

Komik Online Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Wayang Di Era Digital

Ani Mardhina

Universitas Negeri Yogyakarta
animardhina.2021@student.uny.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan diperlukan bagi kehidupan manusia untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Salah satu pendidikan dasar yang wajib diajarkan adalah pelajaran Bahasa Jawa. Akan tetapi, banyak dari peserta didik yang menganggap bahwa pelajaran Bahasa Jawa itu sulit untuk dimengerti bahkan untuk dipahami. Terutama pada materi cerita wayang. Karena banyak dari peserta didik yang menganggap bahwa cerita wayang itu rumit, baik dari penokohan, makna hingga alur ceritanya. Di era digital seperti ini pula, tuntutan untuk menampilkan suatu hal menjadi lebih menarik dan mengikuti perkembangan zaman adalah sebuah keharusan. Dalam konteks permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, yang dimaksud dengan mengikuti perkembangan zaman adalah bagaimana seorang pendidik dapat mengajarkan materi pembelajaran itu sesuai dengan abad 21. Dalam hal ini akan dikembangkan media pembelajaran cerita wayang berbasis komik secara *online*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD). Metode ini digunakan untuk menghasilkan salah satu produk, yakni media pembelajaran wayang berupa komik *online*. Penelitian ini menjelaskan mengenai proses tahapan pembuatan media pembelajaran wayang berupa komik *online*. Langkah pembuatan media tersebut yakni dengan observasi, desain media, pembuatan media, dan validasi/evaluasi media. Selain itu dalam penelitian ini dijelaskan pula mengenai kelebihan dan kekurangan media komik.

Kata Kunci: media pembelajaran, komik *online*, cerita wayang.

Online Comics as an Innovation for Puppet Learning Media in the Digital Age

Abstract

Education is very important and necessary for human life to become a better person. One of the basic education that must be taught is Javanese language lessons. However, many of the students think that Javanese language lessons are difficult to understand even to understand. Especially on puppet story material. Because many of the students think that the wayang story is complicated, both from the characterizations, meaning to the storyline. In this digital era too, the demand to display something more interesting and keep up with the times is a must. In the context of the problems discussed previously, what is meant by keeping up with the times is how an educator can teach learning materials that are in accordance with the 21st century. In this case, an online comic-based learning media for wayang stories will be developed. This study uses the Research and Development (RnD) research method. This method is used to produce one product, namely wayang learning media in the form of online comics. This study

describes the process of making wayang learning media in the form of online comics. The steps for making the media are observation, media design, media creation, and media validation/evaluation. In addition, this study also explains the advantages and disadvantages of comic media.

Keywords: *learning media, online comics, wayang stories.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan diperlukan bagi kehidupan manusia untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Pendidikan secara umum mulai dikenal sejak dini, yang diajarkan oleh orang tua, lingkungan, sekolah, atau bahkan dari diri manusia itu sendiri. Namun, pendidikan yang diajarkan di sekolah oleh guru melalui mata pelajaran yang dipelajari pada tingkatan kelasnya masing-masing memiliki kuantitas yang lebih banyak. Sebab, sekolah dianggap memiliki peran yang sangat penting untuk membangun generasi muda yang cerdas dan berkarakter Indonesia. Selain itu, masih banyak ditemui kasus-kasus yang berkaitan dengan kurangnya perhatian orang tua terhadap anak-anaknya dalam hal pendidikan. Padahal, pada dasarnya pendidikan merupakan salah satu kewajiban yang harus dituntut oleh tiap-tiap manusia. Hal ini sesuai dengan bunyi pasal 31 ayat 1 dan 2 UUD 1945, yakni “Tiap-tiap warga negara berhak mendapat pengajaran. Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional, yang diatur dengan Undang-undang.” Sehingga melalui ketetapan tersebut dapat disimpulkan bahwa negara harus menjamin tiap-tiap warga negaranya untuk mendapatkan pendidikan secara merata baik pelajaran yang umum atau khusus, dan yang bersifat nasional atau kedaerahan.

Maksud dari pendidikan yang bersifat kedaerahan ini adalah pendidikan yang berkaitan dengan budaya dan bahasa lokal suatu daerah. Sebagai contohnya adalah mata pelajaran seni budaya dan bahasa daerah. Namun di masa sekarang ini, tidak sedikit instansi yang menggabungkan dua mata pelajaran ini menjadi satu. Sebab bahasa juga merupakan bagian dari kebudayaan. Biasanya, mata pelajaran ini mempelajari tentang ragam budaya, tataran bahasa, dan semua hal yang berkaitan dengan kebudayaan daerah. Salah satu daerah yang menerapkan pembelajaran bahasa daerah di sekolahnya sejak sekolah dasar adalah pulau Jawa. Pulau Jawa merupakan salah satu pulau terbesar di Indonesia yang terbagi menjadi beberapa daerah seperti, DKI Jakarta, Banten, Jawa Timur, Jawa Barat, Jawa Tengah, dan D. I. Yogyakarta.

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu daerah di pulau Jawa yang sangat menjunjung tinggi kebudayaannya melalui berbagai cara. Salah satunya adalah melalui jalur pendidikan. Mata pelajaran bahasa daerah Jawa ini diajarkan pada sekolah-sekolah mulai dari tingkat pendidikan dasar, menengah, hingga ke perguruan tinggi (sebagai salah satu program studi). Hal ini sesuai dengan keputusan Gubernur DIY nomor 64 tahun 2013 bab I pasal 3 tentang mata pelajaran bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib di sekolah/madrasah. Muatan lokal bahasa Jawa di sekolah/madrasah ini diharapkan berfungsi sebagai wahana untuk menyemaikan nilai-nilai pendidikan etika, estetika, moral, spiritual, dan karakter.

Namun, kenyataan yang terjadi di lapangan justru sebaliknya. Para peserta didik kurang memperhatikan pelajaran Bahasa Jawa. Hal tersebut dikarenakan para peserta didik lebih mementingkan mata pelajaran lain yang diujikan dalam ujian nasional. Selain itu, banyak dari peserta didik yang menganggap bahwa pelajaran Bahasa Jawa itu sulit untuk dimengerti bahkan untuk dipahami. Terutama pada materi cerita wayang. Karena banyak dari peserta didik

yang menganggap bahwa cerita wayang itu rumit, baik dari penokohan, makna hingga alur ceritanya.

Materi yang ditekankan dalam pembelajaran Bahasa Jawa pada bab cerita wayang biasanya adalah mengenai alur cerita wayang dan ajaran moral sesuai lakon cerita yang disajikan. Baik cerita yang bergenre Mahabharata atau Ramayana. Wayang sendiri merupakan salah satu bentuk teater tradisional yang paling tua. Kata wayang diduga berasal dari kata wewayangan yang artinya bayangan. Dugaan ini sesuai dengan kenyataan pada pertunjukan wayang kulit yang menggunakan kelir, secarik kain, sebagai pembatas antara dalang yang memainkan wayang, dan penonton di balik kelir itu. Penonton hanya menyaksikan gerakan-gerakan wayang melalui bayangan yang jatuh pada kelir (Endraswara, 2017: 7). Endraswara (2017: 27) juga menjelaskan bahwa wayang merupakan gambaran hidup dan sekaligus lingkungannya. Selain itu, wayang juga dapat diartikan sebagai salah satu jenis kebudayaan Jawa yang telah ada dan dikenal oleh masyarakat Jawa sejak kurang lebih 1500 tahun yang lalu. Kebudayaan Hindu masuk ke Jawa membawa pengaruh pada pertunjukan bayang-bayang, yang kemudian dikenal dengan pertunjukan wayang. Dalam penyebaran agama Hindu di pulau Jawa, para Brahmana menggunakan kitab Mahabharata dan Ramayana selain kitab Weda sehingga kedua kitab ini dikenal masyarakat Jawa. Cerita wayang semula menceritakan petualangan dan kepahlawanan nenek moyang kemudian beralih ke cerita Mahabharata dan Ramayana. Pada zaman Hindu ini seni cerita wayang semakin populer terutama dengan disalinnya ke dalam bahasa Jawa Kuno (Puspitasari, 2008: 4 dalam Anggoro, 2018). Sedangkan jenis-jenis wayang terbagi atas wayang golek, wayang kulit, dan wayang orang (Endrawara, 2017: 19-25). Sehingga dapat disimpulkan bahwa wayang merupakan suatu warisan budaya Jawa yang dimainkan dengan menggunakan kelir dan merupakan gambaran kehidupan manusia dengan berlandaskan cerita Mahabharata dan Ramayana yang masing-masing lakon membawa nilai tuntunan tersendiri.

Di era digital seperti ini pula, tuntutan untuk menampilkan suatu hal menjadi lebih menarik dan mengikuti perkembangan zaman adalah sebuah keharusan. Dalam konteks permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, yang dimaksud dengan mengikuti perkembangan zaman adalah bagaimana seorang pendidik dapat mengajarkan materi pembelajaran itu sesuai dengan abad 21, yakni menggunakan teknologi yang menjadi keandrungan para peserta didiknya. Pasalnya, pada era digital seperti ini tidak jarang ditemui orang-orang dari berbagai usia menggunakan gawai dalam segala aktivitasnya. Baik untuk komunikasi, sebagai sarana hiburan, atau bahkan sebagai media pembelajaran. Apalagi, tuntutan pembelajaran yang harus tetap berjalan di tengah masa pandemi Covid-19 yang masih berlangsung saat ini. Sehingga gawai memang sangat efektif untuk dijadikan sebagai media penyampaian informasi terkait dengan materi pembelajaran utamanya. Akan tetapi, materi pembelajaran yang disampaikanpun hendaknya tetap dapat menumbuhkan rasa tertarik bagi para peserta didiknya. Hal ini bertujuan agar pembelajaran Bahasa Jawa tidak semakin membosankan dan dianggap tidak sulit untuk dipelajari. Salah satu cara untuk menjadikan pembelajaran Bahasa Jawa terutama pada bab cerita wayang menjadi menarik adalah dengan membuat kisah wayang tersebut menjadi sebuah komik. Sebab selain menarik, komik merupakan salah satu media yang sangat efektif untuk menyampaikan suatu gagasan cerita karena berupa rentetan gambar-gambar dengan keterangan yang singkat.

Dalam hal ini, menurut maestro komik Will Einser dalam McCloud (2008) komik diartikan sebagai seni berturutan. Meski demikian pengertian tersebut belum menjelaskan arti kata komik dan masih terbilang samar yang akan menimbulkan multi interpretasi (Hakim, 2017). Nana Sudjana (2013) juga mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Selain itu

komik juga dapat diartikan sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud, 2008: 9). Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik merupakan gambar-gambar atau lambang-lambang yang menggambarkan suatu karakter untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya.

Dari uraian latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini akan dibahas mengenai inovasi media pembelajaran Bahasa Jawa terutama pada bab cerita wayang dengan menggunakan media komik digital. Akan tetapi dalam penelitian ini, media komik digital pada bab cerita wayang hanya di batasi pada genre Mahabharata saja agar media yang dibuat menjadi lebih terfokuskan baik dari segi estetikanya maupun kualitasnya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan inovasi media pembelajaran mengenai bab cerita wayang, serta diharapkan mampu menajadi solusi problematika pembelajaran Bahasa Jawa tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD). Metode ini digunakan untuk menghasilkan salah satu produk, yakni media pembelajaran wayang berupa komik *online*. Penelitian ini menjelaskan mengenai proses tahapan pembuatan media pembelajaran wayang berupa komik *online*. Langkah pembuatan media tersebut yakni dengan observasi, desain media, pembuatan media, dan validasi/evaluasi media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi Media Pebelajaran Komik Online

Pemikiran mengenai inovasi media pembelajaran komik digital pada bab cerita wayang ini muncul atas dasar kejadian dan problematika yang terjadi di dalam dunia pendidikan. Selain itu, faktor tuntutan era digital serta masa pandemi Covid-19 yang berlangsung sampai saat ini mengharuskan para pendidik maupun peserta didik menggunakan gawai sebagai media komunikasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pemikiran mengenai inovasi media pembelajaran berupa komik digital dengan materi cerita wayang ini sangat efektif digunakan untuk pembelajaran dan dapat pula digunakan dalam rangka mempertahankan kebudayaan Jawa.

Dalam pembuatan media pembelajaran ini terdapat beberapa aspek atau tata cara yang harus diperhatikan. Menurut Sugiyono (2010) dan Sukmadinata (2009) dalam Nurhayati, dkk (2018: 96), keduanya berpendapat bahwa tataran atau tahapan yang harus dilakukan dalam pembuatan media adalah adaptasi dari model pengembangan versi Borg & Gall yang memuat: (1) analisis, (2) desain media, (3) membuat media, (4) produk akhir. Uraian mengenai tata cara dalam pembuatan media tersebut sebagai beriku.

1. Analisis

Tataran yang paling utama dalam pembuatan media pembelajaran adalah analisis kebutuhan. Tataran ini dilakukan untuk mengetahui keadaan yang terjadi di lapangan mengenai media pembelajaran yang terkait dengan cerita wayang. Dalam penelitian ini, tataran analisis terbagi menjadi dua hal, yakni analisis kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Jawa yang digunakan di Daerah Istimewa Yogyakarta terkait dengan materi cerita wayang genre Mahabharata utamanya. Sedangkan analisis yang kedua adalah analisis kebutuhan media pembelajaran yang compatible, desain media, *storyboard*, dan *flowchart* yang sesuai dengan materi pembelajaran, atau bahkan keadaan pendidik dan peserta didik di tengah pandemi ini.

2. Desain Media

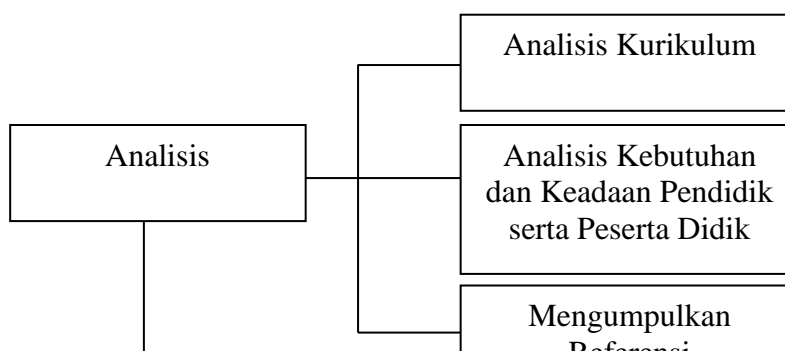
Tataran desain media dalam hal ini dilakukan dengan membuat perencanaan atau rancangan media pembelajaran yang akan dibuat. Perencanaan atau rancangan media pembelajaran ini diawali dengan pemilihan materi yang akan digunakan berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah dilakukan sebelumnya. Materi pembelajaran kemudian dipilih dan disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), serta indikator kurikulum 2013 yang digunakan. Kemudian materi yang digunakan dikumpulkan untuk selanjutnya dibuat rancangan media berupa desain *flowchart* dan *storyboard* media sebelum media pembelajaran dibuat. Hal ini bertujuan untuk lebih memudahkan pembuatan media pembelajaran nantinya.

3. Pembuatan Media

Pada tataran pembuatan media ini dilakukan untuk mewujudkan hasil dari desain *flowchart* dan *storyboard* media yang sudah dibuat dalam tataran sebelumnya. *Flowchart* dan *storyboard* media diwujudkan menjadi produk media pembelajaran dengan tetap memperhatikan urutan dalam *flowchart* dan inti dari *storyboard* yang telah dibuat. Sehingga pada pembuatan komik digital ini, gambar dan urutan cerita harus memperhatikan *flowchart* dan *storyboard* media pembelajaran tersebut.

4. Produk Akhir

Tataran terakhir dalam hal ini adalah revisi produk. Apabila media yang dibuat telah selesai, maka hal yang harus dilakukan adalah validasi para ahli. Selanjutnya, apabila ada hal yang perlu diperbaiki, maka yang harus dilakukan adalah segera memperbaiki produk sesuai dengan arahan yang diberikan oleh validator tersebut. Selain para ahli, validator untuk media pembelajaran ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Jawa. Sebab, nantinya media ini juga akan digunakan oleh mereka sebagai pendidik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, apabila semua validator telah menyetujui produk tersebut digunakan, maka media tersebut sudah dapat diakses secara mandiri oleh para peserta didik.



Gambar 1.Bagan Pengembangan Media Komik *Online*

Kelebihan Dan Kekurangan Produk

Tiap-tiap produk tidak ada yang nyata sempurna, tentu saja setiap produk memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Sebagai salah satu media visual, media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri apabila dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (1997: 22) dalam Mariyanah (2005) adalah sebagai berikut.

- a. Komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya.
- b. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- c. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain.
- d. Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Selain memiliki kelebihan, media komik juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Berikut merupakan kekurangan dari media komik menurut Trimo (1997: 22) dalam Mariyanah (2005).

- a. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
- b. Ditinjau dari segi bahasa, komik hanya menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
- c. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang sinting (*perverted*).
- d. Banyak adegan percintaan yang menonjol.

Uraian kelebihan dan kekurangan media komik di atas merupakan gambaran umum dari kekurangan maupun kelebihan media pembelajaran berbentuk komik. Sedangkan pada media komik Online materi wayang ini tidak menggunakan kata-kata kotor. Akan tetapi menggunakan kata-kata yang mengandung pesan-pesan pengetahuan. Selain itu gambar-gambar pelaku kekerasan diganti dengan contoh-contoh perilaku bernuansa moral dengan tetap memperhatikan lakon cerita yang disampaikan sesuai dengan kompetensi yang diujikan. Untuk adegan percintaan diganti dengan adegan yang mengarahkan rasa cinta dan kasih sayang terhadap sesama makhluk dan penciptanya.

SIMPULAN

Pembelajaran mulok Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diajarkan dari tingkatan dasar, menengah, hingga ke jenjang yang lebih tinggi. Peralihan melalui pembelajaran Bahasa Jawa, peserta didik secara tersirat telah mempelajari banyak hal, seperti sopan santun atau unggah-ungguh, kebudayaan, atau bahkan sastra. Namun pada realitanya, meskipun telah diwajibkan untuk mempelajari materi pembelajaran Bahasa Jawa, tidak sedikit pula peserta didik yang mengesampingkan dan bahkan sama sekali tidak memperdulikan pembelajaran Bahasa Jawa. Baik karena alasan sulitnya materi, media yang tidak memadai, atau dari segi pendidik yang memang kurang berkompeten pada bidangnya. Sehingga hal ini menjadikan bertambahnya problematika di tengah era digital dan era pandemi Covid-19 saat ini. Namun, setiap permasalahan tentu saja terdapat solusi yang dapat menjadikan suatu permasalahan itu menjadi lebih ringan atau bahkan teratasi seluruhnya. Seperti permasalahan mengenai materi cerita wayang dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang dianggap sulit karena kerumitan alur ceritanya. Pada penelitian ini solusi yang diberikan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital atau komik online yang diharapkan dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami alur cerita dan amanat yang terkandung dalam cerita wayang tersebut karena disajikan lebih menarik serta kekinian. Selain

itu, media komik online ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun oleh peserta didik ataupun pendidik melalui gawai mereka masing-masing.

REFERENSI

- Anggoro, Bayu. 2018. Wayang dan Seni Pertunjukan: Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah. *Jurnal Sejarah Peradaban Islam*. 2 (2): 122-123.
- Endraswara, Suwardi. 2017. *Antropologi Wayang: Symbolisme, Mistisisme, dan Realisme Hidup*. Yogyakarta: Morfalingua.
- Hakim, A.F. (2017). *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-alat Pembayaran Internasioanl pada Materi Perekonomian Terbuka*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mariyanah, Nur. (2005). *Efektivitas Media Komik dengan Media Gambar dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas II SMP N 1 Pengandn Kabupaten Kendal)*. Skripsi.Semarang: Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.
- Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurhayati, Endang dkk. 2018. *Suplemen Tugas Akhir TAS/TAKS/TABS*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Peraturan Gubernur tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah atau Madrasah. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/21626> (diunduh pada tanggal 2 Januari 2022)
- Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional. https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:yhO0OzLcIvkJ:https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU_2003_No_20_-_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf+&cd=11&hl=id&ct=clnk&gl=id (diunduh pada tanggal 2 Januari 2022).