metode digitalisasi yaitu audio *playback* (musik dan dialog sudah direkam).

Wayang sebagai media promosi bisa berupa material atau benda, promosi juga bisa dalam bahasa verbal atau kata yang membuat penonton terpengaruh. Saat ini pertunjukan wayang ada kecenderungan semakin berkembang menjadi bentuk- bentuk hiburan dan sebagai komoditi dagangan / komersial, atau lebih kebutuhan entertainer. (Soetarno, 2003: 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, computer (Dian Indriana, 2016:13). Wayang sebagai komunikasi visual adalah sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dengan menggunakan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indra penglihatan. Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, topografi, gambar, desain grafis, ilustrasi dan warna dalam penyampaiannya (Komunikasi visual. id.m.wikipedia.org).

Hasil studi dari beberapa jurnal yang berkaitan dengan promosi adalah : Digitalisasi dan Humanisme dalam Ekonomi Kreatif Aprilyanti dan M. Girindra Madanacaragni (2020). Universitas Pancasila yang menulis jurnal berjudul “Promosi Festival Budaya Bogor. Penelitian lain judul “ Komunikasi Digital Generasi Z dalam Membangun Industri Kreatif Tanah Air. Rosa Novia Sapphira dalam jurnalnya berjudul “ Titik Tema Tradisi dan Modernisasi : Adaptasi Kultural Pelestarian Wayang Kulit di Era Digital. (<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/anhopos>).

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 penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan menerapkan metode Model penelitian pengembangan Model ADDIE : *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluations*. **Analysi /analisa**: Pengamatan terhadap permasalahan yang dihadapi berdasarkan dari studi lapangan terkait dengan SDM, Sarpras. **Design/desain**: Perancangan program yang akan diterapkan, yang berniali inovasi, efisien dan efektif sebagai proses pengembangan di tahap berikutnya. **Development/pengembangan**: Realisasi rancangan penerapan metode baru, yaitu metode digitalisasi wayang tavip dari analog ke digital. **Implementation/penerapan**: Objek penelitian karya

seni terfokus pada penerapan metode gitasisasi pada pertunjukan wayang tavip sebagai perbandingan pertunjukan wayang sebelumnya. **Evaluation/evaluasi:** Memberi umpan balik kepada pengguna produk wayang tavip dengan metode audio *playback*.

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 golek. Wayang dua dimensi (2D) terbuat dari limbah plastik transparan dan non limbah. Sedangkan wayang tiga dimensi (3D) bahan dasarnya memanfaatkan limbah botol plastik dan kain perca (Tabel 1).

Jenis-jenis wayang tavip untuk pertunjukan

No	Jenis wayang	Bahan wayang	Proses pembuatan wayang
1	Pertunjukan 2D	Limbah plastik	Handmade
2	Pertunjukan 2D	Ceat pet/Transparan Film & OHP Transparan 110gr.	Program CorelDRAW Digital print
2	Pertunjukan 3D	Limbah botol plastik dan kain perca	Handmade

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. Tokoh wayang dalam lakon: An In Un.
Bahan limbah plastic



Gambar 2. Proses pembuatan wayang limbah plastik 3D

**Wayang tavip bahan Ceat pet/Transparan Film & OHP
Transparan (Program corelDRAW) teknik digital print.**

<p>Gambar 3. Pengaturan Proporsi wayang</p>	<p>Gambar 4. Pengaturan bagian atas dan bawah ukuran A4</p>	<p>Gambar 5. Proses dari gambar,scane, print</p>

**Digitalisasi dialog dan musik wayang tavip dalam format audio
playback**

Dialog atau cakapan adalah sebuah literatur dan teatrical 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 antara 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) Penghafalan dialog sesuai dengan perannya masing-masing. (2) Perekaman dialog

menggunakan Handphone yang dilakukan secara bersamaan atau masing-masing. (3) Hasil rekaman dialog di edit, lalu disusun 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 system tidak direpotkan dengan pengadaan dan penataan *microphon*. 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.

Proses produksi pertunjukan wayang tavip lakon “An In Un” metode audio playback

	
<p>Gambar 6 : Rekaman dialog</p>	<p>Gambar 7: Latihan audio play back dengan wayang</p>

	
<p>Gambar 8: Gradiresik</p>	<p>Gambar 9 : Pertunjukan : “An In Un” di Komp. Delima Endah</p>

	
<p>Gambar 10: Publikasi on line. Ayobandung.com</p>	<p>Gambar 11: Publikasi di instagram.</p>

PENUTUP

Metode digitalisasi wayang wawip 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 17-an. Selain itu penelitian ini melengkapi peneliti-peneliti sebelumnya.

REFERENSI

- 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 Tasawauf-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*. SUNAN AMBU 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*. Pascasarjana, 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)

