

**DISEMINASI INFORMASI PROGRAM UNGGULAN PEMERINTAH
OLEH DISKOMINFO JAWA BARAT
MELALUI MEDIA PERTUNJUKAN RAKYAT**

Oleh:

Awing Asmawi¹, Dede Mariana², Diah Fatma Sjoraida³
awingasmawi@ymail.com¹, dedemariana@yahoo.com², diah.fatma@unpad.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa setiap manusia memiliki hak untuk memperoleh informasi. Adapun kewajiban untuk menyebarkan informasi merupakan salahsatu tanggung jawab pemerintah setempat. Terutama informasi yang berkaitan dengan perubahan sosial, salahsatunya adalah informasi tentang kenakalan remaja. Informasi perlu disebarluaskan kepada mereka yang membutuhkan dan mereka yang minim akses terhadap media modern. Maka dibutuhkan media yang mampu menjangkau seluruh lapisan masyarakat dan memiliki karakter yang menarik untuk membuat penyebaran semakin efektif, yaitu dengan media tradisional yang oleh Diskominfo dinamai Pertunjukan Rakyat. Dalam proses penyebaran informasi, dibutuhkan strategi komunikasi yang tepat agar penyampaian pesan dapat berjalan efektif dan dapat mencapai tujuan komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan Pertunjukan Rakyat sebagai strategi komunikasi yang berfokus kepada komponen komunikasi, yaitu komunikator, pesan, media dan komunikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif-kualitatif dan uji validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi non-partisipatori dan wawancara mendalam. Informan dalam penelitian ini adalah Diskominfo Jabar sebagai penyelenggara, FK-Metra Jabar sebagai pelaksana, dan seniman pertunjukan sebagai penyebar informasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan strategi komunikasi yang dilakukan oleh seluruh pihak yang terlibat dalam bentuk narasi. Yakni mencakup seniman sebagai komunikator, pesan yang disampaikan, media pendukung dan tanggapan komunikan.

Keywords: Communications Strategy, Folk Performance, Juvenile Delinquency.

PENDAHULUAN

Informasi merupakan kebutuhan setiap individu, tanpa kecuali. Hal ini berani dinyatakan mengingat informasi banyak digunakan sebagai dasar dan tumpuan dari hampir semua aktivitas keseharian manusia. Itulah mengapa, kebutuhan manusia akan informasi juga perlu dipenuhi sebagai salah satu upaya pemenuhan hak asasi manusia. Pemenuhan kebutuhan informasi masyarakat merupakan hak asasi yang perlu dijamin oleh pemerintah sebagai pihak yang bertanggungjawab melayani masyarakat, termasuk salahsatunya memenuhi kebutuhan informasi. Yakni Dinas Komunikasi dan Informatika Jawa Barat, memiliki kegiatan rutin dalam hal menyebarkan informasi. Bedanya, diseminasi ini dilakukan melalui media yan uni, yaitu media Pertunjukan Rakyat. Pertunjukan rakyat adalah kelompok Pertunjukan Rakyat Tradisional yang berkembang di masyarakat daerah setempat dan dalam pertunjukan maupun penyampaian informasinya terkait dengan pembangunan di lingkungannya, serta dalam penyajiannya cukup komunikatif kepada khalayak penontonnya.

Dimana khalayaknya merupakan siswa SMP-SMA se-derajat yang berada di wilayah Priangan Timur Provinsi Jawa Barat.

Seperti layaknya kegiatan komunikasi, Pertunjukan Rakyat ini tentu memiliki strategi khusus agar penyampaian pesan dapat berjalan efektif. Strategi ini tentunya terdapat dalam komponen-komponen komunikasi yang terdapat di Pertunjukan Rakyat yang diselenggarakan. Bahkan sebenarnya, karena keunikan yang dimiliki oleh media ini, Pertunjukan Rakyat bisa dijadikan sebagai strategi itu sendiri. Peneliti, sebagai rakyat Jawa Barat merasa tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang Pertunjukan Rakyat yang biasa dipertunjukkan sebagai hiburan atau upacara adat, kini dijadikan sebagai media diseminasi informasi. Hal yang akan diteliti lebih dalam yakni bagaimana penggunaan Pertunjukan Rakyat sebagai strategi komunikasi dalam menyebarkan informasi mengenai kenakalan remaja oleh Dikominfo Provinsi Jawa Barat.

Penyebaran informasi adalah penyebaran pesan yang berisi fakta (data yang sesuai dengan kenyataan) sehingga menimbulkan penjelasan yang benar dan jelas serta menumbuhkan pengertian yang sama mengenai pesan yang disebarkan. (Sastropoetro, 1990: 18). Hal yang terpenting dalam sebuah proses komunikasi adalah terciptanya pemahaman yang sama antara peserta komunikasi. Oleh karena itu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, *Pertama*, Penyebar pesan hendaknya orang yang berwenang, mampu berkomunikasi dengan baik, dapat menjawab berbagai pertanyaan dari audiens, dan dapat menggunakan humor agar penyebaran dapat bersifat akrab dan santai. *Kedua*, Pesan yang disebarkan haruslah tersusun secara jelas, mudah dipahami, dapat menimbulkan minat, dapat menimbulkan keinginan untuk memecahkan masalah, dan menimbulkan stimulasi untuk perbaikan di masa mendatang. *Ketiga*, Suasana sebelum menyebarkan informasi untuk mengetahui ukuran upaya membuat situasi menjadi kondusif, dan *Keempat*, Menggunakan sarana komunikasi yang menarik dan mampu mengembangkan peran serta audiens. (Sastropoetro, 1987:19-20)

Untuk menyukseskan proses penyebaran informasi, perlu adanya suatu strategi komunikasi yang tepat guna mencapai tujuan komunikasi yang telah dirumuskan. Menurut Rogers (dalam Littlejohn, 2012), strategi komunikasi adalah suatu rancangan yang dibuat untuk mengubah tingkah laku manusia dalam skala yang lebih besar melalui transfer ide-ide baru. Middleton juga membuat definisi dengan menyatakan strategi komunikasi adalah kombinasi yang terbaik dari semua elemen komunikasi mulai dari komunikator, pesan, saluran (media), penerima sampai pada pengaruh (efek) yang dirancang untuk mencapai tujuan komunikasi yang optimal.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka strategi komunikasi selalu dihubungkan dengan, Siapa yang bicara, Maksud apa yang dibicarakan, Pesan apa yang harus disampaikan kepada seseorang, Cara bagaimana pesan itu disampaikan kepada seseorang, dan Bagaimana mengukur dampak pesan tersebut. (Liliweri, 2011: 240)

Adapun media tradisional yang digunakan yakni melalui Pertunjukan Rakyat. Seperti pengertiannya, media tradisional adalah media yang dipergunakan secara turun temurun oleh nenek moyang manusia, diantaranya adalah dengan menggunakan asap, api, bunyi-bunyian melalui kelontong, tambur, genderang, beduk, dan sejenisnya. (Sastropoetro, 1987: 16). Media tradisional ini bisa dilakukan dengan permainan tradisional, pertunjukkan kesenian rakyat, atau media tradisional lainnya. Jenis kesenian daerah Jawa Barat cukup beragam, mulai dari Longser, Wayang, Calung, Reog, Gending Karesman, Jenaka Sunda, Uyeng, maupun kesenian khas suatu daerah di Jawa Barat, seperti kesenian Burok dari Cirebon, dan lain sebagainya. Seperti sifatnya, jenis kesenian tersebut cukup populer dan akrab di tengah masyarakat –khususnya pedesaan-, lucu, dan menggunakan bahasa rakyat yang mudah dipahami. Seni-seni ini digunakan untuk menyampaikan pesan secara efektif, baik melalui leluconnya maupun percakapannya yang santai (Sastropoetro, 1987). Hal ini sangat sesuai

dengan salah satu prinsip komunikasi yang dikemukakan oleh Joseph A. Devito bahwa ‘semakin mirip latar belakang sosial-budaya, maka semakin efektif lah sebuah proses komunikasi. Bahwa makna suatu pesan, baik verbal maupun non-verbal, pada dasarnya tidak terlepas dari budaya (Mulyana, 2004: 118).

Dari aspek pesan, kegiatan Penyebaran Informasi melalui Pertunjukan Rakyat ini lebih banyak menyebarkan informasi tentang kenakalan remaja. Menurut **seorang ilmuwan sosiologi, Kartono (2010)** “[Kenakalan Remaja](#) atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *juvenile delinquency* merupakan gejala patologis sosial pada remaja yang disebabkan oleh satu bentuk pengabaian sosial. Seperti namanya, perilaku menyimpang ini secara khusus terjadi pada usia remaja, yakni 13-18 tahun, usia tersebut merupakan usia transisi dimana seorang remaja telah melepas masa kanak-kanaknya namun masih belum cukup matang untuk dikatakan dewasa. Pada usia ini, kondisi psikologi seseorang masih dalam tahap penyesuaian. Sehingga ia masih terombang-ambing dalam membedakan mana hal yang baik dan tidak, serta pencarian jati diri yang sebenarnya. Perilaku menyimpang ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik faktor internal, seperti krisis identitas dan kontrol diri yang lemah, maupun faktor eksternal, seperti keluarga, lingkungan, dan teman sepergaulan. Hal ini dapat dicegah dan diobati dengan adanya pengontrolan yang tepat dari keluarga serta lingkungannya.

METODE PENELITIAN

Metode yang akan peneliti gunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah melalui metode penelitian kualitatif. Penelitian ini lebih tepat dilakukan dengan pendekatan kualitatif karena tema yang diangkat akan semakin valid hasilnya ketika dilakukan dengan teknik penelitian kualitatif. Banyak hal yang tidak bisa diketahui hanya dengan mengumpulkan data statistic, seperti komponen-komponen dalam proses penyebaran informasi public yang dilakukan oleh Diskominfo Jabar melalui media Pertunjukan Rakyat. Hal ini akan didapat data validnya ketika peneliti menyaksikan secara langsung proses yang dilakukan dan atau dengan memperoleh data melalui wawancara kepada narasumber yang relevan dan kompeten di bidangnya. Peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif, peneliti ingin menangkap makna yang terbersit melalui sikap, pola, gesture, dan emosi setiap narasumber, baik narasumber dari kegiatan wawancara, maupun narasumber dari setiap seniman yang melakukan aksi pertunjukan rakyat. Dengan penelitian kualitatif, data yang diperoleh tidak hanya sebatas “iya” atau “tidak”, dan tidak sebatas “berapa persen”, melainkan tentang “bagaimana”.

Adapun pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Yakni pendekatan yang bertujuan untuk menggambarkan, meringkas kondisi, situasi, atau fenomena yang terjadi dalam proses penyebaran informasi public oleh Diskominfo Provinsi Jawa Barat, yang menjadi objek penelitian, dan berupaya menarik realitas itu ke permukaan sebagai suatu strategi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan dibahas dengan kategori berdasarkan komponen komunikasi dalam Pertunjukan Rakyat yang ditemukan selama penelitian. Komponen-komponen tersebut adalah komunikator, pesan, media dan komunikan.

1. Seniman sebagai Komunikator dalam Pertunjukan Rakyat

Yang menjadi komunikator dalam pertunjukan rakyat ini adalah para seniman yang sudah lama tergabung dalam grup seni yang berdomisili di sekitar daerah berlangsungnya diseminasi melalui Pertunjukan Rakyat ini. Dalam tiga tempat Pertunjukan Rakyat yang diteliti, pertunjukan dimainkan oleh dua grup seni. Yaitu Grup Panca Warna dan Grup

Wahana Satya Sunda. Secara umum, para pelaku seni dari grup ini dipilih karena sepak terjangnya yang sudah banyak mengikuti kegiatan diseminasi yang diselenggarakan oleh badan pemerintah setempat atau perusahaan-perusahaan daerah tempat mereka berdomisili.

Biasanya dalam satu kali tampil, pelaku seni Pertunjukan Rakyat terdiri dari tiga orang dan terkadang ditambah dengan satu seniman sebagai dalang yang memainkan wayang golek. Para seniman Pertunjukan Rakyat diberi tanggungjawab untuk menyampaikan pesan yang sama. Dimana konten pesannya diberikan oleh FK-Metra. Para seniman pertunjukan diberi gambaran secara umum mengenai pesan yang harus disampaikan, untuk kemudian para seniman mengembangkan pesan tersebut menjadi lebih spesifik. Cara yang mereka lakukan untuk menguasai pesan adalah dengan banyak membaca media informasi –baik media cetak maupun elektronik-, dan mempelajari sms yang dikirim oleh Diskominfo setiap bulan tentang perkembangan isu-isu di masyarakat. Pembinaan dari Diskominfo Jabar tidak hanya sampai disitu, tetapi juga dilakukan uji coba terhadap penampilan para pelaku seni. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana pesan disampaikan dan untuk mencegah konten humor mendominasi pertunjukan sehingga pesan-pesan yang menjadi tujuan Pertunjukan Rakyat ini lupa untuk disampaikan.

Oleh karena itu, setelah diberi arahan, para seniman melakukan latihan bersama untuk memperluas materi, dan mengemas pesan ke dalam sebuah humor yang cocok. Biasanya hanya satu sampai tiga kali pertemuan. Hal ini dikarenakan mereka tidak hanya berprofesi sebagai pelaku seni, tetapi juga memiliki pekerjaan lain. Namun, karena mereka sudah tergabung dalam satu sanggar, mereka sudah memiliki jadwal latihan rutin setiap minggunya, sehingga mereka sudah terbiasa latihan bersama dan sudah memiliki kecocokan satu sama lain dalam memainkan peran dalam Pertunjukan Rakyat. Hal ini memudahkan mereka ketika mendapatkan perintah dari FK-Metra, mereka tinggal berkumpul untuk mendiskusikan perihal pengembangan isi pesan, mengatur sistematika unsur pesan dan unsur dramatikal, mendiskusikan humor yang akan digunakan agar cocok dengan pesan, dan membicarakan perihal kostum dan musik yang akan dimainkan.

Di atas panggung, para seniman mengenakan pakaian adat Sunda yang biasa dikenakan untuk bermain kesenian pencak silat, atau biasa disebut dengan “Pangsi”, disertai dengan sarung atau sampung yang diikatkan di pinggang dan ikat kepala bermotif batik yang diikat dengan ikatan yang khas. Warna yang dikenakan biasanya warna-warna yang tidak mencolok, seperti hitam, putih, abu-abu dan merah marun. Pakaian yang sederhana namun amat mencerminkan adat Sunda ini cukup menjadikan tampilan mereka sesuai dengan konsep Pertunjukan Rakyat yang memang dibuat agar dekat dengan masyarakat, dan mengangkat nilai-nilai budaya.

Selama Pertunjukan Rakyat berlangsung, para seniman seakan terbagi ke dalam dua peran yang berbeda. Yaitu peran orang yang banyak melontarkan pertanyaan dan seperti tidak tahu apapun biasanya dimainkan oleh 1 orang, dan peran orang yang menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut diperankan oleh 2 orang. Pembagian peran ini menjadikan terbentuknya sebuah dialog antar seniman yang menjadikan pertunjukan menjadi semakin hidup. Sehingga para seniman tidak selalu berbicara monolog kepada audiens layaknya orang sedang berpidato. Selain itu, tanya-jawab yang dilakukan oleh para seniman bisa dijadikan solusi untuk menutupi pertanyaan dari audiens yang bisa saja tidak diantisipasi terlebih dahulu oleh para seniman Pertunjukan Rakyat.

Dalam hal menyampaikan pesan, para seniman terlihat menguasai pesan. Meski tanpa melihat teks, mereka menyampaikan pesan dengan pasti dan mantap. Tidak terlihat terbata-bata, gugup dan tidak terlihat seperti menghafal, melainkan mengalir secara alami. Kemantapan para seniman ini nampaknya mampu membuat audiens tertarik, memahami dan percaya tentang apa yang disampaikan. Hal ini termasuk ke dalam faktor strategi komunikasi yang harus terdapat dalam seorang komunikator, yaitu *source of credibility*; yakni kredibilitas

yang dimiliki oleh komunikator dalam memahami dan menguasai isi pesan dan menyampaikan pesan, sehingga dapat menyampaikannya dengan baik melalui peran yang ia mainkan, yang kemudian akan memunculkan daya tarik serta kepercayaan dari audiens (Sastropetro, 1987).

Seniman juga menggunakan *setting* cerita dalam penampilan mereka. *Setting* disini berarti sebuah kegiatan untuk menjawab “bagaimana cara menyampaikan informasi agar informasi tersebut dapat ‘menyentuh’ audiens”. *Setting* ini seperti berpura-pura. Misalnya, *setting* cerita berpura-pura sedang bermain di tengah sawah ketika mempraktikkan jenis permainan zaman dulu atau sedang mempraktikkan jurus silat di arena pencak silat ketika sedang membicarakan tentang PON. Sebenarnya permainan *setting* cerita tersebut bisa membuat pertunjukan semakin hidup dan beragam. Hanya saja, *setting* tersebut tidak disertai dengan properti yang menggambarkan suasana *setting* yang sedang diceritakan. Sehingga audiens hanya mampu membayangkan sendiri bagaimana *setting* tersebut. Sayangnya, imajinasi ini tidak akan mampu menyentuh audiens yang tidak memperhatikan pertunjukan dari awal dan tidak mengerti alur cerita.

Berbeda dengan *setting* cerita ketika mereka sedang membicarakan tentang perkembangan teknologi. Saat di pentas, mereka memerankannya dengan dukungan properti berupa laptop yang terbuat dari *stereofom*. Disana diceritakan seniman A baru membeli laptop baru dan menunjukkan laptop yang ia bawa kepada teman-temannya. Kemudian dia menggunakannya di hadapan teman-temannya (yaitu seniman B & C). Seniman A terlihat bingung cara menggunakannya tetapi dia tetap bersikap sombong di hadapan teman-temannya. Barulah dari sana mulai dialog tentang perkembangan teknologi, dan bagaimana agar perkembangan teknologi ini bisa dimanfaatkan secara positif dan tidak disalahgunakan. Kemudian pesan berkembang menjadi nasihat tentang kewaspadaan ketika memperoleh informasi dari internet yang bisa mempengaruhi tetapi malah menjadikan kita terperangkap perdagangan manusia.

Selain dialog antar seniman, mereka juga sesekali berdialog dengan audiens. Bisa dengan tanya-jawab, memberi nasihat atau mengajak dalam peran seperti orang yang sedang berpidato, yaitu menghadapkan dirinya ke arah audiens. Unikny, sesekali mereka sengaja melakukan kesalahan dalam pengucapan. Seperti kesalahan mengucap laptop menjadi *tanktop*, sekop atau warkop. Hal ini terlihat cukup efektif untuk menguji atau menghadirkan kembali konsentrasi audiens dan mengajak audiens “terlibat” dalam dialog tersebut. Karena dengan kesalahan pengucapan itu, audiens terlihat tertawa, membalas, mengomentari, atau membetulkan pengucapan kalimat tersebut.

Dari pemaparan di atas, para pemain sudah memenuhi dua faktor pendukung yang harus ada pada diri komunikator menurut Sastropetro. Yaitu *Source of attractiveness* (Daya tarik sumber) dan *Source of credibility* (*Kredibilitas sumber*). Mereka mampu membuat audiens tertarik dan tertawa, dan mereka mampu menyampaikan pesan dengan baik.

2. Penyampaian Pesan dalam Pertunjukan Rakyat

Sebelum membahas isi pesan, perlu dijelaskan tentang bagaimana konsep Pertunjukan Rakyat ini. Penyampaian pesan ini terbagi ke dalam dua acara yang berbeda. *Acara pertama* yaitu pemaparan materi dari narasumber yang berkompeten dan memiliki kapasitas untuk menyampaikan pesan tentang kenakalan remaja, seperti tokoh agama, aparat kepolisian, kedinasan atau pihak akademisi. Hal ini dibutuhkan untuk memberikan pandangan secara luas, yakni dari sudut pandang agama, kesehatan, akademis, dan pemerintah. *Acara kedua* yaitu penyampaian pesan melalui Pertunjukan Rakyat yang ditampilkan oleh seniman-seniman yang sebelumnya sudah diberi pemaparan tentang pesan yang akan disampaikan.

Ketika pelaksanaan Pertunjukan Rakyat berlangsung di MTs N Cibatu dan di SMP PGRI Jatinangor, urutan acaranya yaitu *acara pertama* terlebih dahulu baru kemudian *acara kedua*. Sebelum pertunjukan, siswa dibekali materi oleh narasumber dari berbagai kalangan.

Sistem yang digunakan yakni sistem ceramah atau pidato. Di MTs N 1 Cibatu, narasumber yang didatangkan adalah tokoh agama setempat, yaitu Bapak Yohanes Mukhlis. Dan di SMP PGRI Jatinangor, oleh kapolsek Jatinangor, Bapak Dede Sudjana. Berbeda halnya dengan Pertunjukan Rakyat di SMP N 1 Ciater–Subang. Pemaparan materi oleh seorang dosen sosiologi dari Univeritas Subang dilakukan setelah pertunjukan Jenaka Sunda selesai dipertontonkan. Sebenarnya hal ini terjadi dikarenakan adanya kendala yang dihadapi oleh dosen tersebut yang menyebabkan ia terlambat datang. Berbeda dengan pematari di kab. Garut, dosen ini menggunakan layar proyektor yang memunculkan materi yang ia sampaikan.

Secara umum, informasi yang disebarkan dalam kegiatan ini adalah bagaimana cara menggunakan internet secara sehat, dan bagaimana mengantisipasi kenakalan remaja seperti rokok, narkoba dan minuman keras. Namun nampaknya penyampaian pesan menjadi kurang efisien karena banyaknya tema yang dibebankan kepada para seniman sehingga penyampaian pesan terlalu padat namun tidak spesifik seluruhnya. Sayangnya, tema yang banyak tersebut tidak diiringi dengan penyediaan waktu yang sesuai. Keterbatasan waktu menyebabkan pesan yang disampaikan kurang spesifik seperti ketika penyampaian pesan pornografi, bahaya merokok atau bahkan tidak disampaikan sama sekali seperti info tentang pencegahan pernikahan di usia dini, pergaulan bebas, dan tawuran.

Pesan-pesan tersebut disampaikan dalam bahasa daerah setempat, yaitu bahasa Sunda. Dimana siswa disana sudah terbiasa menggunakan bahasa Sunda sehingga ada kesamaan pemahaman terhadap bahasa yang digunakan. Jenis bahasa yang digunakan pun adalah jenis bahasa yang familiar, tidak banyak istilah-istilah Sunda yang biasanya hanya digunakan dan dipahami oleh orang tua (istilahnya *Sunda Buhun*). Bahasa Sunda yang diucapkan terkadang berbeda, ada yang diucapkan secara halus, tetapi ada juga penggunaan bahasa Sunda yang kasar. Bahkan terkadang keluar umpatan kasar dalam bahasa Sunda seperti *sia*, *goblok*, *belegug*, dll. Hal ini sangat disayangkan, karena para audiens akan mendengar penggunaan bahasa itu.

Selain itu, Pertunjukan Rakyat merupakan media yang menjadikan pesan dapat disampaikan dengan ringan. Hal ini disebabkan oleh suasana yang dibuat oleh para seniman, yakni suasana pertunjukan yang santai, akrab dan tidak tegang. Salah satu cara yang digunakan oleh para seniman Pertunjukan Rakyat adalah humor. Namun tentunya humor yang digunakan tidak semata hanya humor saja, melainkan disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Seperti pada dialog berikut ini para seniman membahas tentang definisi narkoba.

Seniman A “*Urang teh kadieu rek ngemutan ka sadayana. Euh, ulah kenal ka nu namina narkoba.*” (Kita kesini untuk mengingatkan kepada semuanya. Jangan mengenal yang namanya narkoba)

Seniman C “*Narkoba.*”

Seniman A “*Jenis obat-obatan terlarang.*”

Seniman C “*Obat terlarang.*”

Seniman A “*Teras naon namina teh? Sabu-sabu. Tah ieu teh korbanna sabu-sabu.* (Terus apa namanya? Sabu-sabu. Nah ini adalah korban sabu-sabu) (Kemudian menunjuk kepalanya yang botak sebagian)

Seniman C “*Oooohh pantas hulu botak euy.*” (Ooooh pantas saja kepalanya botak)

Seniman B “*Astaghfirullah, sabu-sabu nu kumaha?*” (Astaghfirullah, sabu-sabu yang seperti apa?)

Seniman A “*Sabu-sabu teh Sabeulah Buukan, Sabeulah Butak.*” (Sabu-sabu itu: Sebelah Berambut, Sebelah Botak)

Dapat disimpulkan bahwa teknik yang digunakan para seniman dalam penyampaian pesan ini adalah **teknik informasi** dan **teknik persuasi**. **Teknik informasi** yaitu memberitahukan kepada siswa tentang hal-hal yang berkaitan dengan kenakalan remaja. Sedangkan **teknik persuasi** berupa ajakan untuk menjauhi perilaku-perilaku menyimpang.

Sebenarnya humor yang digunakan tidak hanya dalam mengemas pesan, tetapi juga humor yang berdiri sendiri tanpa adanya isi pesan. Seperti humor tentang tebak-tebakan, menyanyikan lagu anak-anak berbahasa Indonesia ke dalam dalam bahasa Sunda, tebak-tebakan tentang makanan tradisional, permainan tradisional Sunda yang dikenal dengan nama "*kirata*" (dikira-kira tapi nyata) yang merupakan permainan membuat permissalan dari akronim sebuah benda atau kalimat dalam bahasa Sunda. Juga permainan anak yang sudah lama tidak ditemukan, yaitu permainan *oray-orayan*. Keberadaan humor ini memang benar membuat pertunjukan menjadi menarik. Hanya saja, nampaknya porsi humor masih jauh lebih banyak daripada porsi pesan yang disampaikan. Dari pertunjukan Jenaka Sunda dengan total waktu sekitar 30 menit, inti pesan hanya disampaikan dalam jumlah waktu sekitar 10 menit, itupun sudah gabungan antara pesan kenakalan remaja dan pesan tentang PON XIX 2016. Presentase humor bahkan mencapai 70%. Sedangkan menurut Kang Apep AS Huda, porsi yang ideal dalam sebuah Pertunjukan Rakyat adalah 60% humor dan 40% untuk isi pesan.

Meski porsinya tidak seimbang, namun sistematika antara humor dan pesan sudah baik. yaitu digilir antara humor dan pesan. Hal ini membuat audiens bisa tertawa sejenak sebelum mendapatkan terpaan informasi, dan dapat rileks setelah berusaha memahami informasi. Sistematika ini berarti urutan pesan yang akan disampaikan, bagaimana cara menyampaikan pesan tersebut, dan siapa yang bertugas menyampaikan pesan. Untuk beberapa babak, para seniman sudah mengatur sistematika ini.

Begitupun pesan-pesan budaya juga disampaikan melalui himbauan untuk tidak malu mengenakan pakaian adat Sunda, dan berperilaku seperti layaknya masyarakat Sunda yaitu memiliki tingkah laku "*handap asor*" atau tata krama yang sopan dan santun. Tidak hanya itu, humor yang dilakukan oleh para pemain juga membahas tentang makanan-makanan khas Sunda yang sudah jarang ditemukan saat ini, seperti *comro*, *misro*, dan makanan tradisional lainnya. Penyampaian pesan tentang makanan tradisional itu juga dikemas dalam sebuah permainan tradisional Sunda yang dikenal dengan nama "*kirata*" (dikira-kira tapi nyata) yang merupakan permainan membuat permissalan dari akronim sebuah benda atau kalimat dalam bahasa Sunda, seperti *kirata* dari *comro: oncom dijero*, *misro: amis di jero*, *dasi: di dada biar asik*, dan lain sebagainya. Permainan lain yang juga dilakukan adalah menyanyikan lagu anak-anak berbahasa Indonesia ke dalam bahasa Sunda. Juga permainan anak yang sudah lama tidak ditemukan, yaitu permainan *oray-orayan*.

3. Media Pendukung dalam Pertunjukan Rakyat

Pertunjukan Rakyat merupakan media yang digunakan oleh Diskominfo Jabar untuk menyampaikan pesan tentang kenakalan remaja. Seperti halnya sebuah pertunjukan seni, tentu didalamnya terdapat media-media yang digunakan untuk mendukung dan menyempurnakan pertunjukan agar lebih hidup dan menarik. Begitupun dalam Pertunjukan Rakyat, tentunya ada beberapa media yang digunakan untuk mendukung jalannya pertunjukan. Media tersebut diantaranya lagu, tari, alat musik, alat peraga, panggung, dan alat teknis pertunjukan.

Seperti, yang peneliti temukan di MTs N 1 Cibatu – Garut, kegiatan dilangsungkan di lapangan sekolah. Karena di lapangan, para penonton difasilitasi tenda untuk duduk menonton. Sedangkan para seniman tampil dengan menggunakan *stage* atau semacam teras sekolah yang dibuat lebih tinggi yang biasa digunakan untuk upacara bendera. Dari ketinggiannya sudah cukup, karena masih bisa disaksikan penonton karena penonton semuanya duduk. Dan ukuran yang termasuk rendah tersebut menjadikan para seniman lebih

dekat dengan penonton. Ditambah lagi dengan tiga anak tangga di bagian depan dan panjangnya seukuran dengan panjang panggung, memudahkan mobilitas seniman untuk naik turun panggung menyentuh audiens. Hanya saja posisinya tidak tepat berada di tengah lapangan melainkan lebih dekat ke arah timur. Posisi ini membuat audiens tidak dapat menyaksikan dari berbagai arah,. Dan juga panggung yang digunakan terlalu sempit sehingga para seniman terlihat kurang bebas dalam memainkan peran mereka. Dekorasi panggung ini sangat sederhana. Latarnya hanya dihiasi dengan renda yang senada dengan tenda, yaitu bernuansa biru putih, dan tertera spanduk bertuliskan nama kegiatan.

Pertunjukan di MTs N 1 Cibatu Garut dilengkapi dengan kesenian daerah khas Garut, yaitu *Dodombaan*. Kesenian ini diambil dari hewan khas Garut yaitu Domba. Bedanya, *Dodombaan* ini bukan domba asli, melainkan orang yang diberi pakaian menyerupai domba dalam ukuran besar, setinggi orang dewasa. Saking besarnya, di dalam satu domba biasanya diisi oleh dua orang dewasa. *Dodombaan* ini terdiri dari dua domba, yaitu domba putih dan domba hitam. Penampilan *Dodombaan* ini bukan tanpa tujuan, melainkan untuk memberikan pengajaran moral. *Dodombaan* ini menceritakan tentang dua domba dengan sifat yang bertolak belakang. Domba putih melambangkan kebaikan sedangkan domba hitam melambangkan kejahatan. Kemudian kedua domba ini beradu, dan domba putih yang memenangkan pertandingan. Hal ini memberikan pengajaran bahwa kebaikan akan selalu menang melawan kejahatan. Media ini sangat menarik untuk ditonton. Namun sangat disayangkan karena alur cerita hanya disajikan secara monolog oleh seniman. Alur ceritanya juga hanya bersifat penjelasan singkat.

Pertunjukan kesenian budaya ini sangat bagus digunakan untuk mengangkat budaya local dan mengenalkan kembali budaya daerah kepada siswa. Selain itu, ternyata kisah yang tersimpan di dalam kebudayaan banyak mengandung nilai-nilai kebaikan. Menurut peneliti, pertunjukan kesenian daerah seperti ini perlu diadakan pada saat Pertunjukan Rakyat di setiap kota/kabupaten. Karena salah satu fungsi dari media tradisional adalah sebagai pengesahan/penguat adat.

Tidak hanya di bagian teknis, para seniman juga sesekali menggunakan properti yang mendukung Pertunjukan Rakyat. Seperti yang dilakukan tim Grup Panca Warna dalam Pertunjukan Rakyat di kab. Garut, mereka menggunakan laptop yang terbuat dari *stereof foam* untuk dijadikan media ketika membicarakan tentang penggunaan internet sehat. Dengan adanya properti laptop yang digunakan, menjadikan alur cerita menjadi mudah dipahami. Audiens akan memahami dengan mudah bahwa para seniman di atas pentas sedang membicarakan tentang teknologi informasi dan komputer. Mereka tidak perlu membayangkan bagaimana bentuk laptop, dan properti sangat membantu adanya alur cerita dan peran yang hidup dalam diri seniman. Selain itu, keberadaan properti juga dapat dijadikan alat untuk mengundang perhatian audiens. Ketika audiens mulai tidak memperhatikan, muncul seniman membawa properti pendukung, itu menjadi daya untuk menarik rasa penasaran dari audiens. Sehingga meskipun audiens tidak mengikuti alur cerita dari awal, dia akan langsung bisa menebak cerita yang sedang dibawakan.

Alat teknis lain yang menyempurnakan pertunjukan adalah *microphone* dan *soundsystem*. Keberadaan keduanya tentu sangat dibutuhkan untuk menunjang penyampaian pesan kepada audiens. Setiap pemain sudah memegang *microphone*, hanya saja terkadang salah satu diantaranya tidak berfungsi dengan baik. Sayang sekali, penampilan di SMP N 1 Ciater – Subang tidak diiringi dengan kualitas *soundsystem* yang baik, sehingga bagian teknis memperbaiki *soundsystem* ketika pertunjukan berlangsung, hal ini juga sedikit menyita perhatian audiens. Kerusakan *soundsystem* menyebabkan banyak pembicaraan antar pemain tidak terdengar oleh audiens di bagian belakang. Alat penunjang yang tidak disiapkan dengan baik menyebabkan terulurnya waktu pertunjukan dan membuat para pemain kurang totalitas dalam penampilan mereka. Sehingga berimbas kepada perilaku audiens yang tidak

memperhatikan pesan yang disampaikan oleh para pemain. Selain suara para pemain tidak terdengar, fokus para pemain tidak sepenuhnya tertuju kepada pertunjukan. Hal ini juga nampaknya merusak *mood* para pemain sehingga penampilan dirasa kurang optimal di awal penampilan.

4. Siswa sebagai Komunikator dalam Pertunjukan Rakyat

Adapun sasaran dalam Pertunjukan Rakyat ini adalah siswa SMP se-derajat yang berada di kota/kabupaten di Jawa Barat. Pemilihan sekolah ini dilakukan secara bergilir setiap tahunnya, atau ketika ada permintaan dari sekolah untuk dihadirkan Pertunjukan Rakyat. Seperti di MTs N 1 Cibatu – Kab. Garut dan SMP PGRI Jatinangor – Kab. Sumedang, kedua sekolah ini dipilih karena mereka belum pernah dihadirkan Pertunjukan Rakyat sama sekali. Sedangkan SMP N 1 Ciater- Kab. Subang, dipilih karena ada permintaan dari pihak sekolah padahal Pertunjukan Rakyat sudah pernah digelar disana tahun lalu. Dari tiga sekolah yang diteliti, rata-rata siswa yang menonton di tiap sekolah sekitar 200-300 siswa.

Secara sekilas, mereka terlihat mengikuti pertunjukan dengan baik, nyaman dan tertarik. Mereka ikut tertawa ketika para pemain melawak, mereka terlihat antusias dan memperhatikan apa yang dibicarakan, mereka ikut menjawab ketika ditanya, bahkan ada yang ikut berjoged ketika sinden menyanyikan lagu dangdut. Unsur lawak yang disajikan dalam Jenaka Sunda membuat penonton memberikan tanggapan yang lebih positif. Audiens menjadi lebih menikmati pertunjukan, terlihat penonton ikut tertawa ketika humor terlontar dari para seniman. Kenyamanan yang dirasakan penonton membuat mereka lebih memperhatikan pertunjukan, memperhatikan tingkah laku dan ucapan para seniman. Sehingga, tanpa mereka sadari sebelumnya, bahwa ucapan para seniman membawa audiens ke dalam pesan yang sebenarnya. Yaitu tentang penanggulangan kenakalan remaja. Humor ini membuat penyampaian pesan lebih efektif.

Pengamatan peneliti turut dikuatkan dengan pernyataan penonton ketika ditanya soal tanggapannya terhadap Pertunjukan Rakyat. Dalam hal ini ketika peneliti menanyakan terkait reaksi penonton berkenaan dengan pertunjukan tersebut ada yang terhibur (lucu, kocak lawakannya, dan terhibur), tertarik (keren, rame, menarik, dan tampilannya bagus), bahagia (seru banget, senang, dan gembira). Selain itu mereka juga dapat memahami maksud pertunjukan tersebut, seperti dalam transkrip jawaban wawancara berikut:

“Sangat mendidik. Apalagi info-info yang diberikan oleh kakak-kakak tentang internet yang kayak gitu pokoknya manfaat dari hal positifnya. Meskipun sambil ngelawak, tetapi informasinya tetap disampaikan.” Itulah hasil petikan wawancara dari salah satu responden yang peneliti wawancarai.

Di samping itu, berkaitan dengan pesan dari pertunjukan tersebut. Peneliti melakukan wawancara dengan siswa tentang pesan. Dari siswa yang diwawancarai, mayoritas mereka tahu tentang pesan yang disampaikan. Bukan hanya tentang judul pesan, melainkan mereka juga sudah paham tentang isi pesan yang disampaikan. Yaitu tentang nasihat dan larangan yang disampaikan. Meski ada siswa yang tidak dapat menjawab, siswa tersebut memang tidak memperhatikan, bahkan duduknya terpisah dari kumpulan penonton yang lain. Tanggapan positif dari para siswa membuktikan bahwa para seniman sudah memenuhi dua unsur yang harus dimiliki oleh seorang komunikator. Yaitu *Source of attractiveness* (Daya tarik sumber) dan *Source of credibility* (Kredibilitas sumber).

Secara umum penonton memperhatikan Pertunjukan Rakyat dengan baik, tertib, tidak ribut, tidak berkeliling arena, bahkan beberapa orang terlihat mencatat pesan yang disampaikan. Tetapi tetap saja ada penonton yang tidak bergabung di arena, tidak memperhatikan bahkan membuat kericuhan. Terutama siswa laki-laki. Seperti di SMP PGRI–Sumedang dan MTs N 1 Cibatu–Garut, banyak siswa laki-laki yang tidak duduk di arena yang sudah disediakan. Banyak yang duduk atau berdiri jauh di belakang arena dan malah

ribut mengobrol. Bahkan, ketika Pertunjukan Rakyat di Sumedang, siswa serempak meninggalkan arena secara tiba-tiba tanpa dikomando.

Ada banyak faktor yang bisa menjadikan pertunjukan rakyat tersebut berjalan sesuai dengan tujuan, dengan salah satu tujuannya untuk menyampaikan pesan positif kepada khalayak (siswa). Faktor-faktor tersebut meliputi faktor arena pertunjukan rakyat, faktor pengawasan guru, faktor racikan acara, begitupun faktor seniman yang juga menjadi faktor penting demi suksesnya sebuah pertunjukan rakyat. Begitu juga dengan cara melibatkan audiens untuk ikut serta dalam pertunjukan rakyat. Misalnya, kreasi seni siswa, pementasan drama kisah asmara yang dikemas dalam kebudayaan cepot dan kerajaan, dan ataupun yang lainnya.

Selain melibatkan audiens, para seniman juga harus bisa mengenal khalayak. Seperti disebutkan oleh Efendy (2004) bahwa mengenali sasaran komunikasi sangat penting untuk melancarkan strategi komunikasi. Yaitu didasarkan kepada dua faktor: Pertama, *faktor kerangka referensi*, faktor ini mengacu kepada kerangka referensi pada diri komunikator yang didapat dari hasil paduan antara pengalaman, pendidikan, gaya hidup, norma hidup, status sosial, ideologi, cita-cita dan sebagainya (Efendi, 2004:36). Kedua, *faktor situasi dan kondisi*. Faktor *situasi*. Yang dimaksud situasi disini adalah situasi komunikasi pada saat komunikator akan menerima pesan. Para seniman berusaha untuk membuat penonton merasa nyaman terlebih dahulu dengan Pertunjukan Rakyat. Sedangkan, *Faktor kondisi*. Sedangkan maksud kondisi disini adalah kondisi personal komunikator. Mulai dari kondisi fisik dan kondisi psikologis. Dengan mengenal dan memantau khalayak, seniman jadi tahu tindakan apa yang akan mereka ambil ketika melihat kondisi audiens.

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa secara umum, para seniman sudah cukup baik dalam menyampaikan pesan. Mereka menguasai pesan, terlihat dari cara mereka menyampaikan pesan dengan mantap, tidak ragu-ragu dan tidak terbata-bata. Mereka juga tepat dalam menggunakan sistematika pesan. Tidak hanya itu, mereka juga piawai dalam mengemas pesan-pesan tersebut ke dalam dialog dan humor yang mampu membuat penonton terhibur. Mereka mampu berbicara dengan jelas dan mampu menghias penampilan mereka di atas panggung dengan mimik dan gestur yang lucu, humor, cerita, permainan, lagu dan tari.

Pesan yang disampaikan sudah dikemas dengan baik. Pesan dikemas dalam humor yang mampu membuat proses penyampaian pesan menjadi terasa ringan dan santai. Penggunaan bahasanya sudah tepat. Baik bahasa verbal yang familiar, lokal dan gaya bahasa yang ringan. Maupun bahasa nonverbal yang ekspresif, lucu dan mampu menekankan isi pesan. Teknik penyampaian secara informatif dan persuasif juga sudah tepat, karena teknik ini mampu memberikan informasi pengetahuan dan mengajak penonton untuk melakukan informasi tersebut.

Media yang digunakan sudah cukup mendukung proses Pertunjukan Rakyat di pertunjukan. Keseluruhan media pendukung, baik lagu, alat musik, tari, panggung, alat peraga dan alat teknis, sudah disiapkan dengan baik dan cukup memenuhi standarisasi media pertunjukan pada umumnya. Media yang digunakan juga sudah cukup menguatkan pesan yang disampaikan, karena tidak mengurangi fokus penonton dari pesan yang disampaikan.

Penonton memberikan reaksi yang positif terhadap Pertunjukan Rakyat ini. Mereka terhibur, tertarik, merasa bahagia, memahami maksud Pertunjukan Rakyat dan yang terpenting adalah mereka memahami isi pesan yang disampaikan.

Dari kesimpulan di atas, dapat dikatakan bahwa semua komponen dalam strategi komunikasi sudah dilakukan dengan baik dalam Pertunjukan Rakyat ini. Sehingga bisa disimpulkan bahwa Pertunjukan Rakyat yang diselenggarakan oleh Diskominfo Jabar telah

menjadi strategi komunikasi yang tepat untuk menyebarkan informasi tentang kenakalan remaja. Meski memang ada beberapa perbaikan yang perlu dilakukan yang peneliti sarankan pada subab berikutnya.

DAFTAR REFERENSI

- Arifin, Anwar. 1984. *Strategi Komunikasi: Sebuah Pengantar Ringkas*. Bandung: Armico.
- Bungin, Burhan. 2008. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publi, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Effendy, Onong Uchjana. 2005. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hafied Cangara. 2013. *Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Kartono, Kartini. 2010. *Patologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Press.
- Liliweri, Alo. 2011. *Komunikasi: Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Kencana.
- Mulyana, Deddy. 2011. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurudin. 2007. *Sistem Komunikasi Indonesia*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sastropetro, R.A. Santoso. 1986. *Partisipasi, Komunikasi, Persuasi dan Disiplin dalam Pembangunan Nasional*. Bandung: Alumni.
- _____. 1990. *Pendapat Publik, Pendapat Umum, dan Pendapat Khalayak Dalam Komunikasi Sosial*. Bandung: Remadja Karya.