

Analisis Kebutuhan Model Media Audio Cerita Wayang Bagi Remaja

Needs Assessment of Puppet Story Audio Media Model for Teens

¹Mariana Susanti, ²Sri Wahyuni

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Jl. Sorowajan Baru No. 367, Banguntapan, Bantul, DIY, 55198

mariana.susanti@kemdikbud.go.id¹⁾, rr.sri@kemdikbud.go.id²⁾

Diterima: 25 Januari 2017 || Revisi: 15 Mei 2017 || Disetujui: 11 Juni 2017

Abstrak - Wayang merupakan warisan budaya Nusantara sekaligus warisan budaya dunia yang memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. Sekarang ini generasi muda Indonesia dianggap tidak lagi memerhatikan keberadaan wayang. Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK) menyikapi fenomena ini dengan melakukan analisis kebutuhan tentang cerita wayang sebagai media audio pendidikan karakter bagi generasi muda, khususnya remaja usia 12-18 tahun. Analisis dilakukan untuk mengungkap pandangan remaja tentang kesenian wayang dan bagaimana kebutuhan remaja tentang kesenian wayang yang disiarkan melalui media radio. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan melibatkan stasiun radio mitra di Jawa Tengah dan Jawa Timur yang memiliki sekolah binaan atau komunitas pelajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja menganggap daya tarik utama pertunjukan wayang adalah pada cerita. Remaja menganggap cerita wayang akan menarik bila dijadikan program siaran radio dengan menyesuaikan konteks masa kini. Sebagian remaja membutuhkan siaran radio cerita wayang dalam bentuk rekaman yang berdurasi 30 menit dan disiarkan setiap hari.

Kata kunci: analisis kebutuhan, cerita wayang, media audio

Abstract - Puppet was the cultural heritage of Indonesia and a world heritage whose many advantages and some disadvantages. Indonesian youth was considered away from the puppet. Unit of Educational and Culture of Radio Media Development addressed this phenomenon by conducting a needs analysis of puppet stories as audio media character education for the younger generation, in particular adolescent ages 12-18 years. The analysis was conducted to uncover the adolescent perception about the puppet and how their need about the puppet which was broadcasted through the radio. This study used the survey method and involved radio stations in Middle Java and Eastern Java, which had been partnered with BPMRPK and had founded school and student community. The results showed that teens are considered the main attractive of the puppet performances was at the story. Teens considered puppet stories would be interesting if the radio broadcast program was made by adjusting the present context. Most teens need a puppet story radio broadcast in the form of a recording, duration of 30 minutes, and aired every day.

Keywords: need analysis, puppet story, audio media

PENDAHULUAN

Wayang merupakan warisan budaya Nusantara sekaligus warisan budaya dunia, seperti pengakuan organisasi dunia milik PBB - UNESCO (*United Nations of Education, Social, and Culture Organizations*) – yang menetapkan wayang sebagai karya agung budaya dunia (*Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*). Penghargaan tersebut diberikan pada tanggal 21 April 2004 di Paris, Perancis. Direktur Jenderal UNESCO, Koichiro Matsuura menekankan agar seniman wayang di Indonesia dapat terus melestarikan dan mengembangkan wayang (Kemkominfo, 2011). Pengakuan UNESCO semakin mengukuhkan pendapat para ahli sebelumnya, yang menyatakan bahwa wayang lahir di Jawa dan dalam

perkembangannya mendapat pengaruh dari Hindu (Suharyono, 2005). Terlebih, Brandes yang pendapatnya dikutip oleh Suharyono (2005) menyatakan bahwa orang Hindu mempunyai pertunjukan (teater) yang sangat berbeda dengan pertunjukan wayang. Pada hakikatnya, teater India berbeda dari teater Jawa. Selain itu istilah-istilah yang digunakan dalam pewayangan juga bukan dari bahasa Sansekerta, melainkan khas Bahasa Jawa sendiri.

Menurut Sutini dalam Warta (1994), asal-usul wayang kulit atau wayang purwa menurut Kitab Centini awalnya diciptakan oleh Raja Jayabaya dari Kerajaan Kediri. Sekitar abad ke-10, Raja Jayabaya berusaha menciptakan gambaran dari roh leluhurnya dan digoreskan di atas daun lontar. Kemudian, pada masa pemerintahan Raja Jenggala Siru Lembuami,

kegiatan penciptaan wayang semakin berkembang. Pada masa itu, pagelaran wayang purwa sudah diiringi dengan gamelan laras slendro.

Pada zaman Kerajaan Demak, wayang mengalami perubahan yang luar biasa. Perbedaannya bukan hanya pada bentuk lukisannya, namun pada pementasannya pun berbeda. Sebelumnya, semua pelaku dilukis dalam satu adegan. Pada pembaharuan ini wayang dilukis satu per satu atau per tokoh. Bentuk wayang tidak lagi mendekati manusia, namun semakin jauh dari bentuk manusia biasa (Syahid, 1990).

Sepanjang sejarah, wayang telah menjadi *grand narrative* untuk mengajarkan nilai-nilai universal, seperti kejujuran, keadilan, empati, tanggung jawab, saling menghargai, dan lain-lain yang sangat penting dalam membangun karakter bangsa Indonesia. Bagi bangsa Indonesia, wayang seringkali dijadikan rujukan nilai (Kemkominfo, 2011). Unsur-unsur pendidikan yang ditampilkan dalam wayang bersifat perlambang, sehingga sejauh mana seseorang dapat melihat nilai-nilai tersebut tergantung dari kemampuan menghayati dan mencerna bentuk-bentuk simbol atau lambang dalam pewayangan. Di satu sisi ini menjadi keunggulan dari kesenian wayang, yang menjadi media untuk mengajar dan mendidik dengan cara-cara yang halus melalui simbol atau lambang, namun di sisi lain juga menjadi kelemahan dari wayang. Pemerhati kebudayaan, Indra Tranggono, menyatakan ada beberapa alasan mengapa generasi muda menjauhi wayang, yaitu: (1) bahasa yang digunakan dalam wayang dianggap terlalu rumit sehingga sulit untuk dipelajari dan dipahami; (2) cerita dan pesan sosial yang disampaikan cenderung berat; (3) pertunjukan wayang bercorak konvensional; (4) durasi pertunjukan wayang terlalu lama; dan (5) frekuensi pagelaran wayang terhitung masih rendah (Grehenson, 2013). Oleh sebab itu, Tranggono mengusulkan agar wayang dapat memunculkan karya yang memberi nafas baru tanpa harus merusak nilai-nilai di dalamnya.

Pegiat Pusat Kebudayaan Koesnadi Hardjasoemantri (PKKH) Universitas Gadjah Mada (UGM), Sutaryo, mengatakan media massa bisa dijadikan media dalam penyebarluasan informasi wayang. Menurutnya, masyarakat saat ini begitu mudah mengakses media sehingga hal ini dapat menjadi titik tengah untuk mengangkat wayang. Sutaryo menambahkan, sebagai warisan dunia, pelestarian wayang membutuhkan *political will* dari

pemerintah agar terjadi sinkronisasi antara kebijakan pendidikan dan kebudayaan. Bila itu terjadi, maka wayang dapat masuk ke dalam dunia pendidikan (Grehenson, 2013).

Generasi muda dalam penelitian ini diwakili oleh remaja berusia 12-18 tahun. Ahli psikologi perkembangan, Papalia dan Old seperti dikutip oleh Jahja (2012), mendefinisikan masa remaja sebagai masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa, yang pada umumnya dimulai pada usia 12 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun. Semua tugas perkembangan pada masa remaja dipusatkan pada usaha penanggulangan sikap dan pola perilaku yang kekanak-kanakan dan mengadakan persiapan untuk menghadapi masa dewasa (Hurlock, 1991). Individu yang memasuki masa remaja akan mengalami perkembangan, baik secara fisik, psikis, kognitif, maupun emosi. Piaget, seperti dikutip oleh Jahja (2012), memandang bahwa remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, yang mana informasi yang didapatkan tidak serta-merta diterima ke dalam skema kognitif mereka. Pemikiran remaja semakin abstrak, logis, dan idealis. Remaja lebih mampu menguji pemikiran diri sendiri, pemikiran orang lain, dan apa yang orang lain pikirkan tentang diri mereka, serta cenderung menginterpretasikan dan memantau dunia sosial (Santrock, 2002).

Definisi remaja dan karakter remaja yang sedang mengalami masa transisi dengan perkembangan dalam berbagai aspek, khususnya kognitif inilah yang melandasi pemikiran peneliti bahwa kesenian wayang dapat dipahami oleh remaja. Kekritisian remaja sangat diperlukan untuk pelestarian dan perkembangan wayang sebagai media penyebarluasan informasi dan penanaman nilai-nilai pendidikan karakter. Untuk mendekati kesenian wayang dengan remaja, diperlukan sebuah analisis yang dapat mengungkap pandangan dan kebutuhan mereka tentang kesenian wayang yang sesuai untuk remaja, khususnya yang disampaikan melalui media audio.

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan selaku lembaga yang bertugas mengembangkan media audio dan radio untuk pendidikan dan kebudayaan, menyikapi fenomena menjauhnya generasi muda dari kesenian tradisi wayang. Caranya dengan mengadakan analisis kebutuhan tentang media audio wayang sebagai media

pendidikan karakter bagi generasi muda, khususnya remaja usia 12-18 tahun.

Kegiatan analisis kebutuhan merupakan sebuah proses untuk mendefinisikan apa yang dibutuhkan calon pengguna sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mereka. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menjawab potret permasalahan mengapa generasi muda terkesan menjauh atau tidak tertarik dengan kesenian wayang. Apakah remaja membutuhkan kemasan wayang yang lebih ringan dan modern tanpa meninggalkan nilai-nilai luhur dalam cerita pewayangan? Wawan Gunawan, Deputi Bidang Pengembangan Pemasaran Pariwisata Nusanrtara Kementerian Pariwisata RI juga menyatakan bahwa wayang perlu dikemas lebih menarik dan kreatif agar memiliki nilai jual lebih, serta tidak dianggap kuno (Hawkeye, 2016). Selain itu, analisis kebutuhan ini juga dilakukan untuk menjawab pernyataan Sutaryo, pegiat Pusat Kebudayaan Koesnadi Hardjasoemantri (PKKH) Universitas Gadjah Mada (UGM), bahwa media massa dapat digunakan untuk penyebarluasan informasi wayang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pandangan dan kebutuhan remaja mengenai kesenian wayang yang disiarkan melalui radio? Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap dan mendeskripsikan pandangan dan kebutuhan pelajar remaja tentang kesenian wayang secara umum dan secara khusus, yaitu wayang yang disiarkan melalui media radio.

Konsep dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan, media audio pendidikan, serta remaja. Pandangan para ahli dan pengamat menunjukkan bahwa generasi muda membutuhkan kemasan penceritaan wayang yang baru melalui berbagai media. Oleh sebab itu, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui pandangan remaja tentang wayang dan kebutuhan remaja bila wayang disiarkan melalui media radio. Hasil penelitian akan menunjukkan sebuah model media audio cerita wayang yang dibutuhkan remaja, ditinjau dari remaja sebagai pendengar radio, aspek materi wayang, dan kemenarikan media audio cerita wayang.

Pengertian “kebutuhan dalam proses pembelajaran” adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki saat ini (Sadiman, dkk, 2011). Suparman (2001) juga berpendapat senada dengan menyatakan bahwa kebutuhan adalah

kesenjangan keadaan saat dibandingkan dengan keadaan seharusnya. Dengan perkataan lain, setiap keadaan yang kurang dari seharusnya menunjukkan adanya kebutuhan.

Analisis kebutuhan (*needs assessment*) merupakan langkah pendekatan atau proses pengumpulan informasi yang diperlukan dalam pengembangan program. Lee dan Owens (2004) menyatakan bahwa analisis kebutuhan merupakan pendekatan secara sistematis untuk menentukan kesenjangan antara realitas yang ada dan sesuatu yang ingin dicapai. Analisis kebutuhan juga dipandang sebagai sebuah proses untuk mengidentifikasi kebutuhan yang bersifat programik yang harus diperhatikan oleh para perencana kurikulum (Oliva, 1992). Analisis kebutuhan dalam pengembangan program pembelajaran juga memiliki pengertian yang serupa. Warsita (2011) dalam Modul Diklat JF-PTP Kemdikbud menyatakan bahwa analisis kebutuhan dilakukan sebagai diagnosis untuk menjadi sumber data dalam melakukan sebuah perlakuan terhadap sasaran program.

Berdasarkan pengertian dari para ahli tersebut, pengertian analisis kebutuhan dalam penelitian ini adalah proses identifikasi kebutuhan-kebutuhan remaja mengenai wayang, yang harus diperhatikan secara sistematis, dan bertujuan untuk mengetahui kesenjangan antara realitas remaja yang pada umumnya tidak menyukai wayang dan keinginan pengembang, sehingga hasilnya menjadi landasan awal dalam mengembangkan model media audio wayang bagi remaja.

Wayang, mengandung berbagai pengertian dan makna. Sutardjo (2008) mengatakan bahwa wayang dapat berarti gambaran tentang suatu tokoh, boneka, boneka pertunjukan wayang, berjalan berkali-kali, lalu lalang, tidak tetap, samar-samar, dan remang-remang. Ia juga menyatakan bahwa kata “wayang” berkaitan dengan kata Hyang, yang bermakna leluhur yang mempunyai sifat bergerak berkali-kali, simpang siur, lalu lalang, dan melayang. Oleh karena itu, wayang dapat pula berarti sukma atau roh yang melayang. Itu sebabnya dalam pertunjukan wayang purwa atau wayang kulit menghasilkan bayangan (*wayangan*), pertunjukan, atau permainan bayangan. Sementara secara harfiah kata wayang berasal dari bahasa Jawa kuno “*wawayang*” yang berarti bayangan. Sebagai sebuah pertunjukan dengan memanfaatkan efek bayangan, bahan-bahan wayang diambil dari kehidupan nyata. Jadi, dari pengertian tersebut dapat

dipahami bahwa wayang berarti bayang-bayang kehidupan nyata (Sudardi, 2012). Wayang bukan lagi sekadar tontonan bayang-bayang atau pertunjukan boneka, melainkan sebagai gambaran hidup manusia. Dapat dimaknai bahwa wayang bukan sekadar karya seni, melainkan rangkuman pengalaman manusia yang diungkapkan melalui seni pertunjukan (Purwadi, 2006). Oleh karena itu, wayang merupakan sebuah pertunjukan yang menggunakan boneka wayang dan pada setiap ceritanya terkandung penggambaran kehidupan manusia yang mendalam.

Pertunjukan wayang di Indonesia terdiri atas berbagai jenis wayang. Jenis wayang yang paling terkenal adalah wayang kulit purwa, yaitu wayang paling tua atau paling awal. Kata “*purwa*” juga merupakan pengubahan dari kata dalam bahasa Sanskerta “*parwa*”, yang berarti bagian dari cerita Mahabharata. Menurut Hazeu dalam Saksono (2016), cerita wayang lain hanyalah merupakan susulan atau pengembangan dan dalam pementasan atau pertunjukan, sebagian besar cerita utamanya diambil dari parwa atau bagian-bagian dari epos Mahabharata. Cerita utama yang diambil dari parwa ini kemudian dikenal dengan sebutan pakem cerita. Penyampaian pakem cerita wayang biasanya diselingi pesan-pesan yang menyentuh berbagai aspek kehidupan, baik itu kehidupan berkeluarga, bermasyarakat, maupun bernegara sehingga mempunyai nilai pendidikan.

Cerita wayang telah diakui menjadi rujukan dalam mengajarkan nilai-nilai universal, antara lain kejujuran, keadilan, empati, tanggung jawab, saling menghargai dan sebagainya, yang sangat penting dalam membangun karakter bangsa Indonesia. Oleh sebab itu, tidak heran jika wayang dapat menjadi media komunikasi yang bermanfaat secara positif untuk memengaruhi masyarakat penggemarnya. Jika cerita wayang disampaikan dengan gaya dan bahasa yang sesuai dengan tingkat kecerdasan dan daya serap masyarakat penggemarnya, maka komunikasi akan berlangsung efektif.

Proses komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Sadiman, dkk. (2011) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Oleh karena itu, media sumber pesan dapat memberikan pengaruh pada penerima pesan.

Media radio adalah salah satu media yang isi pesannya dapat diterima melalui indera pendengaran saja. Media radio merupakan media yang murah dan tidak rumit, maka sudah sewajarnya kalau radio pantas dipertimbangkan sebagai salah satu media alternatif untuk pendidikan. Radio merupakan media yang dapat mengikuti perkembangan dunia pendidikan dengan dinamis. Kondisi geografis Indonesia yang terdiri atas pulau-pulau, jauh dari perkotaan dan berbukit-bukit, dapat teratasi hanya dengan gelombang yang dipancarkan dari radio, sehingga memungkinkan informasi tersebar dengan mudah. Koyo dalam Sukiman (2011) menyatakan beberapa kelebihan radio sebagai media pendidikan dibandingkan dengan media lain, yaitu (1) harga murah, (2) sifatnya *mobile* atau mudah dipindahkan, (3) dapat direkam dan diputar kembali, (4) mengembangkan imajinasi anak, (5) merangsang partisipasi aktif pendengar, (6) memusatkan perhatian pendengar, (7) menyelesaikan hal-hal tertentu dengan lebih baik jika dibandingkan dengan guru langsung, (8) mengatasi ruang dan waktu, serta jangkauannya luas. Namun demikian Koyo juga menyampaikan kelemahan dari media radio, yaitu (1) sifat komunikasinya hanya searah (*one way communication*), (2) siaran disentralisir sehingga cenderung guru tidak dapat mengontrol, (3) penjadwalan sering menimbulkan masalah, misalnya dalam mengintegrasikan siaran radio dengan pembelajaran di sekolah.

Wijaya dan Rusyan (1994) menyatakan bahwa beberapa kelemahan lain dari media radio adalah pendengar akan mudah memilih untuk mendengarkan atau mematikan siaran radio. Daya ingat pendengar juga tidak dapat menangkap terlalu banyak informasi dalam satu waktu. Sifat radio yang satu arah pun mengharuskan materi yang disampaikan sederhana agar mudah dimengerti pendengar. Kecepatan penyajian harus sesuai dengan kecepatan daya tangkap pendengar. Media radio harus mampu memvisualkan sesuatu dalam bentuk suara-suara. Semua arti dan pengertian disampaikan untuk didengar melalui indera pendengar. Pendengar akan menganggap ia berkomunikasi langsung dengan radio. Oleh karena itu, siaran radio harus terdengar secara individual.

Berdasarkan sejumlah pengertian yang disampaikan para ahli di atas, pengertian wayang dan media audio dalam penelitian ini adalah cerita wayang yang dikemas sedemikian rupa melalui media suara

(audio/radio) dan disesuaikan dengan karakter radio dan target pendengar, yaitu remaja.

Menurut Hurlock (1991), remaja adalah mereka yang berusia 12 s.d 18 tahun dengan ciri tertentu yang membedakan dengan periode lainnya. Ciri-ciri remaja antara lain; (1) perubahan-perubahan yang dialami akan memberikan dampak langsung pada individu yang bersangkutan dan akan memengaruhi perkembangan selanjutnya, (2) cenderung suka mencoba gaya hidup yang berbeda dan selanjutnya menentukan pola perilaku, nilai, dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya, (3) mengalami perubahan emosi, tubuh, minat dan peran (menjadi dewasa yang mandiri), perubahan pada nilai-nilai yang dianut, serta keinginan akan kebebasan, (4) sedang mencari identitas diri, mereka berusaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa peranannya dalam masyarakat, (5) cenderung sulit diatur dan berperilaku yang kurang baik, (6) tidak realistis, dan (7) mengalami kebingungan atau kesulitan dalam usaha meninggalkan kebiasaan pada usia sebelumnya namun ingin memberikan kesan bahwa mereka hampir atau sudah dewasa.

Ciri-ciri remaja yang sedang berkembang dan mencari identitas diri inilah yang sering menimbulkan masalah pada diri remaja. Sebagian remaja mampu mengatasi fase peralihan ini dengan baik, tetapi beberapa remaja mengalami penurunan pada kondisi psikis, fisiologis, maupun sosial. Erikson dalam Santrock (2002), menyatakan bahwa identitas remaja tidak dibentuk dengan meniru orang lain. Identitas merupakan foto diri yang terbentuk dari profesi, pandangan politik, agama, relasi/hubungan, intelektualitas, seksualitas, budaya, minat, kepribadian, dan identitas fisik. Banyak ahli yang menyatakan bahwa fase remaja merupakan fase pusat pengembangan kepribadian. Berbagai aspek perkembangan yang berkontribusi terhadap perkembangan identitas remaja, antara lain hubungan dengan orang tua, interaksi dengan teman sebaya dan persahabatan, serta nilai-nilai budaya dan etnis.

Penelitian tentang wayang dan remaja sudah banyak dilakukan oleh para akademisi. Salah satunya adalah skripsi Pujiyanti (2013) dari Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian Pujiyanti, yang berjudul "*Pesan-pesan Moral pada Pertunjukan Wayang Kulit,*" memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pesan-pesan moral pada pertunjukan

wayang kulit dengan lakon Wahyu Makutharama di Desa Harjowinangun, Kecamatan Godong, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah. Tujuan dari lakon atau cerita ini adalah wayang dapat menyampaikan pesan yang dapat memotivasi, seperti pesan moral, propaganda, hiburan, dan sebagainya. Pertunjukan wayang bagi masyarakat Jawa berfungsi sebagai tontonan, tuntunan, dan tatanan, selain itu juga dapat dijadikan sebagai pariwisata budaya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pesan-pesan moral yang disampaikan melalui lakon Wahyu Makutharama berisi upaya memasyarakatkan ajaran kepemimpinan.

Meskipun wayang dapat menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai luhur, tetapi apabila generasi muda Indonesia tidak tertarik untuk melestarikannya maka lama-kelamaan wayang akan punah sebagai salah satu kekayaan budaya bangsa. Pernyataan ini didukung oleh makalah nonseminar yang ditulis Diani (2014) tentang "*Wayang Garing: Tradisi Lisan yang Hampir Punah dari Banten.*" Kata "garing" menunjukkan bahwa wayang ini ditampilkan tanpa iringan musik, sehingga akan terasa "garing" jika dibandingkan dengan pertunjukan wayang lain yang biasanya diramaikan dengan irama tabuhan musik dan alunan sinden. Sebagai ganti ketiadaan musik pengiring, dalang membuat efek-efek suara dari batang pohon pisang yang ditabuh atau dipukul. Selain itu, dalang juga bernyanyi untuk mengambil alih peran sinden. Satu-satunya dalang Wayang Garing yang masih bertahan hingga saat ini bernama Ki Kajali. Umur Ki Kajali yang tak lagi muda seakan tidak dapat menggugah kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda, untuk segera berperan aktif dalam usaha pelestarian kebudayaan tersebut. Generasi muda yang seharusnya dapat menjadi penerus tradisi lisan tersebut merasa tidak memiliki dan berkewajiban untuk melestarikan wayang garing yang terancam punah. Kenyataan tersebut mengundang keprihatinan namun generasi muda juga tidak dapat disalahkan sepenuhnya karena mereka tidak mengenali budayanya sendiri.

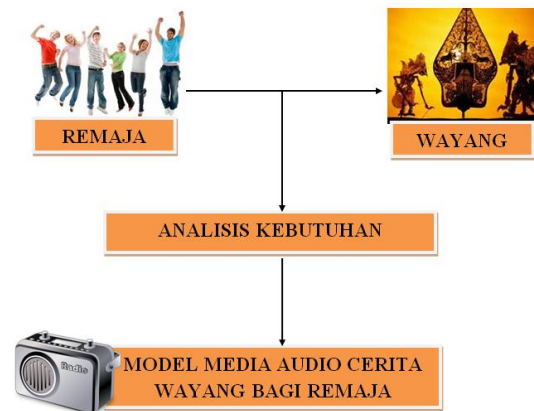
Mengingat budaya wayang saat ini menghadapi kendala dalam pelestariannya, sejumlah akademisi berupaya menawarkan konsep transfer wayang, yang semula menggunakan media pertunjukan dengan durasi sampai 5 jam, menjadi bentuk digital. Konsep ini digulirkan, salah satunya, oleh Khor Keng Kia (2014) dari Universitas SEGi, Malaysia. Makalah yang dipresentasikannya dalam Bali Puppetry Seminar 2013 berjudul "*Wayang Kulit Kelantan in*

Digital Media.” Menurut Khor Keng Kia, wayang kulit Kelantan dalam media digital akan memiliki posisi yang lebih menguntungkan jika dilengkapi dengan pertunjukan *live*-nya. Oleh sebab itu, Khor Keng Kia mengklasifikasikan wayang kulit dalam media digital berdasarkan kebendaan wayang itu sendiri dan keberadaannya dalam teknologi komputer dan seni pertunjukan. Terdapat empat (4) kategori wayang kulit digital, yaitu: (1) rekaman pertunjukan wayang kulit ke dalam media digital sehingga memungkinkannya untuk diedit atau dimanipulasi; (2) wayang kulit *stop-action* dalam media digital; (3) wayang kulit virtual non-interaktif dalam media digital yang menggunakan wayang digital tak sentuh (*intangible digital puppets*) atau wayang yang dihasilkan dari komputer untuk menirukan gerakan dan visual dari pertunjukan wayang dengan kisah penceritaan yang linear; dan (4) wayang kulit virtual interaktif dalam media digital yang menggunakan wayang digital tak sentuh atau obyek pertunjukan yang dihasilkan dari komputer dengan pola interaktif.

Terobosan lain berkaitan dengan modernitas pertunjukan wayang adalah kemunculan Wayang Hip Hop. Wayang Hip Hop merupakan perpaduan dua bentuk kesenian barat (Hip Hop) dan timur (Wayang). Menurut Raditya (2014), biasanya gelaran pewayangan yang diambil adalah adegan “*gara-gara*” dalam pementasan wayang kulit. Sosok yang ditampilkan adalah tokoh Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong. Wayang Hip Hop menggunakan beberapa bahasa, biasanya Indonesia dan Jawa, tetapi sesekali Inggris juga digunakan. Pertunjukan dibawakan dengan balutan komedi. Berbeda dengan wayang konvensional, alur cerita Wayang Hip Hop disesuaikan dengan isu-isu yang hangat dalam bidang sosial politik. Sesuai namanya, iringan musik wayang ini didominasi musik hip hop, tetapi tidak jarang lagu Jawa, pop, tembang kenangan, dan dangdut juga dibawakan.

Hasil dari empat penelitian tersebut menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk semakin menegaskan pentingnya dilakukan penelitian mengenai analisis kebutuhan model media audio wayang bagi remaja. Penelitian ini memosisikan diri untuk menggali informasi dan masukan dari remaja tentang model media audio cerita wayang yang mereka butuhkan. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini juga akan mengungkap pandangan remaja terhadap wayang dan bagaimana kebutuhan mereka tentang sajian wayang yang dapat dinikmati oleh remaja.

Gambar 1 merupakan kerangka berpikir peneliti dalam melakukan studi analisis kebutuhan model media audio cerita wayang bagi remaja.



Gambar 1 Kerangka berpikir dalam Analisis Kebutuhan Model Media Audio Cerita Wayang bagi Remaja

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Pada dasarnya *purposive sampling* merupakan jenis teknik sampling nonprobabilitas, yang berfokus pada teknik sampling dimana unit yang diselidiki didasarkan pada penilaian peneliti. Teknik *purposive sampling* bisa dilakukan dalam survey kuantitatif apabila: 1) populasi penelitian menjadi model; dan 2) tindakan seleksi dan perkiraan bertujuan untuk meminimalisir kesalahan pengukuran (*a measure of error*) dalam distribusi estimator untuk semua kemungkinan replikasi dari populasi model (Karmel dan Jain, 1987).

Pendapat Karmel dan Jain (1987) menjadi landasan peneliti untuk menentukan sampel. Populasi penelitian ini adalah remaja yang memiliki kebiasaan mendengarkan siaran radio pendidikan. Kriteria remaja yang menjadi sampel penelitian adalah: a) pelajar, karena menyesuaikan dengan target audiens model media audio yang akan dikembangkan; b) usia 12-18 tahun, karena merujuk pendapat para ahli dan sesuai dengan batasan remaja dalam penelitian ini, yaitu individu berusia 12 s.d. 18 tahun; dan c) mendengarkan siaran radio pendidikan dari stasiun radio mitra BPMRPK, karena BPMRPK berencana mengembangkan model media audio pendidikan karakter yang disajikan dalam bentuk cerita wayang. Oleh sebab itu, untuk meminimalisir kesalahan pengambilan sampel apabila dilakukan secara acak, maka ditetapkanlah teknik *purposive sampling* dengan remaja pelajar pendengar radio pendidikan sebagai populasi model.

Guna memastikan bahwa remaja pelajar tersebut benar-benar pendengar siaran radio pendidikan dari stasiun radio mitra, peneliti menyusun daftar stasiun radio mitra yang memiliki sekolah binaan atau komunitas pelajar dan terlibat aktif dalam siaran di stasiun radio tersebut, yaitu Radio Komunitas Meteor

FM (Nganjuk, Jawa Timur), Radio Komunitas Damarwulan FM (Kediri, Jawa Timur), Radio Angkasa Tujuh 88.1 FM (Temanggung, Jawa Tengah), LPPL Gemilang (Muntilan, Jawa Tengah), LPPL Radio Pesona FM (Wonosobo, Jawa Tengah), dan Radio Jatayu FM (Semarang, Jawa Tengah).

Tabel 1 Struktur Kuesioner Responden Remaja Pelajar

Aspek	Indikator	Item	Pilihan	Butir ke-	
Materi Wayang	Popularitas wayang Cerita dan tokoh wayang	Wayang telah dikenal luas di masyarakat.	Setuju/ Tidak	1.	
		Cerita adalah daya tarik utama pertunjukan wayang.	Setuju/ Tidak	2.	
		Cerita wayang menarik untuk dibuat program siaran radio.	Setuju/ Tidak	3.	
	Pendidikan karakter	Pendidikan karakter	Pandawa adalah tokoh wayang yang paling dikenal masyarakat.	Setuju/ Tidak	4.
			Tokoh wayang dapat mengajarkan nilai-nilai karakter kepada pendengar radio.	Setuju/ Tidak	5.
			Penyampaian nilai-nilai karakter harus disesuaikan dengan kondisi masa kini.	Setuju/ Tidak	6.
Pendengar Radio	Frekuensi mendengarkan radio Timing	Berapa kali dalam sehari Anda mendengarkan radio?	1 kali / 2 kali/ 3 kali/ setiap waktu	7.	
		Kapan Anda biasanya mendengarkan radio?	Pagi/ siang/ sore/ malam	8.	
		Kapan waktu yang tepat untuk mendengarkan siaran radio cerita wayang?	Pagi/ siang/ sore/ malam	9.	
				10.	
Kemenarikan media	Kemasan program	Bentuk siaran radio cerita wayang sebaiknya	- Sisipan pendek, disiarkan bbrp kali sehari, durasi 5 menit.	11.	
			- Rekaman, durasi 30 menit, siar setiap hari		
			- Rekaman, durasi 60 menit, siar seminggu sekali		
			- Pertunjukan live (pagelaran wayang semalam suntuk), siar seminggu sekali		
	Format program	sajian	Format sajian yang cocok untuk siaran radio cerita wayang untuk remaja	- cerita berseri - cerita sisipan - cerita bersambung - cerita lepas	12.
	Durasi		Durasi cerita wayang untuk remaja sebaiknya.	- 60 menit - 30 menit - 15 menit - 5 menit	13.
Musik		Musik yang cocok untuk siaran radio cerita wayang untuk remaja adalah.	- pop - gamelan - rock - jazz	14.	
Pelaku/pengisi suara		Pelaku atau pengisi suara untuk melakonkan tokoh dalam siaran radio cerita wayang untuk remaja.	- narrator menarasikan cerita - dialog oleh satu pelaku yang menampilkan berbagai macam suara - narrator dan dalang - dialog oleh pelaku yang berbeda	15.	
Bahasa		Bahasa yang cocok untuk siaran radio cerita wayang.	- Jawa - Indonesia - Indonesia & Jawa - Indonesia, Jawa, Inggris	16.	

Sumber: Desain Penelitian Analisis Kebutuhan Model Media Audio Cerita Wayang bagi Remaja (2016)

Enam stasiun radio mitra tersebut diminta untuk membagikan kuesioner kepada 15 responden remaja, namun sampai hari terakhir pengumpulan, jumlah pendengar remaja yang memberikan respon sebanyak 83 remaja pelajar usia 12-18 tahun yang tinggal di Nganjuk (Jawa Timur), Kediri (Jawa Timur), Temanggung (Jawa Tengah), Muntilan (Jawa Tengah), Wonosobo (Jawa Tengah) dan Semarang (Jawa Tengah). Jumlah ini dianggap mencukupi sebab sudah lebih dari 30 responden. Hal ini mengacu pendapat Roscoe, yang dikutip Sekaran (2006) bahwa ukuran sampel lebih dari 30 dan kurang dari 500 adalah tepat untuk kebanyakan penelitian. Kuesioner dikirimkan melalui pos dan diberikan secara langsung kepada stasiun radio. Periode pengiriman dan penerimaan kembali kuesioner adalah 2 s.d. 28 Mei 2016. Sejumlah 83 remaja pelajar berpartisipasi sebagai responden penelitian ini, dengan kata lain angka responnya sebesar 92%.

Kuesioner yang diisi oleh responden remaja mengandung 15 item pernyataan dan pertanyaan yang disusun dengan skala Guttman dan skala nominal. Skala Guttman digunakan untuk menanyakan sikap responden mengenai item pernyataan pada butir ke-1 sampai 6; sedangkan skala nominal digunakan untuk mendapatkan jawaban responden pada butir ke-7 sampai dengan 15. Jawaban responden tidak memiliki efek evaluatif karena hanya menempatkan angka ke dalam kategori tanpa struktur, tidak memiliki peringkat dan tidak ada jarak. Ke-15 item tersebut diuraikan dari 3 (tiga) aspek, yaitu: 1) materi wayang; 2) pendengar radio; dan 3) kemenarikan media audio. Untuk lebih jelas, Tabel 1 menyajikan struktur kuesioner yang dibagikan kepada responden remaja pelajar.

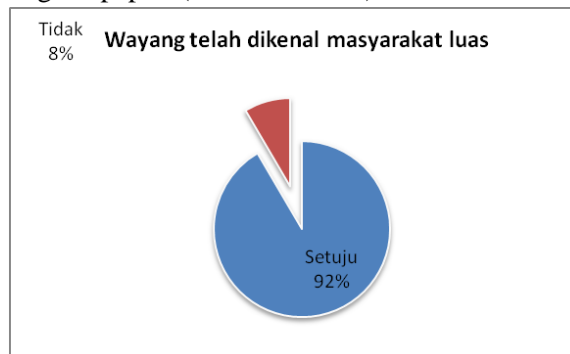
Data dan informasi yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menghitung frekuensi dan persentase jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pandangan dan Kebutuhan Remaja tentang Kesenian Wayang

Wayang sebagai kesenian tradisional asli dari Indonesia, seperti pengakuan UNESCO pada tahun 2004, menjadikan kesenian wayang diyakini sudah dikenal oleh masyarakat luas, baik di perkotaan atau pedesaan, usia tua maupun muda, laki-laki maupun perempuan. Hal ini terungkap dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa 92% responden remaja

menganggap wayang telah dikenal luas di masyarakat kalangan apapun (lihat Gambar 2).



Gambar 2 Diagram Kepopuleran wayang menurut remaja

Menurut sejarah, perkembangan wayang seiring dengan perkembangan zaman mengambil cerita Ramayana dan Mahabharata yang berasal dari India. Proses adopsi mewarnai perkembangan sebuah budaya, yang terjadi dalam perkembangan wayang. Ketika Islam masuk di Jawa sekitar abad ke-15, cerita-cerita wayang juga disesuaikan dengan tujuan syiar Islam. Begitu pula ketika perkembangan Hindu-Buddha di Nusantara. Kisah-kisah tersebut diadopsi ke dalam cerita pertunjukan wayang, sehingga menarik dan disukai penonton atau penggemarnya. Remaja (80%) menganggap bahwa daya tarik utama pertunjukan wayang terletak pada ceritanya. Jika sebelumnya pertunjukan wayang dilakukan secara *live* di lapangan atau di tempat hajatan, maka 72% remaja berpendapat bahwa cerita wayang menarik untuk dibuat program siaran radio, sedang sisanya (28%) menyatakan tidak setuju jika cerita wayang dikatakan menarik untuk dibuat program siaran radio. Hal ini seperti ditampilkan dalam Gambar 3.



Gambar 3 Cerita wayang dibuat program siaran radio menurut remaja

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa Pandawa yang mewakili individu berkepribadian baik dianggap 82% responden sebagai tokoh wayang yang paling dikenal masyarakat. Kelima tokoh Pandawa tersebut bernama Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula,

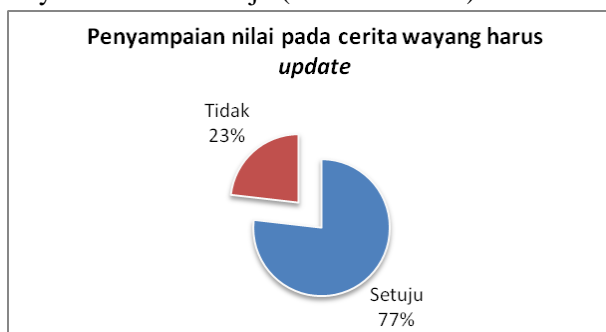
dan Sadewa. Menurut sastra Hindu (Mahabharata), setiap anggota Pandawa merupakan penjelmaan dari Dewa tertentu, dan setiap anggota Pandawa memiliki nama lain tertentu. Para Pandawa merupakan tokoh penting dalam bagian penting cerita Mahabharata, yaitu pertempuran besar di daratan Kurushetra antara para Pandawa dengan para Kurawa serta sekutu-sekutu mereka.

Tokoh-tokoh wayang, baik Pandawa, Kurawa, atau yang lain, dianggap oleh hampir seluruh responden (93%) dapat mengajarkan nilai-nilai karakter kepada pendengar radio, seperti ditampilkan dalam Gambar 4. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya bahwa lakon atau cerita wayang dapat menyampaikan pesan yang dapat memotivasi, seperti pesan moral, propaganda, hiburan, dan sebagainya (Pujiyanti, 2013).



Gambar 4 Nilai pendidikan karakter melalui tokoh wayang

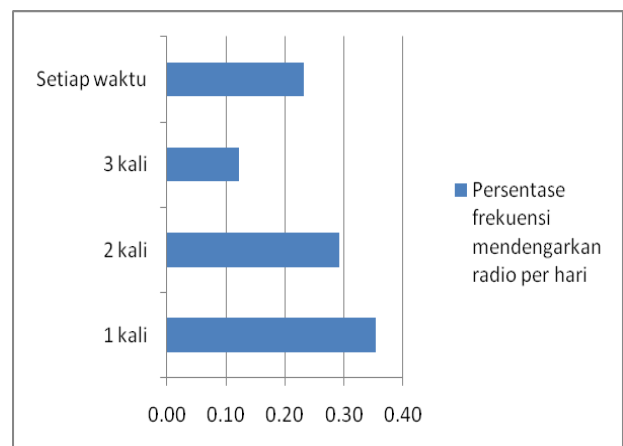
Namun, mengingat bahwa unsur-unsur pendidikan dalam wayang bersifat perlambang atau simbol-simbol tertentu, artinya dibutuhkan kemampuan untuk menghayati dan mencerna bentuk-bentuk simbol atau lambang dalam pewayangan, maka itu menjadi salah satu alasan mengapa remaja menjauhi wayang. Oleh sebab itu, penelitian ini berupaya mengetahui apakah remaja menghendaki penyampaian nilai-nilai dalam cerita wayang menggunakan konteks atau *setting* masa kini (kekinian/ *update*). Pernyataan ini disetujui oleh 77% remaja responden, sedangkan 23% menyatakan tidak setuju (lihat Gambar 5).



Gambar 5 Aspek kekinian dalam cerita wayang menurut remaja

Pandangan Remaja Bila Wayang Disampaikan Melalui Media Radio

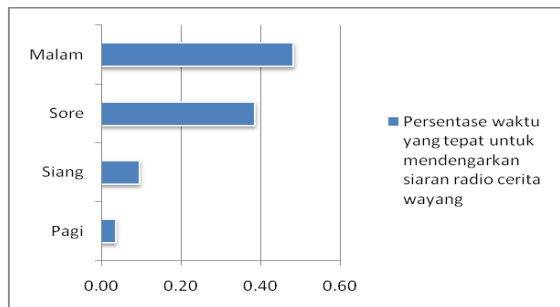
Merespon pernyataan Pegiat Pusat Kebudayaan Koesnadi Hardjasoemantri (PKKH) Universitas Gadjah Mada (UGM), Sutaryo, bahwa media massa bisa dijadikan media dalam penyebarluasan informasi wayang. Radio merupakan salah satu media massa yang memiliki keunggulan dalam hal harga yang murah, bersifat mudah dipindahkan, dapat direkam dan diputar kembali, serta mampu mengembangkan imajinasi pendengar. Selain itu, diyakini menjadi media yang tepat untuk menyiarkan atau menyajikan cerita wayang yang kekinian kepada remaja, Radio juga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat remaja untuk meneladani nilai-nilai luhur dari tokoh-tokoh wayang. Oleh sebab itu, penelitian ini berupaya menakar berapa kali responden remaja mendengarkan radio dalam sehari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekira 29% responden mendengarkan radio dua kali sehari, dan 35% responden menyatakan sekali sehari mendengarkan radio. Yang melegakan adalah 23% responden mengaku setiap waktu mendengarkan radio, dan 12% responden dalam sehari mendengarkan radio sebanyak 3 kali (lihat Gambar 6).



Gambar 6 Grafik Frekuensi remaja mendengarkan radio dalam sehari

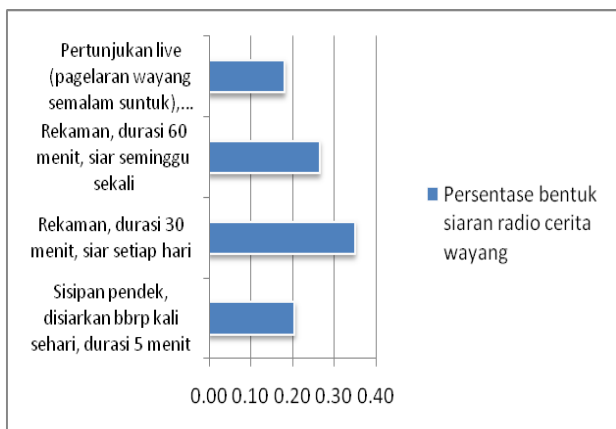
Kapan remaja mendengarkan radio? Ini menjadi salah satu pertanyaan yang disajikan dalam instrumen kuesioner. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa hampir separuh responden remaja (49%) mengaku paling suka mendengarkan radio kala malam hari. Kemungkinan responden mendengarkan radio sambil belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Oleh sebab itu, ketika diberi pertanyaan kapan waktu yang tepat untuk mendengarkan siaran radio cerita wayang, hampir separuh responden remaja (48%) menyatakan malam hari sebagai waktu yang paling tepat.

Meskipun demikian ada responden (10%) yang berpendapat bahwa siang hari adalah waktu yang tepat untuk mendengarkan siaran radio cerita wayang (lihat Gambar 7).



Gambar 7 Grafik Waktu yang tepat untuk mendengarkan siaran radio cerita wayang

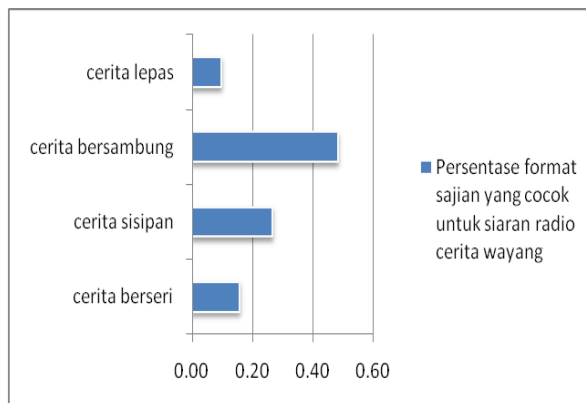
Bentuk penyajian cerita wayang ketika disiarkan melalui radio yang diinginkan oleh 35% responden remaja adalah rekaman cerita wayang dalam bentuk rekaman 30 menit yang disiarkan setiap hari (lihat Gambar 8). Hal ini menunjukkan adanya keinginan dan keyakinan kuat dari responden bahwa cerita wayang akan lebih menyenangkan bila direkam dalam durasi yang cukup, yaitu sekira 30 menit, dan disiarkan setiap hari. Meski demikian, sebanyak 27% responden menginginkan cerita wayang disajikan dalam bentuk rekaman, dengan durasi 60 menit dan disiarkan seminggu sekali. Hal yang menggembirakan adalah sejumlah responden menghendaki siaran cerita wayang dalam bentuk sisipan, dengan durasi singkat, dan disiarkan beberapa kali sehari.



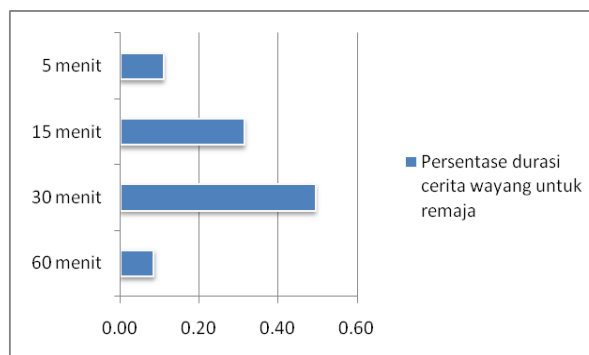
Gambar 8 Grafik Bentuk siaran radio cerita wayang

Temuan ini diperkuat dengan butir pertanyaan berikutnya, yaitu tentang format sajian cerita wayang. Sebanyak 40% responden menghendaki cerita bersambung (Gambar 9). Oleh karena format sajian yang diinginkan merupakan cerita bersambung, responden (49%) juga menginginkan durasi siarannya

30 menit, tidak lebih atau kurang. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 10 yang menunjukkan persentase durasi siaran cerita wayang di radio.



Gambar 9 Grafik Format sajian siaran radio cerita wayang



Gambar 10 Grafik Durasi siaran cerita wayang

Wayang, yang begitu lekat dengan seni dan tradisi Jawa, dimaknai oleh remaja yang menjadi responden ini. Hal ini terlihat dari musik yang diinginkan oleh remaja untuk mengiringi siaran radio cerita wayang. Hasil survei menunjukkan bahwa 60% responden menginginkan gamelan sebagai instrumen yang mengiringi siaran radio cerita wayang, bukan pop, rock, atau pun jazz, seperti yang diduga oleh kebanyakan pengamat. Selain itu, penyajian cerita wayang di panggung pementasan yang disampaikan oleh dalang, juga menimbulkan kesan tersendiri di kalangan responden. Hal ini dapat diketahui dari hasil survei yang menunjukkan 50% responden menginginkan pengisi suara siaran radio cerita wayang adalah satu orang yang mampu menampilkan berbagai macam karakter suara. Walaupun demikian, ada pula responden remaja (32%) yang menginginkan penyajian cerita wayang di radio diolah seperti drama, yaitu dialog dibawakan oleh pelaku yang berbeda, sesuai tuntutan cerita.

Remaja sulit untuk memahami cerita wayang. Salah satu kendala yang dialami terkait dengan bahasa pengantar yang digunakan adalah bahasa Jawa atau

bahasa lokal lain, yang belum tentu dapat dimengerti oleh audiens. Oleh sebab itu, penelitian ini berupaya mengetahui kebutuhan responden mengenai bahasa pengantar yang cocok. Hasil survei menunjukkan bahwa 40% responden menghendaki siaran radio cerita wayang disampaikan dengan menggunakan bahasa Indonesia dan Jawa, sedangkan 23% responden menginginkan bahasa Jawa, Indonesia, dan Inggris sebagai bahasa pengantarnya.

Pandangan Positif Remaja terhadap Wayang

Kecemasan atau kekhawatiran akan punahnya kesenian wayang dari bumi Indonesia tampaknya tidak terbukti dalam penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari pandangan positif remaja terhadap kesenian wayang, antara lain; (1) wayang telah dikenal oleh masyarakat luas, (2) daya tarik utama pertunjukan wayang adalah cerita, (3) Pandawa adalah tokoh wayang yang paling dikenal masyarakat, dan (4) cerita wayang menarik untuk dibuat program siaran radio. Hembusan angin segar ini diperkuat dengan keyakinan remaja, bahwa tokoh wayang dapat mengajarkan nilai-nilai moral yang baik kepada pendengar. Pandangan positif remaja terhadap kesenian wayang juga didukung oleh pandangan orangtua yang memiliki anak remaja dan pemerhati pendidikan. Mereka berkeyakinan bahwa remaja memiliki ketertarikan untuk mendengarkan siaran radio cerita wayang.

Radio, sebagai salah satu media massa dan media elektronik yang paling murah, mudah dipindahkan, dan tidak rumit. Keunggulan media radio yang benar-benar mengandalkan indera pendengaran, menjadikan remaja dan orangtua meyakini bahwa cerita wayang akan sangat menarik bila disajikan dalam format cerita bersambung melalui media radio. Keunggulan dalam hal audio ini sekaligus juga menjadi kelemahan media radio, yaitu pendengar dapat melakukan kegiatan lain yang menuntut digunakannya indera yang lain, sembari mendengarkan siaran radio. Oleh sebab itu, remaja dan orangtua yang memiliki remaja berharap siaran radio cerita wayang disajikan dalam durasi pendek, yaitu sekitar 5 menit hingga 30 menit. Frekuensi penyiaran cerita wayang sebaiknya setiap hari agar terpaan nilai-nilai moral yang terkandung dalam kisah wayang dapat lebih dalam ditekankan kepada pendengar. Mengapa frekuensi penyiaran cerita wayang patut dipertimbangkan dalam siaran radio? Hal ini dikarenakan frekuensi penyiaran memiliki korelasi positif terhadap terpaan atau

paparan informasi yang diterima oleh pendengar dalam tingkatan kognitif dan afektif. Apabila frekuensi tersebut dilakukan dalam jangka waktu lama, maka paparan tersebut akan sampai ke tingkat perilaku.

Penelitian ini juga mengungkap bahwa cerita wayang menyuguhkan tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Kedua sifat ini memang ada dalam kehidupan nyata. Hal yang diharapkan adalah pendengar dapat mengambil manfaat dari sifat-sifat yang ditunjukkan oleh tokoh protagonis, dan meminimalkan sifat yang ditunjukkan tokoh antagonis. Kandungan cerita yang memunculkan nilai-nilai dalam kehidupan nyata tersebut diyakini dapat mengajarkan pendidikan karakter kepada pendengar remaja. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung penelitian Pujiyanti (2013) yang mengungkap bahwa wayang dapat menyampaikan pesan yang memotivasi, seperti pesan moral, propaganda, hiburan, dan sebagainya. Pertunjukan wayang bagi masyarakat Jawa berfungsi sebagai tontonan, tuntunan, dan tatanan.

Fase remaja, menurut para ahli, adalah fase individu yang sedang berupaya menemukan identitas. Remaja harus berhadapan dengan keputusan siapa diri mereka, apa diri mereka, dan kemana mereka akan melangkah dalam hidup. Fase remaja adalah fase pusat pengembangan kepribadian, seperti hubungan dengan orang tua, interaksi dengan teman sebaya dan persahabatan, serta nilai-nilai budaya dan etnis yang berkontribusi terhadap perkembangan identitas remaja. Cerita wayang yang mengandung banyak nilai positif diyakini dapat membantu remaja menemukan identitasnya, yaitu identitas positif sesuai dengan norma-norma yang berlaku di negeri ini. Agar remaja dapat memahami isi cerita wayang yang disajikan melalui radio, sebaiknya bahasa pengantar yang digunakan adalah bahasa yang mudah dipahami oleh remaja. Hasil survei menunjukkan remaja menginginkan cerita wayang yang disampaikan dalam bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia.

Wayang identik dengan nuansa tradisional. Agar sentuhan tradisionalnya tetap terasa, remaja membutuhkan instrumen gamelan sebagai musik pengiring dalam siaran radio cerita wayang yang akan dikembangkan oleh BPMRPK ini. Dengan demikian, hasil survei tidak mendukung asumsi banyak pihak yang mengatakan bahwa musik pengiring dalam cerita wayang untuk remaja sebaiknya menggunakan instrumen dan aliran musik modern. Tataran keaslian

atau orisinalitas lainnya yang dibutuhkan remaja dalam penelitian ini adalah dari segi pelakon atau pengisi suara. Mengingat pertunjukan wayang identik dibawakan oleh seorang dalang, yang mampu melakonkan berbagai macam karakter, remaja dalam penelitian ini juga menginginkan hal serupa terwujud dalam siaran radio cerita wayang. Meskipun demikian, ada pula sebagian remaja dan orangtua yang memiliki anak remaja menginginkan dialog diperankan oleh pelaku yang berbeda, bukan oleh satu orang saja. Unsur kekinian yang diharapkan remaja adalah dalam hal setting atau konteks yang ada dalam cerita wayang.

Di tengah libasan kecanggihan teknologi penyebaran informasi ini, remaja masih meluangkan waktu untuk mendengarkan radio, minimal sekali dalam sehari. Jika nantinya media audio cerita wayang sudah diproduksi, remaja menghendaki waktu penyiarannya adalah malam hari, yaitu ketika mereka sudah selesai belajar dan melakukan aktivitas yang lain. Pernyataan ini dikemukakan sejalan dengan kebiasaan remaja mendengarkan radio, yaitu pada malam hari.

KESIMPULAN

Penelitian mengenai “Analisis Kebutuhan Model Media Audio Wayang bagi Remaja” yang dilaksanakan untuk mengungkap dan mendeskripsikan pandangan dan kebutuhan remaja tentang kesenian wayang, secara umum dan secara khusus, yaitu wayang yang disiarkan melalui media radio, menghasilkan sejumlah kesimpulan.

Remaja menganggap wayang telah dikenal luas di kalangan masyarakat. Mereka menganggap daya tarik utama pertunjukan wayang adalah pada cerita. Pandawa menjadi tokoh yang paling dikenal dalam cerita wayang, dan sebagian besar remaja berpendapat bahwa cerita wayang akan menarik bila dijadikan sebuah siaran program radio, bahkan mereka juga menganggap bahwa tokoh-tokoh wayang dapat mengajarkan nilai-nilai moral.

Sebagian besar remaja mengharapkan penyampaian cerita wayang melalui siaran radio sebaiknya disesuaikan dengan konteks masa kini. Siaran radio cerita wayang yang dibutuhkan, yaitu sebagian membutuhkan dalam bentuk rekaman, durasi 30 menit, dan disiarkan setiap hari. Sebagian lagi membutuhkan dalam bentuk rekaman, durasi 60 menit, dan disiarkan seminggu sekali dan sebagian

lagi membutuhkan dalam kemasan format cerita bersambung.

Berkaitan dengan instrumen musik dalam cerita wayang melalui siaran radio, sebagian besar remaja membutuhkan instrumen gamelan sebagai musik pengiring. Sebagian besar remaja mengharapkan cerita wayang dilakonkan oleh pelaku yang mampu melakonkan berbagai karakter. Bahasa pengantar yang dibutuhkan adalah bahasa Indonesia dan atau bahasa Jawa.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, penelitian ini mengajukan saran sebagai tindak lanjut hasil analisis kebutuhan ini, yaitu perlu dikembangkan sebuah model media audio wayang bagi remaja. Pengembangan model media audio wayang bagi remaja hendaknya sesuai dengan hasil analisis kebutuhan ini.

Model media audio wayang bagi remaja dapat menjadi model media audio pendidikan karakter bagi remaja. Hal ini berdasarkan pendapat remaja bahwa cerita dan tokoh-tokoh wayang dapat mengajarkan nilai-nilai moral kepada pendengarnya. Apabila prototipe model media audio wayang bagi remaja selesai diproduksi, perlu diadakan evaluasi model secara bertahap, yaitu formatif dan sumatif. Hal ini perlu dilakukan agar dapat diketahui apakah penanaman nilai-nilai moral yang terkandung dalam siaran radio cerita wayang dapat diserap oleh pendengar remaja dan diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pimpinan BPMRPK Kemdikbud yang telah memberikan kesempatan sehingga kami bisa melakukan penelitian ini. Terima kasih juga diucapkan kepada manajemen Radio Komunitas Meteor FM (Nganjuk, Jawa Timur), Radio Komunitas Damarwulan FM (Kediri, Jawa Timur), Radio Angkasa Tujuh 88.1 FM (Temanggung, Jawa Tengah), LPPL Gemilang (Muntilan, Jawa Tengah), LPPL Radio Pesona FM (Wonosobo, Jawa Tengah), dan Radio JFM (Semarang, Jawa Tengah) yang sudah membantu mengumpulkan siswa untuk menjadi responden. Begitu juga kepada pihak-pihak yang telah membantu proses penelitian ini mulai dari pengumpulan data hingga pembuatan laporan hasil penelitian, dan berbagai pihak yang tidak dapat

disebutkan satu per satu yang membantu penelitian ini sampai selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S., Sadiman. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Diani, W.R. (2014). *Wayang Garing: Tradisi Lisan yang Hampir Punah dari Banten*. Makalah Nonseminar, Program Studi Indonesia Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia. Diakses dari <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/2015-9/20392730-MK-Winasti%20Rahma%20Diani.pdf> pada tanggal 29 Juli 2016.
- Grehenson, G. (2013). *Wayang Ditinggal Generasi Muda*. Diakses dari <https://ugm.ac.id/id/berita/7928-wayang.ditinggal.generasi.muda> pada tanggal 20 Juli 2016.
- Hawkeye. (2016). *Kenalkan Wayang pada Generasi Muda*. Diakses dari <http://pinkkorset.com/2016/03/kenalkan-wayang-pada-generasi-muda/> pada tanggal 20 Juli 2016.
- Hurlock, Elizabeth B. (1991). *Developmental Psychologi A. Life-Span Approach*, diterjemahkan: Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Jahja, Y. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Karmel, T.S. dan Jain, M. (1987). Comparison of Purposive and Random Sampling Schemes for Estimating Capital Expenditure. *Journal of the American Statistical Association*, Vol. 82, No. 397 (Mar, 1987), Hal. 52-57.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik. (2011). *Wayang sebagai Media Komunikasi Tradisional dalam Diseminasi Informasi*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.
- Kia, K.K. (2014). Wayang Kulit in Digital Media. Makalah disajikan dalam *Puppetry for all Times: Papers Presented at the Bali Puppetry Seminar 2013*. Ghulam-Sarwar Yousuf (Editor). Bali, Indonesia: Partridge Publishing.
- Lee, W.W., dan Owens, D.L. (2004). *Multimedia Based Instructional Design (2nd Ed)*. San Francisco: Pfeiffer.
- Oliva, Feter, F. (1992). *Developing the Curriculum*. New York: HarperCollins Publishers Inc.
- Pujiyanti. (2013). *Pesan-Pesan Moral pada Pertunjukan Wayang Kulit (Studi Kasus pada Lakon "Wahyu Makutharama" dengan Dalang Ki Djoko Bawono di Desa Harjo Winangun, Kecamatan Godong, Kabupaten Grobogan dalam Acara Bersih Desa)*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah, Surakarta. Diakses dari http://eprints.ums.ac.id/23178/28/NASKAH_PUBLIKASI.pdf pada tanggal 29 Juli 2016.
- Purwadi. (2006). *Jurnal Kebudayaan Jawa: Pendidikan Budi Pekerti dalam Seni Pewayangan*. Yogyakarta: Narassi.
- Raditya, Michael, H.B. (2014). Wayang Hip-Hop Hibriditas sebagai Media Konstruksi Masyarakat Urban. *Jurnal Jantra*, Vol. 9 No. 2, Desember 2014, Hal. 107-119.
- Saksono, I. G. (2016). *Hukum Karma dalam Pewayangan*. Yogyakarta: Ampera Utama.
- Santrock, J. W. (2002). *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sekaran, U. (2006). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sudardi, B. (2012). *Peran dan Makna Semar dalam Tradisi Nusantara*. Surakarta: UNS Press.
- Suharyono, B. (2005). *Wayang Beber Wonosari*. Wonogiri: Bina Citra Pustaka.
- Sukiman. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suparman, A. M. (2001). *Desain Instruksional*. Jakarta: Proyek Pengembangan Universitas Terbuka, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sutardjo, I. (2008). *Kajian Budaya Jawa*. Surakarta: FSSR UNS.
- Syahid, R.M. (1990). *Bau Warna Kawruh Wayang: Sejauh Wayang Beber*. Surakarta: Reksa Pustaka.
- Warsita, B. (2011). *Serial Modul Diklat Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran (Diklat JF-PTP), Analisis Kebutuhan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Pustekom Kemdikbud.
- Warta, N. (1994). *Sejarah Perkembangan Kesenian Wayang: Ditinjau dari Sejarah Perkembangan serta Peranannya dalam Menunjang Pendidikan Kepribadian Bangsa*. Diakses dari http://pepadi.kebumenkab.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=10:sejarah-perkembangan-kesenian-wayang&catid=3:artikel&Itemid=9 dan <http://www3.petra.ac.id/eastjava/culture/wayang.htm> pada tanggal 20 Juli 2016.
- Wijaya, Cece dan Rusyan, T. (1994). *Kemampuan Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Halaman ini sengaja dikosongkan