

WORKSHOP KREATIF KARAKTER WAYANG MATERIAL LIMBAH SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENI TRADISI UNTUK SISWA SD NEGERI VI MOJOSONGO SURAKARTA

Subandi¹, Basnendar Herry Prilosadoso², Rahel Olivia Chandra Estoni Putri³

^{1,2,3}Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Email: ¹subandi58@isi-ska.ac.id, ²basnendar@yahoo.com, ³rahelolivia12@gmail.com

ABSTRAK

Wayang di Indonesia memiliki sejarah dan riwayat yang panjang, dimana di setiap wilayah Nusantara, wayang memiliki perkembangan dan kisah yang menarik. Sampai saat ini, sebenarnya wayang masih menjadi salah satu hal yang identik dengan kebudayaan di setiap daerahnya. Fenomena makin gencarnya arus globalisasi di masa sekarang ini, dimana dalam kondisi makin rapuhnya moralitas bangsa dengan makin maraknya budaya hedonisme dan individualistik menerpa kehidupan di kalangan generasi muda. Makin menurunnya kesadaran nilai-nilai moral yang sudah turun-temurun dijalankan oleh nenek moyang, sudah mulai tergeser oleh norma dan aturan dari barat yang cenderung tidak sesuai dengan kondisi masyarakat kita. Solusi untuk menangkal ataupun mengurangi budaya tersebut, salah satunya melalui seni budaya. Kegiatan ini untuk upaya melestarikan seni tradisi, khususnya wayang kulit dan sebagai media pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar. Pelaksanaan kegiatan yang sebagai lokasi di SD Negeri Mojosongo VI Surakarta. Metode dalam pelaksanaaan 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 workshop kreatif ini mengacu pada teori David Gibson dengan tahapan perancangan dalam tiga kelompok besar, yaitu: perencanaan, desain dan implementasi. Sedangkan tahapan pelaksanaan kegiatan melalui 3 (tiga) metode, yaitu : metode pendekatan kebersamaan, pendekatan personal, dan pendekatan kemitraan. Wayang Limbah Kertas ini dikemas dengan baik sehingga para siswa dapat berkreasi dan bermain sambil belajar, selain itu kegiatan ini merupakan salah satu upaya pelestarian wayang.

Kata kunci: Siswa Sekolah Dasar, Workshop, Wayang, Limbah, Pelestarian Tradisi.

ABSTRACT

Wayang has a lengthy history in Indonesia, with each part of the archipelago having its own distinctive development and legends. Until today, wayang has remained a typical feature of each region's culture. The phenomena of extremely strong globalization current flow today, where in the increasingly fragile state of the nation's morals with the emergence of hedonistic and individualistic cultures, impacted life among the younger generation. The fading awareness of moral principles passed down through centuries run by ancestors has begun to be altered by norms and rules from the west, which do not correspond to the conditions of the original society. One of the solutions to counteract or reduce the foreign culture is through cultural arts. This activity serves as the effort to preserve traditional art, especially wayang and as a medium of character education for elementary school students. The implementation of activities is at a public elementary school, SD Negeri Mojosongo VI Surakarta. The method in carrying out this introductory activity prioritizes participants and mentors activeness, supported by the use of media and effective and efficient training models with the aim that training materials being well-accepted by the trainees, the elementary school students. In accordance with this, the design for this creative workshop refers to David Gibson's concept of designing phases divided into three broad groups: planning, design, and implementation. Meanwhile, the stages of activity implementation involve three approaches: mutual, personal, and collaboration. This Paper Waste Wayang is neatly packaged to support the kids in creatively playing while learning; also, this activity contributes to the wayang preservation.

Keywords: : Elementary School Students, Workshop, Wayang, Waste, Tradition Preservation.

PENDAHULUAN

Wayang di Indonesia memiliki sejarah dan riwayat yang panjang, dimana di setiap wilayah Nusantara, wayang memiliki perkembangan dan kisah yang menarik. 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.

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 YME.



Gambar 1. Pertunjukkan Wayang Kulit

Sumber : Dok Pribadi, 2020

Seni wayang merupakan seni tradisi klasik karena merupakan karya seni nenek moyang kita yang berlangsung sejak lama diwariskan secara turun-temurun, dan telah mencapai puncaknya dalam wujud Wayang Kulit Purwa. Wayang sebelum terukir indah pada batu di Candi Borobudur dan Prambanan telah menjadi mitos, cerita, atau gambar yang telah ada sejak beratus tahun sebelumnya. Empu pencipta wayang di Jawa dengan bijaksana dapat menerima pengaruh ajaran Islam yang melarang menggambar yang realistik, sehingga wayang berubah menjadi gubahan manusia yang sangat stilatis, penuh dengan penggayaan, sehingga mendapat sebutan Wayang Purwa (*kawitan*, permulaan). Maksud permulaan adalah sebagai awal, perintis stilasi bentuk dan proporsi yang banyak berbeda dengan wujud manusia. Sedangkan *purwa* dalam waktu adalah awal dari masuknya agama atau budaya Islam di Jawa.¹

Tampilan wayang kulit baik dari aspek penokohan dan cerita akan mengandung filosofis yang adiluhung. Nilai-nilai cerita wayang bisa menjadi cermin jatidiri dan pengembangan karakter sebuah bangsa. Karakter adalah jatidiri, kepribadian, dan watak yang melekat pada diri seseorang yang berkaitan dengan dimensi psikis dan fisik. Pada tatanan mikro karakter adalah (i) kualitas dan kuantitas reaksi terhadap diri sendiri, orang lain, dan situasi tertentu, dan (ii) watak, akhlak, dan ciri psikologis.² Tahapan dalam perancangan workshop wayang dari limbah bekas ini diperlukan untuk mengetahui makna yang terkandung dalam karakter wayang dan cara -cara menceritakan kembali dalam bentuk perancangan yang baru dan menyasar penonton dari generasi muda. ³ Perlu dilakukan sebuah analisis bahasa rupa pada wayang kulit purwa sebagai obyek perancangan dan analisis bahasa rupa pada media sebagai alat untuk menyampaikan pesan untuk generasi muda, khususnya siswa sekolah dasar.

Indonesia memiliki seni tradisi berupa wayang memiliki sejarah dan riwayat panjang, 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 nampak akan hedonisme dan individualistik 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 November 2003 telah dinobatkan oleh UNESCO, sebagai *a Masterpiece of the Oral and intangible Heritage of Humanity, or a Cultural Masterpeace 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. Aktivitas 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 (Fikraturosyida 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 pengantar untuk menyampaikan maksud dari seseorang ke orang lain agar dapat dipahami dengan mudah. 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 realistik 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 realistik 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 penyiar 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 membelaarkan siswa. Disimpulkan dari pengertian di atas media pembelajaran adalah suatu alatatau 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 pelaksanaaan 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 workshop 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 di fasilitasi 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 bervariatif 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 terjalannya 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.

Berdasarkan observasi di lapangan, mitra memerlukan media alternatif sebagai wahana untuk mengenal karakter wayang sekaligus bermain dengan media limbah kertas yang sudah tidak berguna. Bentuk solusi atau pemecahan masalah tersebut adalah:

1. Memberi pengetahuan untuk turut memperkenalkan, mengembangkan dan melestarikan wayang sebagai warisan budaya bangsa.
2. Memberi pengetahuan dan workshop dasar keterampilan membuat karakter wayang sebagai dasar bagi siswa sekolah dasar dalam membentuk karakter diri.

Metode pelaksanaan terdiri dari enam tahap, yaitu: (1) Komunikasi: pembicaraan dengan mitra terkait dengan hakikat pengabdian masyarakat sebagai bagian dari pelaksanaan Tri Darma Perguruan Tinggi. Disampaikan pula tentang tujuan dan rencana pengabdian masyarakat, dan penegasan bahwa kegiatan akan dilakukan oleh dosen yang kompeten dengan materi terkait. Metode dalam pelaksanaaan kegiatan pengenalan ini mengutamakan keaktifan antara peserta dan mentor ditunjang dengan penggunaan media dan model *workshop* yang efektif dan efisien dengan bertujuan materi *workshop* dapat diterima oleh peserta *workshop* yaitu siswa sekolah dasar dengan baik.

Secara garis sebuah perancangan desain khususnya media workshop kreatif 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. Bagan alur metode pelaksanaan dapat dilihat bagan dibawah ini.



Gambar 2. Bagan Alur Workshop Kreatif Pengenalan Wayang dari Bahan Limbah untuk Siswa SD Negeri Mojosongo VI Surakarta
Sumber : Diolah dari Berbagai Sumber, 2021

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pelaksanaan kegiatan yang sesuai metode dapat dijelaskan dibawah ini.

A. Tahapan Penggalian Informasi

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

1) Observasi

Tahap observasi dengan mengunjungi di SD Negeri Mojosongo VI, Surakarta mengenai kondisi sekolah, siswa, dan hal yang terkait dengan pelaksanaan PKM.



Gambar 3. Persiapan Peserta Untuk Workshop
Sumber : Dok. Pribadi, 2021

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

Melalui dua sub tahapan, yaitu tahapan *brainstorming* (diskusi) dan pencarian ide yang bertujuan untuk mendapatkan konsep yang sesuai dan menunjang dalam pelaksanaan PKM di SD Negeri Mojosongo VI Surakarta nantinya.

1). Tahapan *Brainstorming*

Tahapan tim melakukan proses diskusi mengenai bagaimana metode dan media yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan PKM dengan siswa sekolah dasar sebagai mitra khususnya di masa pandemi. Kegiatan ini melibatkan tim dosen dan beberapa rekan mahasiswa agar mendapat masukan yang menunjang pelaksanaan PKM di lapangan.

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.

C. Tahapan Persiapan

Tahapan ini mencakup proses perancangan modul workshop dan model workshop.

1). Modul Workshop

Modul Workshop dibuat untuk mitra yaitu SD Negeri Mojosongo VI Surakarta 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.

2) Model Workshop

Setelah penyusunan modul maka hal selanjutnya yang harus diperhatikan yaitu pemilihan model workshop yang akan dilakukan untuk melatih para siswa SD Negeri Mojosongo VI Surakarta dalam membuat wayang limbah kertas. 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 workshop, pementasan, evaluasi, dan penyusunan artikel, pengajuan HAKI, dan laporan kemajuan. Tahapan lebih detil dapat dipaparkan melalui 4 (empat) dibawah ini, yaitu:

1) Persiapan Alat dan Bahan

Peralatan yang disiapakan seperti gunting, lem, penggaris, *cutter*, dan alat penunjang lainnya, seperti dibawah ini.



Gambar 4. Persiapan Bahan Limbah Untuk Workshop

Sumber: Dok. Pribadi, 2021

Sedangkan material limbah berupa limbah kertas, kain, dan botol plastik bekas minuman diperoleh dari pengepul di dekat lokasi PKM, seperti dalam foto dibawah ini.



Gambar 5. Persiapan Bahan Limbah Untuk Workshop

Sumber : Dok. Pribadi, 2021

2) Proses Workshop Pembuatan Wayang Limbah Kertas

Sub tahapan ini adalah saat proses cara membuat wayang limbah kertas mulai diajarkan kepada peserta PKM yaitu siswa SD Negeri Mojosongo VI Surakarta.



Gambar 6. Pelaksanaan Workshop

Sumber : Dok. Pribadi, 2021

Workshop dilaksanakan di dalam kelas dengan penerapan prokes sebab sekolah masih dalam PTM Terbatas.



Gambar 7. Kegiatan Pembuatan Wayang Limbah
Sumber : Dok. Pribadi, 2021

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 workshop, dimana hasilnya dapat sebagai data pembanding untuk mengetahui seberapa jauh keefektifan media dan metodenya.

4) Penyusunan Artikel Ilmiah dan Laporan Kegiatan

a) Penyusunan artikel sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah kepada masyarakat dengan pembimbingan dosen yang secara intens kepada tim mahasiswa sehingga dihasilkan sebuah artikel ilmiah yang bisa dipertanggungjawabkan secara akademik.

- b) Penyusunan laporan kegiatan yang meliputi laporan tiap pelaksanaan kegiatan, penyusunan data dokumentasi, dan bukti lain yang terkait kegiatan PKM.

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. Dalam workshop 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 Mojosongo VI Surakarta 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.

Catatan Akhir

¹ Agus Ahmadi, 2016, *Kriya Kulit Kreatif Pengembangan Wayang Kulit Purwa*, Acintya, Jurnal Penelitian Seni Budaya, ISSN 2085-2444, Vol. 8 No. 1. Juni 2016. hal. 1

² Sri Hesti Herawati, 2014, *Tindak Tutur Direktif dalam Pertunjukan Wayang Relevans in yang dengan Pembentukan Karakter Bangsa*, Prosiding Seminar Nasional Prasasti, Kajian Linguistika dan Puitika dalam Perspektif Pragmatik,

Program Studi S3 Linguistik Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, 27 November 2017, ISBN 978-979-1533-87-4, hal. 205

³ Bima Nurian Aulan, Irfansyah dan Alvanov Z Mansoor, 2013. *Perancangan Ensiklopedia Digital Interaktif Tokoh Wayang Kulit Cirebon pada Mobile Device*, Wimba , Jur na 1 Komunikasi Visual, FSRD ITB Bandung, ISSN 2085-0948. Vol. 05 No. 2/2013. hal. 24.

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. 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*. Princeton 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. Pujiyono, 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.

Sunarmi (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