

Pola Komunikasi Anggota Sanggar Seni *Blakasuta* Dalam Melestarikan Budaya *Dalang Jemblung*

Fathia Salsabila, Bambang Widodo, dan Shinta Prastyanti

Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jenderal Soedirman
 fathia.salsabila@mhs.unsoed.ac.id

Publikasi

Vol. 01, No. 01, Juni 2021

Kata kunci:

Dalang Jemblung;
 Komunikasi kelompok;
 Tema Fantasi

Keyword:

Dalang Jemblung;
 Group Communication;
 Fantasy Theme

Abstrak

Sanggar Seni Blakasuta merupakan forum komunikasi antar seniman yang berdiri sejak 9 Agustus 2016 dan beranggotakan 22 orang. Kekhawatiran akan merebaknya pengaruh budaya asing merupakan alasan berdirinya sanggar ini, selain sebagai sarana media komunikasi dengan masyarakat. Penelitian untuk mendeskripsikan pola komunikasi kelompok *Sanggar Seni Blakasuta* serta faktor penghambat dan pendukungnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan *Symbolic Convergence Theory* dengan metode analisis tema (FTA). Pengumpulan data melalui wawancara mendalam dengan informan yang berasal dari dalam maupun dari luar *Sanggar Seni Blakasuta*. Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Analisis data menggunakan triangulasi sumber data. Hasil penelitian menunjukkan terdapat tiga pola komunikasi yaitu komunikasi sekunder, linear, dan sirkular. Faktor penghambat pola komunikasi *Sanggar Seni Blakasuta* terletak pada saluran, dan persepsi berdasarkan pengalaman, sementara persamaan bahasa yang digunakan merupakan factor pendukung.

Abstract

Blakasuta Art Group is a forum for communication among the artists. It was founded on August 9, 2016 and has 22 of members. The concern about the spread of foreign cultural influences is the reason for this establishment of this group, besides providing communication channel for the community. This research aim to determine of the group communication patterns were conducted by the *Blakasuta Art Group* and inhibiting and supporting factors. This study used qualitative method and uses *Symbolic Convergence Theory* with the theme analysis method (FTA). Data were collected through in-depth interviews with informant both from inside and outside of the group. The data were analysed by source triangulation through 3 stages: reduction, presentation and drawing conclusions. Finding of the study indicates the communication patterns were built in the group are secondary, linear, and circular. The inhibiting factors for communication pattern in this group are the channels/ media, and perceptions based on experience, while the same language as supporting factor.

1. Latar Belakang

Kata komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communis* yang berarti 'sama', *communico*, *communication*, atau *communicare* yang berarti menyebarkan atau memberitahukan informasi kepada pihak lain guna mendapatkan pengertian yang sama. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan, serta berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (PBDPN, 2001). Namun, menurut Lasswell (dalam Mulyana, 2016) cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut: *Who Says In Which Channel To Whom With What Effect?* Atau Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh Bagaimana?. Berdasarkan definisi Lasswell ini, menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur yang saling bergantung satu sama lain, yaitu komunikator/ sumber, pesan, media, komunikan/ penerima, dan efek.

Tanpa komunikasi tidak akan ada komunitas. Komunitas bergantung pada pengalaman dan emosi bersama, komunikasi berperan dan menjelaskan kebersamaan tersebut. Komunitas berbagi bentuk-bentuk komunikasi yang berkaitan dengan seni, agama, dan bahasa. Hall dalam Mulyana (2010) menyatakan bahwa budaya adalah komunikasi dan komunikasi adalah budaya. Berbicara tentang komunikasi berarti berbicara juga tentang budaya. Komunikasi sebagai jembatan interaksi antara manusia yang satu dengan yang lainnya tidak terlepas dari realitas budaya masyarakat yang diikat oleh etika atau adat istiadat. Budaya merupakan suatu kebiasaan yang mengandung nilai-nilai penting dan fundamental yang diwariskan dari generasi ke generasi. Warisan tersebut harus dijaga agar tidak luntur atau hilang sehingga dapat dipelajari dan dilestarikan kepada generasi berikutnya. Kebudayaan dengan kata dasar budaya berasal dari bahasa Sansakerta "*buddhayah*", yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti "budi" atau "akal".

Salah satu kabupaten di Jawa Tengah yang kaya akan budaya adalah Kabupaten Banyumas yang memiliki luas 1.335 km². Menurut narasumber Ki Dalang Agung Wicaksono selaku seniman di Kabupaten Banyumas, Kabupaten Banyumas memiliki lebih dari 62 kesenian. Namun saat ini hanya beberapa diantaranya saja yang terus dimainkan seperti *Calung*, *Cowongan*, *Ujungan*, *Wayang Jemblung*, *Lengger*, *Ebeg*, *Begalan*, *Karawitan Gagrag Banyumasan*, *Gending Banyumasan*, *Ketoprak*, dan *Geguritan*. Pernyataan yang disampaikan oleh Ki Dalang Agung Wicaksono tersebut ternyata berbeda dengan data resmi dari Dinas Olah Raga, Budaya, dan Pariwisata Banyumas (Dinporabudpar) yang dirilis pada tahun 2019 lalu. Pada website resmi Dinporabudpar ternyata hanya ditemukan 20 kesenian di kabupaten tersebut, salah satunya adalah *Dalang Jemblung Banyumasan* yang tersebar di Sumpiuh dan Tambak. Sebaliknya, menurut Ki Dalang Agung Wicaksono, *Dalang Jemblung* dapat ditemukan di berbagai daerah lain di Banyumas seperti Kecamatan Purwokerto Barat, Sokaraja, Baturraden, Cilongok, Somagede, dan Kecamatan Banyumas. Kata "*jemblung*" berasal dari "*gemblung*" yang artinya gila. Konon, kata ini digunakan untuk pertama kalinya pada zaman pemerintahan Raja Amangkurat Arum dari Kerajaan Mataram. Pada zaman itu, hiduplah seorang dalang aristokrat bernama *Ki Lebdojiwo*. Pada waktu pementasan, dalang ini selalu menyebut tokoh utamanya sebagai *Jemblung Umarmadi*. Sampai sekarang, pementasan *Dalang Jemblung* gaya *Ki Lebdojiwo* juga selalu menyebut tokoh utama dengan *Jemblung Umarmadi* (Kemdukbud, 2006).

Dalang Jemblung merupakan bentuk pementasan teater tutur karena tidak menggunakan alat musik. Seluruh pementasan berasal dari tutur kata atau berasal dari mulut. *Dalang jemblung* awalnya dimainkan oleh satu orang, namun sesuai perkembangan, pertunjukan ini disajikan oleh 5 orang atau lebih yang bertindak sebagai dalang sekaligus sebagai wayang, pemusik, dan sinden. Kesenian ini disajikan dengan posisi duduk, maka peyajiannya benar-benar memfokuskan pada seni suara berupa cerita dan dialog tanpa gerakan tubuh, tapi lebih pada mimik muka (ekspresi wajah). Adapun cerita yang disajikan berasal dari cerita pewayangan seperti *Cerita Menak*, *Serat Ambya*, *Babad Banyumas*, *Babad Pasir Luhur*, *Babad Tanah Jawi* dan sejenisnya.

Pihak-pihak yang terlibat dalam Sanggar Seni Blakasuta saling mendukung agar kesenian dan para pegiat seni di Banyumas tetap dapat eksis. Kekhawatiran akan semakin merebaknya pengaruh budaya asing menjadi alasan sanggar ini berdiri. Sanggar Seni Blakasuta yang berdiri sejak 9 Agustus 2016 ini beranggotakan 22 orang. Sanggar Seni Blakasuta merupakan sebuah forum diskusi, informasi, kolaborasi, dan komunikasi antar seniman di Kabupaten Banyumas. Kesenian pada hakekatnya merupakan tindakan komunikasi, baik vertikal horizontal yang disublimasikan sedemikian rupa sehingga tidak nampak vulgar. Perannya sebagai media komunikasi, menjadikan suatu kesenian akan lahir, tumbuh dan berkembang berdasarkan situasi dan kondisi masyarakat di mana kesenian tersebut

menampakan eksistensinya dan mampu bertahan dalam perubahan zaman, serta menumbuhkan jiwa tertentu (dalam istilah yang lain disebut sebagai elastisitas seni).

Sanggar Seni Blakasuta berupaya melestarikan *Dalang Jemblung* melalui interaksi secara terus menerus antara para anggota dengan jalan mengirim atau memberikan informasi pada setiap agenda kegiatan yang hendak dilaksanakan sehingga mendapatkan umpan balik yang positif dari setiap anggota sanggar yang tidak terikat dengan kepentingan pribadi. Berbicara tentang interaksi tentunya tidak akan lepas dari komunikasi. Komunikasi di suatu kelompok akan membentuk pola komunikasi. Pola komunikasi menurut Effendi (2000) adalah proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan keterpautan unsure-unsur yang dicakup beserta keberlangsungannya, guna memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis. Setiap kelompok tentu memiliki pola komunikasi berbeda yang menjadikannya ciri khas/ karakteristik kelompok tersebut dan membedakannya dari kelompok-kelompok lainnya. Pola komunikasi terdiri dari 4, yaitu: primer, sekunder, linear, dan sirkular. Keempat pola komunikasi tersebut menjadi dasar analisis pola komunikasi yang terjadi pada Sanggar Seni Blakasuta. *Symbolic Convergence Theory (SCT)* yang dikembangkan oleh Ernest Burmann, dengan *Fantasy Theme Analysis (FTA)* merupakan landasan teori dan metode dalam penelitian ini. Pertama kali teori ini disampaikan oleh Ernest Bormann dalam tulisannya yang bertajuk *Fantasies and Rhetorical Vision The Rhetorical Critism of Social Reality* yang diterbitkan dalam *Quarterly Journal of Speech* pada tahun 1972. Bormann juga menulis ratusan artikel dan laporan penelitian yang berfokus pada kohesivitas dan budaya kelompok, pengambilan keputusan dalam kelompok, penyanderaan, kartun politik, hingga kampanye politik. Tulisan Borman lainnya yang secara khusus dan lengkap berbicara tentang TKS adalah "*Convergence Theory: A Communication Formulation*" yang dimuat dalam *Journal of Communication*, tahun 1985.

Pola komunikasi yang terjalin di Sanggar Seni Blakasuta menjadi hal yang sangat menarik untuk diteliti, mengingat pola komunikasi tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sebuah komunitas, termasuk sanggar seni Blakasuta. Selain itu semakin tergerusnya eksistensi budaya lokal karena serbuan budaya asing yang masuk dalam sendi-sendi kehidupan budaya bangsa Indonesia termasuk seni pedalangan serta sulitnya regenerasi pelestarian budaya Dalang Jemblung menjadikan tema penelitian ini penting untuk dikaji. Berdasarkan urgensi penelitian tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi yang terjalin di dalam sanggar sehingga mampu melestarikan budaya *Dalang Jemblung*.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini berangkat dari paradigma konstruktivisme yang memandang bahwa realitas kehidupan sosial bukanlah realitas yang natural tetapi terbentuk dari hasil konstruksi (Ardianto, 2010). Kedua jenis data, yaitu data sekunder dan data primer, dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta analisis dokumen terkait. Menurut Sugiyono (2012) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Sedangkan teknik pemilihan informan pada penelitian ini menggunakan cara *purposive sampling* yang sesuai dengan kriteria untuk informan utama sebagai berikut :

- 1) Pengurus atau anggota *Sanggar Seni Blakasuta*
- 2) Terlibat langsung dalam aktivitas *Sanggar Seni Blakasuta*
- 3) Mengetahui serta memahami makna dan fungsi *Dalang Jemblung*
- 4) Selalu turut serta dalam pementasan *Dalang Jemblung*

Sedangkan untuk informan pendukung, peneliti menentukan kriteria sebagai berikut :

- 1) Budayawan atau seniman di Kabupaten Banyumas
- 2) Mengetahui, dan mengenal serta memahami tentang *Dalang Jemblung*
- 3) Mengetahui aktivitas *Sanggar Seni Blakasuta*

Berdasarkan teknik *purposive sampling* dan ketiga kriteria tersebut di atas, maka penulis menentukan informan pendukungnya adalah: (1) Carlan, S.Sn dan (2) Bambang Wadono, M.Pd.

Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Huberman & Miles, 1992). Raco (2010:134) menjelaskan bahwa untuk menguji keabsahan atau validitas hasil penelitian terdapat tiga cara atau metode yaitu dengan menggunakan *triangulasi*, *member checking*, dan *auditing*. Metode yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan dalam ini adalah triangulasi sumber data yang merupakan suatu metode keabsahan data dengan mengecek dan membandingkan ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari informan yang dipilih dengan sumber yang berbeda (Moleong, 2010).

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini didasari oleh fenomena hampir punahnya beberapa kesenian di Banyumas. Pernyataan ini dikutip dari *RadarBanyumas.co.id* pada tahun 2016 lalu. Kepala Bidang Kebudayaan Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata (Dinporabudpar) Banyumas pada saat itu yaitu Rustin Herwanti melalui Kasi Tradisi, Kebudayaan, dan Purbakala, Carlan menyampaikan revitalisasi kesenian tradisional di Kabupaten Banyumas terhambat dengan tidak adanya regenerasi. Hal itu bisa membuat sejumlah kesenian tradisional di Banyumas terancam punah, salah satunya *Dalang Jemblung*. Pada akhir November tahun 2019 lalu, peneliti melihat pertunjukkan *Dalang Jemblung* kontemporer di Gedung Kesenian Sutedja dan merasa tertarik dengan kesenian tersebut. Ketertarikan tersebut berlanjut dengan mencari informasi mengenai sang dalang dan menemukan bahkan ternyata dalang yang bernama Agung Wicaksono tergabung dalam sebuah komunitas yang bernama Sanggar Seni *Blakasuta* yang juga berfokus dalam kesenian *Dalang Jemblung*. Pada saat itulah muncul ketertarikan untuk mengetahui pola komunikasi yang terjalin di dalam komunitas tersebut sehingga komunitas tersebut terus bertahan melestarikan *Dalang Jemblung* yang hampir punah.

Pengumpulan data penelitian melalui wawancara dilakukan sebanyak 5 kali dengan 5 orang informan yang berbeda, baik informan utama maupun pendukung. Wawancara pertama dan kedua dilakukan pada hari yang sama yaitu pada tanggal 6 November 2020 di Gedung Kesenian Sutedja pada pukul 13.05 WIB, berlangsung selama kurang lebih 4,5 jam untuk kedua informan. Wawancara ketiga dilakukan pada tanggal 20 November 2020 di salah satu warung makan tempat informan merintis usaha. Wawancara keempat dilakukan pada 20 Desember 2020 dengan Bapak Bambang Wadoro di kediaman beliau. Wawancara dengan Pak Bador berjalan kurang lebih 3 jam. Selanjutnya wawancara terakhir dilakukan pada 28 Desember 2020 dengan Bapak Carlan, S.Sn. selama 2 setengah jam berlangsung di kantor Dinporabudpar Banyumas. Berdasarkan data yang terkumpul selama kurang lebih 3 bulan diperoleh hasil bahwa Sanggar Seni *Blakasuta* masuk ke dalam 4 dari 9 kategori kelompok menurut Saleh (2012) yaitu saling ketergantungan, partisipasi terus-menerus, pembagian tugas, dan waktu relatif lama.

3.1. Karakteristik informan

Informan utama dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik *purposive sampling* yang kriterianya telah disebutkan diatas. Terdapat 5 informan yang dibagi menjadi dua yaitu informan utama dan informan pendukung.

Tabel 1. Karakteristik Informan

Nama	Kedudukan	Usia	Asal	Informan
Ki Dalang Agung W	Dalang	39 th	Purwokerto	Utama
Dwi Pamungkas	Pemain/Koreografer	22 th	Purwokerto	Utama
Fahmi Vidi Alamsyah	Pemain	31 th	Purwokerto	Utama
Carlan, S.Sn.	Kasi Kesenian Dinporabudpar	57 th	Purwokerto	Pendukung
Bambang Wadoro, M.Pd.	Pengamat Budaya	61 th	Purwokerto	Pendukung

Sumber: Data Olahan Penulis (2020)

3.2. Fantasy Theme (*Inside Joke* : *Akang Mas*)

Bormann mendefinisikan tema fantasi sebagai isi pesan yang didramatisasi hingga memicu rantai fantasi (*the content of the dramatizing message that sparks the fantasy chain*). Dramatisasi pesan tidak terjadi dalam konteks tugas atau pekerjaan yang tengah dihadapi. Tema fantasi yang dimaksud peneliti disini adalah berupa *inside joke*. Tidak hanya membahas seputar pementasan, bercandaan atau gurauan juga sering kali dilakukan agar suasananya tidak terlalu kaku dan serius. Selain itu, gurauan tersebut juga dapat meningkatkan kohesivitas antaranggota sanggar.

Pada pertemuan kedua dengan *Kang Totman* dan juga *Mas Dwi*, *Kang Totman* memperkenalkan *Mas Dwi* kepada peneliti dengan *embel-embel* "Kang Mas". Lalu *Mas Dwi* yang merasa diperkenalkan seperti itu lantas tertawa dan menyanggah kalau itu hanya bercanda. Peneliti yang tidak mengetahui arti dari bercandaan tersebut lantas bertanya. Lalu *Kang Totman* memberikan informasi bahwa *Dwi* merupakan anggota termuda yang memiliki paras yang cukup ganteng. *Kang Totman* berkata pada wawancara 6 November 2020 menyampaikan bahwa karena *Dwi* ganteng maka pernah suatu waktu seorang *lengger* mendekati *Dwi*, padahal *lengger* tersebut umurnya jauh diatas *Dwi*. *Dwi* yang baru mulai mengikut proses hanya tertawa saja.

Tidak hanya itu, ketika ada proses yang melibatkan pemain dari luar sanggar, ada seorang perempuan yang terbilang masih muda mendekati *Kang Totman* dan menanyakan nama Dwi serta meminta nomor *hand phonenya*. Hal ini diceritakan kepada anggota sanggar lainnya ketika sedang berkumpul dan lantas Dwi dipanggil dengan “Kang Mas Dwi” seperti perempuan yang memanggilnya “Kang Mas” pada waktu itu. Dwi merupakan seorang yang *humble* dan juga *friendly* dan tidak merasa canggung serta dapat mengikuti alur pembicaraan ketika dilakukan wawancara. Sifatnya itu memancing anggota sanggar lainnya untuk menginterpretasikan makna tentang dirinya saat berinteraksi dengan kelompok. Berbagai makna simbol mengenai sifat dan perilaku Dwi yang disampaikan masing-masing individu akan menciptakan penyatuan (konvergensi). *Kang Totman* sebagai informan utama dalam penelitian ini juga menyatakan bahwa anggotanya memang senang sekali bercanda.

Kang Totman juga menjelaskan bahwa tidak hanya Dwi yang seringkali dipanggil *Kang Mas* sebagai bahan candaan, namun ada juga Melinjo yang ternyata juga sering diledaki oleh anggota lainnya karena jomblo. Bercandaan yang anggota Sanggar Seni Blakasuta lakukan ketika berproses atau latihan selain di atas panggung ketika pementasan berlangsung. Hal itu merupakan sesuatu yang secara refleksi diucapkan atau dilakukan oleh aktor dalam pementasan karena seringnya bercanda ketika latihan. Tema fantasi yang diciptakan oleh anggota sanggar ini membuktikan bahwa proses yang mereka lakukan sangatlah intim. Bercandaan yang mereka bangun, hanya dimengerti oleh anggota saja. Tema fantasi yang diciptakan untuk Dwi dengan sebutan “Kang Mas” juga ternyata berhasil membangunkan sebuah imajinasi di atas panggung. Aktor di atas panggung selama pementasan dapat secara tiba-tiba memanggil lawan mainnya dengan sebutan tersebut, meski yang dimaksud adalah Dwi. Bercandaan ketika proses membangunkan imajinasi dan mengingatkan aktor di atas panggung untuk memulai bercandaan tersebut. Tema fantasi yang diciptakan untuk Dwi dengan sebutan “Kang Mas” dapat mengubah suasana yang semula kaku menjadi cair. Tema ini berhasil dibangun oleh seluruh anggota Sanggar Seni Blakasuta sebagai bagian dari pelestarian kesenian *Dalang Jemblung* yang membutuhkan gurauan dalam pementasannya. Bercandaan tersebut terbukti juga mampu mempererat hubungan antar anggota.

3.3. Fantasy Chain (Rantai Fantasi)

Fantasy Chain diartikan sebagai rantai fantasi, yakni ketika pesan yang didramatisasi berhasil mendapat tanggapan dari partisipan komunikasi hingga meningkatkan intensitas dan kegairahan partisipan dalam berbagi fantasi. Ketika fantasi berkembang, maka terjadilah rantai fantasi. Bormann (dalam Suryadi 2010) menggambarkan rantai fantasi sebagai “a series of ideas that member link together like a play”. Rantai fantasi membawa partisipan saling berbagi cerita ke dalam konvergensi simbolik. Rantai fantasi menciptakan landasan pengertian bersama sehingga membuat kelompok mampu mencapai komunikasi yang empatik, sekaligus menghindarkan a *meeting of mind*. Berikut gambaran rantai fantasi dalam sanggar ini.

<i>Kang Totman</i>	:	Nah nanti Dwi Film nya bakalan tayang di Youtube
<i>Mas Dwi</i>	:	Iya mba tanggal 30 November
Peneliti	:	Oh <i>Mas Dwi</i> yang jadi Sutradaranya?
<i>Kang Totman</i>	:	(Fantasi) Iya judul “Kang Mas Dwi?”
<i>Mas Dwi</i>	:	Hahahahah
Peneliti	:	(Fantasi) Wah <i>Mas Dwi</i> dong yang main?
<i>Mas Dwi</i>	:	(Fantasi) Ya kalo aku yang main yang casting antri mba hahah
<i>Kang Totman</i>	:	Mentang-mentang ganteng
<i>Mas Dwi</i>	:	Engga <i>Kang</i> haha. Judulnya Sendratari Slave Of Love mba di Youtube tanggal 30 November jangan lupa di tonton ya hehe. Aku jadi koreografernya.
<i>Mas Dwi</i>	:	Engga <i>Kang</i> haha. Judulnya Sendratari Slave Of Love mba di Youtube tanggal 30 November jangan lupa di tonton ya hehe. Aku jadi koreografernya.

Fantasi *pertama*, dilempar oleh *Kang Totman* sebagai pemicu atau memancing partisipan lainnya untuk melemparkan fantasinya dengan menjawab pertanyaan peneliti dengan “Iya judul *Kang Mas Dwi*”. Fantasi *kedua*, dilakukan oleh peneliti yang melihat respon yang dibicarakannya yaitu Dwi tertawa. Peneliti mengingat kejadian perkenalan sebelumnya. Lantas peneliti kembali bertanya sebagai umpan balik “Wah *Mas Dwi* dong yang main?”. Fantasi *ketiga*, dilakukan oleh objek yang sedang dibicarakan

tersebut yaitu Dwi. Karena paham bahwa ia sedang dibercandai, maka Dwi pun merespon “Ya kalo aku yang main, yang casting antri mba haha”.

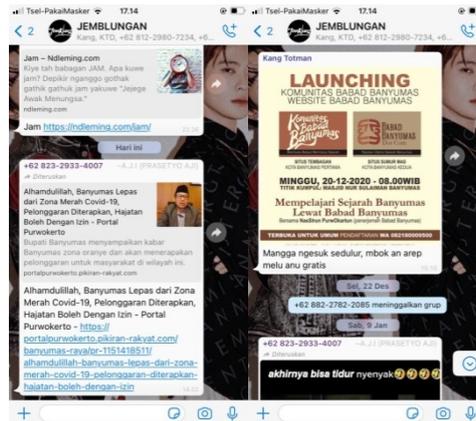
Upaya peneliti untuk memompa semangat berinteraksi dengan cara mengungkit tema fantasi dalam obrolan tersebut pun berhasil. Ketika *Kang Totman* melemparkan fantasinya, maka peneliti merespon dengan baik fantasi tersebut. Upaya keberhasilan inilah yang disebut rantai fantasi. Fantasy yang diciptakan oleh anggota Sanggar Seni *Blakasuta* ternyata juga terjadi ketika pementasan berlangsung. *Kang Totman* selaku ketua sekaligus informan utama dalam penelitian ini menyatakan bahwa bercandaan yang dilakukan selama berproses sering juga dilakukan di atas panggung. Namun *Kang Totman* mengatakan bahwa hal tersebut tidak ada dalam naskah. Bercandaan ketika latihan dan dilontarkan di atas panggung ketika pementasan berlangsung merupakan hal yang reflek dilakukan. Salah satu kalimat yang pernah dilontarkan adalah sebagai berikut: “*Aduh Kang Mas jangan sakit dong, nanti kalau sakit yang godain aku siapa?*”. Kalimat tersebut dilontarkan oleh seorang aktor laki-laki kepada lawan mainnya yang merupakan seorang laki-laki juga. Hal ini secara reflek dikatakan walaupun tidak ada di dalam naskah. “*Kang Mas*” yang ia lontarkan pada dialog tersebut merupakan panggilan bercandaan yang merujuk kepada Dwi walaupun bukan Dwi sebagai lawan mainnya. Rantai fantasi ternyata tidak hanya terjadi dalam kegiatan sehari-hari anggota *Sanggar Seni Blakasuta*, namun rantai fantasi juga terjadi di atas panggung ketika pementasan berlangsung.

3.4. Pola Komunikasi Sanggar Seni *Blakasuta*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi yang terjadi pada Sanggar Seni *Blakasuta* dapat dikategorikan ke dalam tiga pola, yakni pola komunikasi sekunder, linear dan sirkular. Pola yang pertama yaitu pola komunikasi sekunder, diantaranya dapat diketahui dari pernyataan *Kang Totman* yang menyampaikan bahwa sebenarnya tidak ada simbol khusus dalam proses komunikasi diantara anggota sanggar. Meskipun demikian, anggota sanggar dapat memahami apa yang disampaikan. Salah satu contohnya adalah ketika *Kang Totman* menyampaikan sebuah ungkapan yakni “*cita-cita*”. Dalam kata-kata “*cita-cita*” terdapat sebuah makna yang berarti “impian”. Menurut *Kang Totman* hal tersebut bukanlah sebuah simbol khusus, namun anggotanya mengerti apa yang dimaksudkannya. Kata-kata tersebut keluar ketika proses latihan berjalan sudah cukup lama sehingga *Kang Totman* bermaksud menyemangati anggotanya dengan menanyakan “*Mau apa?*” dengan bahasa “*cita-cita*”. Pola komunikasi sekunder terbagi menjadi dua lambang, yaitu verbal dan non verbal. Pada kasus ini, lambang yang digunakan ialah lambang verbal melalui ucapan “*cita-cita*”. Anggota sebagai komunikan ketika mendengar sang komunikator yaitu *Kang Totman* yang melontarkan kata-kata tersebut langsung menyahut dan memahami maksudnya dengan memberikan respon merespon “*cita-cita apa kie?*”. Pola komunikasi tersebut berhasil dibangun oleh Sanggar Seni *Blakasuta*.

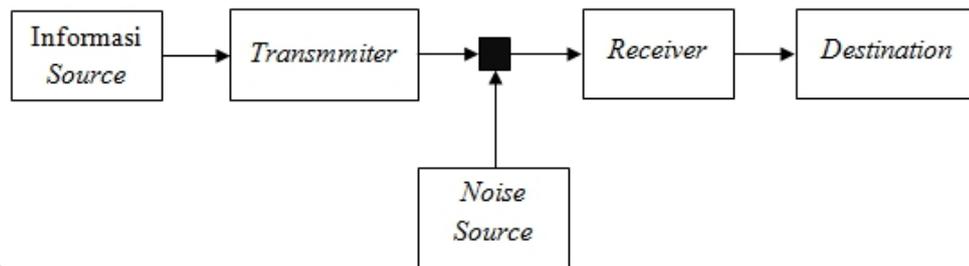
Pola komunikasi yang terjadi pada Sanggar Seni *Blakasuta* sejalan dengan formula Lasswell, yakni *who, says what, in which channel, to whom, dan with what effect* seperti yang terlihat pada gambar di atas. Menurut Mulyana (2010), unsur sumber (*who*) merangsang pertanyaan mengenai pengendalian pesan, sedangkan unsur pesan (*says what*) merupakan bahan untuk analisis isi. Saluran komunikasi (*in which channel*) dikaji dalam analisis media. Unsur penerima (*to whom*) dikaitkan dengan analisis khalayak, dan unsur pengaruh (*with what effect*) jelas berhubungan dengan studi mengenai akibat yang ditimbulkan. Dalam konteks pola komunikasi anggota sanggar, komunikator (*who*) yaitu *Kang Totman*, pesan yang disampaikan (*says what*) berupa kata-kata “*Cita-cita apa?*”, adapula media (*in which channel*) berupa tatap muka atau komunikasi secara langsung, penerima pesan (*to whom*) yaitu anggota sanggar yang sedang berproses, dan yang terakhir adalah efek yang ditimbulkan yaitu suasanya menjadi cair karena ungkapan tersebut dilontarkan sebagai bahan candaan. Sebagaimana telah dijelaskan dengan *FTA (Fantasy Theme Analysis)*, candaan menjadi salah satu faktor penguat pola komunikasi Sanggar Seni *Blakasuta*. Pola komunikasi ini juga menciptakan adanya konvergensi atau penyatuan kelompok.

Bentuk pola komunikasi lain pada Sanggar Seni *Blakasuta* adalah pola komunikasi linear. Pola komunikasi linear merupakan proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan, baik menggunakan media maupun tanpa media, tanpa adanya umpan balik dari komunikan. Dalam hal ini, komunikan bertindak sebagai pendengar. Alur pola komunikasi sekunder pada sanggar secara lengkap dapat dilihat pada komunikasi yang terjadi diantara anggota sanggar melalui WhatsApp di bawah ini.



Gambar 1. Grup WhatsApp Sanggar Seni Blakasuta
Sumber : Arsip Penulis (2020)

Percakapan yang terjadi dalam WhatsApp tersebut memperlihatkan bahwa Kang Totman bersama Melinjo sebagai admin grup tersebut. Kang Totman hanya mengirimkan pamphlet untuk suatu acara yang di dalamnya berisikan informasi mengenai nama acara, tanggal acara, waktu serta tempat acara akan berlangsung. Informasi yang diberikan cukup jelas dan lengkap berada dalam satu pamphlet yang di share. Dari data di atas, terlihat adanya pola komunikasi satu arah atau linear. Komunikator yaitu admin memberikan informasi melalui sebuah grup di media sosial yang berisikan anggota sanggar dan anggota yang berada di dalamnya menjadi komunikan. Komunikan dalam hal ini bertindak hanya sebagai pendengar. Berikut gambaran pola komunikasi linear Shannon dan Weaver.



Weaver

Sumber : Mulyana (2016)

Gambar 2. Pola Komunikasi Linear Shannon dan

Istilah linear mengandung makna lurus. Jadi proses linear berarti perjalanan dari satu titik lain secara lurus. Dalam konteks komunikasi pola komunikasi linear merupakan proses penyampaian pesan komunikator kepada komunikan dengan titik terminal. Dalam komunikasi linear akan berlangsung baik saat orang yang berkomunikasi tatap muka (*face to face communication*) maupun dalam komunikasi bermedia Gambar pola diatas menunjukkan bahwa sumber informasi menghasilkan pesan untuk disebarkan. Kemudian pemancar mengubah pesan sebagai isyarat untuk disalurkan. Dengan saluran tersebut isyarat disampaikan dari pemancar kepada penerima pesan dan selanjutnya komunikasi akan berjalan sebaliknya. *Destination* dalam gambar diartikan sebagai tujuan dari pesan yang disampaikan (Mulyana, 2016).

Model Shannon dan Weaver ini menyoroiti masalah penyampaian pesan berdasarkan tingkat kecermatannya. Pemancar (*transmitter*) mengubah pesan menjadi sinyal yang sesuai dengan saluran yang digunakan. Saluran (*channel*) adalah medium yang mengirimkan tanda dari *transmitter* ke *receiver*. Suatu konsep penting dalam model Shannon dan Weaver ini adalah gangguan (*noise*), yakni setiap rangsangan tambahan dan tidak dikehendaki yang dapat mengganggu kecermatan pesan yang disampaikan.

Dalam konteks Sanggar Seni *Blakasuta*, sumber informasi yakni admin grup WhatsApp yang dipegang oleh Kang Totman mengirimkan pesan berupa pesan gambar mellaui media yang dipilih, barulah pesan tersebut sampai kepada penerima. Media yang dimaksud disini adalah grup WhatsApp yang di dalamnya berisi seluruh anggota. WhatsApp merupakan media sosial berbasis *online*. Media *online* memiliki

kelebihan tersendiri karena informasinya bersifat lebih personal dan dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja. Sedangkan kekurangannya terletak pada peralatan dan kemampuan penggunanya. Media *online* harus menggunakan perangkat komputer dan jaringan internet yang biayanya cukup mahal (dalam Gunawan, 2017). Jaringan inilah yang menjadi salah satu *noise* atau gangguan dalam penyampaian pesan. Meskipun demikian proses komunikasi tidak selalu berjalan lancar karena adanya gangguan. *Noise* atau gangguan adalah sesuatu yang tidak dikehendaki dalam penyampaian pesan. Menurut Shannon dan Weaver (dalam Mulyana, 2010), gangguan ini selalu ada dalam saluran bersama pesan tersebut yang diterima oleh penerima. Dalam kasus ini contohnya adalah banyak anggota yang tidak memiliki paket internet atau tidak tersambung ke *wi-fi* sehingga pesan yang disampaikan oleh komunikator terlambat atau bahkan tidak tersampaikan. Selain itu, gangguan sinyal seringkali membuat pesan gambar sulit dibuka. Tanpa adanya paket data ataupun data yang tersambung dengan *wi-fi* akan menjadikan *smartphone* sebagai media komunikasi menjadi kurang berfungsi. Sedangkan menggunakan *short message sytem* (SMS) juga dibutuhkan pulsa yang tidak sedikit mengingat saat ini penggunaan pulsa untuk SMS dan telepon merupakan sesuatu yang sudah jarang dilakukan karena cukup mahal. Hal tersebut ternyata juga dirasakan oleh anggota sanggar.

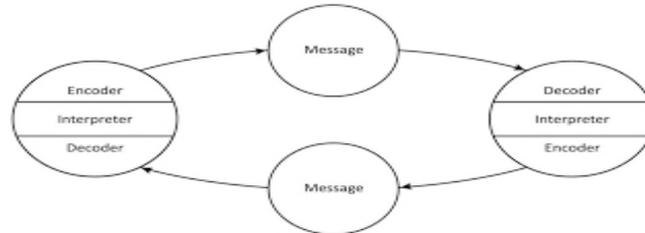
Selain pola komunikasi sekunder dan linear, Sanggar Seni *Blakasuta* juga menerapkan pola komunikasi sirkular yang bersifat dua arah (*two way communication*) seperti yang terlihat pada percakapan di bawah ini.

Kang Totman : Wi, itu gimana kamu udah bilang Sentir video yang kemaren pentas?
Dwi : Udah, tapi Sentir belum jawab
Kang Totman : Coba ditelfon Wi, aku mau liat vidione. Kangen pentaslah aku
Dwi : Sebentar
Kang Totman : Heh bocah gemblung. Di mana kie?
Sentir : Di Salatiga nih. Priwe?
Kang Totman : Itu vidione yang pentas ada dimana?
Sentir : Oh udah tak masukin *hardisk*. Ntar minta Dwi ambil di rumahku bae
Dwi : Males lah
Sentir : Bilang aja sama mamakku mau ambil *hardisk* ku gitu ya Wi
Dwi : Koe emang pulang kapan?
Sentir : Lusa
Kang Totman : Yaudah nanti Dwi ambil dirumahmu bae
Sentir : Iya kang
Dwi : Kentir
Kang Totman : Ya udah suwun,
Sentir : Hahah iya

Obrolan di atas merupakan sebuah obrolan di luar wawancara yang terjadi antara *Kang Totman*, *Dwi*, dan *Sentir* melalui sambungan telepon. Pada pembicaraan tersebut, *Kang Totman* sebagai komunikator melempar sebuah pertanyaan kepada *Dwi* dan dilanjutkan juga kepada *Sentir* sebagai komunikan. Pesan yang disampaikan oleh ketiganya adalah jelas dan berkesinambungan mengenai sebuah dokumentasi pentas berupa video yang ada di dalam *hardisk*. Proses komunikasi yang terjadi berupa bercanda atau gurauan yang sudah menjadi sesuatu yang biasa dilakukan. *Two way communication* inilah yang membentuk sebuah pola komunikasi sirkular.

Selanjutnya, menggunakan Teori Konvergensi (TKS) terlihat adanya tema fantasi yang dibangun dalam sebuah percakapan kelompok berupa *inside joke* "Kang Mas" yang ditujukan kepada *Dwi* sebagai anggota termuda kelompok ini. Gurauan tersebut memberikan dampak konvigurasi (penyatuan) dengan anggota lainnya. Sebagai teori yang berparadigma naratif, penelitian ini mementingkan pengumpulan data interpretatif dengan teknik wawancara. Hasil penelitian menunjukkan, para informan memberikan jawaban yang hampir sama, yaitu mereka melakukan candaan atau gurauan dalam komunikasi kelompok mereka. Gurauan tersebut yang berupa *inside joke* dan menciptakan *fantasy chain* dalam Teori Konvigurasi Simbolik menjadi kohesif. Adanya penyatuan dalam sebuah fantasi di luar topik yang sedang dibahas menjadikan anggota kelompok menjadi menyatu.

Data selanjutnya yang menciptakan adanya pola komunikasi sirkular pada kelompok ini terlihat dari proses yang dilakukan oleh anggota Sanggar Seni *Blakasuta* sebelum pementasan yakni pemilihan naskah, isu, sutradara, aktor, tim panggung, dan manajemen panggung. Proses tersebut wajib dilakukan sebuah kelompok sebelum pementasan dan melibatkan seluruh anggota yang akan mengikuti pementasan. Para anggota duduk melingkar untuk berdiskusi mengenai pementasan yang akan ditampilkan dengan berkomunikasi multi arah. *Kang Totman* sebagai ketua sanggar bertindak selaku komunikator utama, sementara komunikan yang memberikan *feedback* adalah para anggota. Berikut adalah gambar pola komunikasi sirkular.



Sumber : dy Mulyana (2016)

Gambar 3. Pola Komunikasi Sirkular Schramm

Menurut Schramm (dalam Mulyana, 2016), setiap orang dalam proses komunikasi adalah sekaligus sebagai *encoder* dan *decoder*. Terjadinya umpan balik memainkan peran sangat penting dalam komunikasi, karena hal tersebut menunjukkan bahwa pesan ditafsirkan. Pola ini menggambarkan komunikasi sebagai proses yang dinamis, pesan ditransmisikan melalui proses *encoding* dan *decoding*. *Encoding* dilakukan oleh sumber atas sebuah pesan, sementara *decoding* dilakukan oleh penerima terhadap pesan yang berasal dari sumber. Hubungan antara *encoding* dan *decoding* adalah hubungan antara sumber dan penerima secara simultan dan saling mempengaruhi satu sama lain (Cangara dalam Saputra et al., 2017). *Interpreter* dalam pola ini memiliki fungsi ganda yaitu sebagai penyampai pesan dan penerima pesan. Artinya, seluruh anggota sanggar dalam berproses dapat menyampaikan pendapatnya. *Fantasy chain* atau rantai fantasi ketika para anggota melontarkan candaan satu sama lain juga menggunakan pola sirkular ini. Pola ini adalah pola yang sering dilakukan oleh anggota sanggar karena sebuah proses yang dilakukan untuk pelestarian kesenian Banyumas terutama *Dalang Jemblung* membutuhkan banyak ide dan suara dari semua anggota sanggar. Dengan kata lain, seluruh anggota sanggar memiliki peran ganda yaitu menjadi komunikator dan juga komunikan.

3.5. Faktor Penghambat dan Pendukung Komunikasi Sanggar Seni Blakasuta

Faktor pendukung dalam komunikasi menjadikan komunikasi berjalan lancar dan pesan yang disampaikan akan sampai pada penerima. Sebaliknya, faktor penghambat justru membuat proses komunikasi menjadi tidak lancar. Komunikasi efektif tidak lepas dari kemampuan komunikator dan komunikannya, serta media yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan. Hambatan-hambatan yang menyebabkan komunikasi menjadi tidak efektif yaitu *status effect* (status dampak), *semantic problem* (kendala bahasa), *perceptual distorsion* (distorsi perseptual), *cultural differences* (perbedaan budaya), *physical distractions* (kendala fisik), *poor choice of communication channel* (pemilihan saluran komunikasi yang kurang tepat), dan *no feed back* atau tidak adanya umpan balik (Wisman, 2017).

Hasil penelitian menunjukkan terdapat dua faktor penghambat pola komunikasi pada Sanggar Seni *Blakasuta*, yaitu *poor choice of communication channel* dan *perceptual distorsion*. *Kang Totman* mengungkapkan bahwa media yang digunakan dalam berkomunikasi diantara anggota sanggar yaitu *smartphone* justru menjadi salah satu penghambat karena tidak semua anggota sanggar dapat memanfaatkan *smartphone* seefektif mungkin. Lebih lanjut Melinjo mengatakan bahwa banyak diantara anggota sanggar yang susah dihubungi karena tidak memiliki paket internet atau karena faktor lainnya. Walaupun memiliki *smartphone*, namun beberapa anggota tidak selalu aktif dalam penggunaannya (hasil wawancara 20 November 2020). Hasil penelitian terkait kendala alat/ media pada pola komunikasi anggota Sanggar Seni *Blakasuta* sesuai dengan pendapat Ramahulin (2009) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat menghambat proses komunikasi salah satunya adalah hambatan mekanis. Hambatan mekanis adalah hambatan yang ditimbulkan dari alat/mechanik yang mempengaruhi kualitas komunikasi yang disebabkan oleh tidak adanya sinyal, tidak tersambungunya *smartphone* dengan *wi-fi*,

ataupun tidak adanya paket internet sehingga pesan yang disampaikan oleh komunikator tidak akan sampai pada komunikan.

Faktor penghambat kedua yang ditemukan pada pola komunikasi anggota sanggar adalah *perceptual distortion*, yakni perbedaan sudut pandang mengenai waktu. Kang Totman dan Melinjo menuturkan bahwa manajemen waktu yang kurang baik menyebabkan latihan atau proses menjadi kurang maksimal. Keterlambatan hadir latihan menjadi salah satu permasalahan yang seringkali dirasakan oleh para anggota sanggar sehingga proses latihan tidak berjalan secara maksimal (wawancara 6 November 2020). Kebiasaan terlambat hadir seperti yang terjadi pada anggota sanggar merupakan cara pandang yang sempit pada diri sendiri dan orang lain. Perbedaan pengalaman antara anggota yang satu dengan lainnya ditengarai menjadi faktor yang turut berkontribusi terhadap terjadinya perbedaan sudut pandang mengenai waktu. Hambatan yang dilatarbelakangi oleh pengalaman masing-masing individu terjadi karena setiap individu tidak memiliki pengalaman hidup yang sama sehingga akan memiliki persepsi dan konsep berpikir yang berbeda saat melihat sesuatu (Sanjaya, 2013). Dalam penelitian ini, ditemukan beberapa anggota sanggar yang memiliki cara berpikir yang berbeda mengenai waktu. Beberapa anggota memang rajin dan menghargai waktu sehingga melihat waktu sebagai sesuatu yang berharga. Sebaliknya, beberapa anggota lain justru melihat waktu adalah sesuatu yang bisa ditawar atau ditoleransi. Kondisi tersebut menjadi salah satu penghambat dalam proses latihan karena waktu untuk selesai berproses pun akan semakin mundur dan menjadi tidak efektif.

Hasil penelitian menemukan kesamaan bahasa sebagai faktor pendukung dalam komunikasi Sanggar Seni *Blakasuta*. Pesan yang disampaikan komunikator dapat diterima dengan baik oleh komunikator karena bahasa yang digunakan sama sehingga tidak ada makna ganda. Bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi di dalam sanggar adalah Bahasa *Banyumasan* yang digunakan sekitar 90% dari anggota, dan sisanya 10% menggunakan Bahasa Indonesia. Walaupun terdapat sedikit campuran dengan Bahasa Indonesia, namun bahasa *penginyongan* atau Bahasa *Banyumasan* menjadi salah satu bahasa yang paling sering digunakan. Mulyana (2010) menjelaskan bahwa dalam kenyataannya tidak pernah ada dua manusia yang persis sama meskipun dilahirkan dan diasuh dalam keluarga yang sama. Namun kesamaan dalam hal-hal tertentu, misalnya agama, ras (suku), bahasa, tingkat pendidikan, atau tingkat ekonomi akan mendorong untuk saling tertarik dan pada gilirannya kesamaan tersebut menjadikan komunikasi menjadi lebih efektif. Pengertian bersama diantara pihak-pihak yang berkomunikasi menjadi lebih mudah tercapai karena adanya persamaan bahasa. Lebih lanjut, Mulyana juga menambahkan bahwa makna suatu pesan, baik verbal ataupun nonverbal, pada dasarnya terikat-budaya sehingga makna penuh suatu humor dalam bahasa daerah hanya akan dapat ditangkap oleh penutur asli bahasa bersangkutan. Dalam konteks pola komunikasi di Sanggar Seni *Blakasuta*, kesamaan bahasa diantara anggota sanggar menjadikan tidak terjainya kendala dalam proses komunikasi karena pesan tersampaikan dengan baik dan tidak.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pola komunikasi Sanggar Seni *Blakasuta*, dapat disimpulkan bahwa :

1. Teori Konfigurasi Simbolik yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode FTA (*Fantasy Theme*). Tema fantasi yang dimaksud adalah *inside joke* "Kang Mas" yang ditujukan kepada salah satu anggota termuda di sanggar. *Joke* yang sering kali dilontarkan juga menghasilkan rantasi fantai atau *fantasy chain* sehingga membentuk sebuah konvigurasi (penyatuan) dalam komunikasi. Fantasi yang dilakukan oleh anggota berdampak juga dengan apa yang akan dibawakan dalam pementasan. Candaan atau gurauan yang dilakukan ketika berproses kerap kali dilakukan juga di atas panggung oleh para aktor. Candaan ini menjadi salah satu bahan penguat komunikasi dalam sanggar ini sehingga membentuk sebuah pola komunikasi.
2. Pola komunikasi anggota Sanggar Seni *Blakasuta* tergolong ke dalam pola komunikasi sekunder, linear, dan sirkular. Berdasarkan Teori Konfigurasi Simbolik menerangkan bahwa Sanggar Seni *Blakasuta* menggunakan sebuah candaan atau gurauan untuk memperkuat hubungan komunikasi sesama anggotanya. Selain itu, dengan pola ini Sanggar Seni *Blakasuta* masih mampu bertahan hingga saat ini. Bukti lainnya juga adalah terjadinya pelestarian regenerasi penonton serta pelaku dalam pementasan *Dalang Jemblung* "Petruk Duta" November 2019 lalu. Inovasi yang dilakukan oleh *Sanggar Seni Blakasuta* terhadap kesenian klasik ke kontemporer juga menjadikan salah satu bukti bahwa sanggar ini berhasil melakukan pelestarian kesenian *Dalang Jemblung*.

3. Faktor penghambat dan faktor pendukung dalam konteks komunikasi adalah saluran/jaringan pada media yang digunakan yaitu *smartphone* dan bahasa yang digunakan. Namun ternyata beberapa anggota tidak memanfaatkan *smartphone* tersebut dengan efektif. Banyak dari anggota tidak dapat atau sulit sekali untuk dihubungi. Walaupun ada grup di aplikasi *WhatsApp*, namun ternyata grup tersebut tidak digunakan sebagaimana fungsinya. Adapun faktor pendukungnya adalah bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi adalah bahasa yang sama yaitu Bahasa *Banyumasan*.

Ucapan Terima Kasih

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena telah memberikan Rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian ini. Selain itu, kripsi ini juga dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada :

1. Drs. Bambang Widodo, M.Par., Dr. Shinta Prastyanti, M.A, dan Drs. Chusmeru, M. Si yang senantiasa memberikan waktu, arahan kepada penulis agar dapat menyelesaikan skripsi.
2. Seluruh dosen dan staff jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Jenderal Soedirman yang telah memberikan ilmu, pengalaman, waktu dan juga materi serta memotivasi dan memberikan bimbingan yang bermanfaat bagi kehidupan penulis.
3. Informan dalam penelitian ini yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membantu serta terimakasih kepada semua pihak yang terlibat yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Referensi

- Ardianto, E. (2010). *Metode Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Effendi, O.U. (2000). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Gunawan, S. (2017). *Peran Media Online Detik.Com Di Kalangan Civitas Akademik Fdk Uinam. [Skripsi]*. Universitas Islam Negeri : Makassar.
- Kemdikbud. (2006). *Festival Lokakarya Pameran Tradisi Lisan*. Jakarta
- Miles, M dan Huberman, A. (1992). *Analisis Data Kualitatif* [Online], diterjemahkan Tjetjep Rohendi Rohidi. <http://library.um.ac.id>.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2016). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Rosdakarya
- Raco, J.R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis Karakteristik dan Keunggulannya*. Grasindo: Jakarta
- Ramahulin. (2019). *Harmonisasi Bunyi Bambu pada Calung Mengiringi Kesenian Tradisional Banyumas* [Online]. <https://www.inibaru.id/tradisinesia/calung-alat-musik-unik-dari-banyumas>.
- Saleh, A. (2012). Kumpulan Bahan Kuliah Manajemen Kelompok dan Organisasi. Bogor: Program Studi Ilmu Penyuluhan Pembangunan, Sekolah Pascasarjana IPB.
- Sanjaya, A. (2013). Hambatan Komunikasi Antarbudaya Antarstaf Marketing Dengan Penghuni Berkewarganegaraan Australia Dan Korea Selatan Di Apartemen X Surabaya. *Jurnal E-Komunikasi*, 1(3), 252-263
- Saputra, N. D., Damayani, N.A., & Rahman, A.S. (2017). Kontruksi Makna Pegiat Perpustakaan Jalanan (Studi Fenomenologi Tentang Kontruksi Makna Pegiat Perpustakaan Jalanan di Kota Bandung). *Jurnal Khazanah Al-Hikma*, 5(2), 152-159. <https://doi.org/10.24252/kah.v5i2a2>
- Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, I. (2010). Teori Konvergensi Simbolik. *Jurnal Academica*, 2(2), 426-437
- Wisman, Y. (2017). Komunikasi Efektif Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Nomosleca*. 3(2), 646-654. <http://doi.org/10.26905/nomosleca.v3i2.2039>