

Original article

KREATIVITAS KODE VISUAL GOLEK ASEP SUNANDAR SUNARYA DALAM MEDIA TV

IRFANSYAH¹, Priyanto SUNARTO²

^{1,2}*Institut Teknologi Bandung*
¹*fandkv@yahoo.co.id*

ABSTRACT

'Golek' show is a typical Sundanese art that had been built for generations by the convention (golek as a puppet made from wood that can moved). Convention as the reference in the performance golek set to 'standar' or 'tetekon'. Standard be 'rules' or 'code' in the making and golek play. Previously, the golek show was held in open spaces and performed at night until early morning. Nowadays, staged golek becomes shorter only take place within 2-3 hours. Since the television media increasingly showing its existence; and as well as the emergence of other entertainment stage such as 'dangdut', pop music, 'Malay orchestra', or 'solo organ'.

In such condition, there was emergence of Golek Stage by Asep Sunarya. He creates breakthroughs by designing many tricks in his wayang-golek show: character smoking, dancing 'jaipongan', doing material arts pencak silat, or spewing noodle. Asep's wayang golek-performance can regain the attention of the people (mosly Sundanese). On the top of that, Asep style becoming new inspiration for other dalang. The evolving of Asep's golek show, then attracted television industry. At this point, the show becoming more entertainment than before. In television, golek show perform new encoding, like advertizing code, interactive broadcasting code, and digital visual effect code.

The aim of this study is to reveal the conversion of traditional-golek visual code to modern-television visual-code. The methodologies used are structural visual code, and also ethnometodologi approach. Ethnometodologi method used observation's in-depth interview, and unstructural interview upon selective omnicient informants.

Keywords: 'Golek' (Puppet), Visual- Code, Sunda, Creativity, Television.

1. PENDAHULUAN

'Golek' menurut Basa Sunda dijelaskan sebagai *ngagulitik* (berputar-putar). 'Golek berarti "boneka" atau "mencari". Hubungan antara kedua arti ini dalam pengertian bulat, berkisar, berkeliling, boneka adalah "bulat" dan *mencari* adalah berkeliling untuk mendapatkan sesuatu, atau melihat berkeliling untuk untuk mendapatkan sesuatu, atau melihat berkeliling mencari sesuatu' [1]. Wayang Golek merupakan kesenian khas milik masyarakat Sunda yang biasa dipentaskan di ruang terbuka dan diadakan pada malam hari. Kesenian tersebut telah berlangsung secara turun temurun berdasarkan pakem yang disepakati. Pakem atau 'tetekon' disepakati oleh masyarakat Sunda sebagai aturan main atau 'kode' dalam pembuatan maupun pertunjukan golek. Kode merupakan pengorganisasian tanda [2].

Pada tradisi Sunda, aturan main atau 'kode' dalam wayang golek dipakai untuk kegiatan upacara ritual seperti *ruwatan* (keselamatan), *sekatenan* (peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW), acara pernikahan, peringatan hari besar nasional, peringatan hari jadi kota-kota di Jawa Barat, atau untuk penyambutan tamu-tamu diplomatik, hingga untuk acara hiburan.

Masuknya media TV ke tengah masyarakat Sunda mengakibatkan

menurunnya apresiasi masyarakat Sunda dalam menonton golek. "Melalui televisi yang dan berkembang pada 1970-an, aneka hiburan menggeser wayang golek. Barangkali yang turut berperan besar di dalamnya adalah lahirnya musik dangdut Indonesia ..." [4].

Ketika popularitas wayang golek sedang turun drastis untungnya hadir Asep Sunandar Sunarya (Asep) seorang dalang kreatif yang berhasil mempertunjukkan golek berbeda dari biasanya. Pertunjukan wayang golek Asep mampu menarik masyarakat Sunda kembali menonton pertunjukan golek. "Salah satu yang istimewa pada Asep, ia telah berhasil menarik kaum muda untuk berbondong-bondong menonton wayang golek, satu kenyataan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Ketrampilan Asep dalam memainkan wayang, baik gerak maupun dialog sangat akrab dengan telinga kaum muda. Apalagi ditunjang oleh berbagai trik yang sangat inovatif. Di tangan Asep, wayang golek menjadi akrab berkomunikasi dengan manusia, sehingga pertunjukan di atas panggung menjadi lebih realistis" [5].

Kreasi pertunjukan golek Asep yang meramu dengan trik-trik golek yang dapat menari, merokok, makan mie mengakibatkan pertunjukan golek Asep yang semula hanya dipentaskan di ruang terbuka kemudian memasuki juga gedung-gedung, mal, hotel hingga media

TV. Media TV semula dianggap sebagai ancaman bagi keberadaan kesenian golek, namun Asep membuktikan bahwa pertunjukan golek mampu bersinergi dengan teknologi televisi.

Tidak sedikit pula masyarakat yang menganggap kreasi Asep tersebut telah menciderai pakem. Menanggapi komentar demikian, Asep dengan tegas bahwa dirinya sama sekali tidak berada di luar pakem kesenian golek Sunda, menurutnya: “Kalau ada orang yang mengatakan bahwa saya mendobrak, misalnya dengan menjadikan pertunjukan wayang itu dari asalnya seni tradisonal menjadi seni modern. Misalnya dengan mengubah sedikit-sedikit atau melakukan improvisasi dalam bentuk fisik wayangnya atau dalam ceritanya, saya tidak menolak pernyataan itu sebab itu tidak jadi masalah, sebab saya tidak keluar dari pakem atau *tetekon*” [7].

Masuknya pertunjukan golek ke dalam media TV, selanjutnya diagendakan oleh pemerintah sebagai upaya untuk menjaga kelestarian kesenian golek di tanah air. Di sisi lain, dengan masuknya pertunjukan golek ke dalam media TV kenyataannya mampu melahirkan kreativitas berupa pemunculan kode kebaruan dalam pertunjukan golek di media TV. Kode kebaruan tersebut berupa pertautan antara kode visual golek dan kode visual TV, seperti

munculnya efek opening title, transisi, atau iklan dalam pertunjukan.

Melalu metodologi analisis struktural visual (analsis kode) dan analsis etnometodologi penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kode-kode kebaruan yang muncul dalam pertunjukan golek di media TV serta mengkaji relasinya dengan peran pakem dalam kesenian golek.

2. KODE VISUAL GOLEK SUNDA DAN KODE VISUAL TV

2.1 Golek Sunda

Kesenian golek Sunda merupakan kesenian yang terbangun oleh banyak unsur di dalamnya. Unsur-unsur yang terbangun dalam kesenian golek mencakup ke dalam: (1) Kode Visual Golek; (2) Kode Suara atau Bunyian Golek; dan (3) kode Pelaku Pertunjukan Golek. Kode visual golek direpresentasikan oleh unsur-unsur: boneka atau raut golek, *sabetan* atau gerak golek, dan tatapanggung. Kode suara atau bunyian direpresentasikan oleh suara dan bunyian dari unsur: *gamelan*, suara *kecrek*, lantunan syair oleh *sinden*, dan paparan cerita oleh dalang. Sedangkan kode pelaku pertunjukan golek direpresentasikan oleh: dalang, *sinden*, para *nayaga*, dan penonton. Dengan keragaman unsur-unsur yang terdapat dalam kesenian golek, maka dalam penelitian ini fokus kajian akan lebih

memusatkan pada permasalahan yang berkaitan dengan bidang seni rupa. Oleh karenanya, fokus penelitian akan lebih menekankan pada konteks kode visual yang terdapat dalam kesenian golek yang meliputi: kode visual tatapanggung dan kode pertunjukan golek.

2.2 Televisi

Televisi adalah perangkat elektronik yang berfungsi sebagai penerima siaran gambar bergerak dan suara. Kata televisi sendiri terdiri dari dua kata yakni tele yang berarti jauh dan visi yang berarti penglihatan. Sehingga makna televisi diartikan sebagai alat komunikasi jarak jauh yang menggunakan indera penglihatan dalam prosesnya. Aturan main yang berfungsi dalam media televisi itu disebut sebagai kode televisi. Aturan main atau kode yang terdapat pada media televisi pun banyak ragamnya.

Secara umum kode televisi membagi ke dalam kode visual, kode audio atau suara, dan kode waktu atau durasi. Kode visual yang digunakan dalam media televisi secara prinsip membagi ke dalam dua bagian besar yakni ke dalam: (1) Kode Visual Seni Rupa; dan (2) Kode Visual Mekanik Televisi. Kode visual seni rupa yang digunakan pada tayangan televisi secara prinsip mengacu pada aturan main ke dalam konvensi yang biasa digunakan dalam bidang seni rupa seperti, mengolah unsur visual dengan pendekatan atau kaidah seni visual ke

dalam makna komposisi, keseimbangan, aksen, tekanan, kontras, warna, garis, bentuk, dan lain-lain. Sedangkan kode visual mekanik televisi merujuk pada kaidah yang berlaku pada sistem kerja *camera*, seperti: *cut*, *scene*, *sequence*, *fade out*, *fade in*, *dissolve*, *wipe*, dan lain-lain.

3. KREATIVITAS KODE VISUAL GOLEK ASEP SUNANDAR SUNARYA DALAM MEDIA TV

Semenjak pertunjukan golek masuk ke media TV kenyataannya menunjukkan beberapa perbedaan yang signifikan dengan model pertunjukan golek yang biasa dipentaskan secara langsung di ruang terbuka. Beberapa perbedaan yang mencolok di antaranya durasi pertunjukan golek dalam media TV yang berlangsung selama 2-3 jam serta dipengaruhi oleh cara menonton oleh pengaruh gerak dan efek *camera*. Permasalahan inilah yang menarik untuk diungkap terhadap kasus pertunjukan golek dalam media televisi. Baik pertunjukan golek maupun media televisi, masing-masing memiliki aturan mainnya sendiri-sendiri. Namun dalam kasus pertunjukan golek dalam media televisi menunjukkan adanya fenomena pertautan di antara kedua kode tersebut. Mengamati pertunjukan golek yang direpresentasikan Asep dalam media televisi diperoleh beberapa perlaihan sistem kode pertunjukan yang tidak ada

dalam pertunjukan yang biasa dilakukan secara langsung di ruang terbuka. Adapun perlaihan kode visual tersebut mencakup:

- a. Kode Efek Visual
- b. Kode Interaktif
- c. Kode Iklan
- d. Kode Tontonan

3.1 Kode Efek Visual

Salah satu kode baru yang muncul dalam pertunjukan golek Asep dalam media televisi adalah munculnya kode efek visual yang direpresentasikan dalam layar televisi. Adapun kode efek visual yang muncul di antaranya:

- a. Kode efek visual: Gerak dan sudut pandang *camera* televisi.



Gambar 1. Kode Efek Visual: *Opening Title* pertunjukan golek Asep Sunandar Sunarya dalam Media Televisi (Sumber : Youtube)

Gerak dan sudut pandang *camera* televisi merupakan kode mekanik televisi yang dominan serta berpengaruh terhadap proses

apresiasi pertunjukan golek dalam media televisi. Gerak *camera* yang mampu mengitari setiap bagian panggung menjadi ciri kode pertunjukan golek Asep dalam media televisi. Adapun maksud gerak dan arah *camera* tersebut ditujukan untuk membangun suasana lokasi atau panggung pertunjukan. Gerak dan arah *camera* lainnya yang dominan muncul dalam pertunjukan golek pada media televisi di antaranya kode visual televisi berupa: *zoom in* dan *zoom out* yang menunjukkan gerak *camera* secara menjauh dan mendekat ke objek pertunjukan. Gerak dan arah *camera* lainnya adalah *panning* atau gerak pergeseran *camera* dari arah kiri ke kanan atau sebaliknya untuk mendukung pemahaman posisi objek pertunjukan golek. Begitu juga dengan gerak *camera tilt up* dan *tilt down* yang ditunjukkan oleh gerak *camera* dari arah atas ke bawah atau sebaliknya menjadi fenomena baru yang muncul dalam pertunjukan golek Asep melalui media televisi.

- b. Kode efek visual: *Opening title* sebagai keterangan judul pertunjukan.

Munculnya teks bergerak di layar televisi pada awal pertunjukan golek Asep yang berisi informasi tentang judul pertunjukan yang akan ditayangkan atau dalam kode

televisi biasa disebut dengan *opening title*.

c. Kode efek visual: Transisi visual.
Representasi visual pertunjukan golek Asep dalam media televisi sarat pula dengan penggunaan kode visual televisi berupa transisi visual dalam bentuk peralihan adegan pertunjukan golek dengan cara *cut to cut* dan *dissolve*.

d. Kode efek visual: Efek cahaya.
Salah satu ciri yang membedakan pertunjukan golek Asep dalam media televisi adalah digunakannya efek cahaya untuk menambah suasana pada setiap bagian adegan pertunjukannya. Pada saat *jejer* atau awal pertunjukan, permainan cahaya diperlihatkan dengan memainkan sorotan cahaya pada gunung yang menancap di panggung. Sedangkan pada adegan pertempuran cahaya dimainkan dengan efek kerlap-kerlip.



Gambar 2. Kode Efek Visual: Transisi Visual pertunjukan golek Asep Sunandar Sunarya dalam Media Televisi (Sumber : Youtube)



Gambar 3. Kode Efek Visual Permainan Cahaya pada Pertunjukan Golek Asep Sunandar Sunarya dalam Media Televisi (Sumber : Dok. penulis)



Gambar 4. Kode Interaktif Langsung pada Pertunjukan Golek Asep Sunandar Sunarya dalam Media Televisi (Sumber : Youtube)



Gambar 5. Kode Interaktif Siaran pada Pertunjukan Golek Asep Sunandar Sunarya dalam Media Televisi (Sumber : Youtube)

3.2 Kode Interaktif

Kode kebaruan lainnya yang muncul pada pertunjukan golek Asep dalam media televisi adalah model interaktif pertunjukan dengan penonton maupun pemirsa televisi. Kode interaktif yang muncul dalam pertunjukan golek Asep terbagi ke dalam 2 jenis interaktif, yakni:

- a. Kode Interaktif Langsung
- b. Kode Interaktif Siaran.

Kode interaktif langsung adalah model interaktif Asep melalui goleknya dengan penonton secara langsung di panggung. Sedangkan kode interaktif siaran adalah model interaktif yang dimunculkan pada layar televisi dengan merepresentasikan gambar tokoh Cepot yang memuat teks *short messages service* (SMS) yang dikirimkan oleh penonton melalui telepon genggam.

3.3 Kode Iklan

Kode lainnya yang muncul pada pertunjukan golek Asep dalam media televisi adalah kode iklan berupa pesan komersial iklan di antara jeda tayangan pertunjukan. Pertunjukan golek Asep dalam media televisi pun mengikuti pola pertunjukan hiburan lainnya yang biasa muncul dalam televisi yakni adanya jeda dalam acara pertunjukannya. Kode iklan ini sekaligus pula menjadi indeks bagi acara yang ditayangkan ke hadapan pemirsa, artinya bila sebuah acara memiliki *rating* pertunjukan disukai

penonton maka pesan iklan yang menjadi jeda dalam acara tersebut cenderung bervariasi dan banyak jumlahnya.



Gambar 6. Kode Iklan pada Pertunjukan Golek Asep Sunandar Sunarya dalam Media Televisi (Sumber : Youtube)

3.4 Kode Hiburan

Dari seluruh perubahan yang muncul dalam pertunjukan golek Asep dalam media televisi secara umum melahirkan kode lainnya dari pertunjukan golek Asep dalam media televisi yakni kode tontonan. Model pertunjukan golek Asep dalam media televisi sarat dengan tontonan yang menyuguhkan hiburan



Gambar 7. Kode Tontonan pada Pertunjukan Golek Asep Sunandar Sunarya dalam Media Televisi (Sumber : Youtube)

berupa *bobodoran* atau gurauan melalui tokoh-tokoh punakawan atau tontonan hiburan berupa gerakan perkelahian antara golek dengan memanfaatkan trik-trik pertunjukan dan efek cahaya. Pertunjukan golek Asep dalam media televisi semakin terasa dominasi acara tontonan manakala acara pertunjukan dipotong oleh pesan-pesan komersial di dalamnya. Walaupun dalam aspek cerita pertunjukan yang dipaparkan Ki dalang Asep sarat dengan ajaran etika di dalamnya namun unsur visual yang secara dominan lebih merepresentasikan sebagai sebuah tontonan hiburan.

4. ANALISIS KREATIVITAS KODE VISUAL GOLEK ASEP SUNANDAR SUNARYA DALAM MEDIA TV

Asep merupakan dalang '*wedalan*' Padepokan Giriharja 3 yang meniti karirnya sejak tahun 1970 dan hingga saat ini telah berhasil mengembangkan goleknya dengan menekankan pada dimensi 'estetika', 'etika' dan 'logika'. (Irfansyah. 2006) Sedangkan kreativitas kode visual golek Asep dalam media TV secara umum dipengaruhi oleh:

- a. Kode mekanikal TV
- b. Tatapanggung pertunjukan golek dalam media TV
- c. Kode siaran media TV

Kreativitas yang muncul dari intertekstual kode visual golek Asep dengan kode mekanikal TV direpresentasikan

oleh penampilan Asep pada saat pertunjukan yang dipengaruhi pengambilan gambar oleh beberapa kameramen TV, yang selanjutnya muncul di layar TV sebagai hasil pengambilan para cameramen TV dan crew editing TV. Situasi ini yang membedakan menonton pertunjukan golek di media TV dengan di ruang terbuka. Menonton golek di ruang terbuka sama sekali tidak dipengaruhi oleh pihak manapun. Sehingga ketika penonton menyaksikan adegan golek di media TV sangat dipengaruhi oleh tindakan para *crew* TV. Maka munculah adegan-adegan detail melalui kode visual *zoom in* ke arah para tokoh golek. Dan sebaliknya, para penonton golek di media juga disugahi tontonan lengkap melalui kode visual *zoom out* menuju seluruh panggung pertunjukan dengan aneka sudut pandang dari arah atas. Adanya kreativitas sehingga melahirkan kode visual kebaruan dalam pertunjukan golek Asep di media TV berarti menunjukkan adanya model kerja secara kolaboratif antara Asep selaku dalang dengan para *crew* TV. Munculnya kode visual mekanikal TV berupa efek *zoom in*, *zoom out* dalam pertunjukan golek di media TV secara prinsip tidak mengganggu proses menonton bahkan mendukung dalam melihat detail para tokoh yang sedang dimainkan oleh dalang.

Begitu pula proses kreativitas muncul dalam pertunjukan golek Asep di media

TV terkait dengan tatapanggung pertunjukan golek dalam media TV. Tatapanggung pertunjukan golek di media TV terlihat ditata untuk keperluan tayangan pertunjukan dengan memper-timbangkan faktor latar (*background*) panggung maupun posisi penempatan para pemain pertunjukan golek (dalang, para sinden dan nayaga) hingga penempatan posisi lampu (*lighting*) yang menyorot panggung. Akibatnya dalam pertunjukan golek Asep di media TV muncul kode visual berupa efek latar (*background*) yang dimunculkan dengan bantuan teknologi digital, serta kode efek visual berupa permainan tatacahaya ke panggung. Adanya kode visual tatapanggung dan tatacahaya dalam pertunjukan golek di media TV memberi nilai tambah sendiri sehingga pertunjukan menjadi lebih terasa hidup dan bernuansa.

Sementara itu, masuknya pertunjukan golek dalam media TV sangat dipengaruhi oleh crew TV dalam menayangkan seluruh acara pertunjukan golek. Kode visual yang muncul dalam pertunjukan golek di media TV yang dipengaruhi crew TV melahirkan kode visual yang berhubungan dengan kode siaran TV. Kode visual baru yang muncul dalam pertunjukan golek di media TV yang dipengaruhi crew TV, di antaranya:

a. Kode *opening title*

Kode *opening title* atau judul

pembuka berupa pemunculan teks yang berisi judul pertunjukan golek di layar yang dikrasi oleh crew TV. Cara ini dalam pertunjukan golek di ruang terbuka disebut dengan '*jejer*', biasanya dilakukan dalang pada saat pembukaan acara dengan menyampaikan judul dan inti cerita pertunjukan. Munculnya kode visual *opening title* dalam pertunjukan golek di media TV secara materi tayangan terasa tidak mempengaruhi para penonton karena para penonton sudah terbiasa mengonsumsi hal tersebut pada setiap acara TV. Namun, sebaliknya, dalam konteks kaitannya dengan peran pakem dalam kesenian golek hal ini dapat menimbulkan wacana terhadap adanya konsep *jejer* dalam pertunjukan golek.

b. Kode transisi

Kode transisi muncul dalam pertunjukan golek dalam media TV saat pertunjukan berlangsung melalui representasi kode visual mekanik TV berupa peralihan adegan yang dilakukan crew TV. Kode visual transisi yang sering digunakan di antaranya berupa peralihan *dissolve* dan *cut to cut*. Peralihan *dissolve* dicirikan melalui efek pergantian adegan secara halus dari satu adegan ke adegan lainnya, sedangkan peralihan *cut to cut* berupa peralihan langsung dari

adegan ke adegan lain tanpa efek. Adanya kode visual transisi dalam pertunjukan golek di media TV kaitannya dengan pakem tidak menimbulkan pengaruh yang berarti mengingat munculnya kode transisi dapat sejalan dengan karakter adegan yang dimainkan dalang.

c. Kode iklan

Kode visual baru lainnya yang khas dalam pertunjukan golek di media TV adalah munculnya jeda pesan iklan di tengah acara pertunjukan golek. Kode visual iklan juga merupakan kreasi para *crew* TV yang terlibat dalam pertunjukan golek di dalam media TV. Munculnya kode visual iklan dalam pertunjukan golek dianggap mengganggu oleh penonton karena dirasakan mengganggu jalannya pertunjukan. Terlebih pemunculan jeda iklan sering muncul pada saat adegan yang disukai penonton, yakni adegan lucu (*bobodoran*) yang memunculkan para tokoh punakawan.

d. Kode hiburan

Kode visual baru lainnya yang muncul dalam pertunjukan golek di media TV adalah kode visual hiburan. Kode visual hiburan merupakan adegan pertunjukan golek pada saat pemunculan para tokoh punakawan dengan tokoh lainnya. Kode hiburan sebenarnya merupakan salah satu

ciri adegan yang biasa muncul dalam pertunjukan golek. Akan tetapi pemunculan kode hiburan golek dalam media TV dirasakan menjadi lebih dominan, sehingga peran kesenian golek yang semula merupakan media pengajaran atau tuntunan bergeser mejadi media sekedar media hiburan semata. Oleh karenanya, fenomena munculnya pertunjukan golek yang hanya menyajikan kekuatan hiburan dari tokoh punakawan saja dianggap oleh sebagian pakar dan pecinta golek telah melunturkan fungsi keseneian golek yang semula digunakan sebagai media tuntunan etika menjadi media tontonan.

Dari seluruh pemunculan kode visual golek dalam media TV secara teknis pada prinsipnya memberi nilai tambah ke dalam kekayaan khazanah sebuah pertunjukan golek. Artinya, pertunjukan golek dalam media TV menjadi sebuah alternatif lain atau jenis lain dari bentuk pertunjukan golek yang berintegrasi dengan media yang berbasis pada teknologi. Permasalahan wacana terhadap munculnya kode kebaruan dalam pertunjukan golek di media TV tentu saja sulit dihindarkan bila terkait pakem yang digunakan dalam kesenian golek selama ini. Mengingat konsep pakem lahir sebelum teknologi itu sendiri hadir di tengah masyarakat Sunda. Oleh karenanya, terkait munculnya kode-kode visual

kebaruan dalam kesenian golek di dalam media TV selayaknya diapresiasi secara positif mengingat hal ini memiliki makna terhadap sikap masyarakat Sunda yang antisipatif terhadap adanya pengaruh-pengaruh yang muncul terhadap kelangsungan kesenian golek di tengah masyarakat Sunda. Tampaknya fenomena relasi antara kreasi golek Asep dengan hadirnya media televisi, boleh jadi menjadi asumsi adanya proses perubahan pada golek Asep, yang semula sebagai kesenian rakyat (*folk arts*) atau kebudayaan rakyat (*folk culture*) beralih menjadi kebudayaan massa. Strinati menjelaskan mengenai budaya massa sebagai “Budaya populer yang dihasilkan melalui teknik-teknik industrial produksi massa dan dipasarkan untuk mendapatkan keuntungan kepada khalayak konsumen massa” [8].

Namun lebih jauh semuanya menyangkut ke dalam teks kebudayaan yang membuat sejarah dan merupakan bagian dari proses dan praktik yang merepresentasikan proses produksi teks kebudayaan dalam lingkungan masyarakat Sunda sekarang ini. Dalam situasi ini maka budaya adalah ranah tempat berlangsungnya pertarungan terus menerus atas nama makna, ketika kelompok-kelompok mencoba menentang penipaan makna yang sarat akan kepentingan hegemoni. Inilah yang membuat budaya bersifat ideologis. Oleh karenanya, makna senantiasa merupakan

akibat dari tindakan ‘artikulasi’ (sebuah proses ‘praktik produksi’ yang sifatnya aktif). Namun ia senantiasa diekspresikan dalam konteks yang spesifik, dalam momen historis yang spesifik, di dalam sebuah wacana spesifik [9].

5. SIMPULAN

Masuknya pertunjukan golek Asep ke dalam media TV, nyatanya mampu melahirkan kode kebaruan dalam pertunjukan golek di media TV. Kode kebaruan dipengaruhi oleh kode visual mekanik TV, tatapanggung media TV, serta kode siaran TV.

Pentingnya pertautan antara dalang dan *crew* TV mengakibatkan lahirnya kode visual pertunjukan golek di media TV yaitu kode visual opening title, kode transisi, kode iklan, dan hiburan.

Kreativitas Asep dalam mengembangkan kode visual pertunjukan golek di media TV membuktikan mampu menjaga kehadiran kesenian golek di tengah persaingan hiburan lainnya yang berbasis teknologi digital.

6. REFERENSI

- [1] Mulyono S. Wayang, Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan. Gunung Agung; 1982.
- [2] Fiske J. Cultural Studies and Communication Studies, Sebuah Pengantar Paling Komprehensif.

Jalasutra; 1990.

[3] Soepandi A. Pagelaran Wayang Golek Purwa Gaya Priangan. Pustaka Buana; 1984.

[4] Amaliya. Wayang Golek Tergolek. Pikiran Rakyat; 2010.

[5] Mustappa A. Mencari Penonton Wayang Golek. Pikiran Rakyat; 2004.

[6] Ibrahim SI (editor). Lifestyle Ecstasy, Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia. Jalasutra; 1997.

[7] Yusuf A. Asep Sunandar Sunarya Menjadi Pembaru Pewayangan. Pikiran Rakyat; 2010.

[8] Strinati D. Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Popular. Penerbit Jejak; 2007.

[9] Storey J. Pengantar Komprehensif Teori dan Metode Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop. Jalasutra; 2008.

[10] Irfansyah. Perubahan Kode Visual Golek Asep dari Tahun 1970-2005. *Tesis*. FSRD ITB; 2006.