

MULTIMEDIA WAYANG MELALUI “YANGPIK (WAYANG APIK)” BERBASIS MOBILE

Jauhar Fahdida

Universitas Dian Nuswantoro
Email: dida.anonymous@gmail.com

ABSTRACT

In this era of globalization and information technology venture much into the ground water will be full of culture . Including providing us with the positive impact of progress and modernization , but many of them also have a negative impact for us . One of these many people, especially the teenagers who currently easily forgotten puppets for example culture , and feel proud by imitating foreign cultures .

The research objective is to design applications Indonesian puppet so many people , especially teenagers love their own culture through mobile -based puppets .

The method used in this study is the development of research methods . Research Methods Development includes three main components: (1) the model development , (2) development procedures , and (3) product testing .

The need for cultural recognition puppet to preserve that culture is not extinct by the time consumed . Because one of the puppet 's cultural heritage from their ancestors that contains the values of life . Along perkembangan era , it is necessary to approach to introduce the culture of puppets, one of which is by way of introducing mobile -based puppets.

ABSTRAK

Di era globalisasi ini banyak Informasi dan teknologi menjelajah masuk ke tanah air yang sarat akan budaya. Diantaranya memberikan kita dampak yang positif yakni dengan kemajuan dan modernisasi, namun banyak diantaranya juga memberikan dampak yang negatif bagi kita. Salah satunya banyak masyarakat khususnya para remaja yang saat ini dengan mudahnya melupakan kebudayaan contohnya pewayangan, dan lebih merasa bangga dengan meniru budaya asing.

Tujuan penelitian adalah untuk merancang aplikasi pewayangan agar banyak masyarakat Indonesia khususnya para remaja mencintai budaya sendiri melalui pewayangan berbasis *mobile*.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan. Metode Penelitian Pengembangan memuat tiga komponen utama yaitu: (1) model pengembangan, (2) prosedur pengembangan, dan (3) uji coba produk.

Perlunya pengenalan budaya wayang untuk melestarikan budaya supaya tidak punah termakan oleh jaman. Karena wayang salah satu warisan budaya dari nenek moyang yang mengandung nilai-nilai kehidupan. Seiring perkembangan jaman, maka perlu melakukan pendekatan untuk mengenalkan budaya wayang, salah satunya dengan cara mengenalkan wayang berbasis *mobile*.

kata kunci: Multimedia Budaya Wayang Melalui “Yangpik (Wayang Apik)” Berbasis *Mobile*.

1. PENDAHULUAN

Negara Indonesia dikenal sebagai negara kepulauan yang mempunyai banyak pulau-pulau. Setiap pulau tersebut memiliki ciri khas kebudayaan yang berbeda-beda. Kebudayaan antar pulau itu beranekaragam wujudnya, contohnya: keanekaragaman bahasa, rumah adat, pakaian adat, senjata, hingga kesenian seperti tari-tarian, lagu, tradisi, wayang dll. Salah satu keanekaragaman hasil kebudayaan adalah wayang yang banyak dimiliki oleh orang Jawa. Di Jawa Timur ada wayang kulit, Jawa Tengah ada wayang wong atau wayang orang, dan wayang golek yang ada di Jawa Barat [1].

Di era globalisasi ini banyak informasi dan teknologi menjelajah masuk ke tanah air yang sarat akan budaya. Diantaranya memberikan kita dampak yang positif yakni dengan kemajuan dan modernisasi, namun banyak diantaranya juga memberikan dampak yang negatif bagi kita. Salah satunya banyak masyarakat khususnya para remaja yang saat ini dengan mudahnya melupakan kebudayaan contohnya pewayangan, dan lebih merasa bangga dengan meniru budaya asing.

Eksistensi dari kebudayaan lokal kurang menuai dukungan dari masyarakat. Generasi muda yang seharusnya *menyengkuyung* hal tersebut, seakan-akan menjadi lupa, tidak hanya kaum muda saja, tetapi dari kalangan anak-anak sampai dewasa juga sedemikian rupa, hingga pada akhirnya mereka akan buta dengan jati diri budaya sendiri khususnya mengenai pewayangan. Hal tersebut membuat mudah budaya luar untuk menginjak budaya kita. Budaya tata krama yang dulu sering diajarkan oleh guru-guru kita sewaktu kita masih duduk dibangku Sekolah Dasar (SD), kini menjadi sosok yang bisa dibilang *ndeso* oleh kaum muda saat ini. Idealnya, generasi mudalah yang seharusnya menjadi penerus kemajuan akan budaya itu sendiri, bukan dengan mengubur rapat-rapat budaya tersebut.

Realita yang lain mengenai masyarakat yang kurang mengapresiasi budaya sendiri adalah hampir semua stasiun televisi hanya mengejar *rating* dan sangat jarang menampilkan acara-acara yang menampilkan budaya-budaya lokal. Yang patut kita takuti adalah masa 20 hingga 30 tahun kedepan mungkin kebudayaan lokal seperti

ragam budayaan jawa, bahasa jawa sudah tidak digunakan lagi. Kadang orang malah malu menggunakan bahasa lokal dikira tidak maju dan *katro*.

Akhir-akhir ini banyak bangsa lain seperti orang Kanada, Jerman, Polandia, Jepang, Australia bahkan Amerika ada yang belajar tentang gamelan Jawa dan tembang-tembang Jawa, banyak orang Jawa yang meninggalkan budayanya dan ikut budaya barat. Salah satu upaya untuk mengantisipasi pudarnya kesenian wayang, Universitas Indonesia (UI) telah menggelar Wayang Goes to Campus (WGTC) pada tanggal 4-5 April. Acara yang bertajuk "Tak Kenal Maka Tak Wayang" tersebut merupakan hasil kerjasama antara Komunitas Wayang UI dengan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI dan Institut Seni Indonesia Surakarta [2].

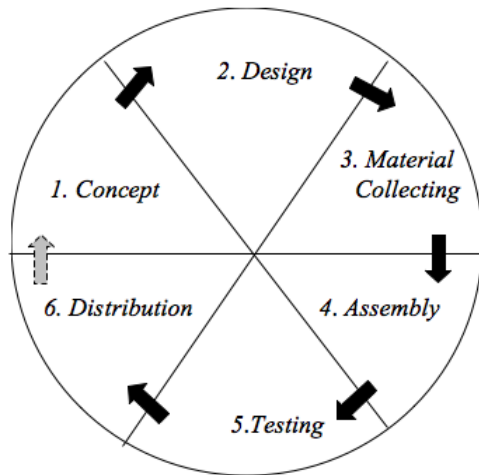
Dari beberapa kenyataan di atas, maka penulis merasa tertarik untuk mengangkat pengenalan wayang dalam masyarakat khususnya para remaja melalui *yangpik* (wayang apik) berbasis *mobile* yang diharapkan dapat tetap mengenal tentang budaya Indonesia khususnya

pewayangan untuk meningkatkan motivasi masyarakat Indonesia untuk dapat mencintai budaya sendiri. *Yangpik* (wayang apik) berbasis *mobile* merupakan salah satu inovasi pengenalan wayang dimana *yangpik* ini terbuat dari macromedia flash 8 yang berisi sekumpulan konsep wayang seperti macam-macam wayang, cerita wayang, gambar tokoh wayang dan nilai budi kehidupan yang tersirat dalam cerita maupun gambaran watak tokoh wayang itu sendiri. Selain itu *yangpik* (wayang apik) mempunyai gambar-gambar animasi yang mendukung pewayangan, sehingga lebih menarik para pengguna *yangpik* ini. *Yangpik* ini merupakan aplikasi pewayangan yang berbasis *mobile* yang praktis, efektif, dan efisien karena dapat digunakan oleh siapapun, kapanpun dan di manapun.

2. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi penelitian pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo. Dalam metodologi penelitian pengembangan multimedia ini mempunyai enam tahapan [13]. Keenam tahapan

metodologi penelitian pengembangan multimedia ini dapat tergambarkan pada pola gambar berikut ini:



3. PEMBAHASAN

Penelitian ini mengacu pada metode penelitian pengembangan tipe model procedural yang merupakan model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model yang digunakan ini diadaptasi dari model yang sudah ada yaitu *flash* untuk *desktop* dikembangkan menjadi berbasis *mobile* karena perangkat *mobile* sudah *familier* dan mudah dibawa kemana-mana sehingga orang akan mudah untuk mempelajari materi yang ada di dalam aplikasi tersebut. Dalam prosedur pengembangan model ini ada tahap dimana harus dilakukan uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk. Setelah mendapatkan data pada tahap ini, maka selanjutnya akan dilakukan analisis validitas dan reliabilitas sebagai pengukur tingkat

kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen, dan instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Dalam analisis validitas diperoleh hasil analisis butir soal bahwa soal uji nomor 1, 2, 3, 4, 7, 10, 11, 13, 15 soal tersebut valid. Sedangkan soal nomor 5, 6, 8, 9, 12, dan 14 tidak valid. Sedangkan dalam analisis reliabilitas diketahui dari hasil penghitungan *Guttman Split-Half Coefficient* sebanyak 0,885. Artinya instrument tersebut menghasilkan data yang reliabel karena $0,885 > 0,60$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hasil uji skala kecil bersifat reliabel. Hasil pengamatan daya tarik pada uji coba skala kecil ini diperoleh sebanyak 85 % dari responden sudah memiliki daya tarik yang baik.

Setelah dilakukan uji coba lapangan skala kecil, maka selanjutnya adalah merevisi produk. Yang direvisi adalah sebagian isi aplikasi *yangpik* termasuk soal instrumen yang akan berubah jumlahnya dengan hanya mempergunakan soal yang valid. Soal yang valid tersebut digunakan dalam tahap selanjutnya yakni uji skala besar. Dari hasil penghitungan nilai keefektifan penggunaan *yangpik*. diperoleh sebanyak 41 siswa yang tuntas dari 50 siswa, maka nilai keefektifan penggunaan aplikasi *yangpik* berbasis *mobile* sebanyak 82 %. Apabila sekurang-kurangnya 73%

nilai keefektifannya maka dikatakan *yangpik* efektif mengenalkan budaya wayang terhadap masyarakat Indonesia khususnya para remaja.

Data tersebut menunjukkan bahwa *yangpik* efektif karena keefektifannya lebih dari 73 %. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa aplikasi *yangpik* berhasil efektif mengenalkan budaya wayang terhadap masyarakat Indonesia khususnya para remaja. Selain itu dalam pengamatan daya tarik terhadap penggunaan *yangpik* diperoleh data klasikal sebanyak 77,52 % yang memiliki daya tarik baik. Dengan skor klasikal tersebut, maka disimpulkan bahwa daya tarik siswa dalam penggunaan *Yangpik* (Aplikasi Wayang Apik) berbasis *mobile* termasuk dalam kategori baik.

4. SARAN DAN KESIMPULAN

Perancangan perangkat lunak multimedia budaya wayang ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi *user* yang belum mengenal wayang. Pada proses perancangan perangkat lunak ini, penulis mencoba untuk menampilkan desain tampilan seatraktif dan seinteraktif mungkin. Meski pada menu terkesan monoton dengan tampilan grafis dan animasi yang serupa, namun hal tersebut bertujuan agar *user* dapat dengan cepat memahami dan menggunakan perangkat lunak pembelajaran ini .

Kesimpulan perangkat lunak pembelajaran ini adalah perlunya multimedia budaya wayang untuk melestarikan budaya supaya tidak punah termakan oleh zaman karena wayang salah satu warisan budaya dari nenek moyang yang mengandung nilai-nilai kehidupan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] http://dglib.uns.ac.id/pengguna.php?mn=detail&d_id=30279, diupdate tanggal 6 April 2013
- [2] M.H., Nanda (2010). *Wayang*. Yogyakarta: Bintang Cemerlang.
- [3] <http://krjogja.com/>, diupdate tanggal 6 April 2013.
- [4] Munir (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Telekomunikasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- [5] Alter, Steven. (1992). *Information Systems. California: A Management Perspective*.
- [6] Lucas (1999). *Information Technology and the Productivity Paradox*. New York: Oxford University Press.
- [7] Pramono, Andi (2004). *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi.
- [8] <http://id.wikipedia.org/wiki/Budaya>, diupdate tanggal 6 April 2013.
- [9] Mulyana (2006). "Komunikasi Antar Budaya" *Studi Dalam:*

- Panduan Berkomunikasi dengan Orang-Orang Berbeda Budaya.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [10] Mulyono, Sri (1983). *Simbolisme dan Mistisisme dalam Wayang.* Jakarta: Gunung Agung.
- [11] <http://sosbud.kompasiana.com/2012/11/28/-khasanah-wayang-dalam-budaya-bangsa-indonesia-512418.html>, diupdate tanggal 6 April 2013.
- [12] Yasasusastra, Syahban J. (2008). *Mengenal Tokoh Pewayangan.* Yogyakarta: Pustaka Mahardika.
- [13] Tim Puslitjaknov (2008). *Metode Penelitian Pengembangan.* Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian Dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- [14] Arikunto, Suharsimi (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.
- [15] Masrukhin (2009). *Metodologi Penelitian Kuantitatif.* Kudus: STAIN Kudus.
- [16] Nurgiyantoro, Burhan (2001). *Penilaian Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra.* Yogyakarta: BPFE.
- [17] <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Membuat%20Animasi%20Dengan%20Menggunakan%20Macromedia%20Flash.pdf> diupdate tanggal 6 April 2013.
- [18] http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CCgQFjAA&url=http%3A%2F%2Fdigilib.its.ac.id%2Fpublic%2FITs-Undergraduate-16784-3407100010-Chapter1.pdf&ei=xhj1Ub_LPN_DJrAfC04CwDg&usg=AFQjCNF4oBXmQxsWuyAj_28VDtQT_oYJkaA&bvm=bv.49784469.d.bmk diupdate tanggal 3 Mei 2013.
- [19] http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=17&cad=rja&ved=0CEoQFjAGOAO&url=http%3A%2F%2Fjurnal.fkip.uns.ac.id%2Findex.php%2Fsejarah%2Farticle%2Fdownload%2F435%2F307&ei=qC71UaLnHsrJrAeV94DoDQ&usg=AFQjCNHG2SobxYBZ-qutPnQrhc3UsV_tWw&bvm=bv.49784469.d.bmk diupdate tanggal 3 Mei 2013.
- [20] <http://ilmuenterprise.wordpress.com/2011/07/17/metode-pengembangan-multimedia/> diupdate tanggal 20 oktober 2013.