

Persepsi Mahasiswa tentang Kesenian Tradisional Wayang di Kabupaten Jember

Hery B. Cahyono¹, Lailiya Nur Rokhman²

Universitas Muhammadiyah Jember^{1,2}

Email penulis pertama : heryb@unmuhjember.ac.id

Abstract

Wayang is a traditional art form that embodies moral, ethical, and cultural values passed down across generations. However, the rise of the digital age and changing media consumption patterns have influenced how younger generations appreciate traditional arts. This study aims to analyze the perceptions of students at Muhammadiyah University of Jember, particularly Generation Z, regarding wayang art in Jember Regency. The research method employs a qualitative descriptive approach using an online survey with open-ended questions. The results indicate that students hold positive perceptions of the cultural values within wayang, yet their engagement in live performances is very low. Most respondents believe that wayang remains relevant in the digital age, provided that innovations in presentation are made through social media and modern packaging. Factors shaping these perceptions include personal interest, cultural experiences, media exposure, and social environment. These findings underscore the importance of innovative cultural communication strategies to ensure that wayang remains relevant to the younger generation.

Keywords: Perception, Wayang, Generation Z, Cultural Communication, Cultural Digitization, Local Wisdom

Abstrak

Wayang merupakan salah satu kesenian tradisional yang mengandung nilai-nilai moral, etika, dan budaya yang diwariskan lintas generasi. Namun, perkembangan era digital dan perubahan pola konsumsi media memengaruhi cara generasi muda mengapresiasi kesenian tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember, khususnya Generasi Z, terhadap kesenian wayang di Kabupaten Jember. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan survei daring melalui pertanyaan terbuka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap nilai-nilai budaya dalam wayang, namun keterlibatan mereka dalam pertunjukan langsung sangat rendah. Mayoritas responden menilai wayang masih relevan di era digital dengan syarat melakukan inovasi penyajian melalui media sosial dan pengemasan modern. Faktor pembentuk persepsi meliputi minat pribadi, pengalaman budaya, paparan media, dan lingkungan sosial. Temuan ini menegaskan pentingnya strategi komunikasi budaya yang inovatif agar wayang tetap relevan bagi generasi muda.

Kata Kunci: Persepsi, Wayang, Generasi Z, Komunikasi Budaya, Digitalisasi Budaya, Budaya Lokal

PENDAHULUAN

Kesenian tradisional merupakan bagian penting dari konstruksi identitas budaya masyarakat Indonesia. Salah satu kesenian yang memiliki nilai filosofis dan estetis tinggi adalah wayang, yang selama berabad-abad menjadi medium pendidikan, moralitas, dan kritik sosial. Di tengah perkembangan teknologi digital dan perubahan preferensi hiburan, muncul pertanyaan mengenai bagaimana generasi muda, khususnya mahasiswa, memaknai keberadaan kesenian tradisional tersebut dalam kehidupan kontemporer.

Kabupaten Jember dikenal sebagai wilayah dengan kebudayaan "Pendalungan", sebuah bentuk akulturasi budaya Jawa dan Madura yang unik. Dalam lanskap budaya ini, kesenian tradisional, termasuk Wayang Kulit (baik gagrag Mataraman maupun Jawatimuran), memegang peranan penting sebagai media komunikasi tradisional yang sarat akan nilai filosofis, etika, dan estetika. Wayang kulit di Jember, khususnya, berkembang di daerah selatan seperti desa Wuluhan, Ambulu, dan Semboro, yang mayoritas penduduknya adalah suku Jawa. Pada awalnya, pertunjukan wayang kulit berfungsi sebagai media untuk mengobati rasa rindu masyarakat terhadap kampung halaman, namun seiring waktu berkembang menjadi salah satu kesenian penting di Kabupaten Jember yang masih dilestarikan dan dipertunjukkan secara rutin. Meskipun ada upaya pelestarian kesenian wayang di Jember yang dilakukan oleh komunitas dalang muda, seperti Padatajem (Paguyuban Dalang Taruna Jember) yang membina generasi muda untuk belajar mendalang, namun minat generasi muda terhadap pertunjukan wayang kulit cenderung menurun karena mereka merasa kurang memahami cerita yang dibawakan dalang dan pertunjukan yang berlangsung semalam suntuk sering kali terasa melelahkan. Hal ini juga tidak lepas dari pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat di era digital saat ini yang sedikit banyak telah mengubah pola konsumsi media masyarakat, khususnya di kalangan generasi muda (Gen Z).

Publikasi resmi dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Jember, termasuk Statistik Daerah Kabupaten Jember 2023, Statistik Daerah Kabupaten Jember 2024, dan Jember Dalam Angka 2024, menunjukkan bahwa wilayah ini mengalami pertumbuhan signifikan pada aspek sosial, pendidikan, serta jumlah penduduk usia produktif (BPS Kabupaten Jember, 2023, 2024). Kondisi tersebut menegaskan bahwa mahasiswa

menjadi kelompok strategis dalam proses pelestarian budaya. Namun, modernisasi yang cepat berpotensi menggeser minat pemuda terhadap seni tradisi, termasuk wayang. Mahasiswa sebagai agen perubahan dan kelompok intelektual muda harusnya memiliki peran strategis dalam pelestarian budaya. Namun, yang terjadi saat ini justru adanya "jarak budaya" antara generasi Z dengan kesenian tradisi yang semakin melebar. Kesenian wayang sering kali dipersepsikan sebagai tontonan orang tua, kuno, dan sulit dipahami bahasanya, kalah bersaing dengan budaya populer global (K-Pop, film streaming, dll).

Padahal, eksistensi wayang di kalangan generasi muda bisa menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan popularitas budaya dan identitas kabupaten jember yang terkenal dengan budaya pandalungan. Sebagaimana yang tercatat dalam dokumen perencanaan yang diterbitkan oleh Pemerintah Kabupaten Jember melalui Rencana Kerja Pemerintah Daerah (RKPD) 2025, terdapat peningkatan signifikan pada kelompok seni lokal di kabupaten jember. Jumlah grup kesenian meningkat dari 535 pada tahun 2019 menjadi 1.056 grup pada tahun 2023. Selain itu, jumlah budaya atau tradisi lokal yang dibina pemerintah bertambah dari 210 menjadi 305 pada periode yang sama (Pemerintah Kabupaten Jember, 2025). Data ini menegaskan bahwa aktivitas seni di masyarakat tetap berkembang, termasuk potensi pelestarian wayang.

Sayangnya, berdasarkan Laporan Penyelenggaraan Pemerintahan Daerah (LPPD) 2023, Jember belum memiliki taman budaya atau gedung seni khusus yang representatif sebagai pusat pertunjukan (Pemerintah Kabupaten Jember, 2023). Keterbatasan fasilitas tersebut membuat pagelaran wayang lebih banyak dilakukan di tingkat komunitas, desa, atau acara kultural tertentu daripada melalui lembaga budaya formal. Namun, berdasarkan dokumentasi kegiatan desa dan publikasi PPID Jember 2023-2024, pagelaran wayang tetap berlangsung sporadis dalam rangka acara budaya, festival, atau peringatan tradisi (PPID Jember, 2024). Hal ini memperlihatkan bahwa wayang masih dipertahankan sebagai praktik budaya, tetapi berada pada kondisi yang menuntut adaptasi dan dukungan generasi muda.

Dalam perspektif Ilmu Komunikasi, wayang bukan sekadar tontonan, melainkan sebuah proses komunikasi yang melibatkan komunikator (dalang), pesan (lakon/nilai), saluran (pertunjukan), dan komunikan (penonton). Bagaimana mahasiswa sebagai komunikan masa kini mendekode dan mempersepsikan pesan-pesan budaya tersebut

menjadi hal yang krusial untuk diteliti. Universitas Muhammadiyah Jember, sebagai institusi pendidikan tinggi di Kabupaten Jember, memiliki mahasiswa dengan latar belakang yang beragam. Mengetahui persepsi mereka terhadap kesenian wayang di Kabupaten Jember menjadi langkah awal yang penting untuk merumuskan strategi komunikasi yang tepat dalam upaya pelestarian budaya lokal di tengah arus modernisasi.

Dengan melihat perkembangan tersebut, penting untuk mengkaji bagaimana mahasiswa memandang eksistensi wayang sebagai bagian dari identitas budaya di era modern dengan mengetahui bagaimana tingkat pengetahuan, minat, persepsi, dan relevansi wayang bagi mahasiswa sebagai bagian dari budaya lokal di era digital saat ini. Mahasiswa menjadi objek penelitian karena merupakan representasi generasi yang berada pada persimpangan antara tradisi dan modernitas. Oleh karena itu, penelitian mengenai Persepsi Mahasiswa Tentang Kesenian Tradisional Wayang di Kabupaten Jember memiliki urgensi akademik dan kultural, terutama dalam memahami potensi, hambatan, dan arah pelestarian budaya tradisional ke depan.

Penelitian mengenai kesenian tradisional dan persepsi generasi muda telah banyak dilakukan, baik pada konteks lokal maupun nasional. Penelitian oleh Trihapsari, Darajat, dan Zami (2025) berjudul “Wayang Kulit sebagai Media Pendidikan Moral untuk Generasi Muda” menemukan bahwa karakter pewayangan, termasuk Semar, Bima, dan Kresna, digunakan sebagai simbol nilai integritas, tanggung jawab, serta kearifan. Generasi muda menunjukkan respons positif terhadap wayang kulit, khususnya jika nilai-nilai moral tersebut dikemas secara simbolis dengan sentuhan humor dan gaya komunikasi yang relevan. Studi ini menegaskan bahwa wayang kulit merupakan instrumen pendidikan karakter yang efektif dan kontekstual dalam membangun fondasi moral di kalangan pemuda. Selanjutnya, penelitian Faurizkha (2025) yang berjudul Respon Generasi Z terhadap Pertunjukan Wayang Orang: Sebuah Kajian Systematic Review atas preferensi Budaya di Era Digital, menemukan bahwa kesenian tradisi wayang menurut Gen Z menarik dilihat jika pertunjukan tersebut menampilkan visual yang kuat, interaktif, dan berhubungan dengan pengalaman personal mereka.

Dari berbagai penelitian tersebut, terlihat bahwa persepsi generasi muda terhadap seni tradisional dipengaruhi oleh faktor media, pengalaman budaya,

lingkungan sosial, serta bentuk penyajian kesenian itu sendiri. Namun, riset yang secara spesifik mengkaji persepsi mahasiswa terhadap wayang pada konteks kabupaten tertentu, khususnya di wilayah Jember, masih sangat terbatas. Hal ini memperlihatkan adanya research gap yang perlu diisi melalui penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan Teori Persepsi Stuart Hall sebagai dasar konseptual untuk menganalisis bagaimana mahasiswa menerima, menyeleksi, dan menafsirkan stimulus dari lingkungan untuk membentuk pemahaman tertentu. Persepsi adalah proses kognitif yang memungkinkan seseorang untuk mengorganisasi dan menafsirkan informasi sensorik sehingga membentuk makna subjektif (Schacter, 2011). Persepsi tidak hanya bersifat sensoris, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor pengalaman, pengetahuan, nilai budaya, motivasi, dan konteks sosial (Rakhmat, 2019). Asumsi utama teori persepsi adalah bahwa individu tidak menerima informasi secara pasif, melainkan secara aktif memilih, mengorganisasi, dan menginterpretasikan rangsangan sesuai pengalaman, latar belakang, dan konteks sosial mereka (Goldstein, 2014). Dalam perspektif psikologi komunikasi, persepsi berperan penting dalam memahami bagaimana seseorang memaknai simbol budaya seperti wayang. Dalam konteks penelitian ini, teori persepsi membantu memahami bagaimana mahasiswa secara subjektif membentuk pemaknaan terhadap wayang berdasarkan pengalaman pribadi dan interaksi sosial mereka di lingkungan budaya setempat.

Di dalam pembahasan mengenai persepsi, khususnya persepsi akan sebuah budaya, tidak akan lepas dari pembahasan mengenai konstruksi makna yang dipengaruhi oleh kerangka kognitif dan nilai-nilai budaya yang dimiliki audiens. Oleh karena itu, selain teori persepsi digunakan pula teori Konstruksi Realitas Sosial untuk membantu menjelaskan bagaimana persepsi mahasiswa terhadap wayang sebagai elemen budaya bukanlah sesuatu yang statis, melainkan konstruksi sosial yang terbentuk dari interaksi dan pengalaman sosial yang dinamis. Teori konstruksi sosial realitas (Berger & Luckmann, 1966) menjelaskan bahwa realitas dibentuk melalui proses sosial yang melibatkan interaksi, komunikasi, dan institusi. Tiga proses utama dalam konstruksi sosial meliputi:

1. Eksternalisasi dimana masyarakat menghasilkan produk budaya (misalnya wayang) melalui aktivitas sosial;

2. Objektivasi dimana produk budaya itu dianggap sebagai realitas yang memiliki makna bersama;
3. Internasifikasi dimana individu menyerap realitas tersebut ke dalam struktur kognitifnya melalui sosialisasi.

Sehingga nantinya, teori persepsi dengan detail memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana mahasiswa di Kabupaten Jember memandang kesenian tradisional wayang, sekaligus mencerminkan ketegangan antara pelestarian warisan budaya dengan realitas modernitas yang mereka hadapi sehari-hari dan teori Konstruksi Realitas Sosial untuk membantu menjelaskan bagaimana persepsi mahasiswa terhadap wayang sebagai elemen budaya bukanlah sesuatu yang statis, melainkan konstruksi sosial yang terbentuk dari interaksi dan pengalaman sosial yang dinamis. Kedua teori ini menjadi dasar untuk memahami mengapa persepsi mahasiswa terhadap wayang dapat berbeda-beda meskipun mereka berada dalam lingkungan budaya yang sama. Pendekatan ini membantu memahami kompleksitas persepsi mahasiswa sebagai aktor sosial yang tidak hanya menerima budaya, tapi secara aktif merekonstruksi makna kesenian

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode survei daring untuk menggali persepsi mahasiswa terhadap kesenian tradisional wayang di Kabupaten Jember. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran mengenai pemaknaan, pengalaman, serta sikap mahasiswa sebagai bagian dari Generasi Z yang hidup dalam ekosistem digital secara objektif berdasarkan data di lapangan. Survei dilakukan secara daring guna menjangkau responden dengan lebih luas, efisien, serta memungkinkan mahasiswa memberikan jawaban reflektif dengan adanya beberapa pertanyaan terbuka (*open-ended*).

Penelitian dilaksanakan pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember selama periode Desember 2025 hingga Februari 2026. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan kriteria: mahasiswa aktif berusia 18–25 tahun, memiliki pengetahuan minimal tentang kesenian wayang, menggunakan media sosial minimal 2-6 jam per hari, dan bersedia mengisi survei secara sukarela.

Data dikumpulkan melalui survei daring dengan instrumen kuesioner yang terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka. Instrumen penelitian berupa survei daring yang memuat pertanyaan identitas dasar serta serangkaian pertanyaan deskriptif terbuka untuk menggali pemahaman, pengalaman, dan sikap mahasiswa terhadap wayang. Pertanyaan tertutup menggunakan skala likert (skor 1-5) untuk mengukur tingkat relevansi wayang serta kategori pilihan ganda untuk mengukur tingkat pengetahuan dan frekuensi menonton pertunjukan. Beberapa pertanyaan dirancang dengan jenis pertanyaan terbuka untuk menggali data kualitatif mengenai alasan pelestarian budaya dan hambatan dalam mengakses kesenian tersebut. Pertanyaan dirancang untuk memperoleh narasi yang lebih kaya, seperti pengetahuan awal mahasiswa tentang wayang, pengalaman menyaksikan pertunjukan, relevansi wayang bagi generasi muda, faktor yang memengaruhi minat, hingga pandangan mereka mengenai pelestarian kesenian tersebut di Kabupaten Jember. Model pertanyaan terbuka dipilih agar responden dapat memberikan jawaban tanpa batasan pilihan, sehingga makna yang muncul lebih natural dan mendalam sesuai proses berpikir mereka.

Variabel utama dalam penelitian ini adalah persepsi mahasiswa yang diukur melalui beberapa indikator, yaitu:

1. Literasi Budaya: Meliputi tingkat pengetahuan responden dan sumber informasi yang digunakan.
2. Pengalaman Empiris: Frekuensi menonton pertunjukan wayang secara langsung.
3. Sikap dan Relevansi: Penilaian terhadap posisi wayang di era modern serta kebutuhan adaptasi ke format digital.
4. Preferensi Media: Bentuk adaptasi konten digital yang diinginkan (video pendek, animasi, atau infografis)

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik (*thematic analysis*) untuk mengolah data frekuensi dan persentase terkait pengetahuan dan persepsi. Tahapannya meliputi pengelompokan jawaban, pemberian kode awal, pembentukan kategori, identifikasi tema, serta interpretasi berdasarkan teori persepsi dan teori konstruksi realitas sosial. Proses ini dilakukan dengan mengategorikan jawaban responden ke dalam tema-tema utama, seperti nilai moral, identitas budaya, hingga faktor hambatan seperti minimnya promosi dan kompetisi dengan hiburan

digital. Adapun indikator penilaian dalam analisis tematik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tingkat Pengetahuan (10% mengetahui sangat baik, 43% cukup, 47% sedikit).
2. Relevansi Wayang (Skor 1-5), di mana mayoritas responden memberikan skor 4 (33,3%) dan skor 5 (23,3%).
3. Preferensi Adaptasi Digital (Video pendek, animasi, serial digital, dan infografis).

Analisis tematik memungkinkan peneliti menemukan pola pemaknaan mahasiswa secara sistematis, termasuk faktor internal dan eksternal yang membentuk persepsi mereka terhadap wayang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil survei terhadap mahasiswa di Kabupaten Jember menunjukkan adanya dinamika menarik antara pelestarian nilai tradisional dan gaya hidup modern. Dari sisi profil, responden didominasi oleh perempuan (53,3%) kelahiran 2001-2007 yang memiliki pengetahuan mengenai wayang di Jember meskipun sebagian responden bukan berasal dari Kabupaten Jember dengan pola penggunaan media sosial yang intens, di mana mayoritas menghabiskan waktu antara 2 hingga 6 jam setiap harinya.

Berdasarkan survei, ditemukan bahwa mayoritas mahasiswa di Kabupaten Jember memiliki tingkat pengetahuan yang masih pada tahap permukaan, di mana 47% responden menyatakan hanya mengetahui sedikit tentang wayang dan 43% berada pada kategori mengetahui cukup. Rendahnya literasi budaya ini berkorelasi linear dengan minimnya pengalaman empiris, mengingat 67% responden belum pernah menonton pertunjukan wayang secara langsung. Padahal, dari sisi persepsi nilai, mahasiswa masih menganggap wayang sebagai entitas yang relevan, terbukti dari akumulasi skor relevansi di angka 4 dan 5 yang mencapai 56,6%.

Dalam kerangka Teori Persepsi Stuart Hall, fenomena ini menunjukkan adanya "posisi negosiasi" di kalangan mahasiswa. Meskipun 56,6% responden menganggap wayang sangat relevan sebagai sumber nilai moral dan identitas budaya, mereka tidak lagi mengonsumsinya secara tradisional. Mahasiswa mengakui legitimasi nilai moral dan filosofi (65%) serta identitas budaya (52%) sebagai pesan dominan (hegemonic encoding) yang diwariskan secara turun-temurun. Namun, di saat yang sama, mereka

melakukan negosiasi terhadap aturan praktis konsumsinya. Mereka menolak durasi pertunjukan yang terlalu panjang (22%) dan format yang kaku, sehingga menuntut adanya adaptasi ke dalam bentuk video pendek (48%). Mahasiswa tidak menolak wayang dan cenderung menerima pesan moral wayang, namun mereka mendefinisikan ulang cara mengonsumsinya agar relevan dengan konsumsi digital mereka saat ini.

Ketimpangan antara pemahaman nilai dan praktik ini dapat dijelaskan melalui Teori Konstruksi Realitas Sosial Peter L. Berger. Proses Eksternalisasi terjadi ketika nilai-nilai wayang dipahami sebagai produk manusia yang harus dijaga (52% sebagai identitas lokal). Namun, dalam proses Objektivasi, wayang kini dipersepsikan sebagai realitas yang "jauh" dan "sulit diakses" karena minimnya pertunjukan di Jember (70%) serta kurangnya promosi (43%). Akibatnya, pada tahap Internalisasi, mahasiswa tidak lagi mengidentifikasi dirinya melalui pertunjukan langsung, melainkan melalui realitas baru yang dikonstruksi oleh media sosial (sumber informasi utama sebesar 52%). Realitas sosial mahasiswa di Jember kini lebih banyak dikonstruksi oleh layar gawai daripada panggung luring. Diskoneksi ini diperparah oleh kompetisi hiburan digital yang menjadi tantangan signifikan, di mana 38% mahasiswa lebih tertarik pada konten modern yang lebih mudah diakses. Kondisi ini menciptakan celah antara nilai ideal wayang sebagai warisan budaya dengan realitas konsumsi hiburan mahasiswa.

Hasil survei juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengakui bahwa wayang jarang dipentaskan, tetapi masih dianggap sebagai kesenian yang memiliki nilai moral dan budaya penting. Mereka mengetahui wayang dari media sosial, sekolah, keluarga, atau teman. Keteringgalan akses fisik terhadap wayang di Jember menciptakan proses konstruksi realitas sosial yang unik seperti yang disebutkan dalam Teori Konstruksi Realitas Sosial Peter L. Berger. Pada tahap objektivasi, wayang bagi mahasiswa Jember menjadi realitas yang "jauh" karena minimnya pertunjukan langsung di daerah tersebut (70%) dan kurangnya promosi (43%). Akibatnya, sebanyak 67% mahasiswa tidak pernah menonton pertunjukan secara langsung. Hal ini menyebabkan proses internalisasi nilai budaya tidak lagi terjadi di panggung luring, melainkan bergeser ke ruang siber, di mana 52% mahasiswa mendapatkan informasi mengenai wayang melalui media sosial.

Kesenjangan antara pengetahuan yang masih minim (47% hanya tahu sedikit) dan keinginan menjaga warisan budaya memicu tahap eksternalisasi dalam bentuk

tuntutan adaptasi. Sebanyak 55% mahasiswa menyatakan bahwa wayang sangat perlu dikembangkan secara digital, terutama dalam bentuk dengan preferensi utama berupa video pendek di TikTok atau Reels (48%) serta animasi (30%). Sebagian besar menganggap bahwa media sosial adalah sarana paling efektif untuk memperkenalkan wayang kepada mahasiswa. Realitas sosial yang dikonstruksi oleh mahasiswa Jember saat ini adalah "Wayang Digital", sebuah upaya untuk mempertahankan esensi filosofis masa lalu di tengah kompetisi hiburan modern yang lebih mudah menarik perhatian mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Generasi Z di Kabupaten Jember memiliki persepsi yang cenderung positif terhadap kesenian wayang, meskipun keterlibatan mereka dalam pertunjukan langsung relatif rendah. Hal ini terbukti dari data bahwa 67% responden tidak pernah menonton pertunjukan wayang secara langsung. Temuan ini menguatkan argumentasi dalam teori persepsi bahwa pemaknaan budaya tidak selalu ditentukan oleh kontak fisik, melainkan melalui representasi media. Responden menunjukkan bahwa kanal transmisi budaya telah bergeser ke ruang digital, di mana media sosial menjadi sumber informasi utama (52%), jauh melampaui jalur formal seperti sekolah (21%) atau lingkungan keluarga (17%). Dalam perspektif Stuart Hall, mahasiswa melakukan dekodasi terhadap wayang bukan sebagai ritual, melainkan sebagai teks media yang mereka temui dalam aktivitas harian dengan durasi penggunaan gadget mencapai 2 hingga 4 jam (36,7%) bahkan lebih dari 6 jam (23,3%).

Persepsi mahasiswa mengenai relevansi wayang di era digital juga menunjukkan dinamika "posisi negosiasi". Sebagian besar responden menilai wayang masih relevan, dengan rincian 33,3% memberikan skor 4 dan 23,3% memberikan skor 5 (sangat relevan). Penilaian ini didasari pada internalisasi nilai, di mana responden melihat wayang sebagai sumber Nilai Moral & Filosofi (65%) serta Identitas Budaya Lokal (52%). Namun, mereka menekankan bahwa relevansi ini membutuhkan proses adaptasi agar lebih relatable dengan ekosistem mereka. Data menunjukkan urgensi digitalisasi yang sangat kuat, di mana 55,2% responden menyatakan wayang sangat perlu dikembangkan secara digital. Bentuk adaptasi yang paling diinginkan adalah video pendek di media sosial seperti TikTok atau Reels (48%) dan animasi karakter wayang (30%). Oleh karena itu, apresiasi mahasiswa lebih tertuju pada makna dan pesan yang

disampaikan, asalkan mampu menembus hambatan kompetisi hiburan digital (38%) dan format pertunjukan tradisional yang dianggap terlalu panjang.

Di sisi lain, mahasiswa mengakui bahwa wayang kalah bersaing dengan media hiburan digital seperti TikTok dan Instagram Reels. Dominasi visual singkat, teknik storytelling cepat, serta daya tarik visual modern membuat kesenian tradisional seperti wayang cenderung tenggelam di ruang atensi Gen Z. Namun, hal ini tidak menunjukkan penolakan terhadap wayang; justru sebaliknya, mahasiswa melihat potensi besar apabila nilai-nilai wayang dikemas ulang—seperti alur cerita dibuat dalam format web series, cuplikan pendek edukatif, atau visualisasi karakter dalam bentuk animasi atau filter media sosial. Dalam perspektif teori persepsi Stuart Hall, fenomena ini menunjukkan adanya tantangan pada level "perhatian selektif" di mana mahasiswa mengakui bahwa wayang harus bersaing ketat dengan media hiburan digital. Dominasi visual singkat dan teknik storytelling cepat membuat kesenian tradisional cenderung tenggelam di ruang atensi Gen Z; hal ini diperkuat oleh data bahwa 38% responden mengidentifikasi kompetisi hiburan digital sebagai hambatan utama dalam mengakses wayang. Terlebih lagi, 22% mahasiswa merasa durasi dan format pertunjukan konvensional terlalu panjang untuk pola konsumsi informasi mereka. Namun, kondisi ini tidak menunjukkan penolakan absolut atau posisi oposisional terhadap wayang. Sebaliknya, mahasiswa berada pada posisi negosiasi di mana mereka melihat potensi besar apabila nilai-nilai wayang dikemas ulang agar lebih relatable dengan kebiasaan screen time mereka yang cukup tinggi.

Temuan lain menunjukkan bahwa faktor internal seperti minat pribadi, ketertarikan pada cerita wayang, dan pengalaman masa kecil berpengaruh signifikan terhadap persepsi mahasiswa. Faktor eksternal seperti kebiasaan menonton konten digital, kegiatan budaya di masyarakat, dan kurikulum pendidikan turut memengaruhi cara mahasiswa memahami wayang. Ini sejalan dengan teori persepsi yang menyatakan bahwa persepsi dibentuk oleh stimulus, pengalaman, dan konteks sosial. Selain itu, teori konstruksi realitas sosial juga terbukti relevan: mahasiswa menginternalisasi makna wayang berdasarkan narasi yang mereka terima dari media, keluarga, dan lingkungan sosialnya. Dalam perspektif teori persepsi Stuart Hall, fenomena ini menunjukkan adanya tantangan pada level "perhatian selektif" di mana mahasiswa mengakui bahwa wayang harus bersaing ketat dengan media hiburan digital. Dominasi visual singkat dan

teknik storytelling cepat membuat kesenian tradisional cenderung tenggelam di ruang atensi Gen Z. Hal ini diperkuat oleh data bahwa 38% responden mengidentifikasi kompetisi hiburan digital sebagai hambatan utama dalam mengakses wayang. Terlebih lagi, 22% mahasiswa merasa durasi dan format pertunjukan konvensional terlalu panjang untuk pola konsumsi informasi mereka.

Pada konteks eksistensi wayang di Jember, sebagian besar responden menilai bahwa wayang masih eksis namun berada dalam kondisi yang memprihatinkan karena jarang dipentaskan. Dalam teori Konstruksi Realitas Sosial, fenomena ini menjadi hambatan pada proses objektivasi budaya. Minimnya pertunjukan langsung yang dirasakan oleh 70% responden serta kurangnya promosi sebesar 43% menyebabkan mahasiswa jarang berinteraksi secara fisik dengan kesenian ini. Akibatnya, "realitas" wayang bagi mahasiswa Jember tidak lagi hadir sebagai pengalaman empiris harian, melainkan menjadi pengetahuan yang berjarak; hal ini tercermin dari data bahwa 47% mahasiswa hanya mengetahui sedikit tentang wayang dan 67% belum pernah menonton pertunjukan secara langsung.

Kendati demikian, adanya festival kampus, konten TikTok bertema wayang, serta kegiatan budaya masyarakat menunjukkan bahwa wayang tetap hadir sebagai bagian dari identitas budaya, meskipun tidak dalam intensitas tinggi. Menurut teori Persepsi Stuart Hall, terlihat bahwa mahasiswa tidak sepenuhnya berada pada posisi oposisi atau penolakan. Meskipun intensitasnya tidak tinggi, adanya konten digital dan kegiatan budaya menunjukkan bahwa wayang tetap hadir sebagai bagian dari identitas budaya dalam memori kolektif mereka. Mahasiswa berada pada "posisi negosiasi", di mana mereka tetap menganggap wayang sangat relevan (56,6% pada skor 4 dan 5) karena kandungan Nilai Moral dan Filosofinya (65%), namun menuntut adanya rekonstruksi penyampaian. Proses internalisasi nilai budaya ini kini beralih dari panggung fisik ke layar digital, mengingat 52% mahasiswa mendapatkan informasi wayang dari media sosial. Dengan demikian, peluang revitalisasi wayang melalui strategi komunikasi budaya dan inovasi digital masih terbuka lebar, terutama melalui format yang mereka harapkan seperti video pendek TikTok/Reels (48%) atau animasi (30%). Langkah ini merupakan upaya pembangunan realitas baru agar wayang tetap mampu bersaing di tengah kompetisi hiburan digital yang dirasakan oleh 38% responden.

Mahasiswa secara eksplisit menginginkan adanya rekonstruksi visual dan format agar sesuai dengan cara mereka mempersepsikan hiburan modern. Keinginan ini tercermin dari tingginya minat terhadap bentuk adaptasi baru, di mana 48% responden menginginkan wayang hadir dalam format video pendek di media sosial seperti TikTok atau Reels. Selain itu, 30% mahasiswa mendukung pengembangan animasi atau kartun karakter wayang, dan 15% lainnya tertarik pada format serial digital atau web series. Melalui adaptasi ini, mahasiswa berharap hambatan seperti minimnya pertunjukan di Jember (70%) dan kurangnya promosi (43%) dapat teratasi melalui ruang digital yang lebih inklusif. Dengan demikian, persepsi positif terhadap wayang tetap terjaga selama esensi budaya tersebut mampu bertransformasi ke dalam ekosistem digital yang mereka huni setiap hari.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember memiliki persepsi positif terhadap kesenian tradisional wayang, terutama pada aspek nilai moral, spiritual, dan pesan komunikasi yang terkandung di dalamnya. Meskipun demikian, tingkat keterlibatan mahasiswa dalam pertunjukan wayang secara langsung relatif rendah karena terbatasnya akses pertunjukan dan dominasi budaya digital dalam kehidupan mereka.

Wayang masih dianggap relevan di era digital, namun membutuhkan adaptasi agar dapat diterima oleh Generasi Z. Mahasiswa melihat digitalisasi sebagai langkah penting untuk mempertahankan eksistensi wayang, terutama melalui pengemasan modern seperti video pendek, animasi, konten edukatif, atau serial digital yang mudah diakses. Faktor pembentuk persepsi mahasiswa meliputi minat pribadi, pengalaman budaya, nilai moral dalam wayang, serta paparan media dan lingkungan sosial.

Dengan demikian, upaya pelestarian wayang di Kabupaten Jember memerlukan strategi komunikasi budaya yang lebih inovatif dan berbasis digital. Wayang memiliki peluang besar untuk tetap hidup sebagai media edukasi dan budaya apabila nilai-nilai utamanya dikontekstualisasi dengan gaya komunikasi Generasi Z tanpa menghilangkan esensi budayanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Berger, P. L., & Luckmann, T. 1966. *The social construction of reality: A treatise in the sociology of knowledge*. Anchor Books.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Jember. 2023. *Statistik Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Jember 2023*. <https://jemberkab.bps.go.id>. Diakses pada 4 Januari 2026
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Jember. 2024. *Data Sosial Budaya Kabupaten Jember 2024*. <https://jemberkab.bps.go.id>. Diakses pada 4 Januari 2026
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jember. 2023. *Laporan Tahunan Kegiatan Kebudayaan Kabupaten Jember*. <https://disparbud.jemberkab.go.id>. Diakses pada 4 Januari 2026
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jember. 2024. *Rekapitulasi Kegiatan Seni Tradisional 2024, termasuk pendataan pertunjukan wayang*. <https://disparbud.jemberkab.go.id>. Diakses pada 4 Januari 2026
- Faurizka, S., Cahyono, A. 2025. *Respon generasi z terhadap pertunjukan wayang orang: sebuah kajian systematic review atas preferensi budaya di era digital*. Jurnal Ilmiah Seni dan Pendidikan Seni Volume 1 (1), Juni 2025, hal. 37-52. <https://rumahjurnal.diskresi.id/index.php/arted/article/download/70/48/706>. Doi: <https://doi.org/10.70078/arted.v1i1.70>
- Goldstein, E. B. 2014. *Sensation and perception (9th ed.)*. Cengage Learning.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2023). *Statistik Kebudayaan Indonesia 2023*. <https://www.kemdikbud.go.id>. Diakses pada 4 Januari 2026
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2022). *Data Pokok Kebudayaan Indonesia (Dapobud): Entitas Kesenian Wayang*. <https://dapobud.kemdikbud.go.id>. Diakses pada 4 Januari 2026
- Rakhmat, J. 2019. *Psikologi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ramadhan, M. T. D. 2023. *Persepsi remaja terhadap tayangan wayang Ki Seno Nugroho sebagai media komunikasi budaya*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Surabaya. http://digilib.uinsa.ac.id/67681/2/Mohammad%20Thoriq%20Dwiki%20Ramadhan_B75219068%20OK.pdf
- UNESCO. (2008). *Wayang Puppet Theatre: Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity*. <https://ich.unesco.org>