

Adapting Wayang Performances in the Digital Era: A Study of Ki Yohan Susilo's Online Busking on YouTube

[Adaptasi Wayang di Era Digital: Studi Pada Ngamen Online Ki Yohan Susilo di Youtube]

Shaffira Bella Shakinah¹⁾, Ferry Adhi DHarma^{*2)}

¹⁾Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: ferryadhidharma@umsida.ac.id

Abstract. *This study examines the adaptation of wayang kulit art to the digital realm through the phenomenon of Ki Yohan Susilo's Ngamen Online on YouTube. The research aims to analyze innovations in wayang performances in the digital era, their impact on cultural preservation, and their relevance to younger generations. The method used is qualitative, involving in-depth interviews, online documentation from the "Langgeng Budaya" channel, and literature studies. The research findings indicate that the digitalization of wayang offers advantages such as boundless geographic access and new interactions with a global audience, particularly younger generations who were previously unfamiliar with wayang. These findings affirm that digital technology is not a threat, but rather a strategic opportunity and vital instrument for maintaining the essence, moral messages, and sustainability of wayang art in addressing the challenges of modernization and cultural homogenization.*

Keywords - Puppet Adaptation; Online Busking; Diffusion of Innovation

Abstrak. *Penelitian ini mengkaji adaptasi seni wayang kulit ke ranah digital melalui fenomena Ngamen Online Ki Yohan Susilo di YouTube. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis inovasi pertunjukan wayang di era digital, dampaknya terhadap pelestarian budaya, serta relevansinya bagi generasi muda. Metode yang digunakan adalah kualitatif melalui wawancara mendalam, dokumentasi daring pada kanal "Langgeng Budaya", dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi wayang memberikan keunggulan berupa perluasan akses tanpa batas pada aspek geografis dan interaksi baru dengan audiens global, khususnya pada generasi muda yang sebelumnya tidak mengenal Wayang. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa teknologi digital bukan ancaman, melainkan peluang strategis dan instrumen vital untuk mempertahankan esensi, pesan moral, serta keberlangsungan seni wayang dalam menjawab tantangan modernisasi dan homogenisasi budaya.*

Kata Kunci - Adaptasi Wayang; Ngamen Online; Difusi Inovasi

I. PENDAHULUAN

Adaptasi budaya merupakan proses penyesuaian nilai, keyakinan, dan perilaku dalam masyarakat terhadap perubahan kondisi sosial dan teknologi yang terjadi. Proses ini seringkali dipicu oleh faktor eksternal seperti perkembangan teknologi digital dan globalisasi [1]. Dalam konteks ini, teknologi digital dan media sosial berperan sebagai agen adaptasi budaya yang memfasilitasi interaksi budaya yang lebih inklusif dan penyebaran budaya tradisional ke ranah yang lebih luas. Namun, di sisi lain, perkembangan ini juga dapat mempercepat homogenisasi budaya global, yang berpotensi mengancam keberlangsungan dan kekhasan budaya lokal [2].

Penelitian mengenai adaptasi kultural pelestarian wayang kulit di era digital menunjukkan bahwa proses adaptasi budaya melalui pemanfaatan teknologi digital menjadi strategi penting agar seni tradisional tetap relevan dan dapat diakses oleh generasi muda tanpa kehilangan esensi budaya aslinya [3]. Selain itu, penggunaan media sosial sebagai media komunikasi modern memberikan peluang bagi seniman untuk membangun keterhubungan lebih luas dengan audiens, meningkatkan minat, dan menjaga kelangsungan budaya wayang melalui format digital yang menarik dan interaktif. Namun, kesadaran akan risiko homogenisasi budaya global juga menjadi tantangan yang harus dihadapi dalam pelaksanaan adaptasi budaya ini agar nilai dan filosofi budaya lokal tetap terjaga.

Penelitian terkait yang dapat dijadikan referensi merupakan karya Primansyah, yang membahas wayang golek di era modern. Penelitian ini menguraikan cara wayang dikemas dalam format digital, seperti video pendek dan animasi, untuk menyampaikan nilai-nilai budaya secara efektif kepada audiens yang lebih luas. Selain itu, penelitian tersebut menekankan peran media sosial dalam memperkenalkan wayang kepada generasi muda melalui konten yang menarik dan interaktif, serta kolaborasi dengan influencer budaya guna meningkatkan jangkauan audiens.

Studi-studi sebelumnya mendukung pentingnya digitalisasi dalam pelestarian wayang, seperti penelitian "Adaptasi Kultural Pelestarian Wayang Kulit di Era Digital" yang memaparkan inovasi pelaku seni menggunakan

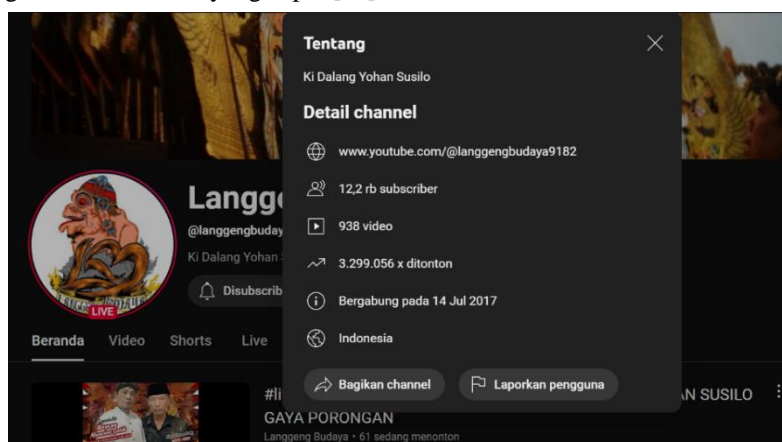
teknologi tanpa menghilangkan esensi budaya asli [5]. Selain itu, inovasi teknologi dalam pewarisan tradisi wayang turut mendorong pengembangan media promosi dan edukasi yang lebih efektif. Dinamika pelestarian seni tradisional melalui media digital juga tercermin dalam kajian yang menyoroti peluang besar teknologi untuk menjaga eksistensi wayang di era modern. Oleh karena itu, studi tentang Ngamen Online Yohan Susilo di YouTube dapat memperkaya pemahaman tentang adaptasi wayang dalam ranah digital serta dampaknya terhadap minat masyarakat terhadap seni tradisional.

Penelitian ini berupaya untuk melihat inovasi dimana budaya cerita wayang dapat di sajikan secara menarik dan relevan terhadap generasi muda, dengan penyesuaian media dan cara pengemasan serta memperhatikan pola perilaku generasi muda yang terikat pada teknologi digital [6]. Selama ini cerita wayang dapat bertahan melalui modernisasi, namun jika ini terus dibiarkan lama kelamaan maka wayang akan tetap tertinggal dan mengalami penurunan peminatan karena di era sekarang pewayangan sulit untuk ditemukan secara langsung [7]. Kemajuan teknologi telah memudahkan akses masyarakat terhadap pertunjukan wayang kulit. Kini, melalui ponsel, penonton dapat menyaksikan pertunjukan wayang kulit di YouTube, di mana banyak dalang sengaja membuat konten yang mengangkat topik-topik kehidupan kekinian, termasuk religi dan fenomena sosial, sebagai bentuk adaptasi terhadap era digital.

Seperti Yohan Susilo yang memanfaatkan media Youtube untuk live wayang. Ki Yohan Susilo adalah seorang dalang wayang kulit yang berasal dari Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Selain sebagai dalang, ia juga berprofesi sebagai dosen di Jurusan Sastra Jawa di Universitas Negeri Surabaya (UNESA). Ki Yohan dikenal karena kemampuannya dalam mendalang yang telah terasah sejak kecil, berkat pengaruh ayahnya, Ki Rukmo, yang juga seorang dalang. Ia mulai belajar mendalang secara formal di Sekolah Kerawitan Indonesia (SKI) Jurusan Pedalangan [8].

Wayang sebagai bagian integral dari warisan budaya Indonesia, menghadapi tantangan dan peluang baru di era digital. Penelitian sebelumnya menunjukkan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memelihara dan mempopulerkan seni tradisional ini di kalangan generasi muda, yang semakin terpengaruh oleh media modern [9] [10]. Dengan pendekatan kreatif dan kolaboratif antara seniman, pendidikan, dan pengembang teknologi, seni wayang dapat terus hidup dan berkembang dalam konteks modern. Upaya ini tidak hanya penting untuk melestarikan warisan budaya, tetapi juga untuk memastikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita wayang tetap diapresiasi oleh generasi mendatang [11].

Di tengah perkembangan zaman antara tradisi dan modernisasi, teknologi membuka peluang baru untuk melestarikan seni wayang sekaligus menjangkau audiens yang lebih luas. Dalam era digital ini, seni wayang tidak hanya dapat dipertahankan, tetapi juga diadaptasi menjadi bentuk yang lebih menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan *platform* digital seperti YouTube dan aplikasi interaktif, seniman dan pengembang teknologi dapat menciptakan konten yang tidak hanya mengedukasi tetapi juga menghibur, sehingga menarik minat generasi muda yang semakin terpapar oleh media modern. Pendekatan ini memungkinkan seni wayang untuk tetap relevan dan berdaya saing di tengah arus informasi yang cepat [12].



Gambar 1. Jumlah pengikut & penonton youtube.

Sumber: [13]

Channel YouTube “Langgeng Budaya,” yang berfokus pada pelestarian budaya wayang, berhasil menarik perhatian besar dengan mencapai 12,2 ribu pelanggan dan mengumpulkan 3.299.056 penonton. Hal ini menunjukkan tingginya minat terhadap konten budaya di *platform* tersebut. Kemajuan suatu bangsa juga dapat dievaluasi melalui progres kebudayaannya, yang meliputi langkah-langkah perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan terhadapnya. Ruang lingkup pemajuan kebudayaan sangat luas, mencakup elemen-elemen seperti tradisi lisan, naskah

kuno, adat istiadat, upacara ritual, pengetahuan dan teknologi tradisional, seni bahasa, permainan rakyat, serta warisan cagar budaya.

Teori difusi inovasi yang dicetuskan oleh Everett M. Rogers dalam *Diffusion of Innovations* (1983) dijadikan sebagai landasan analisis dalam penelitian ini. Teori tersebut menjabarkan difusi sebagai proses kecepatan suatu inovasi diadopsi dan pengaruhnya dalam mendorong perubahan dalam sistem sosial. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menggali bagaimana Yohan Susilo menerapkan inovasi dan dampaknya terhadap masyarakat secara keseluruhan [15]. Teori ini berfungsi sebagai kerangka analisis untuk memahami bagaimana individu dan kelompok merespons munculnya inovasi [16]. Rogers menegaskan bahwa difusi adalah proses komunikasi di mana inovasi diperkenalkan melalui saluran tertentu dalam rentang waktu tertentu di antara anggota sistem sosial.

Menurut Everett M. Rogers dalam Teori Difusi Inovasi, proses adopsi suatu inovasi dipengaruhi oleh lima karakteristik inovasi. Karakteristik tersebut meliputi: (1) *Relative Advantage* atau keunggulan relatif, yakni tingkat keunggulan inovasi dibandingkan pendahulunya; (2) *Compatibility* atau kesesuaian dengan nilai sosio-budaya dan kebutuhan masyarakat; (3) *Complexity* atau tingkat kerumitan dalam pemahaman dan penggunaannya; (4) *Trialability* atau kemungkinan untuk diuji coba dalam skala terbatas; dan (5) *Observability* atau kemudahan untuk mengamati hasilnya. Konvergensi dari kelima elemen inilah yang menentukan kecepatan dan keluasan adopsi sebuah inovasi dalam sistem sosial melalui proses difusi [17].

Dari pemaparan di atas, tujuan riset ini adalah untuk menganalisis bagaimana pertunjukan wayang, khususnya ngamen online Yohan Susilo di YouTube, beradaptasi dengan teknologi digital dan menjangkau audiens yang lebih luas. Selain itu, riset ini bertujuan untuk menilai dampak adaptasi digital terhadap identitas budaya wayang, terutama dalam persepsi generasi muda terhadap seni tradisional. Riset juga akan mengidentifikasi peluang dan tantangan yang dihadapi oleh dalang dan seniman dalam mempertahankan keaslian seni tersebut. Penelitian ini akan mengeksplorasi interaksi penonton dengan pertunjukan wayang di *platform* digital untuk meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam pelestarian tradisi wayang [18].

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Creswell, penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami makna dan pengalaman subjek dalam konteks sosialnya, memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi isu secara komprehensif dan kontekstual. Adapun obyek penelitian ini adalah fenomena ngamen online wayang era digital di *channel* “Langgeng Budaya”. Sedangkan subyek penelitian ini adalah Yohan Susilo sebagai dalang dalam ngamen online yang memegang peran sentral dalam mengemas pertunjukan wayang ke dalam format digital. Sebagai pelaku utama, Yohan Susilo berkontribusi signifikan dalam menciptakan inovasi seni tradisional yang dapat diakses oleh masyarakat luas melalui *platform* digital. Data yang didapat melalui wawancara mendalam, dokumentasi, dan studi literatur [14]. Wawancara mendalam dilakukan pada Yohan Susilo dan tim, sedangkan dokumentasi dilakukan secara daring, yakni untuk menganalisis konten interaksi beserta komentar, pengikut, dan pola komunikasi yang terjalin di *channel* youtube Langgeng Budaya. Data yang didapat kemudian dielaborasi dengan literatur yang berkembang tentang fenomena tersebut, baik literatur buku maupun riset-riset terdahulu. Penelitian ini berupaya memahami seberapa besar adaptasi digital memengaruhi cara pertunjukan dan penerimaan wayang sebagai seni tradisional.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adaptasi seni wayang kulit ke dalam format digital yang dilakukan oleh Ki Yohan Susilo merupakan langkah inovatif yang mencerminkan bagaimana seni tradisional dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman [20]. Teori Difusi Inovasi Everett M. Rogers sangat relevan digunakan sebagai pisau analisis dalam konteks ini, khususnya untuk menelaah bagaimana inovasi diperkenalkan serta faktor-faktor yang memengaruhi penerimaannya oleh publik. Teori ini menjelaskan lima elemen utama yang memengaruhi proses adopsi sebuah inovasi, yaitu keunggulan relatif (*relative advantage*), kesesuaian dengan nilai sosial-budaya (*compatibility*), tingkat kerumitan inovasi (*complexity*), kemudahan uji coba (*trialability*), dan kemudahan pengamatan (*observability*). Melalui wawancara dengan Ki Yohan Susilo, kita dapat menggali lebih dalam tentang bagaimana elemen-elemen tersebut berperan dalam keberhasilan digitalisasi wayang kulit [21].

1. Keunggulan Relatif (*Relative Advantage*)

Ki Yohan Susilo bukanlah sosok yang tiba-tiba muncul di dunia seni pedalangan; perjalanan kariernya dipengaruhi oleh latar belakang keluarga dan pendidikan formalnya. Sejak kecil, ia sudah terpapar oleh dunia wayang melalui ayahnya, Ki Rukmo, seorang dalang terkenal di Sidoarjo. Pengaruh kuat dari keluarganya membuat kecintaannya terhadap seni pewayangan tumbuh subur sejak dini.

“Dari kecil memang ayah saya sudah memperkenalkan tentang dunia wayang. Awalnya saya sempat meninggalkan wayang saat SMP lebih minat bola. Tetapi setelah lulus saya lanjut daftar di SKI jurusan Pedalangan,” (KiYohan, 20 Maret 2025).

Setelah lulus dari SMP, Ki Yohan melanjutkan pendidikannya ke Sekolah Karawitan Indonesia (SKI) dengan mengambil jurusan Pedalangan. Di sekolah tersebut, ia mendalami teknik-teknik mendalang sekaligus mempertajam kemampuannya dalam seni pertunjukan. Selain pendidikan formal, ia juga belajar langsung dari para dalang senior seperti Ki Suleman dari Gempol, Pasuruan demi terus mengasah keterampilannya [8].

Pengalaman belajar dari berbagai sumber inilah yang membentuk karakteristik unik pada gaya pementasan Ki Yohan yang dikenal sebagai “Wayang Jek Dong” [22]. Gaya pementasan ini memiliki cara bercerita yang unik dan menarik bagi

penonton modern tanpa meninggalkan akar tradisinya [23]. Hal ini menunjukkan bahwa keunggulan relatif dari digitalisasi wayang kulit sangat jelas terlihat dalam berbagai aspek.

2. Kesesuaian dengan Nilai Sosial-Budaya (*Compatibility*)

Pembahasan mengenai kesesuaian dengan nilai sosial-budaya (*compatibility*) menyoroti bagaimana inovasi dalam pelestarian wayang digital dijalankan tanpa mengabaikan atau mengubah inti nilai dan norma budaya yang melekat dalam seni tersebut. Dalam konteks adaptasi Ki Yohan Susilo, meskipun media penyajian wayang mengalami inovasi melalui digitalisasi dan penggunaan teknologi modern seperti *live streaming* dan pencahayaan lampu lighting yang mendukung suasana pertunjukan, esensi budaya tradisional tetap dijaga dengan seksama.

Ki Yohan menegaskan bahwa digitalisasi yang dilakukan selalu selaras dengan nilai dan pesan moral yang terkandung dalam lakon wayang. Ia berusaha mempertahankan elemen-elemen budaya asli seperti bahasa, cerita, dan filosofi yang menjadi ciri khas seni pewayangan. Penyesuaian yang dilakukan lebih kepada penyederhanaan bahasa agar lebih mudah dipahami oleh penonton masa kini dan seleksi adegan yang disukai penonton tanpa menghilangkan makna tradisional. Oleh karena itu, digitalisasi wayang tidak hanya berperan sebagai hiburan semata, melainkan juga berfungsi sebagai sarana edukasi kebudayaan yang kontekstual dan mudah diakses oleh khalayak, utamanya generasi muda yang merupakan kelompok sasaran utama dari ekspansi media digital.

“Tradisi wayang tetap dilestarikan, hanya bahasanya yang saya buat lebih mudah dipahami anak muda. Dengan adanya digitalisasi anak muda semakin mudah melihat tradisi” (KiYohan, 20 Maret 2025).

Awalnya, Ki Yohan merasa canggung dengan teknologi baru ini. Ia mengakui bahwa ada banyak hal yang perlu dipelajari agar dapat melakukan siaran langsung dengan baik. Namun, semangatnya untuk melestarikan seni wayang mendorongnya untuk terus belajar dan beradaptasi dengan perubahan zaman. Ki Yohan juga mencatat bahwa ia tidak sendirian dalam perjalanan ini; ia aktif mendorong rekan-rekannya sesama dalang untuk ikut memanfaatkan *platform* digital. Ia bahkan berbagi pengalamannya dan membantu mereka belajar cara menggunakan teknologi baru ini. Dalam hal ini, Ki Yohan menunjukkan sikap kolaboratif yang sangat penting dalam komunitas seni tradisional.

3. Tingkat Kerumitan Inovasi (*Complexity*)

Dengan memanfaatkan *platform* YouTube, Ki Yohan berhasil mengatasi keterbatasan ruang dan waktu yang sebelumnya menjadi tantangan dalam pertunjukan wayang tradisional. Berbeda dengan era tradisional yang menuntut kehadiran fisik penonton di tempat pagelaran, era saat ini memungkinkan akses terhadap lakon-lakon wayang klasik secara fleksibel melalui perangkat digital seperti ponsel pintar dan komputer. Adaptasi ini memberikan kemudahan akses yang signifikan, khususnya bagi generasi muda yang telah akrab dengan pola konsumsi media berbasis digital. Selain itu, dokumentasi pertunjukan dalam format digital juga menjadi solusi untuk pelestarian karya seni secara lebih efisien dibandingkan dengan metode tradisional seperti kaset pita yang pernah digunakan Ki Yohan di awal kariernya [24].

“Saya tidak melihat digitalisasi sebagai tantangan, melainkan sebagai “teman” bagi para dalang.” (KiYohan, 20 Maret 2025).

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia pada awal tahun 2020 telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk seni pertunjukan tradisional seperti wayang kulit. Sebagai seorang dalang yang telah dikenal luas dengan gaya “Wayang Jek Dong”, Ki Yohan memutuskan untuk beradaptasi dengan keadaan tersebut dengan melakukan *live streaming* pertunjukan wayangnya melalui *platform* YouTube. Sebelumnya, Ki Yohan telah mendokumentasikan pagelarannya di *platform* tersebut, tetapi dengan adanya Covid-19, ia memikirkan strategi baru untuk mengadaptasi pertunjukannya menjadi “Ngamen Online” seperti pada gambar berikut:



Gambar 2. Moment “Ngamen Online”.

Sumber: [13]

Gambar di atas memperlihatkan suasana latar saat berlangsungnya acara “Ngamen Online.” Dalam gambar tersebut, tampak jelas bahwa semua pengisi acara menjalankan protokol kesehatan, seperti menggunakan masker dan menjaga jarak sesuai dengan aturan yang berlaku selama pandemi. Acara ini dilaksanakan tanpa mengundang keramaian atau penonton, sehingga hanya dihadiri oleh pengisi acara saja.

Sebelum pandemi, Ki Yohan sudah aktif mendokumentasikan pertunjukan wayangnya di YouTube. Namun, dengan adanya pembatasan sosial dan larangan berkumpul, ia menyadari bahwa pertunjukan langsung tidak mungkin dilakukan. Dalam wawancara, Ki Yohan menjelaskan bahwa keputusan untuk beralih ke *live streaming* adalah langkah yang diperlukan untuk menjaga keberlangsungan seni wayang kulit. Dengan memanfaatkan *platform* digital, ia berharap dapat menjangkau penonton yang lebih luas dan tetap melestarikan budaya tradisional meskipun dalam kondisi sulit. Salah satu aspek menarik dari *live streaming* “Ngamen Online” ini adalah kemampuan Ki Yohan untuk mendapatkan saweran dari penonton. Dalam beberapa sesi *live streaming*-nya, ia berhasil mengumpulkan saweran antara 300 ribu hingga 1 juta rupiah per pertunjukan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada tantangan ekonomi akibat pandemi, penonton masih bersedia memberikan dukungan finansial kepada seniman yang mereka cintai. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Deskripsi Youtube tercantum nomer rekening.

Sumber: [13]

Seperti contoh gambar di atas, deskripsi *live streaming* sudah mencantumkan nomor rekening. Ki Yohan mengungkapkan bahwa saweran tersebut sangat membantu dalam mendukung operasional pertunjukannya. Uang yang terkumpul digunakan untuk biaya produksi seperti peralatan *live streaming* dan kebutuhan teknis lainnya. Ini menjadi salah satu cara bagi Ki Yohan untuk tetap menjalankan profesinya sebagai dalang sekaligus melestarikan seni wayang kulit di tengah krisis.

Kesesuaian antara inovasi dan nilai-nilai sosial serta budaya masyarakat juga merupakan faktor penting dalam adopsi inovasi. Dalam wawancara, Ki Yohan menegaskan bahwa meskipun medium penyajiannya berubah, esensi dan pesan budaya yang terkandung dalam seni wayang tetap terjaga. Ia berusaha untuk memastikan bahwa setiap pertunjukannya tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik penonton tentang nilai-nilai moral dan budaya yang ada dalam cerita-cerita pewayangan.

Ki Yohan menyadari betapa pentingnya melestarikan kekayaan nilai budaya yang terkandung dalam seni wayang. Dalam setiap pagelarannya, ia kerap mengangkat tema-tema lokal dan menyisipkan pesan-pesan moral yang kontekstual dengan realitas kehidupan masyarakat saat ini. Sebagai contoh, melalui beberapa lakon yang dipentaskannya, Ki Yohan menitikberatkan pada nilai-nilai kolaborasi dan saling menghargai antarsesama—nilai yang semakin relevan dalam dinamika kehidupan sosial masa kini.

Ki Yohan juga berusaha menjembatani kesenjangan antara generasi tua dan muda. Ia percaya bahwa dengan menyajikan pertunjukan wayang dalam format digital yang lebih mudah diakses oleh generasi muda, ia dapat membantu mereka mengenal dan menghargai warisan budaya tersebut. Dengan cara ini, kesesuaian antara seni wayang dengan kebutuhan masyarakat modern dapat terjaga.

Kendati demikian, proses digitalisasi ini tidak sepenuhnya tanpa tantangan. Tingkat kompleksitas dari inovasi ini cukup tinggi bagi para dalang yang belum terbiasa dengan teknologi digital. Dalam wawancara, Ki Yohan mengungkapkan bahwa ia harus mempelajari berbagai aspek teknis seperti penggunaan perangkat *live streaming*, pengelolaan konten digital, hingga cara menarik perhatian audiens online. Meski demikian, semangat belajar dan komitmen untuk melestarikan budaya membuat Ki Yohan mampu mengatasi tantangan tersebut. Ia bahkan aktif membantu rekan-rekannya sesama dalang untuk mulai memanfaatkan *platform* digital, termasuk dengan memberikan pelatihan dan dukungan teknis.

4. Kemudahan Uji Coba (Trialability)

Digitalisasi wayang kulit memungkinkan para dalang untuk memulai dengan peralatan sederhana sebelum berinvestasi besar-besaran dalam teknologi canggih. Ki Yohan sendiri memulai langkahnya dengan merekam pertunjukan menggunakan alat-alat sederhana sebelum akhirnya beralih ke siaran langsung dengan peralatan profesional. Bagi penonton, kemudahan uji coba juga terlihat dari akses gratis ke konten wayang di YouTube tanpa perlu membayar tiket atau biaya langganan awal. Hal ini membuat masyarakat lebih mudah menerima inovasi tersebut karena tidak ada risiko finansial yang signifikan.

“Dari awal saya mulai mendalang, saya selalu mendokumentasikan pagelaran saya. Dari adanya kaset pita sampai sekarang beralih ke youtube.” (KiYohan, 20 Maret 2025).

Dalam wawancara tersebut, Ki Yohan menceritakan bagaimana ia merekam pertunjukannya dalam bentuk kaset pita sejak awal kariernya sebagai upaya untuk mendokumentasikan karyanya. Ini menunjukkan bahwa semangat melestarikan budaya bisa dilakukan dengan cara yang relevan di zamannya. Dengan adanya *platform* digital, kini ia dapat memperluas jangkauan dokumentasinya dan membuat karya-karyanya lebih mudah diakses oleh publik.

Meskipun ada banyak keuntungan dari digitalisasi, proses ini tidak sepenuhnya tanpa tantangan. Tingkat kompleksitas dari inovasi ini cukup tinggi bagi para dalang yang belum terbiasa dengan teknologi digital. Dalam wawancara tersebut, Ki Yohan mengungkapkan bahwa ia harus mempelajari berbagai aspek teknis seperti penggunaan perangkat *live streaming*, pengelolaan konten digital, hingga cara menarik perhatian audiens online.

Selain itu, hasil dari inovasi ini sangat mudah diamati oleh masyarakat luas. Popularitas *channel* YouTube “Langgeng Budaya” milik Ki Yohan menjadi bukti nyata bahwa digitalisasi dapat meningkatkan visibilitas seni tradisional. Ribuan penonton tidak hanya hadir secara fisik dalam pertunjukan langsung tetapi juga menyaksikan siaran langsung melalui YouTube. Keberhasilan ini mendorong dalang lain untuk mengikuti jejaknya meskipun hingga saat ini baru segelintir seniman tradisi yang rutin memanfaatkan *platform* digital.

Menariknya, meskipun *channel* YouTube miliknya telah dikenal luas, Ki Yohan tidak menjadikan *platform* tersebut sebagai sumber penghasilan utama. Pendapatan dari kanal itu sepenuhnya digunakan untuk kebutuhan teknis seperti peralatan *live streaming* dan operasional timnya. Untuk kesejahteraan kru dan dirinya sendiri, ia tetap mengandalkan pendapatan dari panggilan pertunjukan langsung. Sikap ini menunjukkan bahwa bagi Ki Yohan, esensi dari digitalisasi bukanlah monetisasi tetapi pelestarian budaya.

Hasil dari inovasi ini sangat mudah diamati oleh masyarakat luas. Popularitas *channel* YouTube “Langgeng Budaya” milik Ki Yohan menjadi bukti nyata bahwa digitalisasi dapat meningkatkan visibilitas seni tradisional. Ribuan penonton tidak hanya hadir secara fisik dalam pertunjukan langsung tetapi juga menyaksikan siaran langsung melalui YouTube. Keberhasilan ini mendorong dalang lain untuk mengikuti jejaknya meskipun hingga saat ini baru segelintir seniman tradisi yang rutin memanfaatkan *platform* digital.

5. Kemudahan Pengamatan (*Observability*)

Salah satu aspek paling mencolok dari digitalisasi wayang kulit adalah keunggulan relatif yang ditawarkannya. Dalam wawancara dengan Ki Yohan, ia menjelaskan bahwa salah satu motivasinya untuk beralih ke *platform* digital adalah untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Sebelumnya, pertunjukan wayang kulit biasanya dilakukan secara langsung di lokasi tertentu, sehingga hanya dapat dinikmati oleh penonton yang hadir secara fisik. Dengan memanfaatkan YouTube, pertunjukan wayang kini tidak lagi terikat oleh batasan geografis. Penonton dapat menikmati lakon-lakon klasik kapan saja dan di mana saja hanya dengan menggunakan perangkat digital seperti *handphone*.

Ki Yohan menceritakan bagaimana ia merasa bangga ketika melihat banyak penonton dari berbagai kalangan menikmati pertunjukannya secara online. Ia percaya bahwa semakin banyak orang yang mengenal seni wayang melalui media digital akan semakin memperkuat posisi seni tersebut dalam masyarakat modern [25]. Ki Yohan percaya bahwa menjaga tradisi tidak berarti menolak perubahan; sebaliknya, perubahan adalah bagian dari proses pelestarian itu sendiri. Dalam wawancara tersebut, ia menjelaskan bagaimana ia melihat teknologi bukan sebagai ancaman bagi seni tradisional tetapi sebagai peluang untuk merawat warisan budaya agar tetap hidup.

“Adanya digitalisasi wayang tetap dikenal di kalangan anak muda zaman sekarang. Tanpa harus datang ke pagelaran, dari rumahpun bisa melihat wayang.” (KiYohan, 20 Maret 2025).

Dengan memanfaatkan *platform* digital seperti YouTube dan TikTok, Ki Yohan berupaya agar pertunjukan wayangnya dapat terus hadir di tengah masyarakat modern tanpa kehilangan esensinya sebagai bagian dari budaya Indonesia. Ia aktif mendorong rekan-rekannya sesama dalang untuk ikut memanfaatkan *platform-platform* tersebut agar lebih banyak seniman tradisi yang terlibat dalam dunia digital [26].

Ki Yohan bahkan melakukan tindakan nyata untuk membantu rekan-rekannya yang baru terjun ke dunia digital; salah satunya adalah membelikan ponsel bagi mereka agar bisa memproduksi konten sendiri. Sikap kolaboratif dan kepedulian terhadap sesama dalang menunjukkan komitmennya terhadap pelestarian budaya secara kolektif.

Melalui pendekatan inovatifnya, Ki Yohan Susilo telah membuka jalan baru bagi pelestarian seni wayang kulit di era digital. Inisiatifnya tidak hanya menjaga warisan budaya tetap hidup tetapi juga memperluas cakrawala seni tradisional sehingga dapat menjangkau generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi modern. Dengan semangat adaptasi dan komitmen terhadap nilai-nilai budaya, Ki Yohan membuktikan bahwa teknologi bukanlah ancaman bagi seni tradisional melainkan peluang untuk merawat dan mengembangkan warisan budaya Indonesia agar tetap relevan sepanjang masa.

Berdasarkan teori Difusi Inovasi Everett M. Rogers, keberhasilan digitalisasi wayang kulit ditentukan oleh lima elemen utama: keunggulan relatif, kesesuaian dengan nilai sosial-budaya, tingkat kerumitan, kemudahan uji coba, dan kemudahan pengamatan. Dalam praktiknya, Ki Yohan mampu memanfaatkan faktor-faktor ini dengan baik, meskipun tetap menghadapi tantangan, khususnya dalam penguasaan teknologi digital.

Di sisi lain, pandemi Covid-19 menjadi momentum penting yang mempercepat inovasi pertunjukan wayang ke format digital. Hal ini membuktikan bahwa inovasi dalam seni tradisi bukan hanya sebatas pilihan, melainkan kebutuhan agar warisan budaya tetap bertahan. Meski demikian, esensi nilai budaya yang terkandung dalam wayang tetap harus dijaga agar tidak hilang di tengah arus homogenisasi global. Dengan demikian, adaptasi digital melalui media sosial dan *platform* interaktif dapat menjadi solusi efektif dalam pelestarian seni wayang, asalkan tetap mengedepankan keseimbangan antara inovasi dan keaslian tradisi.

IV. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa adaptasi seni wayang kulit ke ranah digital, seperti yang dilakukan oleh Ki Yohan Susilo melalui program Ngamen Online di YouTube, merupakan strategi inovatif dalam menjaga eksistensi budaya tradisional di tengah arus modernisasi. Pemanfaatan *platform* digital tidak hanya memperluas jangkauan audiens tanpa batas geografis, tetapi juga memberikan peluang bagi generasi muda untuk mengenal, menikmati, dan mengapresiasi seni wayang dengan cara yang lebih relevan dengan kehidupan mereka. Keunggulan relatif inovasi ini terlihat dari kemudahan akses dan kemampuan menjangkau audiens yang lebih luas tanpa batas geografis, khususnya generasi muda. Kesesuaian inovasi dengan nilai sosial-budaya dapat dilihat dari upaya Ki Yohan dalam menjaga esensi dan pesan moral budaya wayang, meskipun media penyajian bertransformasi ke *platform* digital. Tingkat kerumitan inovasi yang cukup tinggi berhasil diatasi melalui pembelajaran dan kolaborasi antar dalang dalam memanfaatkan teknologi digital secara efektif. Kemudahan uji coba menjadi faktor penting, karena digitalisasi wayang memungkinkan proses adaptasi mulai dari peralatan sederhana hingga teknologi profesional yang semakin canggih, memberi ruang percobaan dan adaptasi bertahap bagi para seniman. Terakhir, kemudahan pengamatan terbukti dari respons nyata masyarakat yang dapat menyaksikan dan mendukung pertunjukan secara online, terlihat dari tingginya jumlah penonton dan dukungan finansial melalui saweran digital. Dengan demikian, inovasi digital ini tidak hanya memperkuat pelestarian budaya wayang, tetapi juga membuka peluang baru dalam mempertahankan relevansi seni tradisional di tengah modernisasi dan globalisasi.

Penelitian ini memberikan saran agar seniman wayang terus memanfaatkan media digital untuk melestarikan budaya melalui konten yang kreatif namun tetap menjaga nilai tradisional. Generasi muda diharapkan meningkatkan apresiasi dan dukungan terhadap seni wayang, sementara pemerintah serta lembaga kebudayaan perlu menyediakan fasilitas, pelatihan, dan dukungan finansial untuk memperkuat keberlanjutan seni tradisi. Akademisi disarankan melakukan penelitian lanjutan mengenai dampak digitalisasi terhadap identitas budaya, sedangkan *platform* digital seperti YouTube diharapkan memberi ruang lebih luas bagi promosi konten budaya lokal. Dengan sinergi semua pihak, wayang kulit dapat tetap relevan dan lestari di era modern.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ki Yohan Susilo beserta tim kanal YouTube “Langgeng Budaya” yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan memberikan akses data, informasi, serta dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo atas dukungan akademik dan fasilitas yang menunjang kelancaran pelaksanaan penelitian. Seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, turut berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini.

REFERENSI

- [1] A. S. Anwar, I. Irfansyah, and T. Sulistyaningtyas, “Perancangan Adaptasi ‘Gaya Stilasi’ Tokoh Wayang Kulit untuk Pemanfaatan pada Virtual Reality (Studi Kasus: Tokoh Rahwana),” *Ars*, vol. 26, no. 1, pp. 47–56, 2023, doi: 10.24821/ars.v26i1.8871.
- [2] N. L. Sintawati and M. A. Yasfin, “Wayang dan Media: Pelestarian Wayang Sebagai Media Dakwah pada Generasi Z di Era Digital,” in *International Conference of Da’wa and Islamic Communication*, Kudus, 2022, pp. 104–119. [Online]. Available: <http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICODIC>
- [3] D. F. A. Wae, “Kesenian Wayang Kulit sebagai Pembentuk Karakter Bangsa dalam Merdeka Belajar Menghadapi Revolusi Industri 4.0 dan Revolusi Society 5.0,” *Semin. Nas. Seni dan Desain “Reorientasi Dan Implementasi Keilmuan Seni Rupa dan Desain dalam Konteks Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka(MBKM),”* pp. 67–72, 2020.
- [4] K. Pirmansyah *et al.*, “Wayang Golek di Era Modern : Sejarah , Keunikan , dan Tantangan yang Dihadapi,” in *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, Jakarta, 2024, pp. 1–8.
- [5] R. N. Sapphira, “Titik Temu Tradisi dan Modernisasi: Adaptasi Kultural Pelestarian Wayang Kulit di Era Digital The,” *Anthr. J. Antropol. Sos. dan Budaya (Journal Soc. Cult. Anthropol.*, vol. 8, no. 2, pp. 75–92, 2023,

- [Online]. Available: <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/anthropos>
- [6] A. N. Fakrulloh and F. A. Dharma, "Komoditas Modifikasi Budaya Lokal dalam Konten Komedi di Media Sosial," vol. 6, no. 2, pp. 284–294, 2024.
 - [7] N. F. Akbar and A. K. Dewi, "Pentingnya Pengalaman Cerita Wayang Bagi Generasi Muda," in *Proceeding IAIN Kudus*, Kudus, 2024, pp. 1642–1647.
 - [8] S. A. Dina, "Profil Dalang Jawa Timuran Ki Yohan Susilo," *Langgeng Budaya*. Accessed: Apr. 09, 2024. [Online]. Available: <https://youtu.be/NXA13USg-3A?si=11RMMPtJK7872g2T>
 - [9] A. Febilianingtyas, P. Febriana, F. A. Dharma, and K. U. Yandashalievich, *Decoding City Branding Through Social Media: Overseas Student Perceptions of an Instagram Account*, no. Icnssse 2023. Atlantis Press SARL, 2024. doi: 10.2991/978-2-38476-242-2_2.
 - [10] I. G. Sutana and I. K. E. Palguna, "Kearifan Lokal Wayang Kulit Bali Sebagai Media Tuntunan Dan Tontonan Pada Era Digital," *Maha Widya Duta*, vol. 4, no. 1, pp. 70–80, 2020.
 - [11] N. L. Sintawati, "Wayang dan Media : Pelestarian Wayang Sebagai Media Dakwah pada Generasi Z di Era Digital," in *International Conference of Da'wa and Islamic Communication*, Kudus, 2022, pp. 104–119.
 - [12] I. F. N. Tyas, D. Hariyanto, F. A. Dharma, and S. M. Latipova, *Youth Perspectives on Jerome Polin's YouTube: Global Insights in Mathematics Learning*, no. Icarse 2023. Atlantis Press SARL, 2024. doi: 10.2991/978-2-38476-247-7_28.
 - [13] Y. Susilo, "Ngamen Online Langgeng Budaya 5 Sept 2020," Youtube.com. Accessed: Sep. 14, 2025. [Online]. Available: https://www.youtube.com/live/mfz9G4yy9Z0?si=JbZiyaW0cxtfa_OW
 - [14] E. M. Rogers, *Diffusion of Innovations, 5th Edition*, 2023rd ed. 1964. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=9U1K5LjUOWEC&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
 - [15] M. Saidah, H. Trianutami, and F. S. Amani, "Difusi Inovasi Program Digital Payment di Desa Kanekes Baduy," *Communicology J. Ilmu Komun.*, vol. 10, no. 2, pp. 138–153, 2022, doi: <https://doi.org/10.21009/COMMUNICOLOGY.030.01>.
 - [16] Pixyoriza, N. I. Wahidah, N. T. Sakuung, and S. Anjarwati, "Analisis Penelitian Difusi Inovasi Kurikulum Merdeka Di Tingkat Sekolah," *J. Ilm. Wahana Pendidikan*, Juli, vol. 9, no. 14, pp. 786–793, 2023, doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8191247>.
 - [17] I. Mulyati, M. Mansyuruddin, A. Adrianus, Y. Bahari, and W. Warneri, "Proses Difusi Inovasi dalam Penerapan Metode Pengajaran Baru," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 6, pp. 2425–2433, 2023, doi: 10.31004/edukatif.v5i6.5769.
 - [18] N. M. Ruastiti, I. K. Sudirga, and I. G. Yudarta, *Wayang Wong Milenial: Inovasi Seni Pertunjukan pada Era Digital*. Jejak Pustaka, 2021. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=_btWEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR11&dq=transformasi+wayang+kulit+digitalisasi+teori+difusi+inovasi&ots=UgZ5Na6JJF&sig=acaTs0MPSJLSIm0yzRD1dG8kmDQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
 - [19] T. Suharto, "Model Pengembangan Kompetensi Keprofesian Widyaiswara Berkelanjutan Dalam Era Digital," in *e-Prosiding PITNAS Widyaiswara 2024*, Bantul, 2024, pp. 373–389. [Online]. Available: <https://ejournal.iwi.or.id/ojs/index.php/pitnas2024/article/view/266%0Ahttps://ejournal.iwi.or.id/ojs/index.php/pitnas2024/article/view/266/132>
 - [20] Mariani and H. R. Budiana, "Transformasi Teknologi Digital dan Difusi Inovasi pada Usaha Mikro Kecil Menengah di Desa Kuala Bubon Kabupaten Aceh Barat," *J. Pewarta Indones.*, vol. 6, no. 2, pp. 143–153, 2024, doi: <https://doi.org/10.25008/jpi.v6i2.176>.
 - [21] S. Sugiono, "Proses Adopsi Teknologi Generative Artificial Intelligence dalam Dunia Pendidikan: Perspektif Teori Difusi Inovasi," *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 9, no. 1, pp. 110–133, 2024, doi: 10.24832/jpnk.v9i1.4859.
 - [22] A. C. Ayuswantana, L. T. Atmaji, D. A. Nisa, and P. F. Arifianto, "Makna Dan Perubahan Rupa Boneka Wayang Semar Pada Wayang Jekdong Jawa Timur," *DESKOVI Art Des. J.*, vol. 7, no. 1, pp. 52–65, 2024, doi: 10.51804/deskovi.v7i1.16334.
 - [23] S. E. F. Himah, "Pesta Rakyat Bersama Gilga Sahid dalam Sidoarjo Gemilang," *jatimhariini*. Accessed: Apr. 14, 2024. [Online]. Available: <https://www.jatimhariini.co.id/jawa-timur/88211750521/ada-pengajian-akbar-gus-iqdam-hingga-pesta-rakyat-bersama-gilga-sahid-dalam-sidoarjo-gemilang-cek-tanggalnya>
 - [24] I. G. L. A. R. Putra and W. M. P. Wiratama, "Pengembangan Aplikasi Tatapurwa : Inovasi Digital Kerajinan Lukisan Wayang Kamasan Berbasis Augmented Reality," *SENARI*, pp. 234–244, 2024, doi: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.100281>.
 - [25] K. Panji, "Lestarian Budaya, Desa Grogol Gelar Ruwat Desa. Plt Bupati Sidoarjo: Pelestarian Budaya adalah Tanggung Jawab Bersama," *panjinasional*. Accessed: Apr. 09, 2024. [Online]. Available: <https://www.panjinasional.net/budaya-sosial-mitologi/81919604/lestarian-budaya-desa-grogol-gelar-ruwat-desa-plt-bupati-sidoarjo-pelestarian-budaya-adalah-tanggung-jawab-bersama>

- [26] M. T. & Widodo, “Digitalisasi Wayang Tavip sebagai Media Promosi Seni Berdakwah,” in *Prosiding Penelitian dan PKM ISBI Bandung*, Bandung, 2024, pp. 147–154.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.