

NILAI-NILAI KOMUNIKASI DALAM LAKON PEWAYANGAN PRABU KRESNA

Eva Sakwana

Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai-nilai komunikasi dalam lakon pewayangan Prabu Kresna. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Analisis data yang digunakan dengan langkah reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai komunikasi dalam lakon pewayangan Prabu Kresna, antara lain nilai komunikasi informatif, nilai persuasif, dan nilai koersif. Selain itu, dalam lakon pewayangan Prabu Kresna juga memuat nilai-nilai budi pekerti, yang meliputi nilai budi pekerti yang berhubungan antara manusia dengan Tuhan (Dewa), nilai budi pekerti yang berhubungan antara manusia dengan manusia, dan nilai budi pekerti yang berhubungan antara manusia dengan dirinya sendiri.

Kata kunci: Nilai, Komunikasi, Wayang, Prabu Kresna

Abstract

This research aims to describe the communication values in the Prabu Kresna puppet play. This research was conducted using qualitative methods. Data analysis was used using data reduction steps, data presentation, and drawing conclusions. The research results show that the communication values in the Prabu Kresna puppet play include informative communication values, persuasive values and coercive values. Apart from that, the Prabu Kresna puppet play also contains moral values, which include moral values relating to humans and God (God), moral values that relate to humans and humans, and moral values that relate to humans and themselves.

Keywords: *Values, Communication, Puppet, Prabu Kresna*

Pendahuluan

Kesenian merupakan salah satu hasil perwujudan dari sebuah kebudayaan, berbagai corak ragam kesenian yang ada di Indonesia terjadi karena adanya lapisan-lapisan budaya yang bertumpu dari masa ke masa. Di samping itu, keanekaragaman

kesenian di Indonesia juga terjadi karena adanya berbagai etnik yang memiliki sistem budaya sendiri-sendiri. Setiap masyarakat memiliki ragam kesenian, masyarakat Jawa memiliki ragam kesenian tersendiri dan tumbuh sesuai dengan perkembangan budaya Jawa itu sendiri. Dari sekian banyak jenis kesenian

Jawa, seni perwayangan merupakan salah satu kesenian Jawa yang hidup sejak ribuan tahun yang lalu.

Seni pewayangan merupakan sebuah tuntutan hidup bagi masyarakat Jawa, sarat akan kandungan nilai-nilai yang sampai sekarang masih didambakan oleh masyarakat Jawa (Bastomi, 1993: h.iv). Pewayangan mempunyai andil yang besar dalam pengislaman masyarakat Jawa. Sebetulnya wayang sendiri merupakan peninggalan agama Hindu, namun para wali dapat berpikir rasional. Mereka sadar bahwa pertunjukan wayang telah berakar kuat di masyarakat dan tidak mungkin untuk dihilangkan begitu saja. Sebagai hasil kebudayaan, wayang mempunyai nilai hiburan yang mengandung cerita baku baik untuk tontonan maupun tuntunan. Penyampaian ceritanya diselengi pesan-pesan yang menyentuh berbagai aspek kehidupan, sehingga juga mempunyai nilai pendidikan. Variasinya dapat meliputi segi kepribadian, kepemimpinan, kebijaksanaan, dan kearifan dalam kehidupan berkeluarga, masyarakat, dan bernegara.

Cerita wayang adalah menggambarkan situasi kejadian dan pesan-pesan yang ada dalam pementasan wayang kulit. Cerita dalam pewayangan tidak hanya sebagai pertunjukan seni semata, juga berfungsi sebagai media dakwah atau sebagai sarana untuk menyampaikan ajaran keagamaan. Sosok dalang

sesungguhnya bukan seorang juru penerang yang serba bisa, tetapi dituntut bisa, tetapi berperan sebagai budayawan, guru, kritikus, dan seorang juru bicara yang bisa mengartikan isi hati, alam pikiran dan alam rasa.

Wayang merupakan salah satu media komunikasi yang paling efektif digunakan untuk menyebarkan agama. Salah satu agama yang melakukan penyebaran ajarannya dengan menggunakan wayang adalah agama Islam. Masuknya agama Islam ke Indonesia sejak abad ke-15 juga memberi pengaruh besar pada budaya wayang, terutama pada konsep religi dari falsafah wayang itu.

Dalam seni pewayangan, ada banyak jenis wayang yang dimainkan oleh dalang antara lain wayang purwa, wayang *gedhog*, wayang *sunggingan*, wayang *klithik*, wayang *golek*, wayang orang, dan sebagainya. Di antara jenis wayang tersebut, yang masih bertahan sampai sekarang adalah wayang purwa atau wayang kulit. Wayang purwa atau wayang kulit sering dipergelarkan dan mempunyai penikmatnya sendiri. Wayang purwa atau wayang kulit sudah ada sejak zaman Prabu Jabaya Memenang (939 M), terbuat dari kertas Jawa (kertas kulit kayu) dari Ponorogo dengan dijapit kayu bagian sisi kanan dan kirinya untuk menggulung. Menurut Sartono (1995: 6) bahwa wayang pada zaman tersebut masih erat sekali kaitannya

dengan fungsi nilai religius dan nilai-nilai lainnya ada pada semua masyarakat umum.

Wayang adalah salah satu seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol. Budaya wayang meliputi seni peran, seni suara (musik), seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, dan juga seni perlambang dari zaman ke zaman juga merupakan media penerang, dakwah, pendidikan, pemahaman filsafat, serta hiburan. Pertunjukan wayang kulit yang dimainkan oleh dalang digunakan untuk membawakan lakon-lakon dari Babad Purwa yaitu Mahabarata dan Ramayana, oleh karena itu disebut juga Wayang Purwa. Untuk mementaskan pertunjukan wayang kulit secara lengkap dibutuhkan kurang lebih sebanyak 18 orang pendukung. Wayang memberikan gambaran lakon peri kehidupan manusia dengan segala masalahnya yang menyimpan nilai-nilai pandangan hidup dalam mengatasi segala tantangan dan kesulitannya. Dalam wayang selain tersimpan nilai moral dan estetika, juga nilai-nilai pandangan hidup masyarakat Jawa. Melalui wayang, orang memperoleh cakrawala baru pandangan dan sikap hidup umat manusia dalam menentukan kebijakan mengatasi tantangan hidup.

Terdapat dua entitas penting yang selalu dinamis mengikuti perubahan zaman dan isu di tengah masyarakat dalam kesenian wayang kulit, yaitu sosok Dalang dan Lakon

(tokoh yang diperankan). Dalang sebagai aktor yang memainkan boneka dengan mengarahkan penonton pada sebuah kisah yang ingin dituju. Seorang dalang yang hebat, tidak hanya cakap dalam bercerita dan memainkan boneka, akan tetapi juga mampu mengarahkan alur doktrinisasi terhadap penonton. Sehingga pementasan wayang kulit tidak hanya sebatas hiburan rakyat semata. Sedangkan lakon adalah tokoh dalam cerita yang diperankan dalam suatu pagelaran. Lakon ini sangat dipengaruhi unsur budaya lokal klasik dan budaya luar. Lakon yang dipengaruhi budaya lokal didasarkan pada kisah-kisah leluhur dan hasil kreasi dalang pendahulu, seperti Semar, Gareng, Petrok dan Bagong. Sedangkan lakon yang berasal dari budaya luar seperti yang dikisahkan dalam kisah Ramayana dan Mahabarata dengan lakon Rama, Rahwana, hingga Pandawa Lima dan seterusnya.

Konteks keragaman kebudayaan sering kali menemui masalah atau hambatan yang tidak diharapkan sebelumnya dalam berkomunikasi. Misalnya dalam penggunaan bahasa, lambang-lambang, nilai atau norma masyarakat dan lain sebagainya. Padahal syarat untuk terjalinnya hubungan itu tentu saja harus ada saling pengertian dan pertukaran informasi atau makna antara satu dengan lainnya Piliang, 2003).

Budaya-budaya yang berbeda memiliki sistem-sistem nilai yang berbeda, dan karenanya ikut menentukan tujuan hidup yang berbeda, juga menentukan cara berkomunikasi kita yang sangat dipengaruhi oleh bahasa, aturan dan norma yang ada pada masing-masing budaya. Sebenarnya dalam setiap kegiatan komunikasi kita dengan orang lain selalu mengandung potensi komunikasi lintas budaya atau antar budaya, karena akan selalu berada pada budaya yang berbeda dengan orang lain, seberapa pun kecilnya perbedaan itu. Perbedaan-perbedaan ekspektasi budaya dapat menimbulkan resiko yang fatal, setidaknya akan menimbulkan komunikasi yang tidak lancar, timbul perasaan tidak nyaman atau timbul kesalahpahaman.

Komunikasi antar budaya KAB (*intercultural communication*) adalah proses pertukaran pikiran dan makna antara orang-orang yang berbeda budaya. Ketika komunikasi terjadi antara orang-orang berbeda bangsa, kelompok ras atau komunitas bahasa, komunikasi tersebut disebut komunikasi antar budaya. Jadi pada dasarnya KAB mengkaji bagaimana budaya berpengaruh terhadap aktivitas komunikasi tentang makna pesan verbal dan nonverbal menurut budaya-budaya bersangkutan, apa yang layak dikomunikasikan, kapan mengkomunikasikannya, bagaimana cara mengkomunikasikannya (verbal dan nonverbal). Hal yang membedakan komunikasi antarbudaya

dengan studi komunikasi lainnya yaitu perbedaan latar belakang pengalaman yang relatif besar antara para komunikator yang berbeda latar belakang kebudayaan.

Pagelaran wayang dapat dikatakan sebagai *allegory* paparan kehidupan manusia di dunia mulai dari lahir sampai dengan mati. Secara simbolis juga mengajarkan atau menggambarkan sangkan paraning dumadi. Yaitu asal mula kehidupan, akitat kehidupan, dan tujuan akhir kehidupan, sehingga seseorang yang menonton pertunjukan pagelaran wayang sebenarnya melihat perjalanan hidupnya sendiri. Dan itu terlambangkan oleh jalannya cerita, tokoh dan wataknya, lagu-lagu, musik, dalang dan sebagainya. Dalam pementasan wayang kulit ini menjadi media yang masih digunakan. Pementasan wayang kulit berperan penting bagi nilai-nilai moral, etika dan religius. Unsur komunikasi dalam pementasan wayang kulit menjadi sangat penting, mengingat masyarakat Indonesia yang multikultural.

Salah satu tokoh dalam wayang kulit adalah Prabu Kresna. Prabu Kresna atau Batara Kresna, atau Raden Narayana, atau Raden Padmanaba, atau Raden Danardana, atau Raden Harimurti, atau Prabu Wisnumurti sangatlah dikenal. Prabu Kresna terkenal sebagai tokoh yang baik, berbudi luhur, cerdas, cerdik, dan maha sakti. Tokoh ini juga sangat terkenal karena keberpihakannya pada

Pandawa, keluarga tokoh-tokoh pewayangan yang menyimbolkan kebaikan, dalam berperang di Kurusetra melawan pihak Kurawa yang melambangkan kejahatan dan angkara murka. Kebijaksanaan Prabu Kresna bahkan dikenal sebagai salah satu ajaran agama Hindu, yaitu percakapan Prabu Kresna sebagai sais kereta perang dengan Arjuna dalam kitab *Bhagavad Gita*. Prabu Kresna yang pada masa kecilnya bernama Raden Narayana adalah seorang raja sebuah kerajaan besar bernama Dwarawati. Ia adalah putra Prabu Basudewa raja negara Mandura. Prabu Kresna sebenarnya adalah titisan dewa Wisnu, itu sebabnya ia begitu sakti mandraguna dan bijaksana (Zuriah, 2007).

Penelitian terdahulu mengenai nilai-nilai budi pekerja dalam lakon pewayangan Kresna Duta oleh Dalang Ki Anom Suroto yang dilakukan oleh Ninggar (2014) menunjukkan bahwa wujud nilai-nilai budi pekerti dalam lakon pewayangan Kresna Duta oleh dalang Ki Anom Suroto, yaitu: (1) nilai budi pekerti yang berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan Tuhan yang meliputi berdoa kepada Tuhan (Dewa) dan menerima apa yang sudah menjadi kehendak dari Tuhan (Dewa), cinta kasih Tuhan (Dewa) kepada manusia, Meminta pertolongan kepada Tuhan (Dewa), (2) nilai budi pekerti yang berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan manusia: menjaga kebersamaan, gotong royong, saling

menghormati, berterima kasih, mengingat jasa baik orang lain, balas budi antar sesama, melaksanakan kewajiban, melaksanakan perintah, memberikan restu, meminta pendapat, menerima pendapat, saling menghormati, mengingat kebaikan, rela berkorban, dan tolong menolong dan (3) nilai budi pekerti yang berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan diri sendiri: mengalah, bersikap ikhlas, bertanggung jawab, memiliki tekad, berhati-hati, bersikap waspada, pantang menyerah, bersikap bijak, dan mawas diri.

Tahapan cerita atau yang sering disebut sebagai lampahan mempunyai nilai-nilai komunikasi yang banyak ditemukan di lingkungan sekitar. Prabu Kresna sebagai sosok yang dikenal bijaksana, tentu saja terkait dengan komunikasi yang dibawakan dalam lakonnya. Atas dasar tersebut penulis ingin mengetahui lebih mendalam nilai-nilai komunikasi dalam lakon pewayangan Prabu Kresna. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Nilai-Nilai Komunikasi dalam Lakon Pewayangan Prabu Kresna”.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Sumber data yang digunakan, yaitu sumber data primer, meliputi dalang dan tokoh kesenian/budayawan; dan sumber data sekunder, yaitu dengan melakukan

pengamatan dan pemahaman terhadap video pementasan wayang dengan lakon pewayangan Prabu Kresna. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan studi dokumen. Analisis data yang digunakan dengan langkah reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan (Singarimbun dan Effendy, 1989)

Tinjauan Pustaka

Teori Etnografi

Menurut Hymes (1974), istilah etnografi komunikasi sendiri menunjukkan cakupan kajian berlandaskan etnografi dan komunikasi. Cakupan kajian tidak dapat dipisah-pisahkan, misalnya hanya mengambil hasil-hasil kajian dari linguistik, psikologi, sosiologi, etnologi, lalu menghubung-hubungkannya. Fokus kajiannya hendaknya meneliti secara langsung terhadap penggunaan bahasa dalam konteks situasi tertentu, sehingga dapat mengamati dengan jelas pola-pola aktivitas tutur, dan kajiannya diupayakan tidak terlepas (secara terpisah-pisah), misalnya tentang gramatika (seperti dilakukan oleh linguist), tentang kepribadian (seperti psikologi), tentang struktur sosial (seperti sosiologi), tentang religi (seperti etnologi), dan sebagainya. Dalam kaitan dengan landasan itu, seorang peneliti tidak dapat membentuk bahasa, atau bahkan tutur, sebagai kerangka acuan yang sempit. Peneliti harus mengambil konteks suatu komunitas (*community*), atau jaringan orang-orang, lalu meneliti kegiatan komunikasinya secara menyeluruh, sehingga tiap

penggunaan saluran atau kode komunikasi selalu merupakan bagian dari khasanah komunitas yang diambil oleh para penutur ketika dibutuhkan.

Etnografi komunikasi merupakan metode implikasi sederhana di mana di dalamnya terdapat pola komunikasi yang dimiliki oleh sekelompok individu. Untuk mengkaji nilai-nilai komunikasi dalam lakon pewayangan Prabu Kresna, diperlakukan pengkajian unit-unit interaksi. Hymes (dalam Zakiah, 2005) mengemukakan unit-unit tersebut meliputi, situasi tutur (*speech situation*), peristiwa tutur (*speech event*), dan tindak tutur (*speech event*).

Hakikat Nilai

Nilai dalam bahasa Inggris adalah *value*. Istilah nilai dalam bidang filsafat dipakai untuk menunjukkan kata benda yang abstrak, yang artinya *worlh* (keberhargaan) atau *goodness* (kebaikan). Nilai sendiri memiliki banyak arti bagi beberapa tokoh antara lain menurut Ralp Perry (dalam Liliweri, 2014): “*Value as any object of any interest*”, maknanya adalah bahwa nilai sebagai suatu objek dari suatu minat individu; John Dewey menyatakan: “*value is any object of social interest*”, maknanya adalah bahwa sesuatu bernilai apabila disukai dan dibenarkan oleh sekelompok manusia (sosial); Kupperman (dalam Liliweri, 2014) mendefinisikan nilai adalah patokan normatif yang mempengaruhi

manusia dalam menentukan pilihannya diantara cara-cara tindakan alternatif; Gordon Allport (dalam Liliweri, 2014) mendefinisikan nilai adalah keyakinan yang membuat seseorang bertindak atas dasar pilihannya; Hans Jonas berpendapat bahwa nilai adalah alamat sebuah kata “ya”; Kluckhohn (dalam Luxemburg, 1992) berpendapat bahwa nilai adalah konsepsi dari apa yang diinginkan, yang mempengaruhi pilihan terhadap cara, tujuan antara dan tujuan akhir tindakan; Mulyana mengatakan bahwa nilai adalah rujukan dan keyakinan dalam menentukan pilihan; dan menurut Purwodarminto, nilai dapat diartikan dalam 5 hal yaitu harga dalam taksiran, harga sesuatu, angkakepandaian, mutu dan sifat yang penting (Prasetyo, 2011).

Nilai-Nilai dalam Komunikasi

Menurut Widjaja dan Wahab (1987) terdapat tiga bentuk nilai pesan dalam komunikasi yaitu:

1) Informatif

Yaitu untuk memberikan keterangan fakta dan data kemudian komunikasi mengambil kesimpulan dan keputusan sendiri, dalam situasi tertentu pesan informatif tentu lebih berhasil dibandingkan persuasif.

2) Persuasif

Yaitu berisikan bujukan yakni membangkitkan pengertian dan kesadaran manusia bahwa apa yang kita sampaikan akan memberikan sikap berubah. Tetapi berubahnya atas kehendak sendiri. Jadi perubahan seperti ini bukan terasa dipaksakan

akan tetapi diterima dengan keterbukaan dari penerima.

3) Koersif

Menyampaikan pesan yang bersifat memaksa dengan menggunakan sanksi-sanksi bentuk yang terkenal dari penyampaian secara inti adalah agitasi dengan penekanan yang menumbuhkan tekanan batin dan ketakutan dikalangan publik.

Koersif berbentuk perintah-perintah, instruksi untuk penyampaian suatu target (Widjaja & Wahab, 1987).

Lakon Pewayangan Prabu Kresna

Tokoh Kresna dikenal sebagai manusia jelman dewa, tokoh itu mempunyai banyak cerita dan keistimewaan. Maka termasuk tokoh yang menjadi perhatian masyarakat pecintanya. Demikian besar perhatian masyarakat terhadap tokoh itu, kemudian muncul banyak cerita lakon dengan menampilkan tokoh Kresna. Kelahiran, perkawinan dan beberapa cerita lakon mengangkat tokoh Kresna sebagai tokoh utama. Cerita yang melibatkan warga Padhawa kebanyakan melibatkan Kresna juga.oleh karena itu bila menyoroti tokoh Kresna akan memperoleh gambaran watak dan sikap Kresna dalam berbagai peristiwa.

Kresna anak periang dan besar di antara gembala. Kekuatan bahunya terkenal di tiga dunia. Ia membunuh raja Haya yang tinggal di hutan Yamuna, membunuh Danawa berwujud banteng dahsyat yang menakutkan, membunuh Pralambang,

Naraka, Yamba, Pita, Asura dan Muru. Ia membunuh Kamsa yang dibantu oleh Jarasanda. Bersama Balarama ia menghancurkan Sunaman saudara Kamsa dan raja Surasena. Kresna menang dalam sayembara bagi anak perempuan raja Gandara, mengalahkan Jarasanda, Sisupala, Samba dan menguasai kota para Ditya di tepi laut. Ia mengalahkan suku Angga dan Bangga. Di dasar laut ia mengalahkan Waruna, di dasar bumi ia mengalahkan Pancajana dan memperoleh kerang Pancajanya (Ninggar, 2014). Bersama Arjuna memadamkan kemarahan Agni di hutan Kandawa dan memperoleh senjata cakra. Ia mengacau Amarawati dengan kendaraan garuda, mengacau kota Indra dan melarikan Parijata.

Kresna adalah manusia jelmaan dewa yang dalam masyarakat berkedudukan sebagai seorang yang menjabat raja, kepala keluarga dan anggota masyarakat. Kresna adalah keturunan dewa wisnu, sehingga ia mempunyai watak seperti dewa. Kresna ini memiliki sifat yang sangat baik ia tidak sombong kepada semua orang. Kresna dikenal sebagai raja Dwarawati yang suka berbuat seperti pendeta, senang berbuat adil, senang berolah keprajuritan dan mengindahkan sopan santun. Kresna memiliki keistimewaan, dicintai oleh para resi dan dewa. Kresna ini memiliki sifat kasih sayang yang tinggi terhadap anak-anaknya ia tidak pernah membedakan anak satu

dengan yang lain. Sosok kresna adalah sosok yang baik kita tiru karena ia mengajarkan kita untuk berbuat baik terhadap sesama tanpa harus melihat kedudukan seseorang. Tokoh kresna pun tidak pernah sombong terhadap ilmu yang ia punya, sungguh bijaksan sikap yang ia miliki.

Pembahasan

Wayang merupakan sebuah seni pertunjukan boneka bayangan yang banyak mengandung unsur seni lainnya, baik seni musik, sastra, kriya (seni rupa) dan lain-lain di dalamnya ada dalang sebagai pembawa cerita dan pengerak wayang, blecong atau lampu pertunjukan, kelir (layar putih), sinden dan gamelan. Secara etimologi kata wayang merupakan bahasa Jawa yang berarti bayangan karena wayang dapat diartikan pula sebagai sebuah bayangan sifat manusia, selain itu Wayang sebagai penggambaran alam pikiran Orang Jawa yang dualistik. Ada dua hal, pihak atau kelompok yang saling bertentangan, baik dan buruk, lahir dan batin, serta halus dan kasar. Keduanya bersatu dalam diri manusia untuk mendapat, keseimbangan. Wayang juga menjadi sarana pengendalian sosial, misalnya dengan kritik sosial yang biasanya disampaikan lewat humor, Wayang juga menanamkan solidaritas sosial, sarana hiburan, dan pendidikan (Sumaryoto, 1990).

Meskipun keberadaan wayang kulit ini masih terbilang menjadi

minoritas seni, namun peminatnya masih cukup setia melestarikan dan terus berusaha untuk menjadikan kesenian wayang ini menjadi kesenian yang syarat akan nilai-nilai luhur dan kearifan lokal, dan mampu menjadi sarana edukasi serta hiburan bagi masyarakat kota Semarang sendiri. Karena Kesenian Wayang ini syarat akan unsur komunikasi, karena wayang merupakan salah satu media yang untuk memberikan pesan-pesan positif baik moral, agama, kehidupan, edukasi serta sebagai kritik sosial, dan lain-lain.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya nilai budi pekerti pada dalam pementasan lakon pewayangan Prabu Kresna, khususnya dalam *lampahan Kresna Duta* dalam rekaman audio yang meliputi nilai budi pekerti yang berhubungan antara manusia dengan Tuhan (Dewa), nilai budi pekerti yang berhubungan antara manusia dengan manusia, dan nilai budi pekerti yang berhubungan antara manusia dengan diri sendiri.

Apabila dalam dunia politik internasional dikenal sebutan “Diplomat”, di dunia pewayangan predikat itu layak disandang oleh seorang tokoh yang keahliannya setaraf dengan profesi tersebut. Dia adalah Prabu Kresna awatara (titisan) Dewa Wisnu pemelihara perdamaian pengendali keadilan dan kesejahteraan umat di Jagat Raya. Anak Raja Basudewa dari Dewi Mairah itu mempunyai keahlian berbicara fasih, taktis, diplomatis, disegani kawan

maupun lawan. Kadang-kadang ia menggunakan bahasa sindir yang tajam tapi tidak terasa menusuk hingga orang yang kena sindir tidak menaruh dendam atau marah selain mengakuikebenarannya.

Dalam dunia pewayangan, nama Prabu Kresna atau Batara Kresna, atau Raden Narayana, atau Raden Padmanaba, atau Raden Danardana, atau Raden Harimurti, atau Prabu Wisnumurti sangatlah dikenal. Ia terkenal sebagai tokoh yang baik, berbudi luhur, cerdas, cerdik, dan maha sakti. Tokoh ini juga sangat terkenal karena keberpihakannya pada Pandawa, keluarga tokoh-tokoh pewayangan yang menyimbolkan kebaikan, dalam berperang di Kurusetra melawan pihak Kurawa yang melambangkan kejahatan dan angkara murka. Kebijakan Prabu Kresna bahkan dikenal sebagai salah satu ajaran agama Hindu, yaitu percakapan Prabu Kresna sebagai sais kereta perang dengan Arjuna dalam kitab *Bhagavad Gita*.

Prabu Kresna yang pada masa kecilnya bernama Raden Narayana adalah seorang raja sebuah kerajaan besar bernama Dwarawati. Ia adalah putra Prabu Basudewa raja negara Mandura. Prabu Kresna sebenarnya adalah titisan dewa Wisnu, itu sebabnya ia begitu sakti mandraguna dan bijaksana. Banyak sekali yang dapat diceritakan mengenai Prabu Kresna ini, hanya saja begitu panjang

dan berliku bila membahas cerita mengenai tokoh ini saja. Dalam catatan kali ini saya hanya ingin mencoba berpikir dan menganalisis secara dekonstruktif mengenai tokoh ini. Selama ini dalam dunia pewayangan ataupun pemikiran masyarakat *Jawa* pada umumnya,

Kresna adalah tokoh yang baik, berwibawa dan berwatak ksatria karena memihak Pandawa dan mewejangi Pandawa dengan petuah-petuah bijak serta merupakan ahli strategi perang Pandawa.

Pementasan lakon pewayangan Prabu Kresna syarat dengan nilai-nilai komunikasi yang efektif. Komunikasi yang komunikatif merupakan komunikasi yang efektif, di mana kedua belah pihak sama-sama memahami makna komunikasi yang terjadi di antara mereka, baik secara informatif maupun persuasif. Dengan kata lain, komunikasi berlangsung efektif dan efisien jika menghasilkan tindakan sesuai tujuan dan biayanya wajar, dalam hal ini dapat dilihat dalam penggunaan wayang purwa di kalangan masyarakat Jawa yang dalam hal ini cenderung untuk ditinggalkan dan beralih ke media elektronik di era globalisasi teknologi informasi dan komunikasi di berbagai negara berkembang di dunia.

Wayang digerakan oleh seorang dalang, saat mendalangi sebuah cerita wayang dalam pagelaran wayang kulit tidak terlepas dari penyampaian pesan baik pesan

verbal maupun nonverbal, yang akan di sampaikan kepada penontonnya, baik pesan moral, kritik sosial, religi maupun pesan-pesan kebaikan lainnya. Penggunaan bahasa verbal biasanya paling dominan dilakukan dalang, terutama bahasa Indonesia, sansekerta serta bahasa Jawa sehari-hari, namun meski demikian bahasa verbal memang di haruskan karena sudah ada aturan-aturan khusus dalang pagelaran wayang agar penonton dapat mengerti apa yang di sampaikan oleh sang dalang (Soedarsono, 2012).

Selain bahasa verbal adapun bahasa atau pesan non-verbal yang di lakukan oleh dalang, tidak sembarangan bahasa non-verbal ini di ciptakan karena beberapa bahasa non-verbal sudah ada aturan atau pakem yang sudah di buat, karena dalam pagelaran wayang tidak bisa hanya bahasa verbal yang di sampaikan, non-verbal pun begitu penting karena di setiap lakon atau ceritanya, meskipun tidak hanya gerakan tubuh namun pakaian setting tempat hinggabunyi-bunyian sudah memiliki makna tersendiri dalam pagelaran ini. Apalagi dalang harus memvisualisasikan wayang tersebut di balik layar oleh karena itu keduanya harus saling berkesinambungan baik bahasa verbal maupun non-verbal agar pesan moral yang dimaksud dapat di cerna oleh para penonton.

Komunikasi merupakan bagian dari kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Secara garis besar komunikasi

merupakan kebutuhan hakiki bagi kehidupan manusia. Banyak orang berpendapat bahwa salah satu alasan mengapa kita berkomunikasi adalah untuk memperoleh informasi dan mengetahui terhadap suatu yang menarik perhatian kita, sekaligus berinteraksi dengan orang lain. Dalam kehidupan manusia, komunikasi memegang peranan yang sangat penting, karena komunikasi merupakan wahana utama dari kegiatan dan kehidupan manusia sehari-hari. Komunikasi menjadi sebuah alat hidup bagi kepentingan manusia, karena manusia adalah makhluk sosial atau makhluk yang tidak dapat berdiri sendiri, tetapi ia senantiasa memerlukan dan membutuhkan bantuan orang lain.

Manusia antara satu dengan yang lainnya selalu mengadakan hubungan dan kerjasama untuk saling memenuhi kebutuhan masing-masing sebagaimana dikemukakan oleh Pradopo (2009) yang mengatakan bahwa komunikasi selalu hadir dalam bidang kehidupan manusia, karena merupakan faktor yang sangat penting dalam menumbuhkan hubungan antara manusia. Melalui komunikasi manusia dapat mengadakan tukar menukar pengetahuan dan pengembangankerjasama.

Adapun kepada para penonton, komunikasi persuasif dalam pementasan wayang kulit dengan lakon Prabu Kresna dilakukan oleh dalang dengan menyampaikan pesan-pesan persuasif secara verbal agar

sikap dan pemahaman penonton menjadi lebih baik, dan pada akhirnya memiliki budi pekerti dan perilaku yang baik. Inilah yang kemudian dalam konteks kajian ini disebut sebagai peningkatan akidah, yakni meningkatnya akidah seseorang dari yang tidak beragama menjadi taat beragama, dan dari yang kurang bisa membina hubungan baik dengan orang lain kepada orang dengan pemahaman dan kemampuan membina hubungan sosial yang baik. Sosok Prabu Kresna dalam pementasan wayang kulit dengan lakon Prabu Kresna dalam adegan yang dikenal dengan sebutan Bahgawat Gita, yaitu wejangan Kresna kepada Arjuna yang isinya meluruskanpendirian yang keliru serta membangkitkan semangat juangnya. Komunikasi tersebut mampu membangkitkan semangat dari penonton untuk bangkit menghadapi kesulitan, tanpa adanya pernyataan secara langsung, namun memiliki sifat yang membujuk, bahkan memerintah (Putri, 2014).

Lakon Kresna Duta garap Manteb Sudarsono menyesuaikan dengan kondisi penonton agar tetap mengapresiasi hingga selesainya pertunjukan. Konsep penggarapan alur dramatik lakon sesuai dengan estetika modern yaitu menyusun pertunjukan wayang sesuai dengan isi dan bentuk. Dengan selalu memacu psikologis, merangsang emosi, sedikit berupa kritik atas kondisi masyarakat menjadikan penonton

merasakan mendapatkan semangat baru dalam mengisi pesan pembangunan (Soedarsono, 2012).

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai komunikasi yang terdapat dalam lakon pewayangan Prabu Kresna, antara lain nilai informatif, nilai persuasif, dan nilai koersif. 1) Nilai komunikasi informatif dalam lakon pewayangan Prabu Kresna, terlihat dari Kresna menunjukkan sikap adil dan bijaksana saat bertugas sebagai duta. Ketika dilecehkan oleh Duryudana Kresna tetap bersabar. Ia sesungguhnya dapat mengukur kemampuan dirinya dengan kesaktian Duryudana. Jika mau Kresna secara mudah dapat menaklukkan Duryudana dan bala Kurawa seorang diri, tetapi tindakan ini tidak dilakukannya. Kresna bersikap bijak terhadap rivalnya ia tidak serta merta melakukan kekerasan. Secara tidak langsung, sikap dari Prabu Kresna tersebut memberikan sebuah informasi bahwa kekerasan bukanlah hal yang selalu dapat menyelesaikan suatu permasalahan; 2) Nilai persuasif dalam lakon pewayangan Prabu Kresna, terlihat dari nilai budi pekerti berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan Tuhan (Dewa), nilai budi pekerti yang berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan manusia, dan nilai budi pekerti yang berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan diri sendiri. Prabu

Kresna dalam komunikasi yang disampaikan oleh dalang berusaha untuk merubah sikap penonton, baik sikap terhadap Tuhan, sesama ataupun dengan diri sendiri (Sastrapratedja, 1993); 3) Nilai koersif dalam lakon pewayangan Prabu Kresna, terlihat ketika Kresna bertindak sebagai kusir kereta perang Arjuna di gelanggang payudan Kurusetera. Wejangan Prabu Kresna kepada Arjuna yang isinya meluruskan pendirian yang keliru mampu membangkitkan semangat juang Arjuna (Bastomi, 1993). Wejangan Prabu Kresna berupa perintah terhadap Arjuna tersebut meskipun memulihkan kepercayaan diri serta membangkitkan kembali daya juang Arjuna, namun memiliki makna kemarahan yang menimbulkan ketakutan bagi penonton.

Daftar Pustaka

- Bastomi, S. 1993. *Nilai-nilai Seni Pewayangan*. Semarang : Dahara Prize.
- Liliweri, A. 2004. *Wacana Komunikasi Organisasi*. Bandung: PT. Mandar Maju.
- Luxemburg, J.V. 1992. *Pengantar Ilmu Sastra*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka.
- Ninggar, G.M.L. 2014. *Nilai-Nilai Budi Pekerti dalam Lakon Pewayangan Kresna Duta oleh Dalang Ki Anom Suroto*. Skripsi. Yogyakarta : Program Studi Bahasa Jawa Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah

- Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta.
- Piliang, A.Y. 2003. *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studie Atas Matinya. Makna*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Prasetyo. 2011. *Pendidikan Nilai:Definisi Nilai Menurut BeberapaTokoh*.
<http://edukasi.kompasiana.com/2011/09/28/pendidikan-nilai-definisi-nilaimenurut-beberapa-tokoh-399000.html>.
- Pradopo, R.D. 2009. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik dan Penerapannya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Putri, N. M. 2014. *Analisis Karakter Tokoh Utama dalam Lakon Wayang Kresna Gugah Sanggit Ki Jungkung Darmoyo*. Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa. Vol. 05. No. 03. Purworejo: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Sastrapratedja. 1993. *Pendidikan Nilai*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Singarimbun, M dan Effendy, E. 1989. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3S.
- Soedarsono. 2012. *Garap Lakon Kresna Dhuta dalam Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta Kajian Tektual Simbolis*. Harmonia. Volume 12. No.1. Surakarta: Institut Seni Indonesia.
- Sumaryoto.1990. *Ensiklopedia Wayang Purwa I: Proyek Pembinaan Kesenian Direktur Jenderal Kebudayaan*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widjaja, A.W dan Wahab, M. Arisyk. 1987. *Strategi Public Relations*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.
- Zakiah, K. 2005. *Penelitian Etnografi Komunikasi: Tipe dan Metode. Mediator*. Vol. 9. No. 1:181-188.
- Zuriah, Nurul. 2007. *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.