

WEBWAY: PELESTARIAN BUDAYA WAYANG PADA REMAJA DI ABAD 21

Nuri Samptaningtyas¹, Mu'arifah², Shaff Gofar Malik³,
dan Muhamad Nur Rokhman⁴

¹Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.

²Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.

³Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.

⁴Dosen Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.

¹nurisaptaningtyas@gmail.com, ²sapgopar@gmail.com
³muarifahwijaya79@gmail.com, ⁴m.nurrokhman@uny.ac.id

Abstract

Indonesian culture is priceless wealth. This culture has a lot of diversity because the Indonesian people have ethnicity and ethnicity from various regions. One of the cultures that Indonesia has is wayang. However, the development of modern times makes puppets become excluded from society, especially are in them. Therefore, this Webway media or webtoon wayang was created to introduce puppets to teenagers while at the same time instilling noble values in the stories. The Purpose of this research is to develop the Webway media (Webtoon Wayang) as an effort to internalize noble values for adolescents in the city of Yogyakarta. While this research method use a type of research and development or research and development (R&D) by adopting the findings of Richey and Klein. This research is limited to five stages. The steps taken in development planning, internal design testing, design revisions, product manufacturing, and limited trials. Webway media testing has gone through the direction and guidance of material expert lecturers by puppet experts and character education experts. And testing media validity by media experts. As a result, Webway media is feasible to be used by teenagers in Yogyakarta city to cultivate noble values. In this way, Indonesia's young generation will be more interested in learning puppets and understanding the noble values contained.

Keywords: *Webway, Webtoon Puppets, Internalizing Noble Values, Noble Values, Youth*

Pendahuluan

Kebudayaan daerah yang beraneka ragam adalah salah satu kekayaan bangsa Indonesia yang harus dijaga dan dilestarikan oleh semua warga negara, terutama generasi muda. Salah satu bentuk kebudayaan adalah kesenian tradisional. Neni (2014: 4) menjelaskan bahwa kesenian sebagai salah satu unsur kebudayaan tidak hanya menyentuh dimensi keindahan semata, akan tetapi senantiasa tidak pernah terlepas dari masalah keseluruhan kebudayaan, seperti cara berpikir, suasana cita rasa, diafragma pandangan duniawi, dan kebijakan mengelola kehidupan.

Wayang merupakan salah satu kesenian tradisional. Cerita wayang mengandung kearifan lokal, nilai-nilai dan ajaran kebijaksanaan, serta keluhuran budi pekerti yang relevan dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Reffiane & Mazidati 2016, vol 3, h. 165). Wayang merupakan warisan Indonesia yang diakui dunia. Seperti yang diungkap oleh Menko Kesra Agung Laksono, wayang merupakan warisan budaya Indonesia yang masuk di dalam “*The Representative List of the Intangible Culture Heritage of Humanity*” (Kemendikbud, 2012).

Fenomena globalisasi pun tidak bisa terelakkan dalam pelestarian budaya wayang. Menurut Scholte (dalam Mubah 2011, h.1), globalisasi menjadi sebuah virus mematikan yang bisa berpengaruh buruk pada pudarnya eksistensi budaya-budaya lokal atau sebuah obat mujarab yang dapat menyembuhkan penyakit-penyakit tradisional yang berakar pada kemalasan, kejumudan, dan ketertinggalan. Bagi Indonesia, merasuknya nilai-nilai barat yang menumpang arus globalisasi ke kalangan masyarakat merupakan ancaman bagi budaya asli yang mencitrakan lokalitas khas daerah-daerah di negeri ini. Kesenian-kesenian daerah seperti wayang menghadapi ancaman serius dari berkembangnya budaya pop khas Barat yang semakin diminati masyarakat karena dianggap lebih modern.

Pelestarian budaya menghadapi tantangan globalisasi diperlukan inovasi. Maladi (2017: 92) menjelaskan bahwa upaya pelestarian kebudayaan dapat memperkuat nilai-nilai lokal suatu masyarakat, oleh karenanya diperlukan inovasi dan kreativitas dalam melestarikan nilai-nilai luhur. Inovasi dan kreativitas tersebut dapat dilakukan dengan mengetahui karakteristik dari generasi muda yang dalam penelitian ini adalah remaja.

Remaja termasuk pada generasi Z. Tapscott (2009, h. 16) menjelaskan bahwa

generasi Z adalah mereka yang lahir antara Januari 1998-2008. Generasi Z disebut juga iGeneration atau generasi internet. Berbagai aktivitas yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil, generasi ini sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gawai canggih (Putra 2016, vol. 9, h. 130). Gawai ini bisa digunakan sebagai alat pelestarian kebudayaan wayang kepada Remaja.

Gawai merupakan hasil yang bisa dilihat dari Revolusi Industri 4.0 (Tjandrawinata 2016, vol. 29, h. 34). Menurut Satya (2018, vol. X, h. 20), Revolusi Industri 4.0 ini merupakan suatu proses industri yang terhubung secara digital yang mencakup berbagai jenis teknologi, mulai dari 3D *printing* hingga robotik yang diyakini mampu meningkatkan produktivitas. Sehingga perlu kiranya dilakukan hibridisasi kebudayaan dengan media digital karena sesuai dengan karakteristik generasi muda yang akrab dengan gawai dan membutuhkan kecepatan informasi. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan kesenian wayang dengan media berbasis digital yang dengan mudah dapat diakses melalui internet agar dapat menjangkau remaja dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Peneliti mengadopsi langkah penelitian R&D yang dikemukakan oleh Richey and Klein (dalam Sugiyono, 2019: 39) dari level 3 yaitu mengembangkan produk dari sudah ada. Penelitian ini terbatas pada lima tahap, yaitu penelitian terhadap produk yang telah ada, perencanaan pengembangan produk, pengujian internal desain, revisi desain, dan pembuatan produk. Penelitian ini sudah pada tahap pembuatan produk dan Validitas oleh ahli. Ahli yang digunakan sebagai partisipasi primer adalah ahli wayang (Dosen Bahasa Daerah Universitas Negeri Yogyakarta), ahli media dari Dosen Bahasa Daerah Universitas Negeri Yogyakarta.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Teknis kuantitatif yaitu melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas dan guru bahasa Jawa di SMA Negeri 6, serta pencarian sumber pendukung dari penelitian yang sudah ada. Sementara data kuantitatif didapatkan dari instrumen validitas materi dan media saat pengujian media.

Data kualitatif dan kuantitatif yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis atau ditafsirkan. Data kualitatif dianalisis atau ditafsirkan dengan cara verifikasi data dan data kuantitatif dianalisis menggunakan likert dengan tabel berikut:

Presentase Pencapaian	Kriteria	Skor
1-20%	Tidak Baik	1
21-40%	Kurang Baik	2
41-60%	Cukup	3
61-80%	Baik	4
81-100%	Sangat Baik	5

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan metode tersebut, dilakukan penelitian yang memberikan hasil sebagai berikut:

1. Penelitian terhadap produk yang telah ada

Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan informasi dan studi literatur. Berikut hasil penelitian ini:

a. Pengumpulan informasi

1) Observasi

Observasi ke sekolah mulai dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2019 dengan memasukkan surat pengantar observasi. Kemudian pada tanggal 10 Mei surat telah dikonfirmasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik dilakukan pada tanggal 21-22 Mei 2019.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada peserta didik dan guru. Wawancara dilakukan dengan mengambil sampel 3 orang peserta didik. Hasil wawancara dari ketiga narasumber tersebut dapat

disimpulkan bahwa bahwa peserta didik hanya mengetahui cerita Pandhawa dan Ramayana. Kebudayaan wayang kurang diminati oleh remaja karena membosankan, bahasa yang digunakan sulit, pertunjukan yang dilakukan sampai larut malam, dan cerita wayang kurang menarik serta tidak sesuai dengan anak zaman sekarang. Sedangkan untuk pembelajaran di sekolah sendiri untuk materi wayang hanya didapatkan ketika kelas X saja dan sebatas cerita-cerita dan pengetahuan wayang secara umum saja. Di sisi lain, hasil wawancara dengan guru diperoleh data bahwa peserta didik memerlukan media yang interaktif dalam pembelajarannya dan mereka lebih menyukai cerita yang relevan dengan kehidupannya.

Wawancara ini dilakukan wali kelas IPS dan guru Bahasa Jawa. dari wawancara dengan dua narasumber ini diperoleh bahwa SMA N 6 Yogyakarta sedang melakukan penanaman nilai budaya dengan pemasangan karya seni budaya yaitu topeng-topeng, wayang kulit, dan bahasa Jawa. Dalam pengembangan budaya ini, pihak sekolah memiliki tim tersendiri dalam pengembangan nilai budaya dan nilai karakter. Untuk pembelajaran wayang sendiri dapat diperoleh peserta didik di kelas X dan sebatas tokoh-tokoh umum seperti Punakawan, Pandhawa, Ramayana, Sumantri. Hal ini dikarenakan terbatasnya waktu pembelajaran yang hanya dilakukan di kelas X saja. Menurut guru bahasa Jawa, peserta didik lebih menyukai media yang interaktif, misal games. Sedangkan untuk cerita wayang remaja lebih menyukai cerita yang relevan atau masuk dengan kehidupan mereka. Sehingga ketika cerita wayang dimasukkan dalam media *Webway* setidaknya memiliki relevansi dengan kehidupan remaja dan saat tokoh wayang dimasukkan ke dalam *Webway* maka perlu memperhatikan beberapa pakem yang ada tiap detail wayang itu sendiri.

b. Studi Literatur

Pergelaran wayang adalah salah satu jenis seni pertunjukan tradisional. Salah satu ciri dari seni pertunjukan tradisional yang dikutip oleh Kanti Walujo (2007 : 138) dari Dirjen Penum yaitu durasi pertunjukan lebih dari 5 jam dan bisa semalam suntuk. Pertunjukan diiringi oleh musik tabuhan. Lakon yang ditampilkan berasal dari naskah cerita, seperti babad, sejarah, legenda. Ciri-ciri tersebut dapat terlihat pada pertunjukan wayang. Menurut Burhan Nurgiyantoro (2011: 25) Pada pementasan wayang kulit ada tiga babak, yaitu babak permulaan, babak pertikaian, dan babak akhir. Pertunjukan wayang dimulai kurang lebih sejak pukul 21.00-24.00 dengan menampilkan babak pertama yang berisi pengenalan tokoh sampai awal permasalahan. Selanjutnya pada babak kedua berlangsung kurang lebih dari

pukul 00.00-03.00 menampilkan konflik yang semakin intensif namun disisipi beberapa adegan humor. Pada babak ketiga, pertunjukan berlangsung mulai 03.00-05.00 dan menjadi tahap klimaks yang menampilkan para pemimpin tertinggi dalam menyelesaikan masalah dan diakhiri dengan kemenangan di pihak tokoh protagonis. Durasi pagelaran yang panjang membuat remaja enggan untuk melihat pertunjukan wayang. Disisi lain, remaja lebih menyukai media cerita yang kekinian, salah satunya adalah komik. Alfian Candra Ayuswantana, dkk (2014 : 2) mengutip pendapat Boneff yang mengungkapkan bahwa komik mempunyai pembaca utama remaja yang berada pada rentang usia 15-25 tahun. Selanjutnya, Alfian Candra Ayuswantana, dkk juga menjelaskan jika komik mulai mengalami perkembangan dengan munculnya komik digital yang memanfaatkan internet. Komik digital yang termuat dalam web internet dapat membuat siapapun bisa mengakses komik atau cerita bergambar tersebut.

2. Rancangan Produk

Rancangan ini dimulai dengan pembuatan naskah dan penggambaran *Webway*. Selengkapnya sebagai berikut:

a. Rancangan Naskah

Pembuatan naskah cerita *Webway* mulai dilakukan mulai tanggal 10 April sampai 19 April. Draf naskah yang dibuat berisi cerita asli dari Ramayana dan cerita tambahan karangan peneliti. Pada naskah ini terdiri dari 11 part atau bagian. Setiap part cerita memiliki nilai-nilai luhur yang termuat di dalam cerita, seperti nilai kerja sama, nilai kesabaran, nilai kesantunan, nilai kesopanan, nilai kejujuran, nasionalisme, nilai tanggung jawab, dan nilai kejujuran. Setiap part setidaknya mengandung dua nilai-nilai yang telah disebutkan. Dalam pengembangan naskah cerita ini, peneliti memasukkan cerita tambahan dan karakter tambahan. Hal ini dimasukkan supaya cerita memiliki kedekatan dengan remaja. Sehingga mereka akan tertarik untuk membaca media *Webway* dan nilai-nilai luhur yang ada di dalam cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

Dalam pengembangan rancangan naskah ini terjadi perbaikan. Perbaikan tersebut dilakukan karena tokoh cerita tambahan terlalu banyak sehingga karakter tersebut dihilangkan. Pengurangan karakter ini dimaksudkan supaya pembuatan draf gambar dapat diselesaikan tepat waktu. Pengurangan karakter ini tidak mempengaruhi substansi dari nilai-nilai luhur.

b. Rancangan Gambar *Webway*

Pengembangan media gambar dari *Webway* mulai dilaksanakan pada 10 Mei dengan merancang sketsa karakter tokoh-tokoh cerita *Webway*. Karakter tokoh asli wayang yang digambar seperti Rama,

Lesmana, Rahwana, Dewi Sinta, Hanoman, Wibisana sedangkan tokoh tambahan yang dibuat adalah Adinata, Lintang, Bimo, dan Eliana.

3. Pengujian Internal Desain

Pengujian internal desain dilakukan dalam dua kegiatan yaitu validasi materi yang dilakukan oleh Ahli Wayang dan Ahli Pendidikan Karakter Bangsa, serta Validasi media yang dilakukan oleh ahli media. Berikut hasil pengujian internal Desain:

a. Validasi Materi

Ahli Wayang diperlukan untuk menganalisis rancangan naskah apakah sesuai dengan cerita dan gambar tokoh sesuai dengan pedoman pembuatan wayang. Ahli Wayang menguji validitas materi dari rancangan naskah. Ahli wayang tersebut adalah Dosen Bahasa Daerah, Universitas Negeri Yogyakarta pada 23 Mei 2019. Validasi dilakukan dengan menyerahkan instrumen yang berisi pernyataan meliputi beberapa poin, seperti kesesuaian materi dengan cerita wayang, kesesuaian materi dengan penanaman luhur yang akan dicapai, kesesuaian ilustrasi gambar, ketepatan isi materi *Webway*, penggunaan bahasa, dan kemudahan remaja dalam memahami cerita melalui *Webway*.

Hasil validasi materi dari ahli wayang terdiri dari dua indikator, yaitu kesesuaian cerita dan cara penyajian. Pada indikator kesesuaian cerita dalam kategori baik dengan rata-rata nilai 3,75. Sementara dari indikator cara penyajian termasuk pada kategori baik dengan rata-rata nilai 3,67. Sehingga dari 2 indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa penilaian validasi materi dari ahli wayang tergolong pada kategori baik dengan rata-rata nilai 3,71.

Tabel 1. Rakapitulasi Penilaian Ahli Materi pertama

Indikator	Nilai
Kesesuaian Cerita	3,75 (Baik)
Cara Penyajian	3,67 (Baik)
Rata-Rata	3,71 (Baik)

Berdasarkan Validasi materi dari ahli wayang didapatkan beberapa masukan. Penggunaan bahasa perlu diperbaiki. Untuk nilai luhur seperti kejujuran dan lainnya yang termuat dalam cerita Ramayana memerlukan cara supaya pembaca dapat mengerti makna dan nilai

luhur yang ada pada gambar karena makna dan nilai luhur tersebut tersirat. Media memerlukan dialog atau narasi gambar yang mencerminkan nilai-nilai luhur. Mimik muka tokoh dibuat supaya bisa mencerminkan nilai-nilai luhur. Perlu dispesifikan dengan menganut versi cerita Ramayana India atau versi Jawa.

b. Validasi Media

Validasi Media dilakukan oleh ahli media yang tahu tentang dunia perwayangan. Ahli Media tersebut adalah dosen Bahasa Daerah, Universitas Negeri Yogyakarta pada 18 Juni 2019. Dari konsultasi pada ahli media tersebut didapatkan beberapa masukan. Diantaranya perlu diperhatikan hal-hal paten yang ada di wayang, seperti tokoh dan alur cerita. Penambahan cerita modern dalam *Webway* menjadi kreativitas tersendiri dari media ini. Untuk media sudah bagus. Masukan lain juga diberikan oleh ahli wayang untuk desain karakter tokoh. Masukan tersebut adalah supaya desain gambar karakter tokoh tersebut diberi pembeda, sehingga pembaca dapat membedakan karakter asli wayang dengan karakter tambahan.

4. Revisi Desain

Berdasarkan hasil pengujian internal desain, dilakukan beberapa perbaikan pada media *Webway*. Perbaikan tersebut meliputi naskah dan desain gambar *Webway*.

5. Pembuatan Produk

Media *Webway* merupakan kepanjangan dari *Webtoon Wayang*. Media ini merupakan pengembangan dari Wayang yang ditayangkan secara tradisional dengan teknologi *Webtoon*. Hal tersebut dilakukan agar nilai-nilai luhur dalam wayang dapat dilestarikan secara praktis sesuai dengan karakteristik remaja yang termasuk dalam generasi Z. Perbaruan ini bukan lantas memutuskan wayang yang ditampilkan secara tradisional, tetapi lebih kepada pengenalan wayang kepada generasi muda menggunakan teknologi yang sedang berkembang di era Revolusi 4.0.

Pembuatan produk ini dimulai dengan mencari berbagai sumber referensi melalui berbagai media yang berkaitan dengan produk yang menyerupai dengan yang akan dibuat. Diawali dengan pembuatan gambar secara manual mengikuti alur cerita yang sudah ditentukan. Setelah proses menggambar dan penebalan selesai kemudian proses *coloring* / pewarnaan dan memasukkan teks percakapan dalam media komik menggunakan aplikasi *photoshop*. Pemilihan tersebut dilakukan karena efisiensi waktu penelitian.

6. Pengujian kedua

Media Webway yang sudah jadi divalidasi kembali dengan Ahli materi dan Media. Hasil Validasi materi menunjukkan adanya peningkatan menjadi 4,74 dengan kategori sangat baik pada indikator cerita. Sementara pada indikator cara penyajian menjadi 5 dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata 4,87 dengan kategori sangat baik.

Tabel 2. Rekapitulasi pengujian Ahli Materi ke II

Indikator	Penilaian
Kesesuaian Cerita	4,74 (Sangat Baik)
Cara Penyajian	5 (Sangat Baik)
Rata-Rata	4,87 (Sangat Baik)

Validasi media menggunakan dua indikator, yaitu kondisi fisik dan ilustrasi isi cerita. Berdasarkan indikator kategori kondisi fisik mendapatkan nilai 3,5 dengan kategori baik. Sementara indikator ilustrasi isi cerita mendapatkan penilaian 3,2 dengan kategori baik. Sehingga dari aspek media mendapatkan rata-rata penilain 3,35 dengan kategori baik.

Tabel 3. Rekapitulasi penilaian Ahli Media

Indikator	Penilaian
Kondisi Fisik	3,5 (Baik)
Ilustrasi Isi Cerita	3,2 (Baik)
Rata-rata	3,35 (Baik)

Kesimpulan

Penelitian Media Webway sebagai pelestarian budaya wayang Abad 21 menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) mengadopsi dari pendapat Richey and Klein. Penelitian ini membatasi sampai pada tahap ke lima, yaitu pembuatan produk. Berdasarkan validasi ahli materi wayang dan media, dapat disimpulkan bahwa media *Webway* layak untuk digunakan dalam pelestarian budaya wayang pada remaja di Abad 21. Adapun saran untuk penelitian dan pengembangan ini masih

memerlukan tindak lanjut sampai pada keefektifan agar diperoleh produk media edukatif yang lebih berkualitas dan dapat digunakan pada subjek yang lebih luas. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi sumber rujukan ataupun referensi penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Agustin, Dyah Satya Yoga, (2011), 'Penurunan Rasa Cinta Budaya dan Nasionalisme Generasi Muda Akibat Globalisasi'. *Jurnal Sosial Humaniora*, volume 4, nomor 2.
- Kemendikbud, (2012), "Sertifikasi UNESCO Bukti Pengakuan Dunia", diakses pada laman <https://kebudayaan.kemendikbud.go.id/sertifikat-unesco-bukti-pengakuan-dunia/>
- Kuntowijoyo, (2013), *Pengantar Ilmu Sejarah*, Yogyakarta, Tiara Wacana.
- Maladi, Agus, (2017), 'Kesenian Tradisional Sebagai Sarana Strategi Kebudayaan di Tengah Determinasi Teknologi Komunikasi', *NUSA*, volume12, nomor 1.
- Neni, Purnamasari, *et. al.*, (2014), *Pengaruh Kebutuhan dan Globalisasi Terhadap Minat Remaja Pada Kesenian Tradisional di desa Patoman Kabupaten Pringsewu*, Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Putra, Yanuar Surya, (2016), *Theorical Review: Teori Perbedaan Generasi*, Among Makarti, Volume 9 Nomor 18.
- Reffiane, Fine & Irvina Mazidati, (2016), "Impelementasi Pengembangan Media Wayang Kerton Pada Tema Kegiatan Sehari-hari", *Mimbaaar Sekolah Dasar*, Volume 3 Nomor 2.
- Safril, Mubah, A., (2011), "Strategi Meningkatkan Daya Than Budaya Lokal dalam Menghadapi Arus Globalisasi", *Juournal Unair*. Volume 24 Nomor 4.
- Satya, Venti Eka, (2018), "Strategi Indonesia Menghadapi Industri 4.0", *Jurnal Info Singkat; Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual dan Strategis*, Volume X Nomor 09.

Sugiyono, (2019), *Metode Penelitian dan Pengembangan*, Bandung: Alfabeta. Tapscott, Don, (2009), *Grown Up Digital: How The Net Generation Is Changing*

Your World, New York, Mc Graw Hil.

Tjandrawinata, Raymond R., (2016), “Industri 4.0; Revolusi Industri Abad ini dan Pengaruhnya pada Bidang Kesehatan dan Bioteknologi”, *Jurnal Medicinus*, Volume 29 Nomor 1.