

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses komunikasi antar manusia dan keduanya di dalam kelompok atau berkomunikasi melalui media telah menjadi suatu bagian terbesar hidup manusia. Manusia mulai untuk berkomunikasi sejak ia dilahirkan dari kandungan ibu dan tidak stop berhenti sampai kematian. komunikasi Proses terdiri dari pesan nonverbal dan lisan yang dikirim dan diterima antar keduanya. Alo, (2011:64).

Industri kreatif sebagai inti dari konsep ekonomi kreatif pertama kali diungkapkan oleh Pemerintah Inggris tahun 1997 yang memiliki definisi sebuah aktivitas yang didasarkan pada kreativitas individu, kemampuan dan talenta yang potensial yang dapat dimanfaatkan sebagai penciptaan lapangan kerja yang mengeksplorasi kekayaan intelektual (Roodhouse, 2011). Industri kreatif di Indonesia telah menjadi bagian penting dalam pertumbuhan ekonominya.

Salah satu dari media yang digunakan oleh Pemerintah dalam menyelesaikan pembangunan ekonomi kreatif akan membentuk suatu institusi kreatif. Nama untuk institusi kreatif yang dimaksud adalah yang sangat berbeda seperti: ruang kreatif, pusat kreatif, pusat kreatif, area kreatif, desa/kampung kreatif atau kota besar atau daerah kreatif dan seterusnya. Pembentukan suatu ruang atau desa atau kampung, area dan pusat kreatif dapat digunakan sebagai suatu atraksi wisatawan atau industri kreatif. Antariksa, (2010)

Dengan berkembangnya industri kreatif di Indonesia dapat membantu membangkitkan budaya-budaya lokal di Indonesia termasuk budaya kesenian

wayang dan memperkenalkannya ke luar dengan cara mengambil unsur-unsur budaya tersebut ke dalam proses pembuatan karya di industri kreatif itu sendiri. Abdurahman, Umar, (2014). Dengan masuknya pengaruh media modern (televisi, internet, *handphone*, dan media telekomunikasi lainnya), maka tidak dapat dihindari berbagai warisan budaya tradisional, seperti industri kreatif wayang kulit di Mojokerto mulai termarginalkan. Salah satunya adalah kapitalisme dalam bentuk pengaruh budaya yang disebarkan lewat berbagai macam teknologi (telekomunikasi) sampai menguasai masyarakat dari pola hidup sampai dengan cara berpikirnya. Yudabakti, (2016).

Media dalam melakukan representasi, dapat menjadikan sesuatu menjadi lebih baik atau sebaliknya memunculkan sesuatu menjadi lebih buruk. Media juga seringkali memiliki kecenderungan lebih sensitif terhadap hal-hal tertentu seperti, kelompok minoritas, gaya hidup kelas menengah ke atas, ketidakberaturan yang berlangsung dalam kehidupan masyarakat. Karena itulah kenapa media selalu dipandang memiliki hubungan yang dekat dengan kekuasaan. Faktor-faktor kekuasaan memengaruhi apa yang direpresentasikan melalui media. Dari uraian tentang representasi memperlihatkan, bahwa media, representasi, konstruksi, realitas, dan makna, memiliki jalinan yang tak terpisahkan. Haryati, (2013).

Wayang sebagai salah satu jenis seni, berkembang dalam pengembangan budaya, sebagai contoh, musik Jawa. Salah satu dari prestasi wayang yang dapat membanggakan bahwa wayang telah diterima di dunia internasional sebagai Dunia *Master-Piece* dan Warisan manusia yang tak terukur dari UNESCO, badan dunia *United Nations* (PBB) untuk pendidikan, ilmu pengetahuan dan sejak.

Purwadmadi, (2013: 11). Fakta menunjukkan bahwa jaman yang maju di bidang informasi dan teknologi telah mempercepat proses tentang perubahan bentuk kultur sosial yang mempunyai suatu dampak pada kultur nasional ke dalam suatu kultur marginalized. Keaneka ragaman dari kultur modern mulai menembus dan berbenturan dengan kultur nasional dan kultur lokal. Sebagai hasilnya, kultur nasional seperti wayang telah pelan-pelan ditinggalkan oleh penggemarnya. Karena alasan ini, perubahan diperlukan, adaptasi dan perubahan bentuk diperlukan untuk meningkatkan daya pikat dari dirinya sendiri.

Dengan memahami sektor industri kreatif yang salah satunya adalah produksi pembuatan wayang sebagai sebuah bentuk komunikasi, wayang kulit inipun menjadi media yang mempunyai fungsi lebih dari sekedar media hiburan. Industri kreatif wayang kulit dapat menjadi sedemikian lenturnya, sehingga dapat dibentuk menjadi media propaganda, persuasi, hingga dapat dipengaruhi dan mempengaruhi budaya. Keterkaitan Industri kreatif wayang kulit dengan budaya dan komunikasi dapat dimungkinkan karena Industri kreatif wayang kulit dipandang bukan hanya sebagai media tetapi juga sebagai bentuk kesenian. Industri kreatif wayang kulit sebagai bentuk kesenian sangat dekat dengan dinamika kehidupan masyarakat yang menjadi pendukungnya, dengan kata lain dapat menjadi representasi dari identitas suatu masyarakat.

Penelitian ini dilakukan di wilayah Desa Bejijong, Trowulan, Mojokerto yaitu pada industri kreatif wayang kulit, alasan dipilihnya industri kreatif wayang kulit karena di dalam Wayang kulit tersebut merupakan representasi simbol dari filosofi hidup manusia,

wayang bukan hanya suatu keindahan dan format memuaskan, tetapi mempunyai nilai khusus untuk orang-orang Indonesia di dalam dan orang-orang khususnya Jawa, atau berisi niat lebih dalam, yang mana adalah untuk memberi suatu gambaran hidup dan hidup. Wayang merupakan karya seni rupa yang mempunyai makna atau merupakan lambang, simbol bagi falsafah hidup bagi anggota-anggota masyarakat pendukungnya di wilayah industri kreatif di Desa Bejjong, Trowulan, Mojokerto.

Industri kreatif di dalam Indonesia sedang tumbuh dengan cepat dan tidak bisa terpisah dari penggemarnya dari media baru. Penggunaan media baru oleh industri yang kreatif menarik minat] dari masyarakat yang tidak hanya dari dalam negeri tetapi juga dari luar negeri. Mereka bisa mendapatkan informasi tentang industri kreatif melalui media baru. Sukendro dan Rusdi, (2018), adapun permasalahan dalam industri kreatif wayang kulit di Desa Bejjong, Trowulan, Mojokerto bahwa industri kreatif dapat menjadi media baru sebagai sarana komunikasi antara industri kreatif yang kurang dikembangkan khususnya di Desa Bejjong, Mojokerto. Kembali kepada persoalan industri kreatif sebagai media baru sebagai bentuk representasi suatu daerah, pengembangannya kurang optimal, terutama disebabkan kurangnya daya tarik industri, adanya posisi dominan usaha kreatif, model bisnis industri kreatif yang belum matang, serta risiko yang harus dihadapi, pengembangan sumber daya ekonomi kreatif belum optimal, baik sumber daya alam maupun sumber daya manusia, seperti halnya kota Mojokerto merupakan salah satu kota peninggalan warisan sejarah kerajaan Majapahit.

Majapahit adalah suatu kerajaan yang berada di Jawa Timur, Indonesia, mengapa, sebab ketika dipandang dari warisan Majapahit yang mana adalah seluruhnya di dalam Timur, Pulau Jawa, terutama di Trowulan Mojokerto yang mana mewujudkan bukti menyangkut keberadaan Dari Majapahit kerajaan. Muljana, Slamet, (2012). Majapahit secara umum dihormati ketika mencapai titik yang kejayaan yang tertinggi sebagai kultur Hindu Jawa walaupun secara relatif kecil pengetahuan mengenai hal tersebut. Setelah kepindahan Pemimpin Kertanegara dari Singgasari oleh pemberontakan Kediri. Robert Cribb dan Audrey Kahin, (2012).

Pengaruh Hindu-Budha tersebut masih bisa dilihat melalui candi-candi yang dibangun pada masa kekuasaan kerajaan Hindu-Budha. Suatu Kuil atau candi menghadirkan kebijaksanaan lokal dalam unsur-unsur budaya yang sangat menarik dari luar sedemikian rupa, sehingga kuil atau candi di Indonesia mempunyai suatu arsitektur yang membedakan diantar alainnya dan bukan hanya tiruan dari kuil atau candi India. Warisan kultur jawa dan Hindu-Buddhist dapat juga ditemukan di dalam naskah jaman kuno yang diubah oleh penyair dari Kediri. Kerajaan Majapahit menjadi puncak kejayaan kultur Hindu-Buddhist dengan kultur lokal. Muljana, Slamet, (2012). Sejarah wayang kulit purwa dimulai sejak jatuhnya kerajaan Majapahit, (1478). 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.

Berdasarkan uraian diatas maka identitas lokal tersebut diwujudkanlah melalui kearifan lokal yaitu dalam industri kreatif wayang kulit di Desa Bejjong, Trowulan, Mojokerto, kearifan lokal atau “*local genius*” merupakan istilah yang diperkenalkan oleh Wales dalam (Rosidi, 2011: 29) yaitu “*a summation of cultural characteristics in which the vast majority of people have been together as a result of their experiences in early life*”. Sebagai tambahan, menurut Wales, bahwa kemampuan dari kultur lokal untuk berhubungan dengan pengaruh dari kultur asing ketika kedua kultur terkait”.

Jadi, di dalam kearifan lokal tersebut terdapat nilai kultur lokal dan dirumuskan dalam kebudayaan dan dilaksanakan di dalam masyarakat setempat, terungkap di dalam pengarahannya diri ataupun di dalam interaksi, langsung maupun tidak langsung, antarwarga masyarakat dalam aktivitasnya.

Adapun nilai-nilai dari identitas lokal yang menjadi industri kreatif di Desa Bejjong, Trowulan, Mojokerto ini bahwa wayang kulit sebagai seni pertunjukan kebudayaan Jawa sering diartikan sebagai “bayangan” atau samar-samar yang dapat bergerak sesuai lakon yang dihidupkan oleh seorang dalang. Bayangan itu juga dipahami sebagai gambaran perwatakan dan karakter manusia sebagai gambaran kehidupan berdasarkan isi cerita. Bentuk dari wayang dalam industri kreatif menjadi wayang kulit purwa, merupakan suatu karakter wayang di dalam permainan atau pertunjukan tertentu yang sering digunakan untuk menyediakan suatu pemahaman menyangkut perjalanan dari keseharian hidup, di masa lalu, dan masa depan. Ardian Kresna, (2012: 21).

Budaya dan komunikasi tak dapat dipisahkan oleh karena budaya tak hanya menentukan siapa bicara dengan siapa, tentang apa, dan bagaimana komunikasi berlangsung, tetapi budaya juga turut menentukan bagaimana orang menyandi pesan, arti dari pesan, dan kondisi-kondisi untuk mengirimkan, memperhatikan, menghiraukan, dan menginterpretasikan pesan itu. hal Yang utama yang menandai komunikasi antar budaya adalah bahwa penerima dan sumber datang dari kultur yang berbeda. Komunikasi antar budaya terjadi ketika produsen pesan adalah suatu anggota suatu kultur dan penerima adalah suatu anggota suatu kultur yang berbeda. Di dalam tiap-tiap kultur ada format lain yang agak serupa kepada kultur itu. Mulyana, (2013).

Representasi merupakan suatu kegiatan yang menggunakan bahasa, lambang, untuk menyatakan sesuatu dengan penuh arti atau menyajikannya ke orang lain. Penyajian dapat dalam wujud kata-kata, gambaran, urutan, cerita, dan lain lain itu menghadirkan gagasan, emosi, fakta dan seterusnya. Penyajian tergantung pada gambaran dan tanda ada yang secara cultural dipahami, di dalam bahasa yang belajar dari berbagai tanda-tanda, atau tekstual sistem timbal balik. Sebab pandangan baru yang menghasilkan maksud baru adalah juga hasil dari pertumbuhan menyangkut konstruksi manusia dalam berpikir. Melalui representasi tersebut memberikan arti memproduksi dan membangun melalui tanda-tanda, proses, praktek yang penuh arti. Wibowo, (2011).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan bahwa masyarakat di wilayah Mojokerto pada umumnya kini kurang tertarik dengan industri kreatif wayang kulit, walaupun kesenian ini masih difungsikan sebagai salah satu sajian

penting dalam berbagai upacara/ritual. Kemudian identitas lainnya adalah hari jadi Mojokerto pun berkaitan dengan Majapahit. Konon bahwa hari ulang tahun Mojokerto pada Mei 9 menjadi hari Raden Wijaya dalam mengatur suatu strategi di dalam perkelahiannya melawan tentara Tar-Tar. Safigah, Humaira, dkk. (2018).

Kabupaten Mojokerto mempunyai muatan lokal, salah satu yang mana adalah ruwatan, ruwatan untuk dirinya dapat dilaksanakan dengan suatu standard sederhana atau standard yang ada dengan wayang kulit dengan suatu pertunjukkan dan ruwatan khusus uborampe. Dari tradisi ini tersiratkan bahwa tradisi di dalam penggunaan boneka bayang-bayang yang mempunyai fungsi dan manfaat untuk mencakup masyarakat dan masyarakat dapat membangun kebersamaan dengan terus meningkatkan kerjasama timbal balik di dalam menyelesaikan muatan lokal, mempertebal silahturohmi antar masyarakat dan unsur kekerabatan yang lebih baik tidak pernah akan menghilang. Safigah, Humaira, dkk. (2018).

Senada dengan pernyataan di atas, Zaairul Haq, (2010) mengenai apresiasi masyarakat Mojokerto tentang wayang kulit menyatakan bahwa wayang kulit sudah tidak menarik minat orang banyak, terutama generasi muda sekarang. Kini jarang mereka bersentuhan dengan urusan wayang bahkan hampir tidak mengenal, apalagi ceritanya. Hal ini berarti pertunjukan wayang kulit pada era global mengalami penurunan peminat.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *indepth-interview* untuk memperoleh reaksi penerimaan (pemahaman dan interpretasi) masyarakat Mojokerto pada umumnya atas nilai-nilai yang terkandung dalam identitas lokal dalam industri kreatif wayang kulit khususnya di Desa Bejjong, Trowulan,

Mojokerto. Sehingga diharapkan diperoleh informasi atau pendapat yang jujur dan terbuka sesuai dengan tema yang dipilih.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **“Industri Kreatif Wayang Kulit Sebagai Representasi Identitas Lokal Bejjong, Trowulan, Mojokerto”**.

1.2. Perumusan Masalah

Dilihat dari uraian diatas maka dirumuskan perumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana industri kreatif wayang kulit sebagai representasi identitas lokal Desa Bejjong, Trowulan, Mojokerto?

1.3. Tujuan penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan perumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana industri kreatif wayang kulit sebagai representasi identitas lokal Desa Bejjong, Trowulan, Mojokerto.

1.4. Kegunaan penelitian

Hasil penelitian deskriptif kualitatif terhadap bagaimana representasi nilai-nilai identitas lokal dalam industri kreatif wayang kulit di Mojokerto diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis, yaitu untuk menambah kajian Ilmu Komunikasi yang berkaitan dengan penelitian pada studi representasi.
2. Kegunaan Praktis, yaitu menambah literatur dan referensi yang berguna sebagai dasar pemikiran bagi kemungkinan penelitian sejenis agar bisa lebih baik di masa mendatang.