

Perbandingan Kode Visual Pertunjukan Golek Sunda Tradisional dan Pertunjukan Golek Sunda dalam Media TV

Irfansyah dan Yasraf A. Piliang
Institut Teknologi Bandung
Jl. Ganesha 10 Bandung

ABSTRACT

Wayang Golek is a Sundanese typical performing art that has grown on generations by the grip. The grip becomes a kind of rule or code in Wayang Golek show which govern all the constituent elements. Since the presence of Television, Wayang Golek is then performed through this media. However, since Wayang Golek is performed through Television, it represents significant differences with Wayang Golek traditional show. The differences are shown by the creation of stage design combined with digital technology and its various effects, such as zoom in/out, opening title, and even the broadcast interactive model. To understand the differences between Wayang Golek traditional show and on Television, the method which is used is the study of cause and effect or comparison (causal-comparative studies). The purpose of the study is to determine the changes of the visual elements in Wayang Golek show on Television. The result of the research shows that there are significant differences between Wayang Golek traditional show and on Television.

Keywords: Visual Code, Sundanese Golek Show

ABSTRAK

Kesenian Wayang Golek merupakan pertunjukan khas masyarakat Sunda yang telah terbangun secara turun temurun berdasarkan pakem. Pakem menjadi semacam aturan main (kode) yang mengatur pertunjukan dan pembuatan Golek. Sejak munculnya media televisi, pertunjukan Wayang Golek pun kemudian dipentaskan melalui media ini. Akan tetapi, semenjak pertunjukan Wayang Golek dipentaskan dalam media televisi nyatanya merepresentasikan perbedaan yang signifikan dengan pertunjukan Wayang Golek tradisional. Perbedaan itu ditunjukkan dengan kreasi tata panggung yang dipadu dengan teknologi digital dan berbagai efeknya, seperti efek zoom in/out, munculnya opening title, hingga model interaktif siaran. Untuk memahami perbedaan antara pertunjukan Wayang Golek tradisional dengan pertunjukan Wayang Golek dalam media televisi, maka metode yang digunakan adalah metode studi perbandingan (comparative studies). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pemahaman terkait adanya perubahan unsur yang muncul pada pertunjukan Wayang Golek dalam media televisi. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pertunjukan Wayang Golek tradisional dengan pertunjukan Wayang Golek dalam media Televisi.

Kata Kunci: Kode Visual, Pertunjukan Golek Sunda

PENDAHULUAN

Pertunjukan Wayang Golek merupakan seni pertunjukan khas masyarakat Sunda yang biasa dipertunjukkan di ruang terbuka dan dipentaskan pada malam hari. Ritual pertunjukan Golek semacam itu telah terbangun secara turun temurun secara konvensi ke dalam 'pakem'. 'Pakem' menjadi semacam aturan main atau 'kode' dalam pembuatan dan pertunjukan Golek di tengah masyarakat Sunda. Kode (*code*) adalah sistem pengorganisasian tanda. 'Sistem-sistem yang dijalankan oleh aturan-aturan yang disepakati oleh semua anggota komunitas yang menggunakan kode tersebut. Kode berarti studi yang menekankan pada dimensi sosial komunikasi' (Fiske, 1990: 91). Dengan aturan yang disepakati secara konvensional ke dalam pakem, kesenian Golek digunakan oleh masyarakat Sunda untuk kegiatan upacara ritual seperti *Ruatan* (keselamatan), *Sekatenan* (peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW), acara pernikahan, peringatan kota-kota besar di Jawa Barat, hiburan dan lain-lain.

Seiring perkembangan zaman yang ditandai dengan adanya proses inkulturasi dan akulturasi dari kebudayaan lain serta perkembangan teknologi ke tengah masyarakat Sunda, berdampak pada perubahan apresiasi masyarakat Sunda dalam menonton pertunjukan Golek. Sejak hadirnya televisi mengakibatkan masyarakat Sunda lebih menyukai menonton televisi. Melalui televisi yang telah berkembang pada 1970-an, aneka hiburan menggeser Wayang Golek. Barangkali yang turut berperan besar di dalamnya adalah lahirnya musik dangdut Indonesia ...' (Amaliya, 2010 : 27).

Sejak saat itu banyak *Dalang* mencoba

mencari terobosan guna menjaga eksistensi kesenian Golek di tengah masyarakat Sunda. Hingga akhirnya pertunjukan Golek pun memasuki ruang TV. Namun sejak masuknya pertunjukan Golek di media TV nyatanya menimbulkan fenomena perbedaan dalam beberapa unsur visualnya, di antaranya: tata panggung yang dipadu dengan teknologi digital, masuknya efek-efek kamera TV, seperti: *zoom in/out*, *panning*, *tilt up/down*, *opening title*, hingga masuknya pesan iklan selama pertunjukan berlangsung.

Tampaknya model pertunjukan Golek di media TV menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan gaya pertunjukan Golek tradisional sebagai kesenian rakyat (*folk art*). Model pertunjukan Golek dalam media TV seolah dipengaruhi kuat oleh peran media TV sebagai media massa akibatnya model pertunjukan Golek dalam media TV menjadi semacam kesenian populer. Strinati menjelaskan mengenai budaya massa sebagai 'Budaya populer yang dihasilkan melalui teknik-teknik industrial produksi massa dan dipasarkan untuk mendapatkan keuntungan kepada khalayak konsumen massa' (Strinati, 2007 : 12).

Bertitik tolak dari fenomena yang muncul dalam pertunjukan Golek dalam media TV yang merepresentasikan perbedaan signifikan pada aspek visualisasinya maka penelitian ini memfokuskan pada kajian visual yang terdapat dalam pertunjukan Golek Sunda tradisional maupun pertunjukan Golek Sunda dalam media TV. Melalui pendekatan metodologi deskriptif yang secara spesifik menggunakan studi sebab akibat atau perbandingan (*causal-comparative studies*), penelitian ini bertujuan untuk memahami perbedaan antara kode visual pertunjukan Golek Sunda

tradisional dengan pertunjukan Golek Sunda dalam media TV. Adapun tahapan dalam penelitiannya meliputi tahapan: (1) mengumpulkan data terkait kode visual pertunjukan Golek Sunda tradisional dan kode visual pertunjukan Golek Sunda dalam media TV dari berbagai sumber; (2) mengklasifikasi kode visual pertunjukan Golek Sunda tradisional dan kode visual pertunjukan Golek Sunda dalam media TV; (3) mengkaji perbandingan antara kode visual pertunjukan Golek Sunda tradisional dengan kode visual pertunjukan Golek Sunda dalam media TV; (4) Menganalisis perbedaan antara kode visual pertunjukan Golek Sunda tradisional dengan kode visual pertunjukan Golek Sunda dalam media TV; (5) Menyimpulkan hasil analisis perbedaan antara kode visual pertunjukan Golek Sunda tradisional dengan kode visual pertunjukan Golek dalam media TV.

PEMBAHASAN

Kode Visual Pertunjukan Golek Sunda Tradisional

Pertunjukan Golek Sunda merupakan kesenian yang terbangun oleh banyak unsur dan telah dipahami secara konvensional berdasarkan pakem atau 'kode' oleh masyarakat Sunda. Unsur pembentuk pertunjukan Golek Sunda tradisional berdasarkan pakem dapat dibagi ke dalam: (1) Unsur Visual Pertunjukan Golek (selanjutnya disebut sebagai kode visual pertunjukan Golek); (2) Unsur Musikal atau Bunyian Pertunjukan Golek; dan (3) Unsur Pelaku Pertunjukan Golek.

Kode visual pertunjukan Golek direpresentasikan oleh unsur-unsur berupa boneka atau *raut* Golek, *Sabetan* atau ge-

rak Golek, durasi pertunjukan, adegan pertunjukan dan tata panggung. Kode musikal atau bunyian direpresentasikan oleh *Antawacana Dalang* (paparan *Dalang*) dan bunyian berupa: bunyi *gamelan/gen-ding*, lantunan *kawih* oleh *sinden* (syair dan nyanyian). Sedangkan kode pelaku pertunjukan Golek direpresentasikan oleh personal pertunjukan Golek yang meliputi: *Dalang*, *sinden*, para *nayaga*, termasuk penonton.

Dengan keragaman unsur-unsur yang terdapat dalam kesenian Golek, maka dalam penelitian ini fokus kajian akan lebih memusatkan pada permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan bidang seni rupa atau secara spesifik yang berkaitan dengan hal-hal menyangkut unsur visual. Oleh karenanya, fokus kajian penelitian ini akan memusatkan pada konteks unsur visual atau kode visual yang terdapat dalam kesenian Golek Sunda, yakni: tatapanggung, durasi pertunjukan, adegan pertunjukan dan tata panggung pertunjukan Golek.

Kode Visual Tata panggung Golek Tradisional

Pertunjukan Golek tradisional biasanya diadakan di ruang terbuka dengan menempatkan sebuah panggung yang dikelilingi oleh penonton. Panggung berfungsi sebagai tempat berkedudukan para pemain (*Dalang*, *Nayaga*, dan *Sinden*), boneka dan alat musik pertunjukan Golek. Salah satu yang khas di panggung Golek ialah adanya panggung untuk memainkan boneka Golek yang terbuat dari 2 buah '*Gebog*' (batang pisang). *Gebog* digunakan untuk menancapkan Golek yang sedang dimainkan *Dalang*. Panggung pertunjukan Golek Sunda tradisional dibagi menjadi 3 (tiga) wilayah, yaitu bagian depan, te-

ngah dan belakang. Sedangkan di sebelah kanan dan kiri *Gebog* tersimpan berderet Wayang Golek yang biasa disebut '*Simpingan*.' Pada *Simpingan* di sebelah kanan *Dalang* ditempatkan tokoh-tokoh Golek *Satria*, sedangkan di sebelah kiri *Dalang* ditempatkan sebagian besar adalah tokoh raja-raja *Sabranan* dan atau raja raksasa. Posisi panggung berada lebih tinggi dari posisi para penonton yang diterangi lampu penerangan secukupnya sebagai penerangan bagian panggung yang menjadi pusat perhatian pertunjukan. Penonton biasanya mengelilingi seluruh bagian panggung kecuali bagian belakang panggung, karena pada bagian belakang biasanya ditempatkan layar berupa kain atau plastik, sehingga penonton tidak mungkin melihat di sisi tersebut.

Kode Visual Raut Golek Tradisional

Pertunjukan Golek Sunda memiliki keunikan pada Wayang Goleknya yang lebih menyerupai boneka dibandingkan Wayang Kulit yang bersifat pipih. Representasi Golek Sunda menjadi khas mengingat bentuknya yang pejal dan terbuat dari kayu dan diberi warna serta dihiasi asesoris pakaian. Boneka Golek Sunda sering juga disebut dengan '*Raut*' Golek. *Raut* memiliki makna yang kompleks, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga dijelaskan sebagai '*tampang; potongan; bentuk*'.

"*Raut* Golek mengandung pengertian rupa Golek yang menunjuk *Raut* Peranan, *Raut* tampang, dan *Raut Wanda*" (Suryana, 2002 : 88)

Raut Peranan tokoh adalah peran masing-masing Golek dalam dunia pewayangan. Peranan tokoh ini dalam wayang Golek di bagi menjadi 4 bagian

besar, yakni: Golek *Satria*, Golek *Pong-gawwa*, Golek *Buta*, dan Golek *Panakawan* (*Punakawan*). *Raut* Peranan *Satria* sendiri terbagi lagi ke dalam sifatnya meliputi: *Satria Lungguh* (tenang), *Satria Ladak Tungkul* (gagah), dan *Satria Ladak Dangah* (pandai mengakali, cerdik, cerdas, arogan). Pembentukan karakter bahkan diperkuat oleh unsur warna pada tokohnya, misalnya *Satria Lungguh* diberi warna putih, *Satria Ladak Tungkul* diberi warna merah muda serta coklat muda. Sedangkan yang dimaksud dengan tampang tokoh atau *Raut* Tampang adalah gambaran watak masing-masing Golek menjadi semacam identitas diri, misalnya *raut* tampang: *Gatotkaca*, *Arjuna*, *Bima*, *Rahwana*, dan lain-lain. Sementara *Raut Wanda* merupakan peranan detail yang diberikan pada tokoh Golek setelah tokoh-tokoh ini memiliki *Raut* Peranan dan *Raut* Tampang. *Raut Wanda* hanya terdapat pada sebagian tokoh Golek yang sering dimainkan dalam berbagai cerita pewayangan. *Raut Wanda* biasanya berupa kelengkapan *raut* secara khusus untuk menggambarkan suasana hati, keadaan jasmani, atau keadaan lingkungan tokoh, seperti tokoh *Arjuna* memiliki *Raut Wanda Mangu* atau bingung. *Wanda* pada dasarnya menyangkut soal ungkapan perasaan atau penafsiran para juru Golek dan *Dalang* terhadap karakter Golek. '*Wanda* Golek merupakan kreasi para juru Golek dan *Dalang* (yang kadang-kadang dibantu para *Patron*), atau juru Golek yang sekaligus sebagai *Dalang*' (Suryana, 2002 : 93).

Kode Adegan (Pembabakan) Pertunjukan Golek Tradisional

Salah satu kode visual yang khas dalam sebuah pertunjukan Golek adalah adanya

urutan adegan di dalamnya. Atik Soepandi dalam bukunya 'Pagelaran Wayang Golek Purwa Gaya Priangan' menyebutnya dengan istilah 'berdrip-berdripan' atau urutan babak. Berikut adalah urutan pembabakan dalam pertunjukan Golek:

- a. Kode Adegan Pertama atau *Jejer*
- b. Kode Adegan *Kedaton*
- c. Kode *Paseban Jawi*
- d. Kode *Jaranan*
- e. Kode *Bebegalan*
- f. Kode *Pagedongan*
- g. Kode *Nagara Sejen*
- h. Kode Perang Gagal
- i. Kode *Sambilan*
- j. Kode Negara *Galeuh*
- k. Kode Adegan Penyelang
- l. Kode Pamungkas

Kode Visual *Sabetan* (Gerak) Golek Tradisional

Ciri lain yang juga khas dalam pertunjukan Wayang Golek adalah gerakan Golek yang dimainkan *Dalang*, atau dalam dunia pewayangan biasa disebut dengan *Sabetan*. Pengertian *Sabetan* (*Sabet*) adalah menggerakkan Golek dengan mengambil analogi pada gerakan mencabut *Golok* atau gerakan berpindah secara lari. Adapun yang dimaksud dengan ragam gerak adalah gerak-gerak yang tersusun berstandar, atau rangkaian gerak yang terpolakan. Pengertian berstandar atau terpolakan dalam hal ini berdasarkan norma-norma estetika tari.

"Pada dasarnya gerakan-gerakan dalam Wayang Golek meniru gerakan tari manusia, seperti tari *Satria* diambil dari gerakan-gerakan tari *Gawil*; tari *Ponggawa* diangkat dari gerakan-gerakan tari *Topeng Cirebon* (yang diadaptasi oleh orang Sunda);

tari Ngalana diambil dari gerakan-gerakan tari *Topeng Kelana*; dan tari *Putri* atau Parekan diambil dari gerak-gerak tari *Karawitan*" (Soepandi, 1984 : 57).

Tentu saja gerakan-gerakan yang muncul dalam pertunjukan Wayang Golek tidak seluruhnya sama seperti dalam tarian manusia karena gerak Wayang Golek sangat terbatas sehingga dalam gerakan-gerakannya tersebut diselaraskan kembali dengan karakter gerakan untuk Wayang Golek. Secara garis besar ragam gerak dalam Wayang Golek dapat dikelompokkan ke dalam ragam gerak pokok, ragam gerak khusus, ragam gerak peralihan, dan ragam gerak penghubung.

Kode Visual Pertunjukan Golek dalam Media TV

Semenjak hadirnya media TV ke tengah masyarakat Sunda nyatanya membawa dampak perubahan terhadap pertunjukan Golek yang menjadi ciri khas milik masyarakat Sunda. Perubahan ini ditunjukkan oleh pertunjukan Golek pada saat memasuki media TV. Pertunjukan Golek dalam media TV merepresentasikan pola perubahan yang dipengaruhi kuat oleh aturan atau kode visual media TV yang didominasi oleh penggunaan teknologi berupa kamera TV, pencahayaan dan proses editing. Akibatnya, pertunjukan Golek dalam media TV merepresentasikan perubahan berupa proses reduksi, penambahan dan pemunculan kode visual kebaruan pertunjukan dalam media TV.

Perubahan pertunjukan Golek dalam media TV yang bersifat reduksi, yakni: Kode Visual Durasi Pertunjukan.

Durasi pertunjukan Golek dalam me-

dia TV umumnya hanya ditayangkan dalam waktu kurang lebih 2-3 jam.

Perubahan pertunjukan Golek dalam media TV yang bersifat penambahan adalah:

1. Kode Visual Tata Panggung

Tata panggung pertunjukan Golek dalam media TV memunculkan penambahan berupa:

a. Kode Visual Latar Panggung Elektronik

Tata panggung pertunjukan Golek dalam media TV memunculkan penambahan berupa latar panggung yang diisi dengan nuansa gambar sebagai pendukung adegan pertunjukan.



Gambar 1. Kode Visual Latar Panggung Elektronik.
Sumber: dok

b. Kode Visual Tata Cahaya Panggung

Tata panggung pertunjukan Golek dalam media TV juga memperlihatkan penambahan berupa pengolahan tata cahaya panggungnya dengan menggunakan beragam jenis pencahayaan. Permainan cahaya dalam pertunjukan Golek di dalam media TV dimaksudkan untuk membangun nuansa adegan pertunjukan.



Gambar 2. Kode Visual Tata Cahaya Panggung Pertunjukan Golek dalam Media TV. Sumber: dok

2. Kode Visual Adegan Siaran

Mengingat pertunjukan Golek dalam media TV memiliki durasi yang pendek yakni sekitar 2-3 jam maka adegan yang tampil dalam pertunjukan Golek di media TV merujuk adegan pertunjukan Golek tradisional, namun cirinya pada masing-masing adegan dibahas dengan waktu yang relatif lebih pendek. Bahkan beberapa adegan yang biasa dimunculkan dalam pertunjukan Golek tradisional jarang dimunculkan dalam pertunjukan Golek di media TV, seperti adegan: *Jaranan* (adegan persiapan perjalanan perang), dan perang gagal.

Dalam pertunjukan Golek di media TV adegan *Sambilan* biasanya menjadi adegan yang diutamakan dan diberi durasi yang lebih panjang dari adegan lainnya karena berisi tentang kelucuan para *Punakawan*. Dalam sistem adegan pada pertunjukan Golek di media TV memunculkan beberapa adegan yang tidak akan dilihat dalam pertunjukan Golek tradisional, yakni:

a. Kode Adegan Pertama (*Jejer Siaran*)

Adegan pertama atau pembuka biasanya diisi oleh *Antawacana Dalang* yang menceritakan masalah-masalah yang sedang dihadapi dalam du-

nai pewayangan. Dalam pertunjukan Golek di media TV pada adegan *Jejer* seringkali secara bersamaan dimunculkan teks judul dan sinopsis cerita berupa teks hasil proses editing *crew* TV yang biasa disebut '*opening title*.'



Gambar 3. Kode Visual Jejer Siaran. Sumber: dok

b. Kode Visual Adegan Peralihan

Hal lain yang juga menjadi khas dalam pertunjukan Golek dalam media TV adalah lahirnya model visualisasi yang menampilkan peralihan gambar pertunjukan Golek di layar TV. Peralihan yang muncul dalam pertunjukan Golek di media TV meliputi penggunaan teknik perpindahan dari satu adegan ke adegan lain tanpa antara atau dalam bahasa penyiaran TV biasa disebut *cut to cut*, perpindahan dengan menggunakan antara secara halus atau biasa disebut *dissolve*, dan peralihan dengan cara menyapu gambar *wipe*.

4. Kode Efek Visual Siaran

Pertunjukan Golek dalam media TV merepresentasikan visualisasi yang dipengaruhi mekanisme kerja media penyiaran TV yang ditunjukan oleh munculnya efek visual berupa gerak dan pengambilan gambar oleh kamera TV atau '*framing*'. Tatacara pertunjukan Golek dalam media

TV dipengaruhi oleh sistem kerja kamera TV sehingga menghasilkan cara pengungkapan pertunjukan Golek dalam layar TV secara detail melalui efek *zoom-in/out*, *panning*, *tilt-up/down*, *close-up*, *medium close-up*, *depth of field*, dan lain-lain. Tentu saja cara ini tidak lazim ditemui dalam pertunjukan Golek tradisional.



Gambar 4. Kode Visual Peralihan (transisi)

Gambar. Sumber: <http://wayangprabu.com-2011-02-02-kass-rahwana-pejah-diunduh> 22 sept 2011, 21.05



Gambar 5. Kode Efek Visual Framing. Sumber: dok

5. Kode Visual Interaktif Siaran Kode visual interaktif siaran adalah bentuk interaktif antara penonton dengan penonton melalui tayangan berupa pesan SMS (*Short Messages Services*) yang muncul di layar TV dengan cara mengomentari acara pertunjukan atau mengapresiasi pertunjukan yang sedang berlangsung.

Perbandingan kode Visual Pertunjukan Golek Tradisional dan Pertunjukan Golek dalam Media TV

Di antara kode visual pertunjukan Golek tradisional dan pertunjukan Golek dalam media TV memiliki perbedaan yang signifikan. Perbedaan ditunjukkan oleh adanya pengaruh peran media TV yang ditentukan oleh penggunaan perangkat analog maupun digital di dalamnya. Dari perbandingan unsur visual pertunjukan Golek tradisional dan pertunjukan Golek

dalam media TV, terdapat beberapa hal yang tidak mengalami perubahan berarti yakni menyangkut *Raut* Golek dan *Sabetan* (gerak) Golek.

Oleh karenanya, kedua bagian tersebut dalam proses perbandingan visualiasinya tidak dikaji lebih lanjut. Kajian lebih fokus pada bagian-bagian visual yang menunjukkan perbedaan dan perubahan di antara keduanya. Berikut ini adalah tabel perbandingan kode visual pertunjukan Golek tradisional dengan pertunjukan Golek dalam media TV.

Tabel 1. Kode Visual Durasi Pertunjukan

KODE VISUAL DURASI PERTUNJUKAN				
No	Unsur	Pertunjukan Golek Tradisional	Pertunjukan Golek dalam Media TV	Perubahan
1	Kode Visual Durasi Pertunjukan	Durasi pertunjukan semalam suntuk	Durasi Pertunjukan selama 2-3 jam	Durasi dalam pertunjukan Golek di media TV mengalami perubahan durasi berupa reduksi durasi menjadi 2-3 jam.

Tabel 2. Kode Visual Tata Panggung

KODE VISUAL TATA PANGGUNG					
No	Unsur	Pertunjukan Golek Tradisional	Pertunjukan Golek dalam Media TV	Perubahan	Gambar
2	Kode Visual Latar Panggung	Latar panggung ditutup kain atau plastik	Latar panggung memunculkan nuansa visual yang didukung teknologi.	Dalam pertunjukan Golek pada media TV adanya perubahan berupa pemunculan latar panggung oleh dukungan teknologi.	
3	Kode Visual Tata Cahaya Panggung	Cahaya lampu digunakan sebagai penerang panggung	Beragam penggunaan jenis lampu sebagai efek untuk membangun suasana pertunjukan	Dalam pertunjukan Golek pada media TV adanya perubahan berupa penambahan beragam permainan efek lampu untuk membangun suasana pertunjukan.	

Tabel 3. Kode Visual Adegan

KODE VISUAL ADEGAN					
No	Unsur	Pertunjukan Golek Tradisional	Pertunjukan Golek dalam Media TV	Perubahan	Gambar
4	Kode Visual Adegan Pertama (<i>Jejer</i> siaran)	Diantawakan oleh Dalang	a. Diantawakan oleh Dalang. b. Muncul <i>jejer</i> berupa teks judul dan sinopsis	Dalam pertunjukan Golek pada media TV adanya penambahan <i>jejer</i> siaran melalui pemunculan teks judul dan sinopsis pertunjukan.	
5	Kode Visual Adegan Peralihan	Adegan Peralihan oleh penacapan <i>gunungan</i>	Peralihan adegan menggunakan : 1. penacapan <i>gunungan</i> 2. menggunakan efek <i>cut to cut</i> , <i>dissolve</i> , dan <i>wipe</i>	Dalam pertunjukan Golek pada media TV adanya penambahan peralihan adegan berupa efek <i>cut to cut</i> , <i>dissolve</i> , dan <i>wipe</i> .	

Dari hasil perbandingan di antara kode visual pertunjukan Golek tradisional dengan pertunjukan Golek dalam media TV memperlihatkan perbedaan yang signifikan. Perbedaan yang muncul secara prinsip diakibatkan oleh:

- Adanya kolaborasi antara *Dalang* dan *crew* TV (*produser*, *cameraman*, dan *editor* gambar)
- Adanya pengaruh penggunaan teknologi (analog dan digital) yang digunakan dalam media TV.

Adanya pengaruh kedua hal tersebut mengakibatkan munculnya kode visual kebaruan dalam pertunjukan Golek dalam media TV. Kode visual kebaruan pertunjukan Golek dalam media TV terjadi sebagai sebuah proses adaptasi pertunjukan Golek tradisional dengan media TV yang merepresentasikan:

- Reduksi durasi pertunjukan
- Perubahan latar panggung dengan sentuhan teknologi
- Perubahan tata cahaya panggung yang diolah sehingga menjadi pencahayaan untuk membangun suasana panggung.
- Perubahan adegan pertama (*jejer*) menambahkan keterangan judul dan sinopsis berupa teks di layar.
- Perubahan adegan peralihan dengan menambahkan efek transisi visual berupa *cut to cut*, *dissolve* dan *wipe*.
- Perubahan adegan *sambilan* menjadi mendominasi dengan waktu durasi lebih lama dibandingkan adegan lainnya.

Kode visual kebaruan yang muncul dalam pertunjukan Golek di media TV meliputi:

- a. Penambahan cara menonton Golek dalam media TV yang dipengaruhi efek gerak dan *'framing'* kamera TV.
- b. Penambahan dalam menonton Golek dalam media TV munculnya interaksi siaran.

Secara umum pertunjukan Golek dalam media TV melahirkan perubahan dan penambahan kode visual yang mencakup:

- a. Kode Visual Durasi Siaran
- b. Kode Visual Tata panggung Siaran
- c. Kode Visual Adegan Siaran
- d. Kode Visual Efek Visual Siaran
- e. Kode Visual Interaktif Siaran

PENUTUP

Pertunjukan Golek sebagai kesenian khas masyarakat Sunda, semenjak munculnya media TV telah mempengaruhi keberadaan kesenian Golek saat ini. Para pelaku pertunjukan Golek berusaha mencari terobosan guna menjaga eksistensi kesenian Golek di tengah masyarakat Sunda, hingga akhirnya pertunjukan Golek pun memasuki media TV. Namun semenjak masuknya pertunjukan Golek ke dalam media TV memperlihatkan perbedaan yang signifikan dengan pertunjukan Golek tradisional terutama ditinjau dari aspek perupaannya. Perbedaan dicirikan pada visualisasi pertunjukan atau kode visual pertunjukan Golek yang mencakup durasi pertunjukan, tata panggung, dan adegannya. Untuk mengetahui perbedaan di antara pertunjukan Golek tradisional dengan pertunjukan Golek dalam media TV maka dalam penelitian dilakukan proses studi banding dari keduanya. Dari hasil pengkajian studi banding diperoleh perbedaan yang signifikan dalam unsur visual pertunjukan Golek tradisional dan

pertunjukan Golek dalam media TV.

Perbedaan kode visual yang muncul di antara keduanya direpresentasikan melalui perubahan dan penambahan pada durasi pertunjukan, model tata panggung, model adegan, model efek visual, dan model interaktif siaran. Secara prinsip pemunculan perbedaan tersebut disebabkan oleh adanya pengaruh kolaborasi antara pelaku pertunjukan Golek dan *crew* TV (*produser, cameraman, dan editor* gambar), serta pengaruh penggunaan teknologi (analog dan digital) yang digunakan dalam media TV. Akibat sistem pengkodean pertunjukan Golek dalam media TV melahirkan kode-kode visual kebaruan dalam pertunjukan Golek dalam media TV, yang meliputi: kode visual durasi pertunjukan siaran, kode visual tata panggung siaran, kode visual adegan siaran, kode efek visual siaran, dan kode visual interaktif siaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliya.
2010 *Wayang Golek Tergolek*. Pikiran Rakyat.
- Atik Soepandi.
1984 *Pagelaran Wayang Golek Purwa Gaya Priangan*. Bandung. Pustaka Buana.
- Fiske, John.
1990 *Cultural Studies and Communication Studies, Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Jalasutra.
- Jajang Suryana.
2002 *Wayang Golek Sunda, Kajian Estetika Rupa Tokoh Golek*. Bandung. PT Kiblat Buku Utama.

Strinati, Dominic.

2007 *Popular Culture: Pengantar Menuju
Teori Budaya Popular*. Penerbit
Jejak.

[Http-wayangprabu.com-2011-02-02-kass-
rahwana-pejah-diunduh](http://wayangprabu.com-2011-02-02-kass-rahwana-pejah-diunduh) 22 sept 2011,
21.05

[Http://www.youtube.com/watch?v=nU-
CIJLQh5qw](http://www.youtube.com/watch?v=nU-CIJLQh5qw), 10 maret 2012, 22.13