

PELESTARIAN CERITA RAMAYANA MELALUI MEDIA WAYANG LIMBAH KERTAS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI SUKOHARJO

Rahel Olivia Chandra Estoni Putri¹, Nadiah Arif Firdausi²,
Bayu Adi Susetya³, dan Basnendar Herry Prilosadoso⁴

¹Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

²Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

³Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

⁴Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

¹rahelolivia12@gmail.com, ²nadiahfirdausi1209@gmail.com,

³bayuadisusetya9f@gmail.com, ⁴basnendar@yahoo.com

ABSTRACT

The phenomenon of increasingly intense globalization in the present, where in the condition of the collapse of the nation's morality with the increasingly culture of hedonism and individualism without life among the younger generation. The decreasing awareness of moral values that have been passed down through generations by the ancestors, has begun to be displaced by norms and regulations from the west that tend to be incompatible with the conditions of our society. Solutions to counteract or reduce the culture, one of them through cultural arts. This activity is an effort to preserve traditional arts, especially wayang kulit and as a medium of character education for elementary school students. Implementation of activities as locations in SD Negeri 05 Wirun Sukoharjo. The method in carrying out this introduction activity prioritizes activeness between participants and mentors supported by the use of media and training models that are effective and efficient with the aim of training materials that can be accepted by the training participants, namely elementary students well. Broadly speaking, a design design especially WALIMBA (WAYang LIMBAh kertAs / Waste Paper Puppet) refers to David Gibson's theory with the design stages in three major groups, namely: planning, design and implementation. While the stages of implementation of activities through 3 (three) methods, namely: the method of togetherness approach, personal approach, and partnership approach. Paper Puppet Waste is packaged so well that students can be creative and play while learning, besides this activity is one of the main ways to preserve puppets.

Keywords: puppet, art, culture, Indonesia, paper waste, conservation.

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Indonesia memiliki seni tradisi berupa wayang memiliki sejarah dan riwayat yang panjang, dimana di setiap wilayah Nusantara, wayang memiliki perkembangan dan kisah yang menarik. Cerita rakyat berupa wayang, dimana budaya lisan pasti dalam jumlah besar, tetapi sebagian besar mereka tidak terdokumentasi dengan baik, perlu dikembangkan dalam hal cerita, presentasi, dan penggunaan media alternatif lainnya. Selain itu, untuk membuat generasi muda menerima cerita seni tradisi diperlukan penyesuaian dan diperlukan inovasi (Prilosadoso, dkk, 2019: 3).

Sampai saat ini, sebenarnya wayang masih menjadi salah satu hal yang identik dengan

kebudayaan di setiap daerahnya. Seni pertunjukan wayang meliputi seni suara, seni sastra, seni musik, seni tutur, seni rupa, dan lain-lain. Ada pihak beranggapan, bahwa pertunjukan wayang bukan sekedar kesenian, tetapi mengandung lambang-lambang keramat. Sejak abad ke-19 sampai dengan sekarang, wayang telah menjadi pokok bahasan serta dideskripsikan oleh para ahli. Wayang sendiri biasa digunakan sebagai keperluan hiburan seperti pertunjukan panggung dan beberapa juga digunakan berupa seni pertunjukan drama yang menayangkan legenda Indonesia. Ada pula pengertian wayang secara umum adalah boneka kulit yang digunakan sebagai media penyaluran amanat dan cerita ke masyarakat luas pada zamannya. Tapi sangat disayangkan, seiring berjalannya waktu, bangsa Indonesia dalam era modernisasi mulai meninggalkan kebudayaan yang

satu ini. Perkembangan jaman dan teknologi saat ini memberi dampak akan hedonisme dan individualistis yang didapat dari pengaruh budaya dari barat menerpa kehidupan masyarakat, khususnya di kalangan generasi muda (Taum, 2018: 90-100). Sedangkan secara filosofis wayang diartikan sebagai bayangan, gambaran atau lukisan mengenai kehidupan alam semesta. Di dalam wayang digambarkan bukan hanya mengenai manusia, namun kehidupan manusia dalam kaitannya dengan manusia lain, alam, dan Tuhan Yang Maha Esa. Daya tahan dan daya kembang wayang ini telah teruji dalam menghadapi tantangan dari waktu ke waktu dengan kandungan kearifan lokal yang selalu menyertai perjalanan wayang dalam setiap masa (Prilosadoso, dkk. 2007: 17 -18).

Wayang Indonesia pada tanggal 7 Nopember 2003 telah dinobatkan oleh UNESCO, bahwa sebagai *a Masterpiece of the Oral and intangible Heritage of Humanity, or a Cultural Master peace of the World*. Oleh dunia keberadaan wayang diakui sebagai karya agung budaya dunia non bendawi. (S. H. Heriwati, dkk, 2019: 1551). Penetapan ini merupakan momentum untuk menggugah kesadaran berbagai kalangan terhadap budaya sekaligus kekuatan bangsa, sehingga mengangkat citra Indonesia di mata internasional. Kebudayaan menjadi nilai luhur yang penting untuk tetap dipertahankan dalam masyarakat. Bagaimanapun bentuk budayanya adalah termasuk hal yang berharga penyokong karakter masyarakat tradisi. Perlu adanya media yang baru, dan promosi yang lebih agar masyarakat tertarik khususnya untuk kalangan remaja yang memiliki tugas untuk mengemban pelestarian nilai-nilai tradisi (Guizar dan Panindias 2019: 77).

Konten seni tradisi yang ada dan tumbuh di Indonesia, cerita rakyat, seni tari, wayang, dan seni lainnya banyak mengandung muatan tentang pendidikan karakter merupakan transformasi nilai-nilai kehidupan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang di dalam lingkungan masyarakat. Konten wayang banyak mengandung muatan tentang pendidikan karakter merupakan transformasi nilai-nilai kehidupan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang di dalam lingkungan masyarakat (Sutedjo dan Prilosadoso, 2016: 23).

2. Media Permainan dalam Perkembangan Manusia

Menurut Jean Piaget telah membagi perkembangan kognitif menjadi 4 (empat) stadium utama dan beberapa sub-stadium. Perkembangan

kognitif pada anak usia prasekolah berada pada stadium pra-operasional dan akan terus berlanjut sampai usia 7 tahun (Suparno, 2006: 11). Pada usia ini anak mulai memiliki kemampuan untuk merencanakan, berusaha mencapai sesuatu, dan keteguhan dalam pencapaian tugas. Anak di usia ini memiliki motivasi untuk belajar dan berusaha untuk tampil baik dan melaksanakan kewajibannya. Aktifitas utama dalam usia ini adalah bermain yang memiliki unsur tujuan di dalamnya. Karakteristik permainan pada usia ini adalah dramatisasi atau bermain peran. Mereka senang sekali memakai kostum dan berpura-pura menjadi orang lain yang lebih dewasa. Namun juga harus diperhatikan agar kebiasaan dramatisasi ini tidak terus berlanjut sampai dewasa karena dapat mengakibatkan seseorang terbiasa untuk merepresentasikan dirinya dalam sosok yang berbeda.

Perkembangan kehidupan manusia telah diawali sejak individu masih dalam kandungan sampai menginjak usia dewasa. Tahapan-tahapan tersebut saling berkaitan dalam satu kesatuan yang utuh. Tahapan perkembangan individu anak diawali dari refleks kemudian perkembangan susunan syaraf pusat dan berkembangnya fungsi lain, antara lain: motorik, emosi, inteligensia dan sosial. Pembatasan mengenai usia anak banyak ahli yang memberi penjelasan yang bervariasi. Menurut Sharmi Mahdi (1983) dalam Sunarmi (2000: 12), yang dimaksud usia anak adalah usia 1 (satu) sampai dengan usia 12 (dua belas) tahun. Tahap tersebut dibagi lagi menjadi dua yaitu: (1) Usia balita yaitu usia satu tahun sampai usia lima tahun; (2) Usia sekolah yaitu usia enam sampai dengan usia dua belas tahun.

Permainan tradisional sendiri memiliki banyak manfaat untuk mengembangkan kepribadian anak karena cara bermain yang selalu berkelompok menjadikan anak belajar. Banyak pula permainan anak-anak yang dibuat sendiri, dengan bahan baku yang ada di sekitar dapat menjadikan anak berfikir kreatif dan di Indonesia memiliki ragam permainan tradisional yang dapat dicoba (Fikraturrosyida dan Murtono, 2018: 85).

3. Media Pembelajaran Kepada Siswa Sekolah Dasar

Perancangan media pembelajaran ini berupa media sebagai alat, perantara dimana tujuannya memudahkan manusia untuk menyampaikan sesuatu. Media pun dapat dikatakan komunikasi antar dua orang atau lebih yang saling berinteraksi agar apa yang disampaikan salah satu pihak dapat dimengerti oleh

pihak yang lainnya. Media bisa dikatakan sebagai penghantar untuk menyampaikan maksud dari seseorang ke orang lain agar dapat dipahami dengan mudah. Pelatihan yang mencoba diterapkan bagi peserta akan menitikberatkan aspek pengajaran sebagai unsur pokok dengan penggunaan aspek media pembelajaran yang tepat (Prilosadoso, dkk. 2017: 105). Penjelasan dari pengertian media bisa dikatakan pembentuk kesadaran sosial yang pada akhirnya menentukan persepsi orang terhadap dunia dan masyarakat tempat mereka hidup. Media pembelajaran khususnya untuk anak, artinya anak sebagai pribadi yang masih dalam proses beradaptasi dan banyak belajar dari lingkungan di luar dirinya sebagaimana lingkungannya (Lilis, 2014: 32).

Pengajaran akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistis menyerupai keadaan yang sebenarnya, namun tidaklah berarti bahwa media harus selalu menyerupai keadaan sebenarnya. Sebagai contoh adalah model. Model sekalipun merupakan gambaran nyata dari objek dalam bentuk tiga dimensi tidak dapat dikatakan realistis sepenuhnya. Sungguhpun demikian model sebagai media pengajaran dapat memberi makna terhadap isi pesan dari keadaan yang sebenarnya (Sudjana dan Rivai, 2009: 9). Secara singkat ada yang mendefinisikan media adalah sesuatu perangkat penyalur yang didapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima sumber. Sedangkan menurut Uno (2008: 2) mengemukakan bahwa hakikat pembelajaran adalah perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Disimpulkan dari pengertian di atas media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana menyalurkan informasi untuk mengedukasi seseorang dalam memahami suatu informasi yang disampaikan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan mempermudah anak untuk menangkap pengetahuan yang baru dalam belajar mereka.

4. Metode Perancangan dan Pelaksanaan Kegiatan

Metode dalam pelaksanaan kegiatan pengenalan ini mengutamakan keaktifan antara peserta dan mentor ditunjang dengan penggunaan media dan model pelatihan yang efektif dan efisien dengan bertujuan materi pelatihan dapat diterima oleh peserta pelatihan yaitu siswa sekolah dasar dengan baik. Secara garis sebuah perancangan desain khususnya WALIMBA (Wayang Limba Kertas) ini mengacu pada David Gibson (2009: 34) dinyatakan

bahwa merancang melalui beberapa tahapan dan proses dengan membagi tahapan perancangan dalam tiga kelompok besar, yaitu: perencanaan, desain dan implementasi. Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini menggunakan tiga metode yaitu:

a. Pendekatan Kebersamaan

Melalui pendekatan kebersamaan ini dalam pelatihan ditandai dengan tanpa adanya perbedaan antara siswa dan fasilitator. Aspek kebersamaan penting dan dapat dilakukan untuk suatu kegiatan pembelajaran yang bersifat kelompok. Selain itu aspek kebersamaan akan menjamin adanya interaksi yang maksimal diantara peserta, yang difasilitasi pengajar maupun guru agar tujuan atau materi yang disampaikan dapat diterima baik oleh siswa sekolah dasar.

b. Pendekatan Personal

Metode dengan melalui pendekatan personal, siswa sekolah dasar dapat menerima dan mampu menerapkan materi kegiatan yang disampaikan dengan baik. Penggunaan media yang bervariasi agar siswa tidak mengalami kesulitan dan suasana yang mendukung kegiatan, sehingga semua materi dapat diterima dan siswa sekolah dasar dapat menerapkan metode dalam kegiatan. Pembelajaran secara personal merupakan kegiatan mengajar yang menitikberatkan pada bantuan dan bimbingan belajar kepada masing-masing individu.

c. Prinsip Kemitraan

Metode ini akan menjamin terjalinnya kemitraan diantara pengajar dan peserta didik, khususnya siswa sekolah dasar. Metode ini akan memposisikan siswa tidak diperlakukan sebagai murid tetapi sebagai mitra belajar sehingga korelasi atau hubungan yang dibangun bukanlah hubungan yang bersifat memerintah, tetapi hubungan yang bersifat membantu, yaitu pengajar atau fasilitator akan berusaha semaksimal mungkin untuk membantu proses belajar siswa dalam kegiatan tersebut.

Pelaksanaan kegiatan berupa pengabdian kepada masyarakat mengenai pengenalan wayang melalui wayang limbah dari bahan kertas, dalam tahapannya memerlukan prosedur baik dari persiapan sampai tahap pelaksanaan. Alur pelaksanaan dapat dilihat dalam bagan di bawah ini :



Gambar 1. Bagan Alur Pelaksanaan Kegiatan Walimba (Wayang Limbah Kertas)
Sumber : Rahel Olivia CEP, 2018.



Gambar 3. Proses Pencarian Studi Literatur
Sumber : Camila Zahra Alrazi, 2019

II. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tahapan Penggalian Informasi

Tahapan pertama ini dibagi menjadi 2 (dua) sub tahapan lainnya, diantaranya yaitu observasi dan studi literatur.

1) Observasi

Tahap observasi yang dimaksud yaitu mengobservasi para siswa di SD Negeri Wirun 05 Mojolaban, Sukoharjo, baik dalam kebiasaan, tingkah laku, dan kesehariannya.



Gambar 2. Observasi dengan Kepala Sekolah SD Negeri Wirun, Mojolaban
Sumber : Ariq Utomo, 2019

2) Studi Literatur

Tahapan ini berupa pengumpulan data-data literatur baik dari buku, jurnal ilmiah maupun internet terkait dengan wayang baik dari perpustakaan internal kampus maupun dari sumber lain.

b. Tahapan Kreatif dan Konseptual

Tahapan ini melalui 2 (dua) sub tahapan, yaitu proses *brainstorming* dan penggalian ide yang bertujuan untuk mendapatkan konsep dan ide yang menunjang pelaksanaan PKM di lokasi nantinya.

1) *Brainstorming*

Tahapan tim melakukan proses diskusi dan curah pendapat tentang bagaimana metode dan media yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan PKM WALIMBA dengan segementasi siswa sekolah dasar. Kegiatan ini melibatkan dosen pembimbing dan dosen lain serta beberapa rekan mahasiswa diluar tim pelaksana agar mendapat masukan yang menunjang pelaksanaan di lapangan.



Gambar 4. Situasi Proses Kegiatan *Brainstorming*
Sumber : Rahel Olivia CEP, 2019

2) Penggalian Ide

Hasil dari tahapan dari proses *brainstorming* akan dicatat dan ditampung yang kemudian akan dibahas lebih dalam sebagai acuan perumusan baik metode maupun media yang akan digunakan.



Gambar 5. Proses Pengumpulan Hasil *Brainstorming*
Sumber : Bayu Adi Susetya, 2019

c. Tahapan Persiapan

Tahapan ini mencakup proses perancangan modul pelatihan dan model pelatihan.

1) Penyusunan Modul Pelatihan

Modul Pelatihan dibuat untuk mitra (SD Negeri Wirun 05 Mojolaban, Sukoharjo) sebagai acuan petunjuk cara membuat wayang dari limbah kertas dan pembelajaran cerita wayang Ramayana yang dikemas mudah dimengerti dan menarik sehingga materi dapat diterima bagi para siswa dan guru pembimbing nantinya.



Gambar 6. Proses Pembuatan Modul
Sumber : Nadiah Arif Firdausi, 2019

2) Model Pelatihan

Setelah penyusunan modul maka hal selanjutnya yang harus diperhatikan yaitu pemilihan model pelatihan yang akan dilakukan untuk melatih para siswa SD Negeri Wirun 05 Mojolaban, Sukoharjo dalam membuat wayang limbah kertas.



Gambar 7. Berlatih Menggunakan Media Pelatihan
Sumber : Milan Permadi, 2019

Model yang dipilih yaitu model interaktif dan praktik langsung melalui media boneka yang sesuai dengan karakter siswa dalam membuat wayang limbah kertas.

d. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan ini merupakan tahapan paling menentukan, dimana proses pelatihan, pementasan, evaluasi, dan penyusunan artikel, pengajuan HAKI, dan laporan kemajuan. Tahapan lebih detil dapat dipaparkan melalui 4 (empat) dibawah ini, yaitu :

- 1) Pelatihan Pembuatan Wayang Limbah Kertas
Sub tahapan ini adalah saat dimana cara membuat wayang limbah kertas mulai diajarkan kepada siswa SD Negeri Wirun 05. Selain wayang buatan siswa, kami juga membuat wayang sendiri sebagai contoh dan juga nantinya sebagai alat peraga ketika para siswa melakukan pementasan.





Gambar 8. Proses Pembuatan Wayang Limbah Oleh Peserta
Sumber : Fajar Ramadani, 2019

- 2) **Pementasan Cerita Wayang Ramayana**
Setelah tahap pelatihan, maka dilanjutkan dengan tahap pementasan, diawali pembagian kelompok dan pemilihan tugas dari tiap kelompok antara lain yang bertugas sebagai pemeran (dalang), dan pengisi suara dari tokoh cerita Ramayana, seperti Rama, Dewi Shinta, Rahwana, dan Hanoman. Disini para siswa dilatih untuk mementaskan



Gambar 9. Pementasan WALIMBA oleh Siswa Secara Berkelompok
Sumber : Milan Permadi, 2019

- 3) **Tahapan Evaluasi**
Tahapan evaluasi ini sangat penting dilakukan sebab akan mengetahui sejauhmana materi maupun metode yang digunakan dapat diterima oleh peserta baik siswa maupun guru pembimbing. Evaluasi yang digunakan metode kuesioner baik kepada siswa dan guru yang dilakukan pada saat sebelum dan sesudah pelatihan, dimana hasilnya dapat sebagai data pembandingan untuk mengetahui seberapa jauh keefektifan media dan metodenya. Berikut contoh kuesioner yang dibagikan kepada responden baik untuk siswa maupun guru pendamping.

III. KESIMPULAN

Kegiatan ini sebagai salah satu alternatif pengenalan dan sekaligus pelestarian seni wayang kepada anak sekolah dasar. Pemilihan media pembelajaran serta metode perlu mendapat perhatian sebab karakter siswa sangatlah beragam. Metode yang sesuai akan memberi dampak akan diterima materi dan pesan yang ditargetkan. Dukungan suasana ceria, interaktif dan komunikatif sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat dimaksimalkan. Wayang Limbah Kertas (WALIMBA) ini dikemas dengan apik sehingga para siswa dapat berkreasi dan bermain sambil belajar merupakan salah satu upaya pelestarian wayang. Manfaat yang diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh para siswa saja, namun guru pengajar di SD Negeri 05 Wirun, Sukoharjo bahwa kegiatan ini dapat sebagai pengayaan media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mata pelajaran yang sejenis maupun yang lainnya. Penyempurnaan dan melengkapi kekurangan dalam perancangan media maupun pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini dirasa cukup banyak, sehingga kedepannya akan bisa lebih maksimal sehingga pembelajaran lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Sutedjo dan Basnendar Herry Prilosadoso, (2016), Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber, *Acintya: Jurnal Penelitian Seni Budaya*, Vol. 8 No. 1, Juni 2016. ISSN Online : 2655-5247 ISSN Cetak : 2085-2444. hal. 23.

Basnendar Herry Prilosadoso, dkk. (2019). Cartoon Character in Animation Media for Preserving Folklore Traditional Art in Surakarta, *SEWORD FRESSH 2019*, April 27, Surakarta, Indonesia, EAI DOI 10.4108/eai.27-4-2019.2286814, p. 3.

Basnendar Herry Prilosadoso, dkk. (2017). Jurnal Batoboh, *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. ISSN: 2548 – 5458 Volume 2, Nomor 2, Oktober 2017. Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang. hal. 105

- Basnendar Herry Prilosadoso, dkk. 2007. *Identitas Visual Desa Wisata Batik Cokrokembang Melalui Environment Graphic Design Sebagai Pengembangan di Kabupaten Pacitan*. Acyinta, Jurnal Penelitian Seni Budaya, Volume 9. No. 1 Juni 2007, ISSN: 2085-2444. hal 17 -18.
- Gibson, David. (2009). *The Wayfinding Handbook, Information Design for Public Places*. Princenton Architectural Press. New York. p.34
- Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008. hlm. 2.
- Lilis Dede. 2014. *Media Anak Indonesia: Representasi Idola Anak dalam Majalah Anak-Anak*. Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung, Sinar Baru Algensindo, hal 9.
- Paul Suparno, (2006). *Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Kanisius, Cet I, hal.11
- S. H. Heriwati, B. H. Prilosadoso, B. Pujiono, Suwondo, and A. N. Panindias, (2019). 3D Puppets Animation For Encouraging Character Education and Culture Preservation In Surakarta, *Int. J. Eng. Adv. Technol.*, vol. 9, no. 1, 2019. p.1551
- Sunami (2000) Alat Permainan Tradisional untuk Anak yang Bersifat Kompetitif di Karanganyar Ditinjau dari Aspek Ergonomi, Surakarta : STSI Surakarta, hal. 12
- Taum, Y. Y., 2018, The Problem of Equilibrium in The Panji Story: A Tzvetan Todorov's Narratology Perspective, *International Journal of Humanity Studies (IJHS)*, 2(1), 90-100.
- Vicky Tito Guizar dan Asmoro Nurhadi Panindias. (2019). Media Promosi Edukasi Sejarah Melalui Perancangan Karakter Visual Singo Ulung Bondowoso. *TEXTURE : Art & Culture Journal*. Vol 2, No 1 (2019) ISSN Cetak (Print) 2655-6766 ISSN Online 2655-6758. hal. 77.
- Vikhi Fikraturrosyida dan Taufik Murtono. (2018). Perancangan *Ambient Media* Sebagai Sarana Promosi Permainan Tradisional Komunitas Anak Bawang Surakarta, *TEXTURE : Art & Culture Journal*. Vol 1, No 1 (2018) ISSN Cetak (Print) 2655-6766 ISSN Online 2655-6758. hal. 85.