

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi uraian dan penjelasan mengenai (A) kesimpulan, dan (B) saran. Berikut pemaparan penjelasannya:

#### A. Kesimpulan

Terdapat tiga tipe pada pementasan kesenian Jaranan yaitu *tanggapan*, *nyumbang*, dan *sambatan*. *Tanggapan* adalah permintaan diundang atau *ditanggap* oleh seseorang dengan bayaran yang sudah disepakati. *Nyumbang* merupakan tindakan memberikan sumbangan dalam bentuk jasa dengan suka rela tanpa ditembung oleh pemilik kelompok kesenian. Jasa yang dimaksud adalah menjadi pemain dalam pertunjukan pada suatu pementasan berdasarkan keahlian atau kemampuan tertentu. *Sambatan* merupakan bentuk secara ikhlas untuk membantu dengan cara ikut pentas pada grup kesenian lain melalui cara *ditembung* (diminta). Sambatan dalam kelompok kesenian Jaranan, memiliki peran penting dalam menjalin hubungan persahabatan dan kegiatan gotong royong, yang sudah menjadi bagian dari adat kebiasaan.

Seni pertunjukan jaranan dapat dibedakan menjadi tiga tipe berdasarkan fungsinya, yaitu pelestarian, pemanfaatan, dan pengembangan. Kesenian jaranan untuk pelestarian awalnya digunakan dalam ritual. Namun, sekarang telah berubah menjadi pemanfaatan sebagai hiburan yang menarik minat masyarakat dengan tujuan utamanya adalah mendukung perekonomian melalui fungsi hiburan. Namun, sebagai upaya dapat diterima di institusi, Jaranan melakukan perubahan dalam pertunjukan yang sesuai dengan permintaan institusi. Baru-baru ini, seniman Jaranan telah menawarkan contoh pertunjukan yang dapat dibatasi waktu.

Pada tiga fungsi kesenian Jaranan, kesenian untuk pelestarian cenderung memiliki kecepatan berinovasi yang konservatif dan lambat karena mempertahankan tradisi. Namun kesenian ini memiliki daya tarik bagi masyarakat sebagai ritual dan ritus. Tipe pemanfaatan cenderung menyesuaikan diri dengan tuntutan pasar dan kebutuhan masyarakat sehingga perubahan dan inovasi bergerak sangat cepat. Tipe pemanfaatan membuat inovasi yang berorientasi pada pengembangan usaha bisnis. Sedangkan tipe pengembangan cenderung lebih inovatif dengan pemikiran akademis dalam menciptakan karya baru dengan fokus untuk meningkatkan kualitas pertunjukan kesenian Jaranan.

Secara tidak langsung kelompok kesenian telah melewati empat proses inovasi yang dijelaskan oleh O'Sullivan & Dooley (2009). Pada proses inovasi tahap pertama yaitu eksplorasi ide tipe kelompok kesenian Jaranan memiliki perbedaan pada tujuan yang melatar belakangi atau tujuan munculnya inovasi. Tujuan merupakan hal yang mendasar, sehingga ketika tujuan ini tidak sama maka hasil inovasi juga akan berbeda. Pada proses eksplorasi ide, *human capital* dan *socio capital* berperan pada individu pengambil keputusan. Pada tahap ketiga yaitu pengembangan terdapat perubahan restrukturisasi pada pementasan yaitu restrukturisasi dengan menambahkan elemen dan restrukturisasi alur pementasan. Pada tahap keempat yaitu realisasi, *working capital* berperan penting. Terdapat konfirmasi dari kelompok kesenian jika ada respon atau evaluasi dari masyarakat tentang inovasi yang diimplementasikan.

Terdapat 4 faktor yang mempengaruhi terjadinya inovasi yaitu teknologi yang muncul, tindakan kompetitor, ide baru, dan lingkungan eksternal hal ini sesuai dengan (O'Sullivan & Dooley (2009). Berdasarkan 4 faktor yang ada, faktor

ide baru merupakan faktor yang terjadi pada semua tipe kesenian Jaranan. Tipe pelestarian berusaha untuk menjaga nilai dari kesenian jaranan sehingga teknologi yang muncul tidak mempengaruhi inovasi. Tindakan kompetitor mempengaruhi tipe pemanfaatan karena tipe ini berinovasi sesuai dengan tren pasar. Lingkungan eksternal yang mempengaruhi tiap tipe juga berbeda-beda, tipe pelestarian dipengaruhi oleh kebijakan, tipe pemanfaatan dipengaruhi oleh pasar, dan tipe pelestarian dipengaruhi oleh kebutuhan garap sehingga inovasi yang ada menjadi berbeda-beda pada setiap tipe.

## **B. Saran**

Berikut adalah beberapa saran untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji manajemen inovasi dan tiga tipe kesenian Jaranan (tipe pelestarian, pengembangan, dan pemanfaatan):

1. Dapat dilakukan kajian yang mendalam tentang peran sambatan dalam kesenian Jaranan, termasuk dinamika interaksi antara individu atau kelompok yang memberikan sambatan dengan grup kesenian yang menerimanya, dampak dari sambatan terhadap pertunjukan dan keberlanjutan kesenian Jaranan, serta faktor-faktor yang memengaruhi praktik sambatan dalam komunitas kesenian tersebut.
2. Menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mengumpulkan data, seperti wawancara, observasi, survey, dan analisis dokumen, untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang inovasi pada tiga tipe kesenian Jaranan.
3. Mempertimbangkan faktor-faktor kontekstual, seperti kondisi sosial, budaya, dan ekonomi setempat, yang dapat mempengaruhi proses manajemen inovasi pada tiga tipe kesenian Jaranan.

Dengan mengikuti saran-saran ini, penelitian selanjutnya dapat memperluas pemahaman hubungan antara tiga kesenian Jaranan yang memiliki fungsi yang berbeda dalam proses inovasi, serta memberikan masukan berharga untuk pengembangan dan pelestarian kesenian Jaranan dalam konteks pelestarian, pemanfaatan, dan pengembangan.



## DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, A. Z. (2018). *Manajemen Keuangan*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Kediri. (2023). *Kabupaten Kediri dalam Angka 2023*. Kediri.
- Björklund, M., & Forslund, H. (2018). Exploring the Sustainable Logistics Innovation Process. *Industrial Management & Data Systems.*, 118(1), 204–217. <https://doi.org/10.1108/IMDS-02-2017-0058>
- Claridge, T. (2018). Functions of social capital – bonding, bridging, linking. *Social Capital Research*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.1108/20441261311317392>
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewandaru, B., & Purnamaningsih, N. (2016). Strategi Dalam Memajukan Industri Kreatif Dan Pengembangan Ekonomi Lokal Sebagai Daya Tarik Wisata (Studi Pada Kesenian Jaranan Di Kota Kediri). *Ekonika : Jurnal Ekonomi Universitas Kadiri*, 1(2), 170–187. <https://doi.org/10.30737/ekonika.v1i2.4>
- Durianto, D., Sugiarto, & Sitinjak, T. (2004). *Strategi Menaklukkan Pasar melalui Riset Ekuitas dan Perilaku Merek*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fathy, R. (2019). Modal Sosial: Konsep, Inklusifitas Dan Pemberdayaan Masyarakat. *Sosioglobal : Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Sosiologi*, 3(2), 35. <https://doi.org/10.24198/jsg.v3i2.21267>
- Garza-Reyes, J. A., Kumar, V., Martinez-Covarrubias, J. L., & Lim, M. K. (2017). *Managing Innovation and Operations in the 21st Century*. Taylor & Francis.
- Geertz, C. (1983). *Abangan, Santri, Priyayi dalam Masyarakat Jawa*. Jakarta: Djaya Pirusa.
- Hadi, S. (2005). *Sosiologi Tari*. Yogyakarta: Pustaka.
- Hadi, Y. S. (2007). *Seni dalam ritual agama*. Yogyakarta: Pustaka.
- Hadi, Y. S. (2018). *Revitalisasi Tari Tradisional*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Hersapandi. (2015). *Ekspresi Seni Tradisi Rakyat dalam Perspektif Transformasi Sosial Budaya*. Yogyakarta: Buana Dokumen.

- Indonesia, U.-U. R. (2017). *Undang - Undang RI Nomor 5 tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan*. Jakarta.
- Irianto, A. M. (2016). *Komodifikasi Budaya di Era Ekonomi Global Terhadap Kearifan Lokal: Studi Kasus Eksistensi Industri Pariwisata dan Kesenian Tradisional di Jawa Tengah*. 27, 213–236.  
<https://doi.org/10.21580/teo.2016.27.1.935>
- Kaulam, S. (2012). Simbolisme dalam Kesenian Jaranan. *URNA (Jurna Seni Rupa)*, 1(2), 127–138.
- Lendel, V., Hittmár, Š., & Siantová, E. (2015). Management of Innovation Processes in Company. *Procedia Economics and Finance*, 23(October 2014), 861–866. [https://doi.org/10.1016/s2212-5671\(15\)00382-2](https://doi.org/10.1016/s2212-5671(15)00382-2)
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook* (USA: Sage). UI-Press.
- Moleong, L. J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Monika, I. (2011). Kebijakan Pemerintah Daerah dalam Pelestarian Kesenian Tradisional Di Kota Makassar. *Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 4(1), 89–96.
- Mudana, I. W. (2016). Inovasi Bentuk Lukisan Wayang Kamasan sebagai Seni Kemasan Pasar. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 31(2), 199–209.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31091/mudra.v31i2.31>
- Musthofa, N., & Yanuartuti, S. (2022). Inovasi Bentuk Penyajian Tari Barongan Kucingan Blitaran oleh Dhimaz Anggoro Putro. *APRON: Jurnal Pemikiran Seni Pertunjukan*, 10(1).
- Novitasari, E. (2017). *Pengantar Manajemen Panduan Menguasai Ilmu Manajemen*. Yogyakarta: Quadrant.
- O'Sullivan, D., & Dooley, L. (2008). *Applying Innovation*. USA: SAGE Publications.
- O'Sullivan, D., & Dooley, L. (2009). *Applying Innovation*. United States of America: SAGE Publications, Inc.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations*. New York City: Free Press.
- Septiana, A. R. (2020). *Manajemen Inovasi-Memenangi Kompetisi, Mengantisipasi Disrupsi*. Bandung: Qnerza Publishing.

- Silalahi, E. M. (2021). *Intellectual Capital Improve Your Employee Productivity and Performance*. Sleman: Deepublish.
- Soedarsono, R. M. (1998). *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Soemardjan, S. (2009). *Perubahan Sosial di Yogyakarta*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Sugiyono. (2019). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryono. (2016). *Antropologi Tari dalam Perspektif Indonesia*. Yogyakarta: Media Kreativa.
- Suryajaya, H. B. A. (2015). Proses Inovasi Minuman Kopi Pada Kafe Monopole. *Agora*, 3(1), 343–352.
- Suteja, J. (2018). *Manajemen Modal Kerja Perusahaan*. Bandung: UNPAS Press.
- Tauhid, Soraya, Kamaluddin, & Syamsuddin. (2021). *Strategi Cerdas dalam Pengembangan, Inovasi dan Perubahan Organisasi*. Klaten: Lakeisha.
- Trott, P. (2017). Innovation Management and New Product Development. In *Innovation Management and New Product Development (Sixth)*. United Kingdom: Pearson Education.
- Ulum, M. S. (2020). Kesenian Tradisional di Era Komodifikasi Budaya: Pergeseran Makna Magis-Religius dalam Kesenian Jaranan. *Empirisma: Jurnal Pemikiran Dan Kebudayaan Islam*, 29(2), 87–102.
- Utomo, S. S. (2017). *Kamus Indonesia-Jawa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Veal, A. J., & Burton, C. (2014). *Research Methods for Arts and Event Management*. United Kingdom: Pearson Education.
- Weiss, D. S., & Legrand, C. (2011). *Innovative Intelligence The Art and Practice of Leading Sustainable Innovation in Your Organization*. Canada: John Wiley & Sons Canada, Ltd.
- Yuningsih, E., & Silaningsih, E. (2020). *Manajemen Bisnis dan Inovasi*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Zamani, A. Z. (2021). *Perkembangan Jaranan Jawa Paguyuban Turonggo Jati di Desa Kras Kecamatan Kras Kabupaten Kediri Periode 2016-2021*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.