

**PEMANFAATAN INOVASI KOMIK DIGITAL E-WAYANG GUNA  
ESKALASI  
PROMOSI BUDAYA WAYANG DI LINGKUNGAN SMA NEGERI 4  
DENPASAR**

**I Gede Agastya Adnyana Putra<sup>1</sup>, *agastyadnyanaputra@gmail.com*,  
081139608009.**

**Vania Evangelista Evelina Susanto<sup>2</sup>  
Gede Mario Andika Pratama<sup>3</sup>**

*Abstract*

Indonesia has become well known for its various and unique culture over the years. Local culture, being one of the essential traditions for locals has been passed down over generations and preserved to be kept alive for as long as the human race lives. But unfortunately, even being preserved, local culture is being slowly forgotten and dying as the industrial revolution and the globalization era keeps advancing rapidly. Realizing this, governors and even locals have tried to prevent this upcoming extinction by intensifying the preservation of local culture itself, but this proves to be ineffective as younger generations tends to have a liking to modern and western culture rather than their own native cultures. We as writers, are offering a solution to this problem by combining local culture and modern technology itself as an effort to prevent the stagnant extinction of local culture, by introducing a digital comic about “wayang” that can potentially be a form of educational yet “fun” literature to people around the globe. Through data gathering methods such as observation, the spreading of questionaries and literature reviews, the writer have proven that the innovation the writer has invented titled: “E-WAYANG: INOVASI PEMANFAATAN KOMIK DIGITAL BERBASIS APLIKASI WEBTOON” is indeed an effective solution to solving the internal extinction of local culture in Indonesia.

*Keywords: Digital, Comic, Wayang, Local, Culture*

**PENDAHULUAN**

Seiring berjalannya jaman, budaya dan teknologi akan terus berkembang. Maraknya penggunaan teknologi seperti handphone membuat informasi dan komunikasi dapat diakses dan didapatkan dengan mudah. Masyarakat dapat dengan mudahnya mencari dan mengakses informasi mengenai suatu hal hanya dengan sebuah ketukan. Tanpa disadari budaya-budaya luar juga akan lebih mudah

menyusuri dan mendominasi masyarakat lokal seiring dengan berjalannya waktu. Semakin lama budaya-budaya luar masuk ke Indonesia, perlahan-lahan masyarakat lokal akan terbiasa dengan budaya luar dan budaya lokal yang telah diwarisi turun temurun bisa terlupakan. Menyadari ini, pemerintah maupun masyarakat mencoba untuk melestarikan budaya lokal ini dengan berbagai cara seperti memasukan budaya lokal ke kurikulum pembelajaran serta lain-lain. Salah satu upaya efektif dalam mengkolaborasikan teknologi yang berkembang sangat pesat dengan budaya lokal ini. Penulis menawarkan kolaborasi teknologi terhadap budaya wayang yang menjadi budaya lokal yang natif di Indonesia dan diakui oleh seluruh dunia melalui UNESCO pada tanggal 7 November 2003 yang menetapkan wayang sebagai Masterpiece of The Oral and Intangible Heritage of Humanity. Kolaborasi ini mengambil bentuk sebuah karya komik digital yang nantinya dapat dinikmati oleh seluruh pengguna di Indonesia serta seluruh penjuru dunia. Untuk mewujudkan hal ini perlu diketahui tingkat pengetahuan akan wayang pada responden, mekanisme dari komik digital wayang, efektivitas literasi komik digital ini serta hasil kelayakan dari komik digital wayang untuk menentukan keberhasilan dari komik ini. Sehingga penelitian terhadap komik digital wayang ini dapat ditentukan dua obyektif utama yang diutamakan pada eksperimen yakni: Untuk mengetahui hasil uji kelayakan komik wayang menurut responden serta efektivitas promosi budaya lokal yaitu wayang dengan menggunakan media komik digital. Untuk merancang suatu upaya yang efektif, penulis harus mengidentifikasi penyebab masalah terlebih dahulu, dimana dalam hal ini penulis perlu mengetahui soal globalisasi dan dampaknya terhadap budaya lokal. Kemudian dapat ditentukan budaya lokal yang dapat di promosikan, penulis memilih wayang selaku budaya lokal yang di fokus, selaku

budaya yang telah ada di Indonesia sejak dahulu, menjadi budaya yang diakui dunia serta yang sangat terdampak oleh perkembangan zaman dan era globalisasi ini. Kemudian penulis dapat menentukan media dari promosi budaya wayang, dimana *platform* komik digital yang menjadi opsi populer dan dikenal oleh seluruh dunia yakni *webtoon*, dimana *webtoon* berupa website ini memungkinkan pengguna untuk menikmati ataupun memberikan komik dengan episode berkelanjutan yang dinamakan “*webtoon*” secara online dan gratis. Terakhir perlu ditentukan lingkup dari eksperimen ini, dimana penulis memilih untuk melakukan eksperimen pada lingkup murid SMA Negeri 4 Denpasar sebagai responden dan generasi muda pada era globalisasi. Setelah tujuan, pertanyaan serta landasan penelitian sudah terbentuk maka dapat dilanjutkan kepada tahap perancangan pengumpulan data yang didasari oleh dua hipotesis yang menentukan dua kemungkinan jalan penelitian dimana di kemungkinan pertama upaya ini efektif dalam meningkatkan wawasan wayang di lingkungan kalangan murid SMA Negeri 4 Denpasar dan dikemungkinan kedua, upaya ini tidak efektif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data melalui studi pustaka yang berkaitan dengan penelitian ini. Pengumpulan kuesioner sebagai data terukur untuk mengetahui tingkat ketertarikan siswa terhadap komik *webtoon*, uji pre-test posttest, serta tingkat uji kelayakan komik e-Wayang menurut pendapat siswa SMA

Negeri 4 Denpasar menggunakan pendekatan kualitatif.

Dalam penelitian ini, jenis data yang digunakan adalah primer dengan melakukan observasi dan pembagian kuisisioner serta sekunder dengan melakukan

kajian studi pustaka. Subjek yang dituju dalam penelitian ini adalah para siswa SMA Negeri 4 Denpasar dan objek yang dituju adalah relevansi pemanfaatan komik e-wayang sebagai upaya eskalasi promosi budaya di kalangan siswa SMA Negeri 4 Denpasar. Adapun variabel yang digunakan mencakup 3 variabel, yakni variabel bebas, variabel kontrol, dan variabel terikat. Variabel Bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan terjadi perubahan dalam penelitian ilmiah. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah komik e-Wayang. Variabel terikat adalah variabel yang menjadi faktor- faktor yang diamati dan diukur dalam sebuah penelitian. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah selisih hasil pre-test dan posttest siswa mengenai pengetahuannya akan wayang. Variabel Kontrol adalah suatu variabel yang menyatakan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah para siswa SMA Negeri 4 Denpasar.

Segala data yang telah berhasil dikumpulkan selama kegiatan penelitian, baik dari hasil observasi, penyebaran kuesioner kepada responden, hasil pre-test dan post-test dan studi pustaka selanjutnya data dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif-kualitatif. Adapun data yang didapat dari kegiatan penyebaran kuesioner akan dianalisis sehingga nantinya dapat terdeskripsikan dalam bentuk numerik (statistik). Selanjutnya, data yang didapat dari hasil observasi, penyebaran kuesioner kepada responden, hasil pre-test dan post-test dan studi pustaka akan dianalisis dengan dicari hubungannya dan dibandingkan antara sumber satu dengan yang lain sehingga didapatkanlah data yang dapat menjawab pertanyaan pada rumusan masalah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

## Hasil

Pada bagian ini berisi tentang analisis dan pembahasan mengenai hasil penelitian dengan berbagai variasi yang telah dilakukan. Berikut adalah pemaparannya.

### Hasil Angket Refleksi Wawasan Siswa

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana refleksi wawasan siswa mengenai wayang. Didapatkan hasil refleksi wawasan siswa akan wayang sebanyak 30 responden di kalangan siswa SMA Negeri 4 Denpasar sebagai berikut.

**Tabel 1.1. Hasil Angket Refleksi Wawasan Siswa**

No.	Pertanyaan	Hasil	
1.	Pernahkah anda mendengar tradisi wayang?	Pernah : 100%	Tidak Pernah: 0%
2.	Pernahkah anda menonton pagelaran wayang?	Pernah: 66,7%	Tidak Pernah: 33,3%
3.	Apakah anda setuju bahwa tradisi wayang merupakan salah satu tradisi yang harus dilestarikan?	Setuju: 100%	Tidak Setuju: 0%
4.	Apakah anda setuju pelestarian wayang dapat dilakukan dengan melakukan promosi kebudayaan melalui media komik?	Setuju: 100%	Tidak Setuju: 0%
5.	Apakah anda setuju pelestarian wayang dapat dilakukan dengan melakukan promosi kebudayaan menggunakan media <i>platform</i> digital?	Setuju: 96,7%	Tidak Setuju: 3,3%

### Hasil Perbandingan Pre-test dan Post-test Pengetahuan Siswa Akan Wayang Di Kalangan Siswa SMA Negeri 4 Denpasar

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana peningkatan nilai pre-test dan post-test pada siswa setelah membaca komik E-Wayang ini. Didapatkan hasil perbandingan pre-test dan post-test pengetahuan siswa akan wayang sebanyak 30 responden di kalangan siswa SMA Negeri 4 Denpasar sebagai berikut.

**Tabel 1.2. Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test* Pengetahuan Siswa**

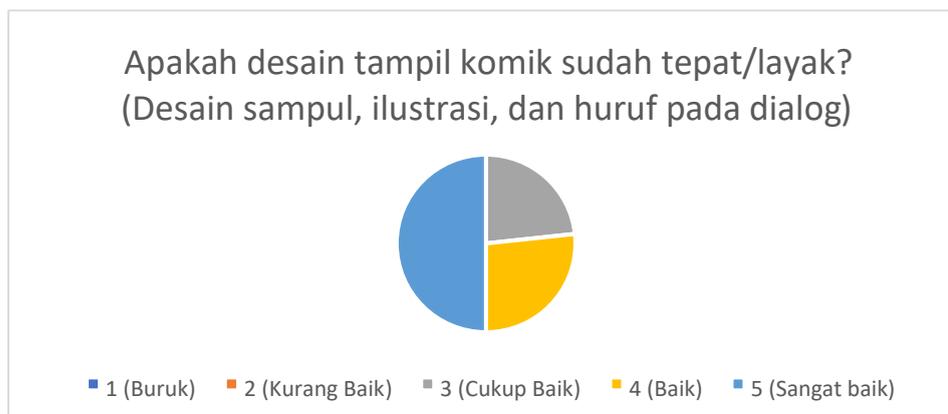
No	Responden ke-	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>	No	Responden ke-	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1.	1	20/100	100/100	16.	16	40/100	100/100
2.	2	20/100	80/100	17.	17	60/100	80/100
3.	3	20/100	100/100	18.	18	40/100	80/100
4.	4	30/100	60/100	19.	19	60/100	90/100
5.	5	20/100	80/100	20.	20	40/100	80/100
6.	6	20/100	80/100	21.	21	20/100	90/100
7.	7	40/100	100/100	22.	22	50/100	100/100
8.	8	50/100	90/100	23.	23	20/100	80/100
9.	9	60/100	90/100	24.	24	40/100	100/100
10.	10	20/100	90/100	25.	25	40/100	90/100
11.	11	30/100	90/100	26.	26	60/100	90/100

12.	12	50/100	100/100	27.	27	60/100	100/100
13.	13	20/100	80/100	28.	28	30/100	100/100
14.	14	20/100	90/100	29.	29	40/100	100/100
15.	15	20/100	90/100	30.	30	20/100	100/100
Total nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>							
<i>Pre-test</i>				1320/3000		44%	
<i>Post-test</i>				2700/3000		90%	
Peningkatan ( <i>Gain</i> )				1210		46%	

Didapatkan nilai hasil rata-rata *pre-test* sebesar 44% dan nilai rata-rata posttest sebesar 90%. Hal tersebut membuktikan bahwa adanya peningkatan sebesar 46% pada pengetahuan siswa SMA Negeri 4 Denpasar akan kebudayaan wayang. Dalam hal ini, komik E-Wayang telah berhasil meningkatkan pengetahuan siswa SMA Negeri 4 Denpasar akan kebudayaan wayang hingga 46%.

### Hasil Uji Kelayakan E-Wayang menurut pendapat siswa SMA Negeri 4

#### Denpasar



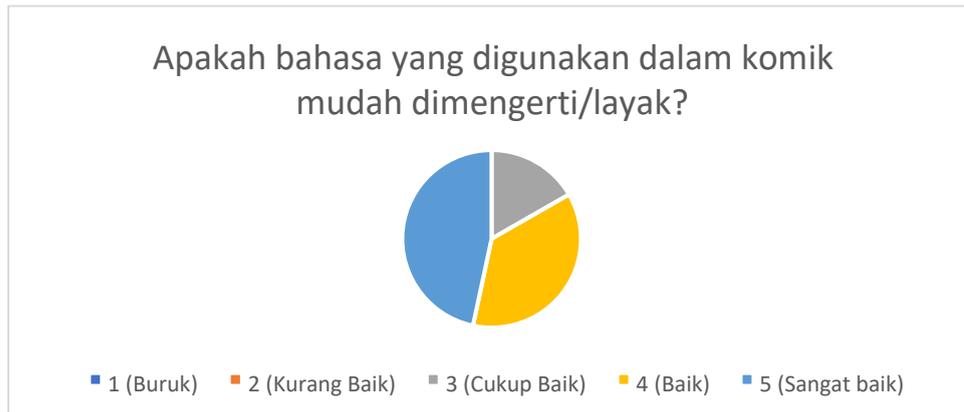
### Gambar 1.1. Hasil Skor Uji Kelayakan Desain Tampil Komik

Didapatkan dari skor pada hasil uji kelayakan desain tampil komik dengan rincian sebanyak 15 siswa menilai tampilan komik dengan kriteria sangat bagus dalam kategori nilai 5. Sebanyak 8 siswa menilai tampilan komik dengan kriteria bagus dalam kategori nilai 4. Sebanyak 7 siswa menilai tampilan komik dengan kriteria bagus dalam kategori nilai 3



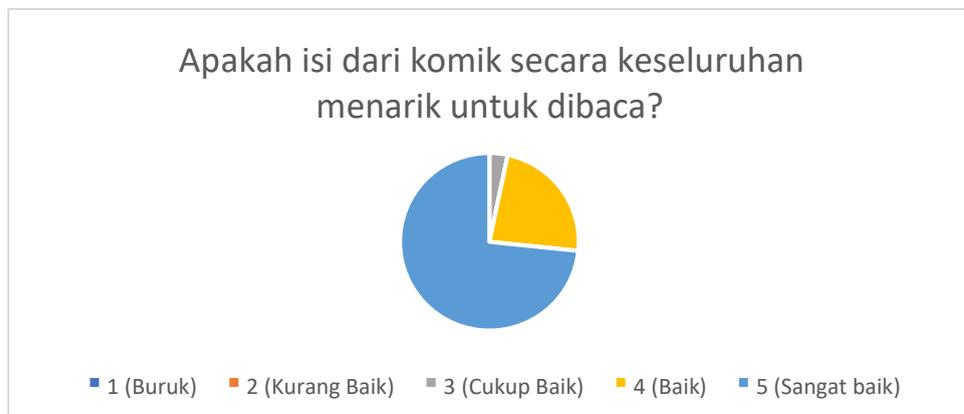
### Gambar 1.2. Hasil Skor Uji Kelayakan Isi Komik

Hasil uji kelayakan alur cerita mendapatkan skor dengan rincian sebanyak 16 siswa menilai alur cerita dengan kriteria sangat bagus dalam kategori nilai 5. Sebanyak 10 siswa menilai tampilan komik dengan kriteria bagus dalam kategori nilai 4. Sebanyak 3 siswa menilai tampilan komik dengan kriteria bagus dalam kategori nilai 3. Sebanyak 1 siswa menilai tampilan komik dengan kriteria bagus dalam kategori nilai 2.



**Gambar 1.3. Hasil Skor Uji Kelayakan Bahasa Pada Komik**

Didapatkan dari skor pada hasil uji kelayakan bahasa komik dengan rincian sebanyak 14 siswa menilai tampilan komik dengan kriteria sangat bagus dalam kategori nilai 5. Sebanyak 11 siswa menilai tampilan komik dengan kriteria bagus dalam kategori nilai 4. Sebanyak 5 siswa menilai tampilan komik dengan kriteria bagus dalam kategori nilai 3.



**Gambar 1.4. Hasil Skor Uji Kelayakan Komik Secara Keseluruhan**

Didapatkan dari skor pada hasil uji kelayakan komik secara keseluruhan dengan rincian sebanyak 22 siswa menilai komik secara keseluruhan dengan kriteria sangat bagus dalam kategori nilai 5. Sebanyak 7 siswa menilai tampilan komik

dengan kriteria bagus dalam kategori nilai 4. Sebanyak 1 siswa menilai tampilan komik dengan kriteria bagus dalam kategori nilai 3.

## **PEMBAHASAN**

Mengacu pada serangkaian analisis yang dilakukan berdasarkan data yang telah didapatkan peneliti, pertama terlihat bahwa mayoritas siswa SMA Negeri 4 Denpasar hanya sebatas pernah mendengar/mengetahui tradisi wayang. Hal tersebut dibuktikan dengan penilaian *pre-test* yang kurang memuaskan mengenai wawasan akan wayang pada siswa SMA Negeri 4 Denpasar. Hal tersebut tentunya menunjukkan bahwa tradisi perwayangan ini semakin asing bagi generasi muda. Namun hal ini dapat diupayakan melihat bahwa mayoritas siswa SMA Negeri 4 memiliki semangat untuk melestarikan budaya wayang. Dalam meningkatkan promosi kebudayaan wayang ini, peneliti melakukan uji kelayakan komik dan didapatkan hasil uji kelayakan desain tampilan komik sebesar 85,3%, skor uji kelayakan isi komik sebesar 87,3%, skor uji kelayakan bahasa komik sebesar 86%, dan skor uji kelayakan komik secara keseluruhan sebesar 94%. Hasil uji kelayakan komik yang baik akan mempengaruhi nilai post-test siswa dalam menjawab pertanyaan seputar wawasan budaya wayang. Hal ini dapat dilihat pada serangkaian *pre-test* dan post-test yang telah dilakukan menunjukkan bahwa komik e-Wayang ini mampu meningkatkan wawasan siswa mengenai budaya wayang, dalam hal ini, peningkatan terjadi secara signifikan sebesar 46%. Maka dari itu, berdasarkan hasilhasil uji yang telah diperoleh, dapat ditarik kesimpulan bahwa komik e-Wayang mampu mengeskalasi promosi budaya wayang pada siswa SMA Negeri 4 Denpasar.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil angket refleksi wawasan wayang, mayoritas siswa SMA Negeri 4 Denpasar hanya sebatas pernah mendengar/mengetahui tradisi wayang. Hal tersebut dibuktikan dengan angket yang menunjukkan siswa SMA Negeri 4 Denpasar yang 100% respondennya mengetahui wayang namun memiliki penilaian *pre-test* yang kurang memuaskan. Hal tersebut tentunya menunjukkan bahwa tradisi perwayangan ini semakin asing bagi generasi muda. Namun hal ini dapat diupayakan melihat bahwa 100% siswa SMA Negeri 4 memiliki semangat untuk melestarikan budaya wayang. Hasil uji *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan presentase sebanyak 46% dari nilai rata-rata *pre-test* yang mencapai 44% menjadi 90% di nilai rata-rata *post-test*. Hal tersebut menunjukkan komik e-Wayang ini efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa akan budaya wayang. Berdasarkan hasil angket kelayakan komik, didapatkan hasil uji kelayakan desain tampilan komik sebesar 85,3%, skor uji kelayakan isi komik sebesar 87,3%, skor uji kelayakan bahasa komik sebesar 86%, dan skor uji kelayakan komik secara keseluruhan sebesar 94%. Hal tersebut menunjukkan bahwa komik e-Wayang ini layak untuk dipublikasikan.

### **Saran**

#### **Saran Bagi Pemerintah**

Disarankan bagi pemerintah untuk lebih memberikan tindakan lebih lanjut terkait dengan mendukung dan mempromosikan upaya melestarikan budaya lokal

dengan kolaborasi teknologi dan budaya lokal yang berbasis *webtoon* ini, dengan ini lapisan masyarakat yang mengenal upaya ini meningkat, serta masyarakat sendiri dapat mengetahui lebih dalam terkait dengan bahaya hilangnya budaya lokal dan kolaborasi dengan teknologi.

### **Saran Bagi Masyarakat**

Disarankan untuk masyarakat untuk meningkatkan kesadaran untuk melestarikan budaya lokal dengan cara yang kreatif dan mengikuti era globalisasi. Dengan pengetahuan bahwa budaya lokal sedang ditengah penurunan dan di ambang kepunahan, diharapkan bahwa masyarakat juga memiliki kesadaran untuk meningkatkan pengetahuan terhadap budaya lokal sendiri serta beraksi dalam melestarikan dan menjaga budaya lokal.

### **Saran Bagi Peneliti**

Diharapkan peneliti dapat merealisasikan komik E-Wayang sebagai upaya melestarikan budaya lokal dengan kolaborasi teknologi dan budaya lokal yang berbasis *webtoon* ini, ataupun dapat mengembangkan upaya ini menjadi inovasi yang baru yang berhubungan dengan pelestarian budaya lokal.

## **IMPLIKASI HASIL PENELITIAN DAN KETERBATASAN PENELITIAN**

### **Implikasi Hasil Penelitian**

Adapun implikasi dari hasil penelitian ini, penulis telah menentukan dua macam implikasi yang berupa implikasi teoritis dan praktis.

### **Implikasi Teoritis**

Implikasi jenis ini menentukan hasil penelitian berdasarkan teori yang digunakan pada penelitian. Terdapat dua jenis implikasi teoritis sesuai dengan jalan penelitian, dimana apabila hasil penelitian yang dilakukan sejalan dan sesuai dengan teori yang digunakan, maka implikasi teoritisnya adalah teori tersebut dapat dipakai untuk tema atau topik penelitian. Namun, apabila hasil temuan penelitianmu tidak sejalan dengan teori yang digunakan, maka implikasi teoritisnya adalah teori tersebut dapat dimodifikasi atau dapat disarankan untuk menggunakan teori yang lain kepada peneliti selanjutnya. Implikasi teoritis juga bisa disebut sebagai pembuktian sebuah teori atas pemecahan masalah dalam penelitian. Pada penelitian ini teori dapat dikatakan sejalan dengan alur penelitian (sesuai dengan hasil dan kesimpulan penelitian), maka dapat ditentukan implikasi teoritis berupa:

Badan resmi ataupun masyarakat umum dapat membuat komik digital berbasis budaya lokal mereka sendiri, dan telah dibuktikan bahwa ini dapat mencegah kepunahan dari budaya lokal. Hal ini dapat sangat membantu dalam pelestarian budaya lokal secara umum.

### **Implikasi Praktis**

Implikasi praktis merupakan hasil temuan penelitian yang dibandingkan dengan hasil penelitian sebelumnya. Dimana implikasi praktis penelitian ini dapat dilihat dibawah:

Peneliti menggunakan metode kuisioner melalui google form yang serupa dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya berjudul “PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI CANDI TIKUS DI MOJOKERTO” yang berusaha mempromosikan tempat wisata dengan media yang serupa yakni komik digital. Dimana hasil penelitian artikel ini mendapat dukungan dan penilaian yang positif dan mendukung, serupa dengan hasil penelitian promosi Candi Tikus.

### **KETERBATASAN PENELITIAN**

Adapun halangan dan kendala yang dialami oleh peneliti yang menjadi keterbatasan pada penelitian ini, dimana keterbatasan tersebut berupa: keterbatasan lingkup masyarakat yang kurang luas dan hanya mencakup siswa dan siswa SMA Negeri 4 Denpasar dan kedua: keterbatasan sumber daya manusia yang ahli dan sesungguhnya berpotensi untuk menyempurnakan hal pada penelitian seperti penggambaran komik, perangkaian karya tulis dan artikel.

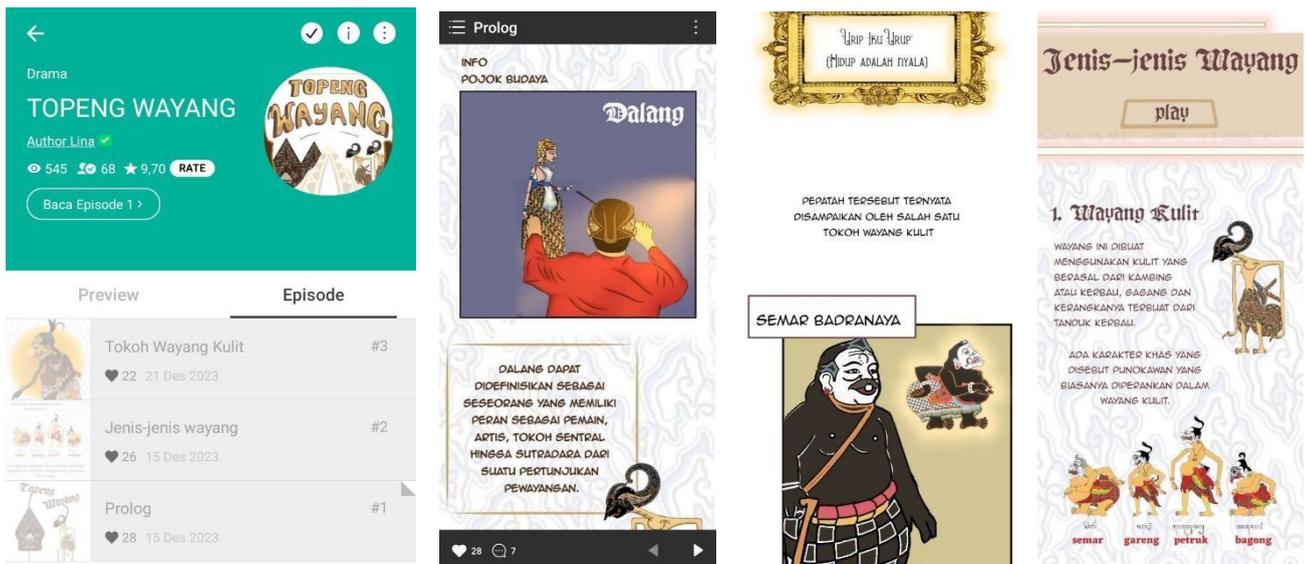
**DAFTAR PUSTAKA**

- Alwi, M. 2023. Webtoon, Komik Digital yang Populer di Kalangan Remaja. Tersedia pada: <https://www.kompasiana.com/amp/mhmdalwi12/643ed1d94addee4fe76f9703/webtoon>. Diakses pada 25 Desember 2023 pukul 09.57
- Anggoro, B. 2018. Wayang dan Seni Pertunjukan: Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah. 2 (2): 122-133.
- Dwi, A. 2023. Pengaruh Arus Globalisasi Terhadap Budaya Lokal. Tersedia pada: <https://fisip.umsu.ac.id/2023/06/08/pengaruh-arus-globalisasi-terhadapbudaya-lokal/>. Diakses pada 25 Desember 2023 pukul 09.58
- Pratama, AM. 2022. Globalisasi Adalah: Pengertian, Ciri-ciri dan Dampak dampaknya. Tersedia pada:

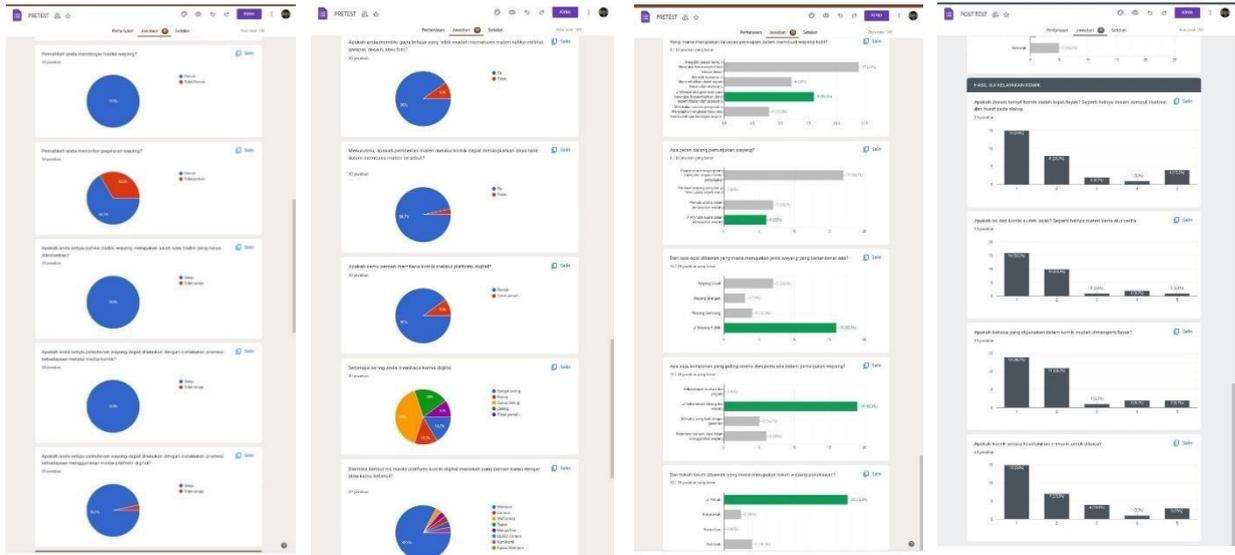
<https://money.kompas.com/read/2021/10/26/183000326/globalisasi-adalahpengertian-ciri-ciri-dan-dampak-dampaknya?> Diakses pada tanggal 24 Desember 2023 pukul 22.46

Setiawan, NR. 2023. Apa Itu Wayang? Ini Pengertian, Asal-usul, Jenis-Fungsinya. Tersedia pada: <https://www.detik.com/jateng/budaya/d-6732102/apa-ituwayang-ini-pengertian-asal-usul-jenis-fungsinya/amp>. Diakses pada tanggal 21 Desember 2023 pukul 11.45

## LAMPIRAN



Gambar 2.1. Komik e-Wayang pada *Webtoon*



Gambar 2.2. Input Hasil Data Google Form