

MEDIA SOSIAL DAN KETOPRAK

Mudjijono

Balai Pelestarian Nilai Budaya D.I. Yogyakarta
Jalan Brigjen Katamso 139 Yogyakarta
mudji.sarkem264@gmail.com

Naskah masuk: 05-03-2017

Revisi akhir: 08-05-2017

Disetujui terbit: 16-05-2017

THE SOCIAL MEDIA AND KETOPRAK

Abstract

Social media has been rapidly developing. It can be used in various fields, such as government, education, and traditional performing art. This study looks at how social media is utilized to support ketoprak a traditional play that is still living in the society. The data were collected from library research and from interviews with resource persons who know about the past history of ketoprak. The analysis was based on the concept of tradition by Shil and collective conscience by Durkheim.

Keywords: social media, ketoprak, performing arts

Abstrak

Perkembangan media sosial saat ini makin pesat, dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, pemerintahan, pendidikan, dan seni tradisi. Namun ada saja yang memanfaatkan untuk menyebarkan berita bohong atau hoax, oleh karenanya sebaiknya kalau kita membantu untuk menciptakan suatu gagasan kolektif yang baik. Gagasan kolektif merupakan gagasan yang terbentuk dari gagasan-gagasan individu yang ada dalam sebuah masyarakat. Terutama sekali memanfaatkan media sosial untuk perkembangan seni tradisi. Dalam kajian ini ingin mengetahui bagaimana pemanfaatan media sosial untuk perkembangan ketoprak sebagai satu diantara seni tradisi yang ada di masyarakat. Metode yang dikemukakan untuk mengumpulkan data dalam kajian ini adalah metode wawancara kepada informan yang masih memahami ketoprak waktu dulu. Selain itu, juga memakai metode studi dan kajian pustaka. Penelaahan dilakukan dengan pemikiran tradisi yang dikemukakan oleh Shil dan gagasan kolektif yang dikemukakan oleh Durkheim. Kajian ini menemukan, bahwa media sosial sangat membantu para pelaku seni ketoprak dalam menemukan informasi yang dibutuhkan dan mendukung pengembangan pementasan.

Kata Kunci: media sosial, wayang kulit, ketoprak, kelompok kesenian

I. PENDAHULUAN

Betapa pesatnya kemajuan teknologi saat ini sehingga berbagai informasi yang kita butuhkan sebagian besar akan didapat dengan cepat. Berbagai penjualan *online* pun tersedia sehingga dengan dudukpun kita dapat membeli sesuatu yang akan diantarkan sesuai permintaan. Informasi melalui media sosialpun dapat membantu orang tua, dan anak-anak untuk mendapatkan informasi, permainan, dan tontonan. Oleh karenanya, apa yang dituangkan Savitri dalam tulisannya tentang masyarakat dan pustakawan melek digital sangat pas. Menurutnya, saat

ini kita berada pada suatu era dimana informasi mengalir tanpa henti, melewati batas negara, multi layar, dan dapat diakses oleh semua orang.¹ Pemikiran yang lebih luas terkait perjuangan juga diutarakan oleh Riyanto. Menurutnya, apabila anda ingin memerdekakan sebuah masyarakat, yang anda butuhkan adalah internet. Sewaktu Ghonim mencetuskan ini pada 2011 optimismenya memang beralasan. Mesir di ambang revolusi yang akan menggulingkan pemerintahan otoriter Mubarak. Berkat media sosial, rakyat menemukan kelaliman pemerintah dan bergerak menuntut perubahan. Kemudian sewaktu Trump

¹ Dyah Savitri, "Pustakawan dan Masyarakat Melek Digital," dalam *Kompas*, 10 Februari (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2017), hlm. 7, kolom 1-3.

memenangkan pemilu tempo hari, mata tak hanya tertuju pada kebangkitan populisme ekstrem yang melalap berbagai belahan dunia hari ini. Berbagai pihak menuntut Mark Zuckerberg, CEO *Facebook* untuk bertanggung jawab atas maraknya berita palsu yang menguntungkan kandidat yang mengecer nasionalisme dan sensasionalisme vulgar itu di media sosialnya.²

Seiring dengan kemajuan teknologi dibidang media sosial, muncul pula berita atau informasi yang bohong atau memutar-balikkan realita yang disebut sebagai *hoax*. *Hoax* atau berita bohong kian diterima dan dipercaya sebagai kebenaran, ujar Yudi Latif saat berbicara dalam Seminar Nasional Kebangsaan. Menurutnya, saat menerima informasi masyarakat malas untuk membaca secara utuh, menyaring, memilah, mengedepankan, mengecek apalagi mengugut keakuratan dan kebenarannya. Namun, disisi lain mereka gagal menahan hasrat atau tergesa-gesa menyebarkan informasi secara luas melalui media sosial dengan harapan dianggap sebagai yang terdepan.³ Informasi bohong atau *hoax* melalui media dalam jaringan terus merembak, seiring dengan maraknya penggunaan internet. Informasi palsu terus direproduksi dengan tujuan menimbulkan kebencian antar warga dan komunitas. Jika dibiarkan, hal ini mengancam persatuan bangsa.⁴ Berbagai media cetak dan elektronik telah memberitakan bahwa banyak kejadian yang sangat disayangkan terjadi hanya karena berita bohong. Kejadian di Indramayu, Jawa barat misalnya: warga Desa Ilir, Parcan Girang, dan Bulak menyerang warga Desa Curug, Kecamatan Kandanghaur pada 10/1/2017. Dipicu beredarnya kabar di *Facebook* yang

menyebutkan Ato, warga Desa Ilir meninggal dikeroyok warga Desa Curug. Padahal Ato meninggal karena kecelakaan tunggal.⁵

Dua tabiat baru, berkata bohong (*hoax*) dan berujar dengan kebencian (*hate speech*) yang tengah dipraktikkan sebagian peng-gandrung media sosial, *netizen* kini telah menjadi “wabah” buruk bahasa. Serangan kabar bohong dan ujaran kebencian tidak hanya berasal dari dan tertuju kepada individu atau kelompok, tetapi telah menjadi “alat perang” politik dan ideologi antar-bangsa, antarnegara.⁶ Terlepas dari semua itu, bertutur di media sosial tentunya juga berkaitan dengan kondisi alam pikir personal yang bersangkutan. Gagasan-gagasan personal yang sama dari berbagai individu dapat dikategorikan sebagai gagasan kolektif masyarakat. Menurut Durkheim dalam suatu masyarakat ada banyak manusia hidup bersama, maka gagasan-gagasan dari sebagian besar individu yang menjadi warga masyarakat tergabung menjadi kompleks-kompleks gagasan yang lebih tinggi yaitu gagasan kolektif.⁷ Gagasan kolektif oleh Durkheim dianggap berada di luar diri para individu. Oleh karena sesudah tercetuskan, mendapat formasi, dikembangkan, dan dimantapkan, maka gagasan kolektif biasanya terumuskan dan tersimpan dalam bahasa dari masyarakat yang bersangkutan, dan dapat dilanjutkan kepada generasi berikutnya. Dengan demikian, bila generasi warga masyarakat yang pertama mencetuskan dan mengembangkan gagasan kolektif itu meninggal, maka ada generasi baru yang dapat mencruskan gagasan kolektif tadi. Gagasan kolektif juga dianggap berada di atas para individu karena mempunyai kekuatan untuk mengatur perilaku, dan

² Geger Riyanto, “Algoritme Kebencian,” dalam *Kompas*, 7 Februari (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2017), hlm. 7, kolom 4-7.

³ Kompas, “Siswa Diajari Bermedsos,” dalam *Kompas*, 8 November (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2017), hlm. 12, kolom 1-4.

⁴ Kompas, “*Hoax* Terus Tebar Benih Konflik. Pakai Media Sosial dengan Baik,” dalam *Kompas*, 6 Februari (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2017), hlm. 1, kolom 6-7.

⁵ Kompas, “Sejumlah Kasus Akibat *Hoax*,” dalam *Kompas*, 6 Februari (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2017), hlm. 1, kolom 6-7.

⁶ Gufran A Ibrahim, “Bertutur di Ujung Jempol,” dalam *Kompas*, 8 November (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2017), hlm. 6, kolom 2-5. Gambaran panjang lebar terkait dengan perang media juga dikaji oleh Spigel yang berjudul “*Entertainment Wars: Television Culture after 9/11*,” dalam Marguerite S. Shaffer (ed.), *Public Culture Diversity, Democracy, and Community in the United States* (Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2008), hlm. 114-142.

⁷ Koentjaraningrat, *Sejarah Teori Antropologi I* (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1980), hlm. 91.

menjadi pedoman bagi kehidupan warga masyarakat. Media sosial adalah sebuah media *online*, dan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi *blog*, jejaring sosial, *wiki*, forum dan dunia virtual. *Blog*, jejaring sosial, dan *wiki* merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media *online* yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis *web* yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.⁸

Melihat kondisi semacam itu kita sebaiknya ikut membantu mengkondisikan dunia maya melalui media sosial menjadi lebih baik. Langkah itu dapat dilakukan dengan memberi wacana pada anggota masyarakat, betapa buruknya berita bohong yang banyak beredar di media sosial. Mereka diarahkan untuk memakai media sosial sebagai sarana mendapatkan informasi dengan pemikiran kritis, dan tidak terjerumus mengikuti dan menyebarkan berita yang belum tentu benar. Akan lebih baik jika memakai media sosial sebagai sarana memajukan diri dalam bidang masing-masing, seperti olah raga, pertanian, teknologi, dan budaya. Selain itu, kita harus pula mendukung langkah pemerintah yang sedang membangun infrastruktur telekomunikasi di berbagai daerah tertinggal di wilayah Indonesia untuk dijadikan sarana membangun bangsa. Pemerintah mengembangkan infrastruktur telekomunikasi dan layanan digital di seluruh Indonesia. Pengembangan ini diharapkan berbasis karakteristik daerah sehingga mengangkat potensi dan menjadi solusi persoalan daerah. Fokus pembangunan saat ini adalah membangun dari pinggiran. Pembangunan

itu mencakup jaringan telekomunikasi informasi di Indonesia bagian timur.⁹

Dalam rangka pemanfaatan media sosial untuk pengembangan seni tradisi, maka *ketoprak* menjadi penting peranannya dalam pengembangan nilai-nilai budaya daerah. Berbagai bidang seni diawali dengan dasar suatu gerak, yaitu pengamatan fisik yang paling elementer dari kehidupan manusia. Gerak tidak hanya terdapat pada denyutan-denyutan di seluruh tubuh untuk tetap dapat memungkinkan manusia hidup. Akan tetapi, gerak juga terdapat pada ekspresi dari segala pengalaman emosional manusia.¹⁰ Ferraro mempunyai batasan sendiri terkait seni, *In all societies people apply imagination, creativity, and technical skills to transform matter, sound, and movement into works of art. The various types of artistic expression include: (1) the graphic or plastic arts, such as painting, carving, weaving, sculpture, and basket making; (2) the creative manipulation of sounds and words in such artistic forms as music, poetry, and folklore; and (3) the application of skill and creativity to body movement that gives rise to dance.*¹¹

Memang banyak yang termasuk dalam golongan seni, misalnya seni tari. Pada pembicaraan tentang masyarakat Aborigin Australia, di timur laut Arnhem Land, Waterman mengatakan bahwa kata yang paling dekat dengan istilah “tari” (bagi kita) adalah *bongol*, yang juga mencakup pengertian musik dan tari sekaligus. Kemudian di Mixtec, kata *yaa* berarti “tari, permainan, dan musik.” Lebih jauh lagi, ajektif yang sama kerap kali diterapkan pada musik dan tari.¹² Walaupun demikian ada pula seni tradisi yang didalamnya mencakup seni gerak atau tari, seni lukis, seni suara atau musik, dan seni dialog. Sebagai contoh kesenian jenis itu yakni wayang kulit.

⁸ http://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial

⁹ Kompas, “Layanan Digital Dikembangkan, Produk dari Kepulauan Didistribusikan ke Daerah Lainawasan,” dalam *Kompas*, 9 Februari (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2017), hlm. 1, kolom 2-6.

¹⁰ Sudarsono, *Tari-Tarian Indonesia* (Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, t.t.), hlm. 15.

¹¹ Gary Ferraro, “*Cultural Anthropology: An Applied Perspective*.” Second Ed. (New York: West Publishing Company, 1995), hlm. 310-310.

¹² Widaryanto, *Antropologi Tari*. Terjemahan *The Anthropology of Dance*. Anya Peterson Royce. Midland Book Edition 1980 (Bandung: Penerbit SYSI Press, 2007), hlm. 9.

Wayang dalam Bahasa Jawa berarti "bayangan". Dalam Bahasa Melayu disebut *bayang-bayang*. Dalam Bahasa Aceh diartikan *bayeng*. Dalam Bahasa Bugis berarti *wayang* atau *bayang*. Dalam Bahasa Bikol dikenal kata *baying* yang artinya "barang", yaitu "apa yang dapat dilihat dengan nyata". Akar kata dari wayang adalah *yang*. Akar kata ini bervariasi dengan *yung*, *yong*, antara lain terdapat dalam kata *layang* "terbang", *doyong* miring", tidak stabil; *royong* - selalu bergerak dari satu tempat ke tempat lain; *pyang-payingan* "berjalan sempoyongan, tidak tenang" dan sebagainya.¹³ Kesenian tradisi wayang kulit di dalamnya juga terlibat kesenian musik gamelan. Hubungan antara gamelan dengan wayang (kulit purwa) mulai diketahui ada sekitar abad XII yang dituangkan dalam bentuk tulisan *warta-sancaya* dan *barata yudha* karya empu Sedah. Dalam tulisan tersebut selain berisi ceritera pewayangan, juga disebutkan beberapa alat musik (*gamelan*) yang menyertai. Seperti *tudung* (seruling), *saron*, dan *kemanak*. Tetapi, tidak disebutkan apakah fungsi alat-alat musik tersebut digunakan untuk mengiringi suatu pagelaran wayang. Hanya saja ada yang mengatakan bahwa masa atau periode itu merupakan awal mula timbulnya *wayang purwa*.¹⁴ Kemudian pemahaman tradisi yang dikemukakan oleh Edward Shils dalam bukunya *Tradition* 1981, bahwa hidupnya suatu masyarakat senantiasa didukung oleh tradisi, namun tradisi itu bukanlah sesuatu yang statis.¹⁵

Selain wayang, ketoprak juga merupakan kesenian yang juga didukung oleh kesenian lainnya, misalnya seni suara, rias, dan lainnya. Ketoprak awalnya merupakan

ketoprak lesung yang telah mengalami berbagai perkembangan. Menurut panitia penyimpul dalam "Lokakarya ketoprak" yang diselenggarakan Kabin Kesenian (istilah dulu), dari tanggal 7 April sampai 9 April 1974, pada prinsipnya membagi sejarah perkembangan ketoprak terbagi menjadi tiga periode, yaitu: Periode Ketoprak Lesung, dari tahun 1887-1925, Periode Ketoprak Peralihan dari tahun 1925-1927, dan Periode Ketoprak gamelan, dari tahun 1927 sampai sekarang.¹⁶

Kajian ini ingin mengetahui bagaimana kesenian *ketoprak* agar tetap ada, walaupun di tengah berkembangnya media sosial saat ini. Kajian "Media Sosial dan Ketoprak" ini menggunakan metode wawancara yang diterapkan pada pemain ketoprak *tobong* dan ketoprak panggung biasa yang main di kampung-kampung pada masa lalu. Oleh karena para pemain ketoprak pada masa itu sudah banyak yang sudah usia lanjut sehingga susah untuk diajak komunikasi, hanya ada tiga orang yang masih bisa menceritakan dengan fasih. Oleh karenanya, ketiga orang itu diwawancarai secara mendalam untuk mengumpulkan informasi terkait ketoprak pada masa lalu. Selain itu, studi pustaka juga dilakukan untuk merunut kondisi ketoprak pada masa lalu. Data terkait ketoprak baik dari wawancara maupun studi pustaka akan disusun menjadi sebuah kajian media sosial dan ketoprak. Pemikiran tradisi yang dikemukakan oleh Shils dan pendapat Durkheim terkait gagasan kolektif akan menjadi landasan pemikiran kajian ini. Ketoprak yang merupakan bagian dari seni tradisi mempunyai sifat yang dinamis berkembang sesuai masyarakat pendukungnya.

¹³ Sri Mulyono, *Wayang* (Jakarta: Gunung Agung, 1978), hlm. 9. Lihat Soedarsono, *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*. Terjemahan dari *Art in Indonesia: Continuities and Change*. Claire Holt. 1967. (Ithaca, New York: Cornell University Press (Bandung: Arti line, 2000), hlm. 156. pula pengertian wayang, secara harfiah yakni bayangan. Yang menunjuk pada boneka bertangkai dari kulit yang dipahat pipih ...

¹⁴ Bambang Yudoyono, *Gamelan Jawa: Awal Mula Makna Masa Depan* (Jakarta: PT Karya Unipress, 1984), hlm. 35.

¹⁵ Eddy Sedyawati, *Pelestarian dan Pengembangan Kesenian Tradisi Indonesia* (Jakarta: Makalah dalam Kongres Kebudayaan, 1991), hlm. 4. Edwards Shils, *Tradition* (Chicago: The University of Chicago Press, 1981), hlm. 13. Pengertian *tradisi* ada beberapa versi, misalnya *tradisi* diartikan sebagai sesuatu yang diwariskan atau diturunkan dari masa lalu ke masa sekarang. *Tradisi* terbuat tanpa statemen tentang apa-apa yang diwariskan atau melalui kekhususan atau juga berupa obyek fisik atau suatu konstruksi yang bersifat kultural; *Tradisi* juga bukan bercerita betapa lama diturunkan atau dalam tampilan apa, juga lisan atau tertulis. Tingkat rasionalitas pemikiran seperti dalam proses penciptaan, presentasi, dan penerimaannya yang telah dilakukan adalah disebut sebagai *tradisi*.

¹⁶ Marsidah, "Tata Rias, Tata Pakaian, dan Tata Teknik Ketoprak," dalam Bidang Kesenian Kanwil Depdikbud Propinsi DIY (ed.) *Tuntunan Seni Kethoprak* (Yogyakarta: Proyek Pengembangan Kesenian Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1985), hlm. 18.

II. MEDIA SOSIAL DAN KETOPRAK

A. Kelompok Kesenian Yang Mendadak

Sebuah kesenian dapat terlihat dan dirasakan akan respon dari pemain, pembuat, dan pelaksana seni yang bersangkutan. Mereka akan puas secara psikologis jika apa yang telah disajikan, diperankan, dan ditontonkan kepada masyarakat mendapat respon yang baik. Respon masyarakat dapat terlihat dengan banyaknya orang yang melihat, banyaknya orang yang merespon, dan kepuasan yang diperoleh penonton. Penonton senang terhadap suatu seni sampai memiliki penilaian terhadap tiap-tiap pemain, penyaji, tontonan, maupun hal lain terkait seni yang diminatinya. Mereka sampai hafal dengan *style* yang menjadi tampilan seni yang disajikan. Mengutip konsep yang dikemukakan oleh Meyer Schapiro, *By style is meant the constant form and sometimes the constant elements, qualities, and expression in the art of an individual or a group. The term is also applied to the whole activity of an individual or society, as in speaking of a "life style" or the "style of a civilization"*.¹⁷

Kemudian, bagaimana media sosial berperan dalam kemajuan seni tradisi dewasa ini, dapat dicermati mulai dari adanya berbagai akun. Lihatlah akun-akun unik dan lucu di media sosial. Dalam waktu singkat mereka bisa menggaet hingga jutaan pengikut. Akun *@dagelan* adalah satu dari 18 kanal yang dikelola oleh PT Infia Media Pratama. Badan usaha itu didirikan pada tahun 2004. Sebelumnya, dua pendirinya Aji Pratomo dan Andre mengelola sebuah akun yang menjadi semacam bank data gambar-gambar lucu yang bertebaran di dunia maya. Jumlah pengikut yang sangat banyak itu adalah pasar yang menjanjikan. Para pengelolanya sadar betul bahwa pasar ini sangat potensial. Untuk itu, lahirlah beberapa lini bisnis, yang semula didirikan oleh dua orang saja, kini sudah ada 70 karyawan yang

mencampati sebuah ruangan produksi di kawasan Gandaria Utara, Jakarta.¹⁸ Salah satu faktor penting adalah bahasa yang digunakan dalam percaturan antara tokoh-tokoh wayang menggunakan bahasa dachrah, yaitu Jawa, Sunda, Bali dan Lombok. Kemudian juga menggunakan Bahasa Jawa Kuno atau Bahasa Kawi untuk *suluk* dan ungkapan-ungkapan tertentu, sedangkan generasi muda yang tinggal di daerah basis wayang, banyak yang menggunakan bahasa campuran antara Indonesia dan bahasa daerah, sehingga agak sulit untuk memahami bahasa yang disampaikan ki dalang. Faktor lain, kurangnya media yang tersedia memberikan informasi tentang tokoh-tokoh pewayangan. Misalnya siapa sih Gatotkaca itu? Dimana negaranya? Apa kehebatannya? Apa kiprahnya terhadap rakyat dan negaranya? Informasi seperti ini sangat penting dimiliki oleh penonton wayang sebelum mereka menikmati pertunjukan.¹⁹ Oleh karena itu, perlu semakin banyak pelibat seni tradisi memahami media sosial dan perkembangannya untuk selanjutnya selalu aktif menuangkan aktivitas, informasi, dan berbagai kegiatan seninya. Dengan demikian, lambat laun akan banyak personal yang menggunakan media sosial dapat dengan mudah mendapatkan informasi terkait seni tradisi.

Dari berbagai kesempatan kita dapat membaca informasi, melihat, dan mendengar akan adanya pementasan seni tradisi ketoprak misalnya yang dimainkan oleh kelompok yang bukan merupakan kelompok kesenian namun mendatangkan bintang tamu bintang seni tradisi. Misalnya, Forum aktor Yoga berkolaborasi dengan Paguyuban Pedagang Pasar Kota Yogyakarta menampilkan pertunjukan teater Bank Pasar Rakyat di Pasar Beringharjo Yogyakarta pada Rabu 21 September 2016. Pertunjukan yang merupakan alih wahana dari penelitian Sosiolog Universitas Gadjah Mada Heru

¹⁷ Meyer Schapiro, "Style" dalam *Anthropology Today: Selections*. Edited by Sol Tax. (Chicago: The University Of Chicago Press, 1962), hlm. 278.

¹⁸ Kompas, "Bisnis Kelucuan di Masyarakat Lelah," dalam *Kompas*, 6 Februari. (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2017), hlm. 13, kolom 1-4.

¹⁹ Kanti Waluyo. *Dunia Wayang: Nilai Estetis, Sakralitas dan Ajaran Hidup* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000), hlm. 158-159.

Nugroho berjudul “Uang, *Rentenir* dan Hutang Piutang di Jawa” itu menjadi salah satu bentuk edukasi kepada pedagang pasar agar tidak terjerat utang kepada *rentenir*.²⁰ Margono yang mempunyai usaha penyembelihan ayam bernama Margo Ono di Pasar Terban acapkali juga main ketoprak model baru yang berdurasi pendek dengan bersama bintang-bintang tamu. Margono yang sejak muda sebenarnya lebih suka bermain basket saat masih menjadi murid di SMA Nusantara Yogyakarta sama sekali kurang mengenal dunia seni dan tradisi seperti halnya ketoprak.

Masih banyak kelompok-kelompok kesenian yang muncul secara mendadak untuk melakukan pementasan dalam komunitasnya; acara pertemuan, reuni, dan lain sebagainya. Para pejabat dalam lingkup pemerintahan, universitas, kementerian, maupun lingkup yang lebih kecil juga banyak mementaskan lakon-lakon pendek untuk sebuah acara yang disebarluaskan melalui media sosial. Segmen yang mengenal komunitas yang main seni tradisi tersebut akan merespon dengan datang, menonton, bahkan mendukungnya. Peran media sosial untuk konsep seni tradisi dalam lingkup tersebut jelas sangat berperan.

Pementasan-pementasan semacam itu dengan media seni tradisi wayang orang, *ketoprak*, atau seni tradisi lainnya diperbolehkan saja. Bahkan ada satu stasiun televisi swasta yang mempunyai acara rutin dengan menyajikan campuran wayang, ketoprak, dan seni yang lain. Walaupun banyak yang mengkritik, akan tetapi banyak juga yang mengikuti. Perlu dipahami bahwa

pertunjukan-pertunjukan semacam itu sangat mengurangi, bahkan tidak menerapkan *pakem* yang semestinya dijalankan. Pementasan-pementasan pendek tersebut nyatanya diterima dan berjalan hingga saat ini. Kita perlu juga menyadari bahwa kebudayaan mempunyai sifat *dinamis*, artinya selalu berkembang dan berubah sesuai kemauan masyarakat pendukungnya. Awalnya seni pertunjukan Jawa semuanya terkait dengan ritual namun lama kelamaan menjadi pudar. Secara umum seni pertunjukan Jawa di pedesaan sampai sebelum jaman kemerdekaan berfungsi ritual. Meskipun seringkali terjadi perubahan, fungsi ritualnya masih melekat, walaupun kadarnya sering menyusut, tergantung kepada kebutuhan masyarakat setempat.²¹

B. Ketoprak dan Tokoh Marwoto Kawer

Dekade tujuh puluhan masih banyak perkumpulan kesenian *ketoprak* keliling yang juga disebut *ketoprak tobong*.²² Disebut demikian karena selama melakukan pertunjukan mereka membuat tonil atau panggung beserta tempat tinggal sementara. *Tobong* dibuat dengan bahan dasar bambu dan *rapak*.²³ Perkumpulan-perkumpulan *ketoprak* masa itu seperti Siwobudoyo, Ringin Dahono,²⁴ kemudian berikutnya ada Sapta Mandala. Pada tahun 1970 an Pak Kadarisman menjadi bos ketoprak *tobong* Mudo Budoyo, kelompok ini menjalin kerjasama dengan Pak Tris Samadi, juragan ketoprak Trisno Budoyo (Nitikan) yang biasa *mangkal* di THR Purawisata. Menariknya, kerjasama mereka bukan dalam rangka “masuk kota” katakanlah ke Alun-alun

²⁰ Kompas, “Pertunjukan Teater di Pasar Beringharjo,” dalam Kompas, 22 September (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2016), hlm. 12, kolom 5-7.

²¹ Sudarsono, *Op. Cit.*, hlm. 86. Perubahan dalam hal pemain juga terjadi pada berbagai kesenian tradisi. Novi Anoe-grajekti, “Tiputan Utama: Penari Gandrung dan Gerak Sosial Banyuwangi” dalam *Srinthil: Media Kajian Perempuan Multikultural* (Depok: Kajian Perempuan Desantra, 2007), hlm. 12-13. Seperti yang seringkali kita dengar dari keterangan lisan hampir semua seniman-budayawan Banyuwangi, penari *gandrung* pada mulanya adalah laki-laki muda berparas cantik dan menggunakan pakaian perempuan. Istilah setempat menyebutnya sebagai *gandrung lanang*. Fenomena itu tampaknya sangat umum dalam seni tradisi dari berbagai daerah di Nusantara, seperti *reyog* (Ponorogo), *mendu* (Kepulauan Tujuh, Kepulauan Riau, dan Kalimantan Barat), *mamanda* (Kalimantan Selatan), *dulmuluk* (Sumatra Selatan), dan *gambus* (Jombang-Mojokerto) yang semuanya pernah memanggungkan peran perempuan oleh laki-laki. Bahkan seperti yang berlaku di sebagian Mendu, Natuna, dan Mamanda pemeranan perempuan oleh laki-laki itu masih bertahan hingga pertengahan tahun 90-an.

²² W.J.S Poerwadarminta, *Baoesastra Djawa*. Kabantoc C.S. Hurdjasodharma dan J. C.H.R. Poedjasodira (Batavia: J.B. Wolters Uitgevers Maatschappij NV Groingen, 1939), hlm. 617: *goeboeg tjilik*.

²³ *Ibid.*, hlm. 521: *godhong teboe sing wis garing*.

²⁴ Mantan pemain perkumpulan Kethoprak Ringin Dahono seperti Pak Jingin, Bondhong, dan Yanto Perung yang tinggal di Sleman banyak memberi masukan terkait dengan *kethoprak*. Pak Jingin selalu bereperan sebagai tokoh dagelan, Bondhong sebagai permaisuri, dan Yanto sebagai *bolo dupak*-an dalam adegan berperang.

Yogyakarta, melainkan “masuk kampung” dengan menggelar pentas *tobong* selama tiga bulan di Cangkringan, Pandak, Bantul.²⁵ Setelah periode itu perkumpulan *kethoprak* profesional mulai menghilang. Terlebih mulai siaran ketoprak di Radio Republik Indonesia Yogyakarta²⁶ juga mulai ditiadakan, maka seakan cerita-cerita dan tontonan ketoprak mulai langka.

Dekade 70-an akhir di kampung-kampung di wilayah Kotamadya Yogyakarta masih banyak panggung-panggung yang didirikan saat memperingati hari besar. Marwoto Kawer pertama kali pentas di panggung kampung dan mulai digemari masyarakat Yogyakarta saat itu menceritakan enaknanya menjadi *sabun*. Penonton yang memadati jalan menuju Malioboro dibuat terpingkal-pingkal. Terlebih lagi pemeran Suminten Edan yang merupakan orang terkenal di sebagian masyarakat itu, Bu Lasmi. Pertunjukan ketoprak mulai memanas dan penonton menjadi kacau karena Suminten Edan betul-betul edan. Sejak itu Marwoto Kawer yang tinggal di Kampung Pajeksan banyak manggung di berbagai kesempatan untuk meramaikan pertunjukan ketoprak. Figur yang sederhana, banyak belajar, membaca, dan mengikuti perkembangan sosial dan politik menjadikannya semakin tidak ketinggalan zaman. Isu-isu yang dibawakan ketoprak untuk materi *nglawak* di panggung selalu *up to date*. Setelah lama main di berbagai panggung Marwoto Kawer mulai main ketoprak di televisi, (terunggah di media sosial).

Berikut merupakan sisi lain dari Marwoto Kawer yang dituangkan oleh Sindhunata dengan bertitik tolak dari pementasan konsep Mo-Limo yang dipcrankan oleh Marwoto Kawer saat menjadi Ratu:

“Plesetan lainnya dibuat misalnya oleh pelawak kondang Yogyakarta, Marwoto Kawer. Dalam pentas ketoprak interaktif “Marwoto Dadi Ratu”, di

Yogyakarta September 2004 lalu, Marwoto Kawer membuat penonton tertawa karena interpretasi *ma-lima* ini. Katanya, *ma-lima* itu jangan dilihat hanya dari jeleknya saja, tapi juga harus dilihat dari baiknya. Demikian tafsiran *ma-lima* yang baik itu menurut Marwoto. Maling, jangan dilihat malingnya, tapi ketekunannya. Maling itu menuntut ketekunan. Hujan di malam hari, ia hadapi. Segala kesulitan lain, ia patahkan. Maka, *ma* pertama tidak berarti maling, tapi tekun. Lalu *main*, jangan dilihat judinya, tapi *ketitisan* (kejituan), kejelian, dan ketepatannya. Orang yang *main* tidak boleh membuat kesalahan untuk kedua kalinya. Ia harus *titis*, jitu, jeli dan tepat dalam menduga dan memperhitungkan angka atau kartu mana yang dipegang lawan. Maka *ma* kedua tidak berarti judi, tapi jeli, *titis*, jitu, tepat, dan teliti. Lalu *madon* atau *medhok*, jangan dilihat dari kegemarannya untuk berganti-ganti perempuan atau main perempuan, tapi kemamuanannya untuk selalu *macak*, berdandan diri. Memang kalau orang menyukai perempuan, ia takkan berdandan seenaknya. Maka, *ma* ketiga tidak berarti main perempuan, tapi rapi, wangi, dan *macak*. Lalu mabuk, jangan dilihat dari ketidaksadarannya, tapi kejujurannya. Orang yang minum biasanya mabuk. Kalau mabuk, ia akan mengatakan apa adanya. Ia tidak menyembunyikan rahasianya. Ia blak-blakan. Jelek ya jelek, baik-baik yang baik. Ambilah dari mabuk atau minum itu kejujurannya, kegembiraan, dan keapaadaannya. Maka *ma* keempat tidak berarti mabuk, melainkan jujur, gembira, tidak munafik, dan apa adanya. Lalu *madat*, jangan dilihat dari kecanduannya, tapi keringanannya. Orang yang menghisap candu atau *madat* akan melayang-layang, hidupnya ringan. Keringanan itu membuat hidup ini indah, dan karenanya patut disyukuri. Inti hidup adalah syukur. Tak usah kita takut akan apapun, semuanya sudah tersedia secara cukup. Tinggal kita menikmati dan mensyukurinya. Syukur mengembalikan kita pada hakikat yang sebenarnya, artinya manusia ini diciptakan untuk tidak mengeluh akan kekurangan tapi mensyukuri kelebihan. Ambil dari *madat* itu keringanannya dan kesyukurannya. Maka, *ma* kelima

²⁵ Slamet IIS, “Mencintai Kethoprak karena Cinta Budaya Jawa,” dalam *Profil Seniman dan Budayawan Yogyakarta* (Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2013), hlm. 232.

²⁶ Soemardjono, “Pengolahan Lakon dan Penyutradaraan,” dalam *Tuntunan Seni Kethoprak* (Yogyakarta: Proyek Pengembangan Kesenian Daerah Istimewa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1985), hlm. 4.

berarti hidup yang ringan, cnteng, senang, dan penuh syukur”.²⁷

Gaya bahasa, akting, dan mimik yang pas seakan sudah menjadi rejeki dari seorang Marwoto Kawer. Wajah yang selalu tersenyum walaupun menjadikan orang lain yang melihat sudah tersenyum sebelum *celoteh* muncul dari mulutnya. Selain itu, peran sebagai pelawak merupakan peran yang tidak gampang karena harus memegang peran dan mengetahui jalan cerita dan pesan apa yang akan disampaikan pada penonton.²⁸ Perlu ditekankan pendapat tokoh ketoprak di Yogyakarta pada waktu lalu Glinding Setopangarso, bahwa seni ketoprak sebenarnya mengandung tiga unsur *wirasa*, *wiraga*, dan *wirama*. *Wirasa* adalah segi-segi kejiwaan yang abstrak misalnya ekspresi perwujudan pendramaan dan penghayatan. *Wiraga* yaitu segi-segi lahir yang tampak meliputi dialog, akting, *blocking*, rias, pakaian, ilustrasi dan penyajian cerita. Sedangkan *wirama* adalah waktu yang akan membentuk keharmonisan secara menyeluruh dalam pertunjukan ketoprak.²⁹ Persyaratan satu dan dua semua dimiliki oleh Marwoto, untuk syarat yang ketiga akan ditempa oleh perjalanan seninya. Seorang Marwoto Kawer yang awalnya merupakan pelaku seni tradisi kethoprak yang hanya main di panggung-panggung kampung di sekitar tempat tinggalnya pada akhirnya sekarang banyak main di panggung televisi dan berbagai acara di Jakarta dan kota-kota besar lainnya. Bukan hanya itu saja, Marwoto dapat menangkap isu sosial dan politik yang sedang *nge-trend* sehingga penonton selalu saja mendapati hiburan segar dan terpuaskan secara psikologis. Kesemua-

nya itu diperolehnya dengan selalu membaca, melihat, dan mencari tahu berita dan perkembangan politik melalui media sosial.

C. Peran Media Sosial

Kembali pada kemajuan teknologi informatika yang telah maju dengan begitu pesatnya, arus perubahan 10 tahun ke depan diperkirakan lebih deras dibandingkan 100 tahun lalu. Abad ke 21 ini akan jadi abad paling inovatif dalam sejarah manusia, ucap Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Puan Maharani.³⁰ Kemudian, peran vital sains dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari tak terelakkan. Teknologi yang membuat kita makin mudah menciptakan solusi dan bertukar informasi, punya tujuan utama menyelesaikan persoalan-persoalan manusia. Kini, kita ditantang dengan pertanyaan seberapa jauh lagi teknologi bisa dimanfaatkan untuk membuat kehidupan kian mudah, bahkan bermakna.³¹ Media sosial sangat berguna dapat dipergunakan sebagai sarana untuk memajukan kesenian tradisi yang ada ditengah masyarakat. Siapapun yang dengan cepat memanfaatkan media sosial dan kemajuan teknologi informatika niscaya dapat mengikuti perkembangan seni tradisi yang digeluti, menambah wacana untuk pengembangan, dan akan menjalin banyak relasi.

Untuk sebuah pertunjukan memang akan lebih baik selalu mengikuti perkembangan zaman, baik itu *tonil*, cerita, dan *make up*. Misalnya, bahan-bahan untuk rias yang dahulu digunakan antara lain: *atal watu*, digunakan membuat dasar pada muka; *siwit putih*, digunakan sebagai bedak kering; *siwit*

²⁷ Sindhunata, “Mo Limo,” dalam *Basis*. Edisi Nomor 09-10, Tahun ke 53, September - Oktober 2004 (Yogyakarta: Kanisius, 2004), hlm. 20-22.

²⁸ Helena Bouvier, *Lebur !: Seni Musik dan Pertunjukan dalam Masyarakat Madura* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2002), hlm. 418-419; Di dalam kumpulan *drama dan loddrok*, para anggota yang berpengaruh pada umumnya menyadari misi harus dilaksanakan terhadap penonton, peran sosial “dekat rakyat” (*semua 'oreng kene'*). Para sutradara *loddrok* dan *drama* merumuskan tema utama pertunjukan mereka, terkadang sebagai “kritik, humor, cinta”, terkadang sebagai “pendidikan, cinta, sejarah”. Berkat kekuatan lawak mereka, pelawak mempunyai peran utama dalam misi itu. Tidak ada pengawasan apapun yang dapat mengendalikan tawa, yang adakalanya keluar tanpa pengendalian dari orang yang tertawa sendiri. Maka, memicu tawa selalu dianggap agak berbahaya, sekurang-kurangnya tidak terduga, dan keahlian pelawak adalah memanipulasi apa yang lazimnya tidak diucapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

²⁹ Suharto, *Ketoprak Mataram: Suatu Perjalanan Dari Seni Tradisional Menjadi Seni Komersial Tahun 1925-1995* (Yogyakarta: Masyarakat Sejarawan Indonesia Cabang Yogyakarta, 2001), hlm. 42.

³⁰ Kompas, “Penguasaan Iptek Kunci Atasi Ketertinggalan,” dalam *Kompas*, 22 September (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2016), hlm. 14, kolom 5-7.

³¹ Kompas, “Sinergi Sains-Teknologi dengan Bisnis,” dalam *Kompas*, 9 Februari. (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2017), hlm. 7, kolom 4-6.

merah, digunakan untuk memberi warna merah pada tulang pipi; *kole batu batry*, *langes* dan *mbag* digunakan untuk membuat garis-garis pada alis dan mata; dan kertas buatan Cina untuk memberi warna merah pada bibir (*lipstick*).³² Sedangkan saat ini, untuk merias menggunakan bahan yang lebih baik dan mudah didapat karena ada media sosial sebagai sarananya. Pemain seni tinggal mencari tahu produk apa yang dicari dan bagaimana mendapatkan barang itu. Informasi dapat diperoleh melalui media sosial, begitu pula untuk membelinya. Kemudian cara penanganan untuk sebuah tontonan sebaiknya juga menyesuaikan kondisi tempat main. Permainan ketoprak di layar televisi memerlukan kekhususan cara menanganinya. Gerak, mimik, ekspresi muka para pemain sangat diperlukan. Dialog diusahakan sringkas mungkin, mengingat waktunya sangat terbatas. Cara pengucapan-nyapun disinkronkan dengan gerak mimik dan ekspresi muka si pemain. Salah satu contoh misalnya menggambarkan orang yang bergembira, tidak perlu tertawa keras-keras, tetapi cukup dengan mimik dan ekspresi muka serta pandangan yang cerah. Cara riasnyapun berbeda antara cara di panggung maupun di pendopo. Cara berias untuk main di televisi tidak terlalu tebal seperti di panggung, sebab cara kerja kamera televisi cukup membantu pirsawan dalam menyaksikan penyajian ketoprak tersebut.

Penyusunan skenario yang dilakukan sutradara, disesuaikan dengan luas dan sempitnya studio televisi. Hal-hal yang penting bagi sutradara yang akan menyajikan pentas di televisi yaitu: dalam menyusun naskah disertai set-set dan penentuan dekorasinya, supaya memudahkan pelaksanaannya dengan pihak televisi. Waktu adegan per adegan ditentukan secara tepat; diusahakan jangan bertele-tele, singkat dan padat; warna pakaian diusahakan warna yang tidak memantulkan sinar. Kemudian, sebelum dipentaskan, diadakan latihan

bersama dengan pihak televisi, supaya tepat cara pengambilan kamera dalam pelaksanaan nanti.³³ Pada masa itu memang banyak sajian acara di televisi menyuguhkan tontonan yang berupa *paket lakon*, walaupun sampai ada yang hingga beberapa seri. Kesempatan untuk menonton panggung kehidupan pada masing-masing orang, berbeda. Namun hal tersebut sedikit dapat teratasi dengan munculnya seni tontonan yang berusaha menonton paket-paket kepada sejumlah penontonnya dalam waktu yang bersamaan. Tontonan sebagai kesenian dengan demikian berfungsi memilikikan begitu banyak unsur tontonan dalam kehidupan nyata, menjadi satu paket. Ia juga berfungsi untuk menghadapkan secara sengaja, sejumlah orang, untuk secara bersama-sama mengalami satu peristiwa yang sama. Tontonan sebagai kesenian dengan demikian tidak benar-benar murni kejadian. Di dalamnya ada ide, unsur pemaketan, pengarahan, sentuhan-sentuhan manusia, sehingga tontonan tersebut benar-benar memiliki kecenderungan, konteks, karena ia memang merupakan alat berkomunikasi antara seorang kreator dan sejumlah manusia penontonnya. Ia berfungsi sosial, di samping punya disiplin artistik.³⁴

Berbagai hal yang dapat dilakukan untuk perubahan sesuai kemajuan teknologi dapat dilakukan oleh para pelibat seni, seperti make up, ccrita, tonil atau panggung, dan lainnya. Walaupun demikian tetap saja harus dipahami bahwa sebuah kesenian akan mendapatkan respon yang baik dari penonton atau masyarakat jika memenuhi beberapa persyaratan. Meminjam konsep yang dikemukakan oleh Ferraro, bahwa ada beberapa elemen dasar dalam seni yang ada dalam masyarakat, meliputi:

1. The artistic process should be creative, playful, and enjoyable and need not be concerned with the practicality or usefulness of the object being produced; 2. From the perspective of the consumer, art should

³² Socmardjono, *Op. Cit.*, hlm. 19.

³³ Socmardjono, *Op. Cit.*, hlm. 38-39.

³⁴ Putu Wijaya, "Konsep Tontonan," dalam Tuti Indra Malaon, dkk. (ed.), *Menengok Tradisi: Sebuah Alternatif Bagi Teater Modern* (Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta, 1986), hlm. 109.

*produce some type of emotional response; 3. Art should be transformational. An image from nature, such as a cheetah running at full speed, may be aesthetically pleasing in that it evokes a strong emotional response, but it not art. It becomes art only when someone transforms the image into a painting, dance, song, or poem; 4. Art should communicate information by being representational. In other words, once the object of art is transformed, it should make a symbolic statement about what is portrayed; and 5. Art implies that the artist has develop a certain level of technical skill not shared equally by all people in a society. Some people have more highly developed skills than the others owing to interplay of individual interests and opportunities with genetically based acuities.*³⁵

Berdasar prinsip tersebut, proses artistik harus kreatif, penuh berperan, dan menyenangkan. Sebuah kelompok seni atau penampil kesenian harus selalu berimprovisasi atau kreatif agar penonton atau masyarakat selalu mendapat suguhan yang baru. Kemudian, seni harus menghasilkan respon emosional bagi penonton. Oleh karena sebuah tontonan yang bersifat datar akan menjadikan penonton jenuh dan jika ekstrem akan meninggalkan tontonan. Dengan demikian, sebuah seni harus mempunyai misi atau ada nilai yang akan ditransformasikan pada penonton. Untuk menjaga hal itu maka pelibat kesenian harus selalu membaca dan mengikuti perkembangan kondisi masyarakat, baik sosial, ekonomi, dan politik agar selalu membuat tontonan atau menampilkan sajian yang segar. Selain itu semua, seniman akan mempresentasikan siapa pemilik kesenian tersebut. Apabila pelibat seninya mempunyai tingkat yang tinggi pemahamannya, maka yang diciptakan tentu akan mempunyai nilai yang tinggi pula. Walaupun perlu juga diingat, bahwa semua itu dapat lebih bagus lagi kalau para pelaku seni memang mempunyai bakat.

Ketoprak masa lalu ketika Pak Jingin, Bondhong, dan Yanto Perung masih aktif menjadi pemain di Ringin Dahono relatif bagus dengan tampilan mulai pintu masuk

yang sudah dibuat dan dilukis dengan ornamen ala pintu gerbang kerajaan hingga panggung dan deretan *geber* yang digulung ke atas untuk berbagai adegan. Menurut Yanto Perung, Ringin Dahono pada tampilannya mempunyai kreasi panggung yang bagus, namun lebih bagus lagi dimiliki oleh perkumpulan ketoprak *Tobong* Siswo Budoyo dan Sapta Mandala. Kelompok itu selalu mempunyai *gebyar* yang lebih dibandingkan kelompok ketoprak *tobong* yang lain. Kemudian, juga dikemukakan oleh Bondong, mantan pemain ketoprak *tobong* Ringin Dahono yang sekarang tinggal di Sleman. Menurutnya, ketoprak dan pemain pada waktu lalu masih dengan tata rias “norak” dan *sound system* yang masih sederhana. Untuk penilaian kondisi saat itu sudah lebih dari cukup. Begitu pula isi cerita dan lakon dari pementasannya sudah *up to date*. Namun, jika kondisi persis seperti itu ditayangkan saat ini akan banyak yang menilai kurang. Kondisi sosial, budaya, ekonomi, dan politik saat ini yang sudah berubah sedemikian rupa dengan kemajuan teknologi dan terbentuknya media sosial, juga menjadikan kehidupan seni dan tradisi dalam dunia hiburan juga berubah.

Pak Heru, dosen Sospol, Margono alumni SMA Nusantara, dan berbagai “tokoh” ketoprak model baru dan grup kesenian baru banyak bermunculan paling tidak juga banyak belajar dan terdorong oleh munculnya panggung media sosial. Panggung media sosial yang bisa mewujudkan terbentuknya gagasan kolektif antar personal yang mempunyai pendapat atau kemauan yang sama dapat terwujud grup kesenian dadakan baru dan aktor dadakan yang baru pula. Para pemain ketoprak atau wayang pendatang baru tersebut dapat belajar dari media sosial karena semua materi untuk cerita, akting, dialog, rias, dan lain sebagainya tersedia dan informasinya dapat diperoleh dengan mudah melalui media sosial. Begitu pula tokoh Marwoto Kawer yang selalu mempunyai materi baru dalam berbagai pentasnya, baik sebagai pemain ketoprak, dagelan, maupun acara lainnya.

³⁵ Ferraro G., *Op. Cit.*, hlm.310.

Kawer juga mempelajari berbagai hal melalui media sosial, sehingga berbagai kemajuan saat ini juga dapat diikuti. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa, pada hakekatnya seniman merupakan perwujudan dari orang yang mampu menyerap nilai-nilai keindahan ke dalam jiwanya dan mampu mengekspresikan nilai-nilai keindahan menjadi karya seni, seorang seniman secara manusiawi tidak dapat terlepas dari figur dan kepribadiannya.³⁶ Terlepas dari adanya berbagai perubahan yang terjadi dalam dunia seni termasuk ketoprak. Ada pendapat dari Alfons Taryadi, komunitas seni ketoprak berasal dari kelas massa rakyat yang tidak cenderung “subjektivitas”, tidak biasa dengan yang serba pasti, dan memberi janji-janji karena memang tidak mampu mudah menanggung “resiko” yang diandalkan dalam praktek dalam hidup sehari-hari mereka. Komunitas ketoprak mungkin, lebih bijak, bila dibandingkan dengan kaum elite politik yang suka pidato, mengobrol omongan, dan janji-janji kosong.³⁷ Terkait dengan politik dan seni ini Sutopo mempunyai pendapat yang menurutnya tidak muluk-muluk, bahwa yang disebut unsur-unsur ideologis bukan semata merujuk pada ideologi dalam pengertian politik atau yang ruang lingkungannya besar. Di tangan Sutopo ideologi bisa berupa visi berkesenian, tidak harus muluk-muluk. Jika seseorang sudah mempunyai ideologi dalam makna sesederhana apapun, maka ia akan gampang takjub dan tersentuh melihat segala sesuatu yang kadang diabaikan oleh orang lain.³⁸

Perhatikan pula pada kesenian lain yang kurang memperhatikan media sosial, banyak kelompok seni yang kesulitan mencari pemain untuk tetap berlangsungnya kesenian tersebut. Kesenian sandur misalnya, kelompok kesenian yang banyak berada di

Bangkalan Madura kesulitan merekrut generasi penerus pemain sandur.³⁹ Oleh karenanya, pencarian bakat atau mengganti para pemain dapat dilakukan melalui media masa, misalnya untuk sarana mengumumkan atau mensosialisasikan kesenian tersebut lewat media sosial. Walaupun demikian, ada pula kelompok kesenian wayang orang Ngesti Pandowo yang tidak kesulitan regenerasi pemain laki-lakinya, karena anak turun para pemain mau mencruskan mencintai kesenian tersebut.⁴⁰ Melalui media sosial Ngesti Pandowo selalu menyiarkan atau mensosialisasikan agenda main kelompok tersebut. Dengan semakin banyaknya pentas yang ditayangkan dalam media sosial, maka ada rasa bangga pada para pemainnya, sehingga anak keturunan dari para pemain kelompok tersebut bersedia meneruskan kesenian itu. Oleh karena itu, sangatlah penting bagi para pelaku seni untuk memperhatikan dan memanfaatkan media sosial untuk menambah pengetahuan terkait bidang seni yang digeluti, menambah wawasan, dan memanfaatkan media sosial untuk pengembangan sosialisasi ke masyarakat. Dengan selalu mengikuti perkembangan kesenian lain dan kemauan publik maka kesenian yang digeluti dapat pula disesuaikan dengan perkembangan kondisi sosial dan budaya masyarakat. Seorang Marwoto akan membuat lontaran gurauan dalam dialognya saat pentas dengan memperhatikan kondisi sosial politik yang sedang hangat dibicarakan dalam masyarakat, sehingga penonton selalu mendapat sajian humor yang segar. Perkembangan kondisi sosial politik yang selalu dilontarkan dalam dialog saat pentas didapatkannya dengan membaca dan mengikuti perkembangan melalui media tulis, cetak, maupun media sosial.

³⁶ Sri Murtono, “Nasionalisme, ASDRALI dan Lakon Kolosal,” dalam *Profil Seniman dan Budayawan Yogyakarta* (Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2013), hlm. 13.

³⁷ Budi Susanto, *Seri Siasat Kebudayaan Imajinasi Penguasa dan Identitas Postkolonial* (Yogyakarta: Penerbit Kanisius dan Lembaga Studi Realino, 2004), hlm. 15.

³⁸ Sutopo TB, “Tari dan Seni Butuh Politikus,” dalam *Profil Seniman dan Budayawan Yogyakarta* (Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2013), hlm. 160-161.

³⁹ Theresiaana Ani Larasati, dkk., *Kesenian Sandur dalam Hajatan Remoh Masyarakat Bangkalan Madura* (Yogyakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pelestarian Nilai Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta, 2016), hlm. 108-109.

⁴⁰ Sujarno, dkk., *Wayang Orang Ngesti Pandowo (2001-02015): Kajian Tentang Manajemen Seni Pertunjukan* (Yogyakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Balai Pelestarian Nilai Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta, 2016), hlm. 71.

III. PENUTUP

Sebuah keharusan terjadinya kemajuan teknologi informatika dialami oleh semua masyarakat di dunia ini. Baik sisi positif maupun negatif harus diterima oleh anggota masyarakat. Bagi masyarakat yang terlibat dalam seni tradisi akan lebih baik jika dapat secara maksimal memanfaatkan media sosial untuk memajukan diri. Mulai untuk meningkatkan penampilan dan memasyarakatkan kemampuan berkeseniannya. Semakin banyak melakukan sosialisasi di media sosial terkait dengan kemampuan dan penampilannya di dunia seni, maka akan

semakin banyak masyarakat yang mengetahui dan akan mencarinya untuk melakukan pementasan.

Melihat kondisi media sosial saat ini dan jumlah pemakainya bertambah banyak, jika masyarakat seni juga berjuang keras memanfaatkan media sosial maka kondisi seni tradisi akan semakin dikenal dan pada akhirnya akan disenangi oleh generasi selanjutnya. Demikian media sosial menjadi penting peranannya dalam rangka pengembangan, inovasi, pemanfaatan seni tradisi seperti terjadi di Daerah Kabupaten Bantul.

DAFTAR PUSTAKA

- Anoegrajekti, N., 2007. "Liputan Utama: Penari gandrung dan Gerak Sosial Banyuwangi," dalam *Srinthil: Media Kajian Perempuan Multikultural*. Depok: Kajian Perempuan Desantra.
- Bouvier, H., 2002. *Lebur !: Seni Musik dan Pertunjukan dalam Masyarakat Madura*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Ferraro, G., 1995. *Cultural Anthropology: An Applied Perspective*. Second Ed. New York: West Publishing Company.
- Ibrahim, GA, 2017. "Bertutur di Ujung Jempol," dalam *KompasMinggu*, 8 November. Halaman 6, kolom 2-5. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Koentjaraningrat, 1980. *Sejarah Teori Antropologi I*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Larasati, A., dkk., 2016. *Kesenian Sandur dalam Hijatan Remoh Masyarakat Bangkalan Madura*. Yogyakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Balai Pelestarian Nilai Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Marsidah, 1985. "Tata Rias, Tata Pakaian, dan Tata Teknik Ketoprak," dalam *Tuntunan Seni Kethoprak*. Bidang Kesenian Kanwil Depdikbud Propinsi DIY (ed.). Yogyakarta: Proyek Pengembangan Kesenian Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Meyer, M., 1962. "Style," dalam *Anthropology Today: Selections*. Edited by Sol Tax. Chicago: The University Of Chicago Press.
- Mulyono, S., 1978. *Wayang*. Jakarta: Gunung Agung.
- Murtono, S., 2013. "Nasionalisme, ASDRAFI dan Lakon Kolosal," dalam *Profil Seniman dan Budayawan Yogyakarta*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Poerwadarminta, W.J.S., 1939. *Baoesastra Djawa*. Kabantoe C.S. Hardjasoedarma dan J. C.H.R Poedjasoedira. Batavia: J.B. Wolters Uitgevers Maatschappij NV Groningen.
- Riyanto, G., 2017. "Algoritme Kebencian," dalam *Kompas*, 7 Februari. Halaman 7, kolom 4-7. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Savitri, D., 2017 "Pustakawan dan Masyarakat Melek Digital," dalam *Kompas*, 10 Pebruari. Halaman 7, kolom 1-3. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Sedyawati, E., 1991. *Pelestarian dan Pengembangan Kesenian Tradisi Indonesia*. Jakarta: Makalah dalam Kongres Kebudayaan 1991.
- Shils, Edwards, 1981. *Tradition*. Chicago: The University of Chicago Press.

- Sindhunata, 2004. "Mo Limo," dalam *Basis*. Edisi Nomor 09-10 Tahun ke 53 September Oktober. Yogyakarta: Kanisius.
- Slamet HS, 2013. "Mencintai Kethoprak karena Cinta Budaya Jawa," dalam *Profil Seniman dan Budayawan Yogyakarta*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Spigel, L., 2008. "Entertainment Wars: Television Culture after 9/11," dalam *Public Culture: Diversity, Democracy, and Community in The United States*. Marguerite S. Shaffer (ed.). Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Sudarsono, t.t., *Tari-Tarian Indonesia*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sujarno, dkk., 2016. *Wayang Orang Ngesti Pandowo (2001-02015): Kajian Tentang Manajemen Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pelestarian Nilai Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Susanto, B.S.J., 2004. *Seri Siasat Kebudayaan Imajinasi Penguasa dan Identitas Postkolonial*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius dan Lembaga Studi Realino.
- Sutopo, TB., 2013 "Tari dan Seni Butuh Politikus," dalam *Profil Seniman dan Budayawan Yogyakarta*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Soedarsono, 1986. "Dampak Modernisasi terhadap Seni Pertunjukan Jawa di Pedesaan," dalam *Kesenian, Bahasa Dan Folklor Jawa*. Soedarsono (ed.). Yogyakarta: Proyek Penelitian Dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi) Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- _____, 2000. *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*. Terjemahan dari Art in Indonesia: Continuities and Change. Claire Holt. 1967. Ithaca, New York, Cornell University Press. Bandung: Arti line.
- Socmardjono, 1985. "Pengolahan Lakon dan Penyutradaraan," dalam *Tuntunan Seni Kethoprak*. Yogyakarta: Proyek Pengembangan Kesenian Daerah Istimewa Yogyakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suhatno, 2001. *Kethoprak Mataram: Suatu Perjalanan Dari Seni Tradisional Menjadi Seni Komersial Tahun 1925-1995*. Yogyakarta: Masyarakat Sejarawan Indonesia Cabang Yogyakarta.
- Waluyo, K., 2000. *Dunia Wayang: Nilai Estetis, Sakralitas dan Ajaran Hidup*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widaryanto, 2007. *Antropologi Tari*. Terjemahan *The Anthropology of Dance*. Anya Peterson Royce. Midland Book Edition 1980. Bandung: Penerbit SYSI Press.
- Wijaya, P., 1986. "Konsep Tontonan," dalam Tuti Indra Malaon, dkk. (ed.), *Menengok Tradisi: Sebuah Alternatif Bagi Teater Modern*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Yudoyono, B., 1984. *Gamelan Jawa: Awal Mula Makna Masa depannya*. Jakarta: PT Karya Unipress.

Majalah dan Surat Kabar

- Kompas, 2016. "Pertunjukan Teater di Pasar Beringharjo," dalam *Kompas*, 22 September. Halaman 12, kolom 5-7. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Kompas, 2016. "Penguasaan Iptek Kunci Atasi Keteringgalan," dalam *Kompas*, 22 September. Halaman 14, kolom 5-7. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Kompas, 2017. "Layanan Digital Dikembangkan, Produk dari Kepulauan Didistribusikan ke Daerah Lain Kawasan," dalam *Kompas*, 9 Februari. Halaman 1, kolom 2-6. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Kompas, 2017. "Hoax Terus Tebar Benih Konflik. Pakai Media Sosial dengan Baik," dalam *Kompas*, 6 Februari. Halaman 1, kolom 6-7. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.

- Kompas, 2017. "Sejumlah Kasus Akibat Hoax," dalam *Kompas*, 6 Februari. Halaman 1, kolom 6-7. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Kompas, 2017. "Bisnis Kelucuan di Masyarakat Lelah," dalam *Kompas*, 6 Februari. Halaman 13, kolom 1-4. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Kompas, 2017. "Sinergi Sains-Teknologi dengan Bisnis," dalam *Kompas*, 9 Februari. Halaman 7, kolom 4-6. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Kompas, 2017. "Siswa Diajari Bermedsos" dalam *Kompas*, 8 November. Halaman 12, kolom 1-4. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- http://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial