

**DIFUSI INOVASI KESENIAN DRUMBLEK  
(STUDI KASUS KELOMPOK DRUMBLEK B’CAD DESA BENER,  
KEC. TENGARAN, KAB. SEMARANG)**

**Doni Kusuma Negara<sup>1\*)</sup>, I Nengah Muliana<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Alumni Mahasiswa Jurusan Etnomusikologi, ISI Surakarta.

<sup>2</sup>Dosen Prodi S-1 Etnomusikologi, ISI Surakarta.

\*)Email Korespondensi: negarakusumadoni@gmail.com

**ABSTRACT**

*This study describes the diffusion and adoption of the drumblek art in the people of Bener Village, Tenganan District, Semarang Regency, Central Java. This research uses interview, observation, and literature study methods. The theory of innovation diffusion by Everett Rogers is used to analyze the process and stages of the diffusion and innovation of drumblek art in the Bener community. This research shows that the art of drumblek through the formation of the B’CAD group as a forum to unite and resolve disputes that previously occurred between the residents of Bener Village. The process of diffusion of drumblek art innovations in Bener Village is a stage of the process of knowledge, persuasion, decision making, implementation and confirmation, after going through these stages a B’CAD group is then formed with all the consequences that result in it.*

**Keywords:** *diffusion of innovation, adoption, consequences*

**ABSTRAK**

Penelitian ini menjelaskan tentang difusi dan adopsi kesenian drumblek pada masyarakat Desa Bener, Kecamatan Tenganan, Kabupaten Semarang Jawa Tengah. Penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, dan studi pustaka. Teori difusi inovasi oleh Everett Rogers digunakan untuk menganalisis proses dan tahapan difusi dan inovasi kesenian drumblek pada masyarakat Bener. Penelitian ini menunjukkan bahwa kesenian drumblek melalui pembentukan kelompok B’CAD sebagai wadah untuk menyatukan dan meredakan perselisihan yang sebelumnya sempat terjadi antar warga Desa Bener. Proses difusi inovasi kesenian drumblek di Desa Bener merupakan tahapan dari proses pengetahuan, persuasi, pengambilan keputusan, implementasi dan konfirmasi, setelah melalui tahapan tersebut kemudian dibentuk kelompok B’CAD dengan segala konsekuensi yang diakibatkan di dalamnya.

**Kata kunci:** difusi inovasi, adopsi, konsekuensi

## 1. PENDAHULUAN

Drumblek merupakan kesenian yang lahir di kota Salatiga. Kesenian ini bermula dari dusun Pancuran kelurahan Kutawinangun kota Salatiga. Dari bentuk pertunjukannya, drumblek merupakan inovasi yang di-adaptasi dari pertunjukan drum band (marching band). Everett M. Rogers (1983), berpendapat bahwa inovasi merupakan suatu ide, gagasan, praktek atau objek/ benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Selaras dengan pernyataan tersebut, drumblek merupakan sebuah bentuk inovasi yang bisa diadopsi.

Wujud perbedaan dari drum band (marching band), kesenian drumblek menambahkan unsur penari, di samping pemusik dan mayoret (yang juga ada dalam drum band). Bentuk musiknya sendiri biasanya mengaransemen lagu-lagu pop, dangdut, lagu nasional, dan lagu daerah. Dalam pertunjukannya, drumblek biasanya dimainkan pada hari-hari peringatan dalam bentuk parade keliling. Tidak hanya demikian, drumblek juga mempunyai perhelatankhusus, yaitu festival drumblek. Festival drumblek merupakan suatu acara yang banyak dinantikan pelaku kesenian drumblek dan masyarakat pecinta kesenian ini. Festival drumblek merupakan sebuah perlombaan dimana kelompok - kelompok drumblek bersaing dan menunjukkan kreativitasnya masing-masing. Adapun kriteria dalam perlombaan ini meliputi, aransemen lagu, koreografi, atraksi mayoret, dan keindahan kostum.

Drumblek semakin digemari warga Salatiga, kelompok-kelompok baru bermunculan hingga menjamur ke seluruh daerah di Salatiga. Kini hampir setiap desa di Salatiga memiliki kelompok drumblek. Pada perkembangannya, drumblek mulai menyebar ke wilayah-wilayah di luar Salatiga, seperti di Boyolali, Semarang, Magelang, Temanggung. Tidak hanya itu, bahkan drumblek mulai diperkenalkan di daerah Jepara, Kudus, dan Pati. Penelitian ini persebaran drumblek dilihat dengan sudut pandang difusi inovasi atau dalam

bahasa inggris yaitu diffusion of innovation yang berarti difusi dari sebuah inovasi.

Drumblek merupakan sebuah produk inovasi yang sebelumnya diadaptasi dari drum band. Inovasi dalam kesenian drumblek diwujudkan dengan penggunaan instrumen musiknya yang tidak lazim, pada umumnya instrumen yang digunakan di dalam kesenian drumblek adalah gentong/jerigen besi, gentong plastik, dan kentongan yang mensubstitusi instrumen membranophone perkusif snare drum dan bass drum, sedangkan beberapa instrumen yang masih dipertahankan (sebagaimana dalam drum band) adalah bellyra sebagai instrumen melodis, triple tom, dan keberadaan mayoret sebagai pemimpin. Pada awalnya, masyarakat Dusun (Kampung) Pancuran, Kutawinangun, Kota Salatiga (diyakini sebagai wilayah yang mengawali drumblek di Salatiga), memilih barang-barang tersebut sebagai alat musik karena dianggap lebih murah secara ekonomi namun secara fungsi mampu mensubstitusi alat musik yang konvensional sehingga setiap masyarakat dapat menjangkaunya.

Kesenian merupakan bagian dari budaya atau seni adalah budaya itu sendiri. Menurut Slamet Mulyana (2009), Dalam kasus difusi inovasi budaya merupakan topik yang dianggap lebih kontemporer. Dilihat dari proses difusinya drumblek memiliki keunikan tersendiri dibanding kasus-kasus lainnya yang menggunakan kaca mata difusi inovasi. Umumnya dalam difusi inovasi sebuah inovasi (objek) didifusikan secara sadar oleh sang inovator atau pihak lain yang mendifusikan. Inovasi tersebut kemudian dikomunikasikan lewat saluran-saluran dan cara-cara yang telah ditentukan. Maka demikian masyarakat yang mengadopsi atau menolak sebuah inovasi dapat diukur dan diprediksi konsekuensi di dalamnya. berbeda dengan hal tersebut, belum ditemukan pihak yang secara sadar dengan maksud dan tujuan tertentu ingin menyebarkan kesenian drumblek. Kesenian ini seolah-olah secara alamiah terkomunikasikan ke dalam masyarakat dan tanpa disadari dengan pesat telah tersebar luas.

Koentjaraningrat (2007: 53), menyatakan bahwa kesenian ialah kompleks dari berbagai ide-ide, norma-norma, gagasan, nilai-nilai, serta peraturan dimana kompleks aktivitas dan tindakan tersebut berpola dari manusia itu sendiri dan pada umumnya berwujud berbagai benda-benda hasil ciptaan manusia. Jika pernyataan tersebut ditarik ke dalam topik penelitian ini maka, mendifusikan kesenian berarti juga mendifusikan unsur kompleks di dalamnya, dan mengadopsi kesenian berarti juga mengadopsi unsur kompleks didalamnya. Kesenian ini terdifusi dengan latar belakang persebaran yang tidak disadari namun terbangun sendiri di dalam masyarakat. Ditambah lagi *drumblek* merupakan kesenian yang sifatnya komunal sehingga proses keputusan adopsinya juga akan melibatkan banyak unsur di dalamnya. Dari keunikan-keunikan tersebut penelitian ini kemudian disusun dengan judul “Difusi Inovasi Kesenian *Drumblek* (Studi Kasus Kelompok *Drumblek* B’CAD, Desa Bener, Kec. Tenganan, Kab. Semarang)”

Peneliti menganggap persebaran kesenian *drumblek* cukup luas dan kurang sanggupan peneliti dalam mengidentifikasi persebaran di setiap wilayah, secara khusus peneliti hanya melihat proses difusi inovasi yang terjadi di Desa Bener, Kecamatan Tenganan, Kabupaten Semarang. Desa Bener merupakan daerah persebaran dimana kesenian *drumblek* cukup pesat berkembang. Dilihat dari hal tersebut maka Desa Bener dipilih sebagai latar tempat yang tepat dalam membedah kasus difusi inovasi kesenian *drumblek*. Kemudian dalam penerapan teorinya, peneliti berfokus pada proses difusi hingga konsekuensinya. Pembatasan permasalahan tersebut, diharapkan mampu memberikan uraian penting dalam proses difusi inovasi dari sebuah kesenian. Dalam penelitian ini, peneliti tidak membuat prediksi terhadap pola persebaran *drumblek*, namun lebih melihat bagaimana masyarakat di wilayah persebaran mengadopsi *drumblek*, dan mengekspresikannya sesuai dengan kultur dan karakteristik kewilayahan yang dimiliki desa Bener.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

*Drumblek* merupakan suatu objek yang sudah banyak diambil sebagai karya tulis atau penelitian. Namun secara khusus, belum ditemukan penelitian mengenai difusi inovasi kesenian *drumblek* khususnya di wilayah Desa Bener, Kec. Tenganan, Kab. Semarang. Demi menghasilkan karya tulis yang autentik, peneliti mencoba mengkaji penelitian maupun karya tulis sebelumnya yang berkaitan dengan kesenian *drumblek* maupun difusi inovasi.

Sebuah buku berjudul “*Drumblek* Seni Budaya Asli Kota Salatiga” yang ditulis oleh Eddy Supangkat (2014), membahas tentang sejarah terbentuknya kesenian *drumblek* sampai ketika diakui sebagai ikon asli Kota Salatiga. Buku ini berusaha menguraikan secara deskriptif, perkembangan kesenian *drumblek* di Salatiga, yang diawali dari Dusun Pancuran, Kelurahan Kutawinangun, Salatiga. Informasi-informasi yang terkait dengan proses adaptasi dari *drum band* menjadi *drumblek* yang dilakukan oleh masyarakat di Dusun Pancuran diceritakan secara ringkas, termasuk ide awal penciptaan kesenian *drumblek*.

Skripsi berjudul “Kesenian *Drumblek* Di Desa Pancuran Salatiga (Kajian Bentuk, Fungsi dan Perkembangannya Tahun 2005-2012)” tahun 2014 oleh Arif Isdaryanto, mengupas fenomena perkembangan *drumblek* di Dusun Pancuran. Di samping itu, dijelaskan tentang fungsi kesenian ini terhadap masyarakat Kampung Pancuran sebagai, sarana pengungkapan emosional, sarana penghayatan estetis, sarana hiburan bagi pemain maupun penonton, sarana Komunikasi, dan sarana Reaksi Jasmani. Dalam skripsi ini juga dijelaskan tentang bagaimana kesenian *drumblek* yang ada di Kampung Pancuran seperti melakukan perubahan kostum dan penambahan instrumen musik.

Perbedaan mendasar antara kedua tulisan tersebut dengan penelitian yang dilakukan ini adalah keduanya tidak menempatkan perspektif difusi inovasi dan/atau persebaran ke wilayah lain di luar Salatiga. Penelitian ini dengan tegas menempatkan perspektif difusi inovasi

sebagai alat bedah fenomena perkembangan *drumblek* secara lebih khusus di luar wilayah Salatiga, termasuk di dalamnya adalah fungsi dan perkembangannya. Kendati demikian, pemaparan mengenai sejarah dalam buku "Drumblek Seni Budaya Asli Kota Salatiga" dan pemaparan mengenai perkembangan instrumen kesenian *drumblek* dalam skripsi yang disusun Arif Isdaryanto, cukup bermanfaat untuk dijadikan acuan dalam mempertegas pernyataan-pernyataan terkait sejarah perkembangan *drumblek* dan wujud inovasi dalam kesenian *drumblek*.

Skripsi dengan judul "Strategi Paguyuban Drumblek Salatiga Dalam Mengembangkan Kesenian Drumblek Sebagai Identitas Budaya Kota Salatiga" oleh Adi Prasetyo (2017). Dalam skripsinya Adi mencoba memaparkan bagaimana Paguyuban Drumblek Salatiga (PDS) berupaya untuk mengembangkan dan mengkampanyekan kesenian *drumblek* sebagai identitas budaya Kota Salatiga lewat deklarasi Paguyuban Drumblek Salatiga tahun 2016. Adi menjelaskan bahwa deklarasi tersebut merupakan bentuk strategi komunikasi untuk menumbuhkan persepsi masyarakat bahwa kesenian *drumblek* merupakan kesenian asli Kota Salatiga. Skripsi yang ditulis Adi ini merupakan sebuah kajian kontekstual mengenai pembentukan identitas budaya melalui kesenian *drumblek*. Unsur-unsur lokal yang mengangkat *local wisdom* (kearifan lokal) ditampilkan dalam kesenian *drumblek* sebagai sebuah bentuk strategi komunikasi dan posisi tawar *drumblek* sebagai elemen-elemen pembentuk identitas budaya. Skripsi ini juga tidak menempatkan perspektif difusi inovasi sebagai alat bedah terhadap fenomena *drumblek*. Hal ini merupakan perbedaan mendasar dengan penelitian yang dilakukan ini. Penelitian ini justru tidak mengkaji elemen-elemen kearifan lokal tersebut sebagai sebuah identitas budaya sebuah wilayah, namun justru kearifan lokal ini digunakan untuk dasar proses adopsi terhadap difusi inovasi yang telah dilakukan dalam kesenian *drumblek*.

Skripsi dengan judul "Kreativitas Musikal Kelompok Drumblek Remaja Kadipurwo (DRAK) Desa Bener, Kecamatan Tenganan, Kabupaten Semarang (Studi Kasus: Proses Pembuatan dan Bentuk Penyajian Aransemen Lagu Anoman Obong)" oleh Widhi Eko Devrianto tahun 2017. Dalam skripsinya, Widhi secara khusus menyoroti bagaimana sebuah kelompok *drumblek* (DRAK) membuat aransemen lagu Anoman Obong dan melihat bentuk kreativitas kelompok tersebut di dalam penyajian lagu Anoman Obong pada saat pertunjukan. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini tidak akan membahas mengenai bentuk kreativitas musik dari sebuah kelompok *drumblek*. Penelitian yang dilakukan ini membahas proses adopsi yang dilakukan oleh suatu wilayah terhadap *drumblek* yang sudah mengalami difusi inovasi.

Skripsi berjudul "Difusi Dan Adopsi Inovasi Cyber Village Sebagai Fasilitas Internet Desa ( Studi Deskriptif Kualitatif Difusi Inovasi dan Adopsi Inovasi *Cyber Village* Pada Remaja di Desa Campurejo, Kecamatan Tretep, Kabupaten Temanggung)" oleh Farah Dwi Kania Nur Haida tahun 2017. *Cyber Village* merupakan layanan internet untuk masyarakat desa, dalam penelitiannya Farah menjelaskan tentang bagaimana Pemerintah Desa Campurejo mendifusikan sebuah inovasi *Cyber Village* di kalangan remaja Desa Campurejo Kecamatan Tretep Kabupaten Temanggung. Ia juga menjelaskan bagaimana remaja disana mengadopsi inovasi tersebut dan apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi dalam adopsi inovasi tersebut. Skripsi yang ditulis Farah ini pada dasarnya juga hanya mengacu pada satu teori yaitu teori difusi inovasi oleh Everett M. Rogers. Perbedaannya Farah lebih berfokus pada proses adopsi inovasi yang merupakan bagian dalam difusi inovasi. Farah juga tidak melihat konsekuensi dari difusi inovasi *Cyber Village* dalam penelitiannya.

Selain skripsi di atas, tulisan yang membahas mengenai difusi inovasi khususnya dalam konteks budaya musik juga disusun



dalam bentuk esai oleh Allison Jones (2010) dengan judul “The Clash – *Diffusion of an Innovation*”. Di dalam tulisannya Allison menjelaskan bahwa *band* The Clash merupakan sebuah inovasi itu sendiri. The Clash yang terbentuk tahun 1976 merupakan sebuah *band punk*<sup>1</sup> dengan pandangan politik sosialis yang relatif kiri. The Clash sebagai *band* yang dianggap kontroversial dan konfrontatif juga memiliki skeptisme tinggi terhadap kaum *hippie*<sup>2</sup>, kelas menengah, kaum terpelajar, dan otoritas pemerintah, hal tersebut kemudian yang direpresentasikan ke dalam lirik dari lagu-lagu The Clash. Allison juga menjelaskan bahwasanya lagu-lagu dari The Clash telah menginspirasi banyak anak muda (khususnya di London, Inggris) untuk mengadopsi kultur *punk* sebagai solusi hidup dalam menghadapi ketidakadilan sosial dan pemerintahan yang dianggap otoriter pada saat itu. Dilihat dari pemaparannya, tulisan ini memiliki kesamaan objek formal namun dengan jelas tidak melihat kesenian *drumblek* sebagai objek materialnya.

### 3. METODE

Untuk mengulas objek penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian

1 *Punk* merupakan subkultur yang lahir di London, Inggris. *Punk* juga dapat berarti jenis musik atau *genre* yang lahir pada awal tahun 1970-an. *Punk* juga bisa berarti ideologi hidup yang mencakup aspek sosial dan politik. *Punk* juga merupakan sebuah gerakan perlawanan anak muda yang berlandaskan dari keyakinan *Do it Yourself* (keyakinan tentang hidup yang mandiri/berdikari)

2 *Hippie* adalah sebuah kultur yang muncul di Amerika Serikat sekitar tahun pertengahan 1960an. Mereka biasa mendengarkan musik *psychedelic rock*. Terkadang para *hippie* menggunakan narkoba dan ganja yang dapat memberikan mereka efek mabuk sehingga merangsang imajinasi. Dalam sebuah imajinasi seseorang yang sedang dalam pengaruh narkoba biasanya terlihat hal-hal abstrak penuh warna-warni dan memberikan efek *euphoria*. Hal tersebut dimanifestasikan dalam karya seni *psychedelic art* kaum *hippie*.

observatif dengan gaya penulisan deskriptif kualitatif. Dengan demikian laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dan foto. Selain mendapatkan data dari hasil wawancara, penulis juga melakukan studi kepustakaan untuk mengulas lebih lanjut tentang proses difusi inovasi dari sumber-sumber penelitian dengan objek yang memiliki fokus penelitian yang sejenis.

## 4. PEMBAHASAN

### 4.1. Tahap Pengetahuan

Tahap pengetahuan merupakan suatu proses dimana masyarakat desa Bener memperoleh informasi tentang adanya kesenian *drumblek*. Peran saluran komunikasi menjadi suatu hal yang sangat penting. Tujuan komunikasi adalah tercapainya suatu pemahaman bersama atau yang biasa disebut *mutual understanding* antara dua atau lebih partisipan komunikasi terhadap suatu inovasi (dalam hal ini adalah *drumblek*) melalui saluran komunikasi tertentu.

Kesenian *drumblek* merupakan suatu inovasi yang didifusikan secara unik, hal ini karena memang tidak ada oknum yang secara sadar melalui saluran komunikasi tertentu mengajak masyarakat untuk mengadopsi kesenian *drumblek*. Suatu masyarakat pada umumnya mengadopsi kesenian *drumblek* atas dasar keinginan dengan maksud dan tujuannya sendiri tanpa ada paksaan dari pihak diluar kelompok tersebut. Begitu pula dengan masyarakat Desa Bener yang mengadopsi kesenian *drumblek* dengan maksud dan tujuannya sendiri. Meskipun tidak ada pihak dari luar Desa Bener yang mengajak untuk mengadopsi kesenian *drumblek*, informasi mengenai kesenian *drumblek* tetap didapatkan masyarakat Desa Bener melalui saluran-saluran komunikasi yang telah terbentuk.

Menurut Handoko (2002:30) Komunikasi adalah proses pemindahan pengetahuan dalam bentuk gagasan, informasi dari seseorang

ke orang lain. Berdasarkan pada pengertian tersebut maka saluran komunikasi disini merupakan segala bentuk sarana yang mampu mengantarkan ide tentang drumblek hingga akhirnya diterima oleh masyarakat Desa Bener. Pengetahuan mengenai drumblek diketahui melalui dua macam saluran komunikasi yaitu, saluran media massa dan saluran antarpribadi.

#### 4.1.1 Saluran Media Massa

Media massa sebagai saluran komunikasi memiliki jangkauan yang luas dalam menyebarkan informasi mengenai drumblek. Segala sarana yang dapat menyebarkan informasi mengenai kesenian drumblek kepada khalayak ramai secara langsung merupakan saluran media massa. Dalam proses difusi inovasi kesenian drumblek di Desa Bener saluran media masa relatif lebih penting dibandingkan dengan saluran antar pribadi bagi adopter awal (early adopter) dibandingkan dengan adopter akhir (late adopter). Sesuai dengan karakteristiknya masing-masing, golongan adopter awal menyukai ide-ide baru tanpa perlu persuasi yang berlebihan sehingga media massa saja sudah cukup membuat mereka mau mengadopsi sebuah inovasi berbeda dengan orang-orang dari golongan adopter akhir, Adapun beberapa yang menjadi saluran media massa pada kesenian drumblek:

- **Poster/pamflet**

Poster atau pamflet merupakan suatu media yang umum dalam persebaran suatu berita, dalam difusi inovasi kesenian drumblek, poster atau pamflet biasanya memuat informasi mengenai penyeleng-garaan festival maupun parade drumblek. Poster maupun pamflet biasanya dipasang di jalan berupa spanduk atau baliho. Dari sinilah kemudian masyarakat mengetahui dan tertarik untuk menghadiri pertunjukan drumblek. Dari berbagai masyarakat yang hadir dalam pertunjukan drumblek, akhirnya akan ada masyarakat yang tertarik sehingga timbul rasa ingin mengadopsi kesenian drumblek di daerahnya.



Gambar 4. Poster pertunjukan drumblek yang diselenggara-kan di Salatiga.

- **Digital Video**

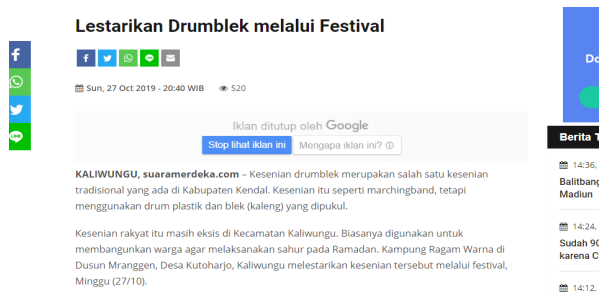
Digital video merupa-kan salah satu sarana dalam persebaran informasi kesnian drumblek. Dalam hal ini video pertunjukan drumblek di-unggah ke dalam digital platform seperti youtube dan facebook. Dari situlah kemudian masyarakat yang mengakses laman tersebut mendapatkan informasi mengenai bentuk pertunjukan kesenian drumblek. untuk sebaliknya dikonsumsi penonton dari seluruh dunia pula.



Gambar 5. Video pertunjukan drumblek yang di-unggah ke laman youtube.com

- **Artikel Internet**

Artikel di internet merupakan salah satu media yang dapat menyebarkan informasi mengenai drumblek kepada khalayak ramai. Artikel dari internet biasanya bersumber dari berbagai orang yang mengunggah tulisan mereka ke dalam blog pribadinya. Blog tersebut bisa berupa laman wordpres, blogspot, dan kompasiana. Selain dari blog artikel dapat juga bersumber dari media elektronik seperti suaramerdeka.com, tribunnews.com, dan lain-lain.



Gambar 6. Artikel mengenai kesenian drumblek dari laman suaramerdeka.com

Dari beberapa saluran media massa yang telah ada, masyarakat Desa Bener dalam memperoleh informasi mengenai kesenian drumblek biasanya hanya melalui poster/pamflet saja. Hal ini seperti yang dituturkan Sigit Hartanto saat wawancara. Sigit mengutarakan bahwa poster/pamflet lebih berpengaruh sebagai sumber informasi mengenai kesenian drumblek.

“Pamflet itu kan isinya informasi tentang acara yang akan diselenggarakan ya, terus biasanya itu kan ditempel di tembok-tembok jalan, ada yang pakai spanduk atau baliho yang besar, jadi kalau orang sini (masyarakat Desa Bener) pergi ke kota (Salatiga) kan bisa lihat terus penasaran untuk nonton langsung kesenian drumblek. Orang sini (masyarakat Desa Bener) kan banyak yang bekerja, sekolah, atau kuliah, di kota (Salatiga) jadi kan kalau ada acara drumblek gitu pasti tahu dari pamflet-pamflet itu”

Saluran media masa relatif lebih penting dibandingkan dengan saluran antar pribadi bagi adopter awal (early adopter) di-bandingkan dengan adopter akhir (late adopter). Sesuai dengan karakteristiknya masing-masing, golongan adopter awal menyukai ide-ide baru tanpa perlu persuasi yang berlebihan sehingga media massa saja cukup membuat mereka mau mengadopsi sebuah kesenian drumblek.

#### 4.1.2 Saluran Antar Pribadi

Saluran antar pribadi merupakan saluran yang paling efektif dalam menyalurkan informasi kesenian drumblek kepada adopter akhir di desa Bener. karakteristik adopter akhir

yang kurang menyukai resiko menyebabkan komunikasi antar pribadi yang paling bekerja dengan baik. Adopter akhir cenderung melihat atau berkaca pada orang-orang disekitar mereka yang sudah mengadopsi kesenian drumblek dan apabila berhasil mereka baru mau mengikutinya.

Saluran antar pribadi ialah berbentuk upaya persuasi dari adopter awal. Karena sifatnya yang komunal, kesenian drumblek di Desa Bener belum dapat dimainkan secara utuh apabila hanya beranggotakan para adopter awal. Untuk memenuhi hal tersebut pada akhirnya para adopter awal kemudian berupaya mengajak orang-orang terdekatnya agar mau memainkan kesenian drumblek. Dengan upaya tersebut pada akhirnya banyak orang yang tertarik kemudian ikut bergabung kedalam kelompok drumblek. Dilihat dari hal tersebut maka adopter akhir ialah orang-orang yang bergabung kedalam kelompok drumblek berkat ajakan dari para adopter awal. Sedangkan saluran antar pribadi disini adalah tindakan yang dilakukan adopter awal dalam mengkomunikasikan kesenian drumblek kepada orang-orang terdekatnya.

#### 4.2 Tahap Persuasi

Tahapan ini masyarakat di Desa Bener membentuk sikap untuk menyetujui atau tidak menyetujui kesenian drumblek. Masyarakat Desa Bener akan mencari tahu lebih dalam informasi tentang kesenian drumblek dan keuntungan memainkan kesenian drumblek tersebut. Pada tahapan ini seorang calon adopter akan lebih terlibat secara psikologis dengan kesenian drumblek. Kepribadian dan norma-norma sosial yang dimiliki masyarakat di Desa Bener akan menentukan bagaimana mereka mencari informasi, bentuk pesan yang bagaimana yang akan mereka terima dan yang tidak, dan bagaimana cara mereka menafsirkan makna pesan yang mereka terima berkenaan dengan informasi tersebut. Setelah memperoleh informasi baik melalui media massa maupun saluran antar pribadi, masyarakat Desa Bener kemudian akan membuat persepsi apakah

kesenian ini layak diadopsi atau tidak. Masyarakat Desa Bener dalam mempersepsikan kesenian drumblek tentunya akan dipengaruhi oleh karakter dan norma yang mereka anut.

Isworo Hadi Wiyono berpendapat bahwa pengertian norma adalah peraturan atau petunjuk hidup yang memberi ancar-ancar perbuatan mana yang boleh dijalankan dan perbuatan mana yang harus dihindari untuk mewujudkan ke-tertiban dan keteraturan dalam masyarakat. Norma yang dianut oleh masyarakat Desa Bener sangat memengaruhi keputusan dalam pengadopsian kesenian drumblek. Pada dasarnya suatu inovasi akan mudah diadopsi oleh masyarakat apabila praktik inovasi tersebut tidak bertentangan dengan norma-norma yang dianut masyarakat tersebut. Kesenian drumblek sendiri lebih mudah diterima masyarakat Desa Bener karena secara praktik dirasa tidak melanggar norma-norma yang dianut masyarakat Desa Bener.

Desa Bener memiliki masyarakat yang cukup religius hal ini dilihat dari banyaknya ulama dan adanya pondok pesantren di dalamnya. Dari hal tersebut norma agama menjadi cukup ketat diterapkan dalam kehidupan masyarakatnya. Menurut Sigit Hartanto Desa Bener tidak pernah memiliki kesenian tradisional Jawa seperti, Reog, Topeng Ireng, Jathilan, bahkan Gamelan Karawitan. Menurut Sigit hal itu dikarenakan kesenian tersebut tidak merepresen-tasikan budaya Islam, atau terkadang justru dianggap bertentangan dengan norma di dalam agama islam itu sendiri. Sebagai contoh, terdapat fenomena praktik trance (kesurupan) di dalam kesenian Jathilan sedangkan norma Islam tidak membenarkan praktik tersebut. Dilihat dari hal itu, secara umum masyarakat Desa Bener juga akan menafsirkan kesenian drumblek berdasarkan norma agama yang dianut. Penafsiran tersebutlah yang kemudian akan memengaruhi proses pengambilan keputusan.

Selain dari norma yang dianut, untuk membangun persepsi masyarakat Desa Bener juga akan melihat praktik drumblek sebelumnya,

yaitu praktik yang dilakukan masyarakat lain diluar Desa Bener. Sebelum kesenian drumblek ada di Desa Bener, drumblek sudah menjamur di Kota Salatiga dan Sekitarnya. Pada saat itu drumblek sudah dimainkan di acara-acara peringatan seperti, hari kemerdekaan, tahun baru, hari jadi Kota Salatiga, dan lain-lain. Desa Bener merupakan sebuah desa yang berlokasi di Kabupaten Semarang namun berbatasan langsung dengan Kota Salatiga. Masyarakat Desa Bener sendiri pada umumnya merupakan pelajar, maha-siswa, dan pekerja di Kota Salatiga. Dari hal tersebut masyarakat Desa Bener tentu tidak asing dengan kesenian drumblek. Praktik kesenian drumblek telah disaksikan langsung oleh masyarakat Desa Bener, bagaimana bentuk kesenian ini, cara memainkan, dan seberapa rumit kesenian ini dimainkan. fakta-fakta di-dalam kesenian drumblek tersebut mem-bentuk persepsi umum tentang drumblek itu sendiri, dan hal itulah yang kemudian menumbuhkan perasaan ingin memainkan atau perasaan akan kebutuhan kesenian drumblek. Perasaan akan kebutuhan drumblek pada warga Desa Bener didorong juga dengan kebutuhan mereka akan inovasi didalam pertunjukan takbir keliling. Setelah timbul perasahan akan kesenian drumblek barulah masyarakat Desa Bener dihadapkan pada proses pengambilan keputusan.

### 4.3 Tahap Pengambilan Keputusan

Di tahapan ini masyarakat terlibat dalam aktivitas yang membawa pada suatu pilihan untuk meng-adopsi drumblek atau tidak sama sekali. Adopsi adalah keputusan untuk meng-gunakan sepenuhnya kesenian drumblek sebagai cara tindak yang paling baik. Pada faktanya masyarakat Desa Bener memilih untuk meng-adopsi kesenian drumblek, sebagaimana kelompok drumblek B'CAD juga terbentuk. Namun sebelum itu terdapat juga faktor pendukung sehingga masyarakat Desa Bener memilih untuk mengadopsi kesenian drumblek. Kebutuhan akan inovasi didalam pertunjukan takbir keliling menjadi salah satu pendorongnya.



Proses pengambilan keputusan untuk mengadopsi kesenian drumblek merupakan suatu proses yang melibatkan banyak individu. Kesenian drumblek yang sifatnya komunal tentu saja adopsinya tidak bisa ditentukan oleh satu orang. Masyarakat Desa Bener dalam mengambil keputusan tentunya memiliki mekanisme atau caranya sendiri dalam pengambilan keputusan tersebut. Keterlibatan banyak orang dalam pengambilan keputusan menjadikan kesenian drumblek akan lebih lama untuk diadopsi oleh masyarakat dibandingkan apabila adopsi tersebut hanya dilakukan oleh seorang individu. Setiap anggota masyarakat akan memiliki penafsirannya sendiri tentang kesenian drumblek. Banyaknya pertimbangan yang ada menjadikan masyarakat memerlukan konsensus dalam pengambilan keputusan. Demi memperoleh kesepakatan bersama, BIRSA sebagai organisasi menjadi wadah yang menampung berbagai pendapat tersebut.

Kelompok BIRSA merupakan kelompok gabungan dari warga Desa Bener yang sempat berselisih. Setelah mereka bergabung, perasaan akan kompetisi kemudian ditujukan kepada kelompok lain. Tingginya rasa kompetisi dalam perlombaan takbir keliling menjadikan kelompok BIRSA melakukan inovasi agar tidak kalah dengan kelompok lainnya. Pertunjukan takbir keliling merupakan pertunjukan yang terdiri dari musik, tari, kostum, dan instalasi. Sedangkan drumblek sendiri merupakan kesenian yang mengombinasikan musik dan tari, hanya saja kesenian drumblek memiliki unsur musik yang lebih kompleks sehingga musiknya terkesan lebih meriah. Kesan meriah inilah yang kemudian mendorong kelompok BIRSA ingin mengadopsi kesenian drumblek dan mengadaptasikannya ke dalam pertunjukan takbir keliling di Desa Bener. Rasa kompetisi yang tinggi menumbuhkan minat masyarakat untuk mengadopsi drumblek, dan minat masyarakat untuk mengadopsi drumblek tersebut menurut teori difusi inovasi disebut sebagai tahap stimulasi.

Setelah minat akan inovasi tumbuh,

warga Desa Bener yang saat itu tergabung dalam organisasi BIRSA kemudian melakukan jejak pendapat. Jejak pendapat dilakukan dengan cara mengadakan perkumpulan. Pada saat perkumpulan, acara itu dimulai dengan moderator yang membuka acara. Pembahasan mengenai keikutsertaan kelompok BIRSA dalam takbir keliling menjadi topik perkumpulan tersebut. Sigit Hartanto yang pada saat itu merupakan pembina organisasi mengusulkan untuk menggunakan kesenian drumblek ketika mengikuti lomba. Pada saat jejak pendapat, anggota lain yang sudah memiliki minat terhadap drumblek itu sendiri menyetujui usulan tersebut. Setelah terjadi kesepakatan antar sesama anggota, pendapat tersebut kemudian disahkan dan kelompok BIRSA resmi memutuskan untuk mengadopsi kesenian drumblek.

#### 4.4 Tahap Implementasi

Tahapan ini hanya akan ada jika pada tahap sebelumnya, masyarakat atau partisipan memilih untuk mengadopsi inovasi baru tersebut. Implementasi merupakan tahap dimana masyarakat Desa Bener menjalankan praktik kesenian drumblek. Jika ditahapan sebelumnya proses yang terjadi lebih kepada mental exercise yakni berpikir dan memutuskan, Pada tahap ini warga Desa Bener yang telah memutuskan untuk menerima kemudian melaksanakan praktik kesenian drumblek. Implementasi drumblek di Desa Bener juga mengalami adaptasi didalamnya. Kultur dan karakteristik masyarakatnya akan sangat mempengaruhi warga Desa Bener dalam mengimplementasikan kesenian drumblek. Kelompok BIRSA yang pertama mengimplementasikan kesenian drumblek mengadaptasikan kesenian ini ke dalam tradisi lomba takbir keliling yang ada di Desa Bener. Takbir keliling merupakan tradisi yang syarat akan nuansa agama Islam, dalam tradisi tersebut takbir di gaungkan dengan iringan musik. Iringan musik didalam takbir sendiri tidak memiliki keharusan atau aturan tertentu. Masing-masing kelompok

yang mengikuti lomba tersebut dibebaskan dalam membuat iringan musiknya. Kelompok BIRSA merupakan kelompok yang pertama kali mengadopsi kesenian drumblek dan mengadaptasikannya sebagai iringan musik untuk takbir. Adapun cuplikan aransemennya yang dibuat pada waktu itu adalah sebagai berikut.

**TAKBIR Kelompok BIRSA**

Score details: The score is written for five instruments: Bass, Blek, Kentongan, Bellrya, and vocal. It consists of two systems of music. The first system is labeled 'TAKBIR' and the second system is also labeled 'TAKBIR'. The time signature is 4/4.

Setelah takbir keliling para anggota BIRSA masih meneruskan praktik drum-blek dengan membentuk kelompok bernama B'CAD. Dibentuknya kelompok ini adalah agar tidak hanya anggota BIRSA namun seluruh warga Desa Bener yang berminat dapat bergabung dan memainkan drumblek tidak hanya pada momen takbir keliling saja. Dalam mengimplementasi kesenian drumblek kelompok B'CAD tentu melakukan inovasi tersendiri didalam pertunjukannya, hal tersebut dilakukan agar kelompok B'CAD memiliki karakter sendiri yang membedakan dengan kelompok drumblek lainnya. Dari segi musik kelompok B'CAD sendiri selain mengaransemen lagu pop, lagu dangdut, lagu daerah, dan lagu nasional,

B'CAD juga mengaransemen lagu-lagu religi islam seperti Tombo Ati oleh Opick, Sholawat Nabi, dan lain-lain.



Gambar 7. Kelompok B'CAD usai pertunjukan, 2017.

Dari sisi penampilan, kelompok B'CAD melakukan inovasi dengan mengenakan kostum ala Mesir atau Timur Tengah. Penggunaan kostum ala Timur Tengah dan memainkan lagu religi menjadikan kelompok B'CAD memiliki karakter yang berbeda dari kelompok drumblek lainnya. Karena karakter tersebut, B'CAD kemudian tidak hanya bermain di acara-acara drumblek saja namun kerap juga di undang di acara-acara bernuansa agama seperti peringatan maulid nabi, peringatan hari santri, dan lain-lain.



Gambar 7. Kelompok B'CAD dalam peringatan hari santri 2016.

#### 4.5 Tahap Konfirmasi

Tahap terakhir ini adalah tahapan dimana masyarakat akan mengevaluasi dan memutuskan untuk terus menggunakan drumblek tersebut atau menyudahinya. Selain itu, masyarakat akan mencari penguatan atas keputusan yang telah ia ambil sebelumnya. Apabila, masyarakat tersebut menghentikan

penggunaan inovasi tersebut hal itu dikarenakan oleh hal yang disebut disenchantment discontinuance (penghentian karena kekecewaan) dan atau replacement discontinuance (penghentian karena penggantian). Disenchantment discontinuance disebabkan oleh ketidak--puasan individu terhadap inovasi tersebut sedangkan replacement discontinuance disebabkan oleh adanya inovasi lain yang lebih baik.

Pada faktanya praktik kesenian drumblek terus dilakukan oleh masyarakat Desa Bener. keberminatan masyarakat terhadap kesenian drumblek tidak hanya berhenti ketika lomba takbir keliling telah usai. Kepuasan terhadap kesenian drumblek mendorong masyarakat untuk konsisten memainkan drumblek. Konsistensi masyarakat dalam memainkan drumblek merupakan sebuah bentuk konfirmasi itu sendiri. Kelompok B'CAD dibentuk sebagai wadah agar masyarakat Desa Bener yang memiliki minat terhadap drumblek bisa memainkannya tanpa menunggu momen takbir keliling.

Kelompok B'CAD sendiri telah mengalami keluar-masuk keanggotaan. keluar dan bertahannya anggota di dalam kelompok ini menunjukkan proses konfirmasi telah terjadi pada masing-masing anggota. Pada dasarnya anggota yang memilih bertahan adalah anggota yang masih merasa kesenian drumblek penting bagi dirinya. Adapun alasan bagi para anggota yang masih menerima drumblek adalah fanatisme .

Fanatisme terhadap kelompok adalah salah satu alasan mengapa anggota ini tetap menerima kesenian drumblek. Anggota yang fanatik merupakan anggota yang memiliki kebanggaan tinggi terhadap kelompok B'CAD. Para anggota yang fanatik biasanya merupakan personil yang ikut dalam pembentukan kelompok B'CAD sejak awal. Fanatisme terhadap kelompok ini juga lebih tinggi setelah kelompok B'CAD menjuarai banyak kompetisi drumblek dan menjadi kelompok yang besar dikalangan kesenian drumblek. Perasaan memiliki dan perasaan bertanggung jawab

terhadap kelompoknya membuat para anggota yang fanatik tidak mau meninggalkan kesenian drumblek, mereka merasa kalau mereka telah bersusah-payah dalam membentuk kelompok ini sehingga sayang apabila harus meninggalkannya. Dilihat dari hal tersebut maka anggota dengan fanatisme yang tinggi terhadap kelompok adalah anggota yang terkonfirmasi menerima kesenian drumblek.

## **4.6 KONSEKUENSI**

### **4.6.1 Situasi Setelah Adanya Kelompok B'CAD**

Kelompok B'CAD merupakan suatu kelompok yang dibentuk demi meneruskan praktik drumblek yang telah berhasil. tujuan kelompok B'CAD sendiri adalah untuk menyatukan seluruh warga Desa Bener yang ingin memainkan kesenian drumblek. Menurut Sigit Hartanto, perselisihan yang terjadi saat takbir keliling adalah akibat dari rasa kompetisi yang tinggi diantara warganya sehingga perselisihan tersebut dianggap tidak akan berakhir jika tidak ada wadah yang mempersatukan mereka. Berdasarkan hal itu, kelompok B'CAD dibentuk sebagai wadah yang dapat mempersatukan warga tersebut. Selain mempersatukan warga kelompok B'CAD juga dibentuk untuk mencegah adanya perselisihan lagi. Hal itu juga selaras dengan visi kelompok B'CAD itu sendiri yaitu tentang menjaga kerukunan antar warga.

Kelompok B'CAD merupakan kelompok yang dibentuk untuk meneruskan praktik drumblek yang dimainkan oleh organisasi BIRSA, hal tersebut agar drumblek tidak hanya dimainkan pada saat lomba takbir keliling melainkan bisa kapan saja. Kelompok B,CAD memberikan ruang tidak hanya bagi anggota BIRSA yang terdiri dari warga RT01, RT02, dan RT03 namun juga terbuka bagi seluruh warga Desa Bener yang tertarik terhadap kesenian drumblek. Setelah adanya kelompok B,CAD masyarakat yang setiap tahun berkompetisi dalam takbir keliling mendapatkan ruang untuk bersatu sehingga dapat mengantisipasi adanya



perselisihan antar warga yang berkepanjangan. Sebelum adanya B'CAD, perselisihan antar kelompok warga masih kerap terjadi meskipun lomba takbir keliling telah usai.

Setelah adanya kelompok B'CAD, kelompok warga yang dulunya saling berselisih kemudian perlahan hilang, apabila masih ada maka itu hanya individu dengan individu lainnya, itupun dapat segera di redam melalui mediasi. Kelompok B'CAD yang terbuka bagi seluruh warga dan tidak memihak pada salah satu kelompok mampu menumbuhkan rasa memiliki (Sense of belonging) bagi seluruh warga Desa Bener khususnya bagi para anggotanya. Sense of belonging menurut Goodenaw (Ting, 2010) adalah rasa penerimaan, dihargai, merasa termasuk atau terlibat, dan mendapatkan dorongan dari orang lain dan lingkungannya, serta perasaan bahwa dirinya adalah "seorang" yang merupakan bagian yang penting dan berharga dalam aktifitas maupun kehidupan kelompok. Penjelasan tersebut memang selaras dengan apa yang dirasakan para warga Desa Bener baik anggota maupun yang bukan anggota.

Setelah tergabung kedalam kelompok B'CAD, para anggota kelompok takbir keliling yang dulunya saling berselisih kemudian bekerja sama dalam memajukan Desa Bener melalui kesenian drumblek. Perasaan memiliki terhadap kelompok B'CAD yang lebih besar dibandingkan kelompok takbir keliling menjadikan para anggota lebih mementingkan acara-acara yang diikuti kelompok B'CAD, sehingga mereka tidak terlalu memperdulikan perselisihan yang terjadi antara anggota dari masing-masing kelompok takbir keliling tersebut. Masyarakat Desa Bener yang tidak tergabung sebagai anggota pun turut mendukung adanya kelompok B'CAD. Hal itu dapat dilihat dari bagaimana masyarakat secara bersama-sama berangkat untuk menonton kelompok B'CAD dimanapun kelompok ini melakukan pentas. Setelah adanya kelompok B'CAD inilah kemudian masyarakat Desa Bener yang berselisih saling memaafkan dan secara perlahan melupakan perselisihan yang terjadi.

#### **4.6.2 Kosekuensi yang Diharapkan dan Tidak Diharapkan**

Suatu proses difusi inovasi pasti akan melahirkan konsekuensi, dalam kasus difusi inovasi pada umumnya konsekuensi merupakan dampak yang dapat diperkirakan, hal ini dikarenakan proses difusi inovasi yang umum adalah suatu proses yang dibuat atau direncanakan. Dilihat dari hal tersebut maka perubahan sosial adalah suatu hal yang dapat diprediksi.

Kaitannya terhadap kesenian drumblek, konsekuensi adalah hal yang tidak diprediksikan karena dalam proses difusinya sendiri tidak ada oknum yang secara sadar ingin menyebarkan kesenian drumblek. Kesadaran akan kebutuhan kesenian drumblek itu barulah muncul pada tingkat adopsi, secara spesifik adalah adopsinya di Desa Bener. Pada awalnya kesenian drumblek diadopsi oleh kelompok BIRSA untuk menggantikan iringan musik di dalam takbir keliling, namun setelah itu masyarakat Desa Bener tidak hanya mempraktikkan drumblek saat lomba takbir keliling tapi juga membentuk kelompok baru bernama B'CAD.

Setelah kelompok B'CAD terbentuk tentu warga Desa Bener akan menerima konsekuensi dari hal tersebut, Konsekuensi yang diharapkan maupun konsekuensi yang tidak diharapkan. Konsekuensi yang diharapkan adalah ketika drumblek mempunyai pengaruh fungsional sesuai dengan keinginan masyarakat. Sedangkan konsekuensi yang tidak diharapkan adalah suatu dampak yang timbul padahal hal tersebut tidak dikehendaki. Konsekuensi fungsional adalah akibat-akibat dari adopsi drumblek dalam masyarakat sesuai dengan keinginan dan akibat-akibat itu memiliki konotasi yang positif. Sebaliknya konsekuensi disfungsional adalah akibat-akibat dari pengadopsian drumblek yang tidak diinginkan oleh masyarakat. Pada prinsipnya konsekuensi diharapkan/ fungsional dan konsekuensi tidak diharapkan/ disfungsional merupakan suatu kontinum yang selalu beriringan.



Konsekuensi akibat dari adopsi kesenian drumblek tentu sangat banyak dan tidak akan ada habisnya karena suatu konsekuensi pasti akan melahirkan konsekuensi baru, baik yang nampak maupun yang tidak nampak, baik konsekuensi secara kelompok maupun individu. Untuk melihat konsekuensi yang diharapkan maupun tidak diharapkan, visi/misi kelompok B’CAD menjadi sudut pandang terbaik karena visi/misi merupakan suatu pandangan dan tujuan yang disepakati bersama.

Sebagaimana tertera dalam visi/misi kelompok B’CAD yaitu tentang menjaga kerukunan antara sesama masyarakat merupakan suatu keonsekuensi yang diinginkan oleh masyarakat Desa Bener. Visi/misi yang sifatnya mutlak merupakan suatu pandangan/aturan utama yang harus dipatuhi seluruh anggota B’CAD. Dari hal tersebut, para anggota kemudian memiliki panduan tentang bagaimana mereka bertindak didalam masyarakat. Proses difusi inovasi pada dasarnya juga dikaitkan dengan proses pembangunan masyarakat. Rogers dan Shoemaker (1971) sendiri menjelaskan bahwa proses difusi merupakan bagian dari proses perubahan sosial.

Menjalin kerukunan bukanlah sekedar pernyataan saja, melainkan juga suatu tindakan yang harus dilakukan. tindakan seperti tidak menghina orang lain, mengedepankan musyawarah, menghindari perkelahian, dan gotong-royong merupakan suatu bentuk perilaku dari menjaga kerukunan. Keharusan untuk berperilaku tersebut merupakan suatu bentuk konsekuensi yang harus dilakukan masyarakat Desa Bener ketika bergabung dengan kelompok B’CAD. Ketika perilaku tersebut konsisten dilakukan oleh masyarakat maka kerukunan itu akan terjalin sebagaimana perubahan sosial yang diharapkan terjadi.

Selain kerukunan sebagai konsekuensi sosial yang diharapkan, terbentuknya kelompok B’CAD juga memberi dampak kreatif bagi anggotanya. Merujuk pada visi kelompok B’CAD yaitu, “Memberi peluang bagi sesama anggota untuk mengembangkan Potensi dan

keaktivitasnya dalam berkesenian dengan sarana drumblek seperti membuat aransemen musik, membuat koreografi tari, membuat instalasi, membuat desain gambar, membuat desain kostum, merias pemain, mengabadikan momen dengan foto dan video”. banyaknya unsur yang ada didalam kelompok B’CAD, menjadikan para anggotanya sendiri mengharuskan memilih minatnya sendiri didalam perkembangan kelompok. Keharusan untuk memilih dan bertanggung jawab dalam salah satu bagian menurut minatnya masing-masing merupakan suatu konsekuensi yang diterima anggota ketika bergabung dengan kelompok B’CAD. Dari pemilihan minat tersebut para anggota diharapkan mampu mengembangkan potensi dan kreativitasnya masing-masing.

Sebagai contoh apabila anggota bagian musik, anggota harus bisa mengaransemen musik, memainkan instrumen musik drumblek, dan memainkan instrumen drumblek sesuai aransemen yang dibuat. Sebagai anggota bagian tari, anggota harus bisa membuat koreografi berdasarkan aransemen musik, dan menari sesuai koreografi yang dibuat. Keharusan untuk memiliki kompetensi berdasarkan minatnya masing-masing merupakan suatu konsekuensi yang diterima seluruh anggota kelompok. Konsekuensi tersebut juga diharapkan mampu mengembangkan potensi individu para anggota sekaligus menjadikan kelompok B’CAD semakin berkembang.

Selain konsekuensi fungsional sebagai konsekuensi yang diharapkan ada juga konsekuensi disfungsional sebagai konsekuensi yang tidak diharapkan. Berbeda dengan konsekuensi fungsional yang harus dijalankan seluruh anggota kelompok B’CAD, konsekuensi disfungsional dirasakan anggota dalam bentuk yang berbeda-beda tergantung dari latar belakang anggota tersebut. Anggota kelompok B’CAD terdiri dari anak-anak dan remaja yang masih bersekolah serta orang dewasa yang telah bekerja. Secara personal hal itu akan mempengaruhi konsekuensi yang harus diterima.

Sebagai anggota yang masih bersekolah, anggota ini akan banyak kehilangan waktu untuk belajar. Waktu latihan yang `yang hingga larut malam akan menyita waktu anak untuk belajar. Waktu latihan biasanya dimulai dari pukul 20.00 hingga pukul 22.00, namun setelah latihan para anggota ini terkadang tidak lantas pulang hingga larut malam sekitar pukul 24.00. hal tersebut menyebabkan para anggota ini kurang tidur sehingga susah bangun di pagi hari. Para anggota ini juga kurang fokus dalam mengikuti pelajaran karena kelelahan. Demikian adalah konsekuensi disfungsional dan konsekuensi yang tidak diharapkan oleh anggota yang masih berstatus pelajar.

Konsekuensi disfungsional juga dirasakan bagi anggota yang masih bekerja. kebanyakan masyarakat Desa Bener memiliki mata pencaharian sebagai karyawan pabrik, hal itu membuat mereka memiliki jadwal kerja yang berubah-ubah sesuai shift kerjanya. Karena jadwal kerja yang selalu berubah hal itu membuat jadwal kerja para anggota sering berbenturan dengan jadwal kegiatan kelompok B'CAD. para anggota yang jadwalnya berbenturan biasanya mereka akan memprioritaskan salah satunya. Sebagai contoh, apabila kegiatan kelompok hanya berupa latihan atau musyawarah, biasanya para anggota ini lebih memilih untuk bekerja. namun apabila kegiatan kelompok dirasa lebih penting seperti mengikuti karnaval atau festival, para anggota ini lebih memilih untuk izin bekerja dan memilih untuk mengikuti kegiatan drumblek.

#### **4.6.3 Konsekuensi Langsung dan Tidak Langsung**

Konsekuensi langsung adalah suatu inovasi mempunyai pengaruh yang segera terhadap individu atau masyarakat, sedangkan konsekuensi tidak langsung adalah inovasi yang memberikan pengaruh yang tidak segera. Konsekuensi langsung suatu inovasi menghasilkan perubahan - perubahan masyarakat yang terjadi sebagai respon segera penyebaran drumblek. Konsekuensi

tidak langsung adalah perubahan-perubahan dalam masyarakat yang terjadi sebagai hasil konsekuensi langsung kesenian drumblek yang masih memerlukan upaya tambahan dan prosesnya masih memerlukan waktu yang lebih lama.

Perubahan sosial yang terjadi seketika mengadopsi kesenian drumblek merupakan konsekuensi langsung. Masyarakat Desa Bener dalam mengadopsi kesenian drumblek harus menerima konsekuensi langsung akibat dari adopsi tersebut. Tersitanya waktu para anggota, keharusan untuk bermusyawarah, keharusan untuk melakukan iuran dana, keharusan untuk latihan rutin, keharusan membuat aransemen bagi pemusik, dan keharusan membuat koreografi bagi para penari merupakan beberapa contoh konsekuensi yang harus dijalankan masyarakat Desa Bener ketika memilih untuk mengadopsi kesenian drumblek.

Sedangkan konsekuensi tidak langsung merupakan akibat dari penerimaan konsekuensi langsung. dalam kasus difusi inovasi kesenian drumblek di Desa Bener, terjalannya kerukunan merupakan konsekuensi yang tidak langsung. Kerukunan tersebut akan diterima apabila masyarakat telah menerima konsekuensi langsungnya. Ketika masyarakat mengadopsi kesenian drumblek, mereka akan diharuskan untuk rutin bertemu, saling berkomunikasi, dan bermusyawarah. Dari seringnya bertemu dan berkomunikasi maka akan tercipta kedekatan emosional dari para anggotanya. Sedangkan dengan bermusyawarah akan tercipta suatu mufakat yang mengakomodir seluruh keinginan anggotanya. Dari kedekatan para anggota dan terakomodasinya keinginan para anggota itulah yang menjadikan kerukunan akan terjalin dan diterima sebagai bentuk konsekuensi tidak langsung .

#### **4.6.4 Mengantisipasi Berbagai Konsekuensi Inovasi**

Konsekuensi merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindarkan ketika suatu individu atau sistem sosial mengadopsi sebuah inovasi.

Begitu pula dengan masyarakat Desa Bener, mereka menerima konsekuensi sebagai akibat dari adopsi kesenian drumblek. pada dasarnya konsekuensi adalah suatu proses berkepanjangan yang tidak terputus karena ketika individu atau masyarakat menerima sebuah konsekuensi hal itu akan menimbulkan konsekuensi baru dan seterusnya. Suatu inovasi akan teradopsi dengan baik apabila individu atau masyarakat tersebut mampu mengantisipasi konsekuensi yang timbul dengan baik pula.

Tujuan dari difusi inovasi adalah perubahan sosial atau pembangunan masyarakat. Individu atau masyarakat akan selalu mengalami perubahan apabila mengadopsi suatu inovasi, namun perubahan itu bisa jadi perubahan yang tidak diinginkan apabila individu atau masyarakat tersebut kurang tepat dalam mengantisipasi suatu konsekuensi. Apabila suatu individu atau sistem sosial tersebut salah dalam mengantisipasi suatu konsekuensi maka akan timbul konsekuensi baru lagi yang tidak diinginkan, dan hal itu akan terus-menerus sehingga membentuk perubahan sosial yang tidak diinginkan pula. Terjalannya kerukunan merupakan tujuan dari kelompok B'CAD di bentuk. Demi mencapai tujuan itu maka masyarakat harus menerima dan mengantisipasi setiap konsekuensi yang muncul ketika kelompok B'CAD terbentuk.

## 5. KESIMPULAN

Kesenian drumblek merupakan suatu inovasi yang terdifusi secara unik. Tidak ada oknum yang secara sadar ingin menyebarluaskan inovasi ini untuk tujuan tertentu. Kesenian drumblek dibuat hanya untuk warga Pancuran (sistem sosial yang pertama kali mengadopsi drumblek) dan tidak untuk disebarkan keluar daerah tersebut. Sedangkan kesenian drumblek sendiri telah diadopsi di berbagai daerah dengan karakteristik yang berbeda dari asalnya. Setiap daerah yang mengadopsi kesenian drumblek akan dipengaruhi oleh karakteristik daerahnya masing-masing. Dapat dikatakan juga bahwa masyarakat yang mengadopsi

kesenian drumblek memiliki bentuk, alasan, dan tujuannya sendiri berbeda dengan drumblek pada saat pertama ditemukan.

Masyarakat Desa Bener sendiri membentuk kelompok B'CAD (Bener Community Anak Drumblek) sebagai hasil dari adopsi kesenian drumblek di daerahnya. Kelompok B'CAD tentu memiliki karakteristik yang berbeda dengan kelompok drumblek dari daerah lain. Desa Bener dengan kultur masyarakatnya yang religius islam menjadikan karakteristik kelompok ini cukup dipengaruhi oleh hal tersebut. Karakteristik kelompok B'CAD dapat dilihat dari lagunya yang mengaransemen lagu religi, kemudian dapat dilihat juga ketika kelompok B'CAD sering melakukan pertunjukan pada saat hari perayaan islam seperti maulid nabi dan takbir keliling.

Selain memiliki bentuk dan karakteristik yang berbeda dari kelompok lain, masyarakat Desa Bener juga memiliki alasan dan tujuan lain ketika mengadopsi kesenian drumblek. Menjalin kerukunan antar warga menjadi tujuan masyarakat Desa Bener ketika membentuk kelompok B'CAD. Kurangnya interaksi dan komunikasi antar sesama menjadikan masyarakat Desa Bener sulit untuk mengurai permasalahan mereka. Terbentuknya B'CAD sendiri menjadikan kelompok ini mampu memberikan ruang interaksi dan komunikasi bagi sesama anggota. Diadakannya musyawarah besar dalam kelompok ini menjadikan masyarakat memiliki wadah untuk berdiskusi dan mengurai duduk permasalahan mereka. Dari musyawarah itulah kemudian masyarakat Desa Bener bersepakat untuk saling berdamai dan berkomitmen bersama-sama memajukan kelompok B'CAD.

## 6. DAFTAR ACUAN

- Devrianto, Widhi Eko. 2017. "KREATIVITAS MUSIKAL KELOMPOK DRUMBLEK REMAJA KADIPURWO (DRAK) DESA BENER, KECAMATAN TENGARAN, KABUPATEN SEMARANG (Studi kasus: Proses Pembuatan dan Bentuk Penyajian Aransemen Lagu Anoman Obong)". Skripsi Program Studi Etnomusikologi, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Haida, Farah Dwi Kania Nur. 2017. Difusi dan Adopsi Inovasi Cyber Village sebagai Fasilitas Internet Desa ( Studi Deskriptif Kualitatif Difusi Inovasi dan Adopsi Inovasi Cyber Village pada Remaja di Desa Campurejo, Kecamatan Tretep, Kabupaten Temanggung). Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Sebelas Maret.
- Isdaryanto, Arif. 2015. Kesenian Drumblek Di Desa Pancuran Salatiga (Kajian Bentuk, Fungsi dan Perkembangannya Tahun 2005-2012). Skripsi Program Studi Pendidikan Seni Musik, Universitas Negri Semarang.
- Jones, Allison. The Clash - *Diffusion of an Innovation*. Diakses dari: <https://id.scribd.com/document/39872490/The-Clash-Diffusion-of-an-Innovation>.
- Koentjaraningrat. 2007. Manusia dan Kebudayaan Di Indonesia. Jakarta: Djambatan.
- Prasetyo, Adi. 2017. Strategi Paguyuban Drumblek Salatiga Dalam Mengembangkan Kesenian Drumblek Sebagai Identitas Budaya Kota Salatiga. Skripsi Program Studi Sosiologi, Universitas Satya Wacana.
- Rogers, Everett M., 1983, *Diffusion of Innovations*. London: The Free Press.
- Supangkat, Eddy. 2014. Drumblek Seni Budaya Asli *Salatiga*. Salatiga: Kantor Perpustakaan Arsip Daerah Kota Salatiga.
- Sutantyo, Andre. 2013. Drumblek Dari Salatiga Untuk Dunia. Salatiga: Kampoeng Salatiga. Moelong, Lexy J. 1991. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

## NARASUMBER

- Anwarudin. RT01/RW01, Bener, Kec. Tenganan, Kab. Semarang. Penata Musik Kelompok *Drumblek* BCAD.
- Linda Setiani. RT02/RW01, Bener, Kec. Tenganan, Kab. Semarang. Penata Kostum Kelompok *Drumblek* B'CAD.
- Mujianto. RT02/RW01, Bener, Kec. Tenganan, Kab. Semarang. Pembuat Instalasi dan Properti Pertunjukan Kelompok *drumblek* B'CAD.
- Sigit Hartanto. RT02/RW01, Bener, Kec. Tenganan, Kab. Semarang. Tokoh Pemuda dan Ketua Kelompok *Drumblek* B'CAD.
- Suwarno. Cengek, Kec. Tingkir, Kota Salatiga. Pegiat *Drumblek* Salatiga dan Salah Satu Pendiri *Drumblek* Pancuran Generasi Pertama.
- Rurrohom. RT03/RW01, Bener, Kec. Tenganan, Kab. Semarang. Tokoh Agama dan Panitia Takbir Keliling Desa Bener .