

## MODEL TEKNOLOGI UNTUK MEDIA PROMOSI VISUAL KESENIAN WAYANG KULIT

**Leocadia Desy Pranatalisa<sup>1</sup>, Ridwan Sanjaya<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Mahasiswa Beasiswa Unggulan Game Technology BPKLN Kemendibud

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Katolik Soegijapranata

<sup>2</sup> Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Katolik Soegijapranata

Jl. Pawiyatan Luhur IV/1 Semarang

\*Email: leocadia481@gmail.com<sup>1</sup>, ridwan.sanjaya@gmail.com<sup>2</sup>

### Abstrak

*Saat ini sudah semakin jarang dijumpai pertunjukan Wayang Kulit baik melalui media televisi maupun pertunjukan langsung di lingkungan masyarakat. Bahkan generasi muda saat ini tidak banyak yang tahu mengenai kesenian Wayang Kulit dan dalang-dalang yang menekuni bidang ini. Promosi lebih banyak terjadi melalui media lisan jika ada seseorang yang membutuhkan pertunjukan ini. Perlu adanya pengembangan media promosi visual yang dapat disebarakan melalui teknologi saat ini. Namun kemasan tidak hanya sekedar tampilan pertunjukan semata, tetapi juga dikemas dalam bentuk visual yang menarik. Melalui teknologi yang mudah, dalang dan sanggar dapat mengembangkan promosi dengan lebih aktif. Tulisan ini akan memaparkan analisa teknologi yang mudah dan dapat diterapkan untuk para dalang yang tidak mempunyai latar belakang teknologi. Persepsi kemudahan dan video yang dihasilkan akan menjadi model dalam menggerakkan promosi kesenian Wayang Kulit.*

**Kata kunci:** *Kemasan Video, Kemudahan, Promosi Visual, Teknologi Mudah, Wayang Kulit*

## 1. PENDAHULUAN

Wayang adalah seni pertunjukan Indonesia yang berkembang secara cepat di Pulau Jawa dan Bali<sup>(1)</sup>. Selain itu, beberapa daerah seperti Sumatra dan Semenanjung Malaya juga memiliki beberapa budaya wayang yang terpengaruh oleh kebudayaan Jawa dan Hindu<sup>(2)</sup>. UNESCO sebagai salah satu lembaga PBB yang mengurus hal-hal terkait dengan kebudayaan, pada 7 November 2003 mengakui wayang sebagai pertunjukan bayangan boneka terkenal dari Indonesia, sebuah warisan mahakarya dunia yang tidak ternilai dalam seni bertutur<sup>(3)</sup>.

Wayang terdiri dari berbagai jenis, sesuai bahan pembuatannya dan daerah asalnya. Menurut jenis bahan pembuatannya wayang terdiri dari wayang kulit, wayang kayu, wayang orang, wayang rumput dan wayang motekar<sup>(4)</sup>. Sedangkan menurut daerah asalnya terdiri dari wayang Surakarta, wayang Jawa Timur, wayang Bali, wayang Sasak (NTB), wayang Kulit Banjar (Kalimantan Selatan) dan masih banyak lagi<sup>(5)</sup>.

Meskipun wayang merupakan salah satu seni pertunjukan yang tergolong sudah lama, tapi penikmatnya masih ada. Beberapa kali pertunjukan ini masih dapat disaksikan melalui saluran televisi. Namun menonton pertunjukan wayang secara langsung seringkali lebih menarik daripada menontonnya di televisi. Salah satu kemungkinan penyebabnya karena pada saat melihat di televisi, penonton hanya dapat melihat dari satu sudut saja. Sedangkan jika melihat pertunjukannya secara langsung, penonton dapat melihat dari beberapa sudut sesuai yang diinginkan.

Untuk memperoleh hasil gambar pertunjukan wayang yang bagus dan sesuai dengan keinginan, akan memakan banyak biaya sehingga akan menghambat proses promosi kesenian Wayang Kulit. Meskipun penikmat kesenian ini masih ada, namun jumlahnya juga tidak terlalu banyak. Jika promosi kesenian Wayang Kulit dapat berlangsung secara berkelanjutan dan dikemas dengan indah, tidak menutup kemungkinan penikmat kesenian ini akan bertambah.

Namun hal ini menghasilkan persoalan-persoalan mengenai cara mengemas tayangan pertunjukan wayang menjadi lebih menarik sehingga proses mempromosikannya menjadi lebih mudah. Selanjutnya juga persoalan mengenai cara meminimalisir pengeluaran untuk pembuatan

video pertunjukan wayang tersebut. Selain itu, persoalan mengenai cara agar para dalang dapat ikut andil dalam hasil video pertunjukan wayang.

Tujuan utama dari tulisan ini adalah menganalisa penggunaan teknologi untuk para dalang yang umumnya tidak memiliki kemampuan teknologi yang memadai. Selain itu juga membantu para dalang untuk mempromosikan kesenian Wayang Kulit dengan hasil yang baik sesuai keinginan mereka.

## 2. METODOLOGI

Untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, diadakan metode observasi, wawancara, dan pelatihan. Teknik ini dilakukan dengan narasumber para dalang agar memperoleh gambaran secara lengkap tentang seni pertunjukan wayang dan publikasi tentang wayang melalui media televisi. Selain itu juga untuk mengetahui besarnya pengetahuan para dalang tentang pembuatan video. Hal ini diperlukan untuk membantu dalam pemilihan software video editing yang lebih mudah untuk dipelajari dengan hasil yang tetap bagus. Selain wawancara, ada juga metode pelatihan dengan teknik khusus yang ditujukan kepada para dalang. Dalam pelatihan tersebut akan diajarkan mengenai teori dasar tentang video editing dan praktek langsung dalam memodifikasi video.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil Penelitian

Dari penelitian ini dihasilkan beberapa peningkatan kemampuan para dalang dalam pengembangan teknologi. Para dalang dapat menerima materi dan tahapan praktek dengan baik. Selain itu kemampuan tentang teknologi yang dimiliki semakin meningkat setiap minggunya.

#### 3.1.1. Kemampuan Sebelum Pelatihan

##### a. Teori yang diberikan

Dari teori yang diberikan dapat dihasilkan data pemahaman akan materi yang diberikan yang dibuat dalam bentuk tabel berikut ini.

**Tabel 1. Pemahaman Teori**

Materi	Kurang	Cukup	Mampu
Penggunaan Kamera		V	
Pengaturan Komposisi Gambar		V	
Pencahayaan		V	
Pengambilan Sudut Pandang		V	

##### b. Praktek membuat video

Dari hasil praktek yang telah dilakukan pertama kalinya, dapat disimpulkan kemampuan mengenai proses perekaman video seperti di bawah ini.

**Tabel 2. Pemahaman Praktek Pengambilan Gambar**

Materi	Kurang	Cukup	Mampu
Penggunaan Kamera			V
Pengaturan Komposisi Gambar		V	
Pencahayaan		V	
Pengambilan Sudut Pandang	V		

##### c. Memodifikasi Video

Memodifikasi video adalah proses mempercantik video dengan menggunakan software untuk mengubah video aslinya. Dari praktek ini dapat diperoleh hasil kemampuan dalam video editing seperti terlihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3. Kemampuan Memodifikasi Video**

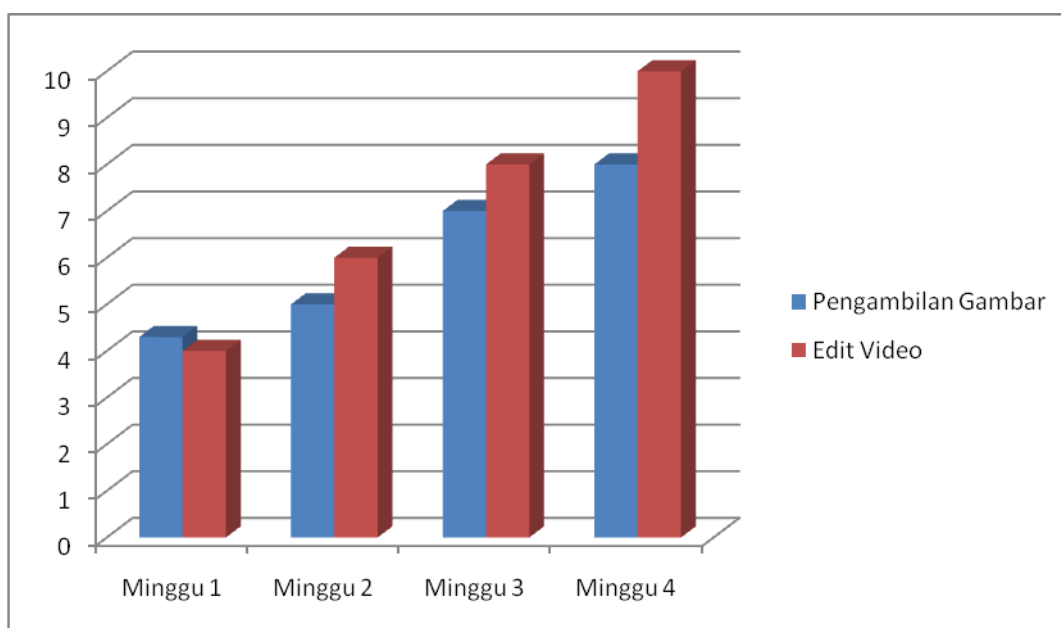
Materi	Kurang	Cukup	Mampu
Memotong Video			V
Menambahkan effect suara dan sound		V	
Menambahkan effect visual			V
Menambahkan credit title			V

### 3.1.2. Kemampuan Sesudah Pelatihan

Kemampuan yang dimiliki oleh para dalang sejak pelatihan selalu dipantau dalam kurun waktu sebulan. Dalam sebulan terdapat empat kali pemantauan yang dilakukan setiap minggunya. Hal ini dilakukan agar kemampuan para dalang tentang teknologi dapat berkembang dengan baik.

#### a. Perkembangan tiap minggu

Di setiap minggu, para dalang diminta laporan tentang proses pembuatan video mereka masing-masing.



Gambar 1. Peningkatan Kemampuan Membuat Video

### 3.1.3. Hasil Analisis

#### a. Pemahaman Teori

Teori yang diberikan cukup mampu dipahami oleh para dalang yang terdiri dari dalang-dalang cilik dan dewasa. Banyak para dalang yang telah paham tentang proses pembuatan video.

#### b. Praktek Pengambilan Gambar

Para dalang cukup antusias dalam praktek pengambilan gambar ini. Beberapa dalang mencoba untuk mengambil gambar secara langsung di dalam pelatihan. Saat pengambilan gambar, dalang sudah mampu menggunakan kamera dengan baik. Mereka juga mampu mengatur komposisi gambar dan memosisikan pencahayaan yang tepat. Akan tetapi dalam pengaturan sudut pandang masih kurang baik karena pada saat mengambil gambar masih merekam beberapa bagian video yang terpotong.

#### c. Praktek Memodifikasi Video

Para dalang cukup mampu memotong video dan mengambil bagian yang baik dalam video. Mereka juga mampu memberikan effect visual dan pemberian informasi di dalam video. Tetapi dalam pengaturan suara dan bunyi-bunyian masih kurang sesuai.

### 3.2 Pembahasan

Dalam proses pengenalan teknologi kepada para dalang, telah dilakukan pelatihan yang dimulai dari teori dasar hingga praktek pembuatan langsung. Pelatihan tersebut menghasilkan tiga pembahasan diantaranya:

a. Pemahaman Teori

Para dalang sepertinya memang sudah tidak asing dengan hal-hal seperti membuat video. Mereka cukup mampu menangkap materi yang diberikan dengan baik. Bahkan mereka sangat antusias untuk dapat membuat video sendiri.

b. Praktek Pengambilan Gambar

Para dalang awalnya kurang baik dalam proses pengambilan gambar. Tetapi dengan seringnya praktek yang dilakukan maka perkembangan mereka dalam proses pengambilan gambar pun menjadi semakin baik.

c. Praktek Memodifikasi Video

Mulanya dalam memodifikasi video, para dalang hanya memodifikasi sedikit bagian dan masih terlihat kurang sesuai. Tetapi dengan melakukan proses tersebut secara terus-menerus, mereka mampu memodifikasi video menjadi terlihat lebih bagus sehingga dapat menghasilkan hasil video pertunjukan dalang yang cukup bagus.

### 4. KESIMPULAN

Dengan pelatihan video editing, dapat memberikan dampak positif bagi para dalang yang awalnya belum paham tentang hal ini. Kemudahan penggunaan teknologi yang diberikan pada saat pelatihan mampu menciptakan antusiasme yang tinggi dari para dalang untuk membuat video pertunjukan sendiri dengan sebaik mungkin. Hal ini dilakukan dengan melakukan pencarian jenis teknologi yang paling mudah untuk dipahami, dimulai dari proses perekaman sampai dengan penggunaan software yang memudahkan proses dalam mempercantik video pertunjukan. Dengan kemampuan mengemas video pertunjukan, para dalang akan lebih mudah mempromosikan kesenian Wayang Kulit yang dengan hasil yang lebih menarik.

### PENGHARGAAN

Artikel ini didanai oleh Penelitian Strategi Nasional tahun 2014 Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Ditjen Dikti) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan judul Model Pengembangan Industri Kreatif Kesenian Wayang Kulit.

### DAFTAR PUSTAKA

1. Wikipedia. *Wayang*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Wayang>. Diakses: 18 Mei 2014, jam 18.15.
2. Catatan Narendro. *Wayang Daun*. <http://narendro76.wordpress.com/2013/11/14/wayang-daun/>. Diakses: 18 Mei 2014, jam 18.20.
3. Technology Cyber. *Wayang Seni Asli Indonesia*. <http://irfanwineers.wordpress.com/2011/11/23/wayang-seni-asli-indonesia/>. Diakses: 18 Mei 2014, jam 18.45.
4. Badhrus. *Wayang*. <http://indoragam.blogspot.com/p/wayang.html>. Diakses: 18 Mei 2014, jam 19.00.
5. Jawa Dan Budaya. *Wayang*. <http://kebudayaanjawa.wordpress.com/2012/05/10/wayang/>. Diakses: 18 Mei 2014, jam 19.10.