

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan hiburan barat yang datang ke Indonesia menjauhkan generasi muda dari seni tradisional, salah satunya adalah wayang kulit. Generasi muda lebih menyukai hiburan berupa konser musik, film dan *game*, yang didukung oleh teknologi yang canggih. Wayang kulit menjadi sangat terpinggirkan bahkan ada beberapa generasi muda yang hanya sekedar mengetahui bahwa wayang tersebut merupakan kesenian dari Jawa namun tidak mengetahui makna dari setiap gerakan yang dimiliki oleh wayang tersebut yang memiliki pesan tersirat dalam setiap pertunjukannya, maka dari itu dibutuhkan suatu media pengenalan wayang untuk mendekatkan generasi muda pada wayang kulit, yang dapat dilakukan dengan wayang kulit digital.

Wayang kulit merupakan kesenian tradisional rakyat Indonesia yang mampu bertahan dan dapat diakui eksistensinya melampaui lintas zaman dan benua. Jika menengok sejarah budaya Jawa, wayang kulit sudah berkembang sejak abad ke-15 dan hingga saat ini masih banyak penggemarnya meskipun dari kalangan tertentu. Wayang kulit adalah bentuk kesenian yang menampilkan adegan drama bayangan boneka yang terbuat dari kulit binatang, berbentuk pipih, diwarnai dan bertangkai (Budi, 2002). Yang dimainkan oleh seorang dalang dengan menyuguhkan kisah-kisah atau cerita-cerita klasik seperti Ramayana dan Mahabharata yang kental dengan budaya

Hindu-India yang diadaptasikan dengan budaya Jawa. Dalam Kesenian wayang kulit terdapat dua entitas penting yang selalu dinamis mengikuti perubahan zaman dan isu ditengah masyarakat yaitu sosok Dalang dan Lakon (tokoh yang diperankan). Dalang sebagai aktor yang memainkan boneka dengan mengarahkan penonton pada sebuah kisah yang ingin dituju. Seorang dalang yang hebat, tidak hanya cakap dalam bercerita dan memainkan boneka, akan tetapi juga mampu mengarahkan alur doktrinisasi terhadap penonton.

Sehingga pementasan wayang kulit tidak hanya sebatas hiburan rakyat semata.

Sedangkan lakon adalah tokoh dalam cerita yang diperankan dalam suatu pagelaran. Lakon ini sangat dipengaruhi unsur budaya lokal klasik dan budaya luar. Lakon yang dipengaruhi budaya lokal didasarkan pada kisah-kisah leluhur dan hasil kreasi dalang pendahulu, seperti Semar, Gareng, Petrok dan Bagong. Sedangkan lakon yang berasal dari budaya luar seperti yang dikisahkan dalam kisah Ramayana dan Mahabarata dengan lakon Rama, Rahwana, hingga Pandawa Lima dan seterusnya. Sedangkan varian dari boneka yang dimainkan tergantung pada upacara atau pagelaran yang dilakukan.

Karena nenek moyang masyarakat Indonesia adalah penganut animisme dan dinamisme, yang mempercayai bahwa setiap benda memiliki kekuatan dan roh, sehingga pewayangan diwujudkan dalam bentuk arca dan gambar. Yang mana pada setiap bentuk wayang memiliki kekuatan yang disimbolkan pada bentuk muka dan ukuran wayang.

Agar generasi muda dapat tertarik untuk mengenal wayang sebagai salah satu kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia, maka dibutuhkan suatu media

yang dapat mengemas wayang menjadi sebagai sesuatu yang menarik, tidak membosankan, dan menjadi sangat diminati oleh generasi muda Indonesia yakni dengan menciptakan wayang digital. Wayang digital yang akan dirancang merupakan suatu media pengenalan wayang berbasis *flash* yang menyediakan beberapa informasi umum seputar wayang dan gerakan-gerakan dasar yang terkandung dalam sebuah pertunjukan wayang. Perancangan wayang digital ini menerapkan metode *Computer Assisted Instruction (CAI)*, dimana metode ini merupakan pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu dalam pengajaran selain itu generasi muda akan lebih tertarik untuk mempelajari wayang jika disajikan dalam bentuk permainan digital. Aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction (CAI)* (Arsyad A, 2002). CAI merupakan pengembangan daripada teknologi informasi terpadu yaitu komunikasi (interaktif), audio, video, penampilan citra (*image*) yang dikemas dengan sebutan teknologi multimedia. CAI mencakup penggunaan komputer yang berhubungan secara langsung dengan siswa maupun pendidik. Dalam hal ini CAI dapat digunakan untuk mengajar dan melatih dalam mempelajari suatu disiplin ilmu. Model yang terdapat dalam CAI ini berupa *tutorial, drill and practice, simulasi, game* dan *problem-solving*. CAI telah dikembangkan ahir-akhir ini dan telah membuktikan manfaatnya untuk membantu guru dalam mengajar dan membantu peserta didik dalam belajar (Sri Kusumadewi. dkk, 2000). Perancangan dan pembangunan aplikasi sebuah media pembelajaran CAI menitik beratkan pada sebuah

komunikasi pengguna dengan komputer. Komunikasi antara pengguna dengan komputer dalam CAI meliputi tahap-tahap komputer menyajikan materi, pengguna mempelajari materi, komputer mengajukan pertanyaan, pengguna memberikan respon, komputer memeriksa respon tersebut, bila dinilai benar, komputer menyajikan materi berikutnya, tetapi jika dinilai salah, komputer memberikan jawaban yang benar beserta penjelasannya. Sebuah aplikasi pembelajaran CAI yang menarik dan efektif harus mengandung komponen-komponen multimedia didalamnya yang interaktif. CAI yang terbangun dengan baik harus mempunyai manfaat dalam hal fleksibilitas waktu, fleksibilitas kecepatan pembelajaran serta efektivitas pembelajaran.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dibutuhkannya suatu media pengenalan wayang bagi generasi muda Indonesia yang bersifat digital. Oleh karena itu kali ini penulis mengambil judul “**Perancangan Media Pembelajaran Wayang Digital Berbasis *Flash* Menggunakan Metode CAI**”.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang wayang digital sebagai media pengenalan wayang secara umum berbasis *adobe flash* ?
- b. Bagaimana menerapkan CAI dalam merancang wayang digital ?

1.3 Batasan Masalah

- a. Wayang digital yang dirancang merupakan media pengenalan wayang purwa secara umum.

- b. Wayang digital yang dirancang hanya mengenalkan gerakan dasar yang dimiliki oleh wayang purwa beserta pengenalan terhadap tokoh-tokoh wayang purwa.
- c. Media pembelajaran wayang digital tersebut merupakan media yang bersifat *offline*.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Menciptakan media pembelajaran wayang yang interaktif.
- b. Memberikan pengetahuan tentang cara pembuatan wayang digital yang interaktif berbasis *adobe flash*.
- c. Memberikan pengetahuan tentang wayang secara umum bagi generasi muda Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat manfaat dari penelitian yang dikerjakan yakni :

- a. Bagi Universitas Internasional Batam : Menyediakan referensi tambahan dalam membangun suatu sistem multimedia berbasis *flash* khususnya dalam pembuatan media pembelajaran wayang digital.
- b. Bagi Penulis : Dapat menambah pengetahuan dan menyelesaikan sebagian syarat untuk memperoleh gelar S1 Sistem Informasi di Universitas Internasional Batam.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan yang digunakan dalam metodologi penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan secara singkat mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang rancangan yang digunakan dalam penelitian, terdiri dari Alur Penelitian, Analisis Permasalahan, dan Perancangan Sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas perancangan sistem yang akan dibuat, meliputi pembahasan implementasi dan pengujian sistem.



BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil laporan dan sistem yang telah dibuat.