

**PELESTARIAN NILAI LUKISAN WAYANG KAMASAN  
MELALUI PEMANFAATAN *QRC* BERBASIS TIKTOK DALAM  
MEWUJUDKAN GEN Z CERDAS BERKARAKTER  
(THE *PRESERVATION OF WAYANG KAMASAN PAINTING'S  
VALUE THROUGH UTILIZATION QRC BASED TIKTOK FOR  
SMART AND CHARACTERIZED GEN Z*)**

Nyoman Rayguna Bayu Sudewa  
Ni Kadek Tantriyani Suyana  
Ni Putu Rista  
r4ygunabayusudewa@gmail.com/0881038015414

**ABSTRAK**

This research aims to explore the preservation of the cultural values embedded in *Wayang Kamasan* paintings through the utilization of *QRC* based TikTok in cultivating characterintelligent Gen Z individuals. Additionally, it seeks to understand the response of Gen Z regarding the conservation of *Wayang Kamasan* painting values using *QRC* based TikTok. The method employed in this study is descriptive qualitative research. The data and information obtained will be presented in a narrative form. The research findings indicate that preserving the values of *Wayang Kamasan* paintings through *QRC* based TikTok as a new innovation requires specific attention. Observations and interviews revealed that the level of understanding among Gen Z regarding *Wayang Kamasan* paintings is notably low. For instance, they lack comprehension of the meanings and values encapsulated in *Wayang Kamasan* paintings, are unaware of the stories depicted in these paintings, and some are even unfamiliar with *Wayang Kamasan* paintings entirely. This presents a concern for researchers in addressing this issue. An innovative solution integrating two technologies, namely Quick Response Codes (*QRC*) and the TikTok application, shows potential in enhancing Gen Z's understanding of *Wayang Kamasan* paintings. Feedback from 30 individuals from Gen Z on this matter garnered a 100% positive response, indicating strong agreement with the implementation of this innovation. This aligns with the opinions of *Wayang Kamasan* painting experts, who strongly support the use of *QRC* based TikTok as an innovative approach to preserving local culture, particularly *Wayang Kamasan* paintings.

**Keywords:** *Smart character, TikTok-based QRC utilization, Wayang Kamasan paintings*

## PENDAHULUAN

Kedekatan teknologi dan Gen Z tidak dapat dipisahkan. Teknologi memiliki peran sangat penting dalam kehidupan dalam membantu mempercepat pekerjaan secara efisien dan efektif. Namun, pemanfaatan teknologi yang kurang tepat dapat membawa pengaruh negatif, khususnya Gen Z, seperti: kegiatan social semakin menurun, sikap ego menjadi semakin meningkat, mudah terkena *hoax* dan cenderung menjadi *hoaxer*. Kondisi generasi mendatang yang demikian menjadi memperhatikan dalam mewujudkan generasi muda yang cerdas dan berkarakter sebagai generasi emas 2045 dimana Gen Z sebagai generasi produktif sebagai penerus bangsa dan sekaligus menjadi *global competitor*, jika tidak bonus demografi tersebut justru dapat menjadi ancaman kehancuran bangsa ini.

Untuk menghindari beban negara di masa depan, maka Gen Z harus mampu memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan kecerdasan dan karakter dengan memahami nilai-nilai budaya lokal. Kemudahan yang diberikan oleh teknologi diharapkan dapat dimanfaatkan Gen Z saat ini dalam belajar maupun menghasilkan produk atau *content* yang dapat mengedukasi masyarakat, seperti mendokumentasikan budaya lokal Bali berupa film dokumentasi masyarakat petani, nelayan, karya seni klasik, seperti lukisan wayang Desa Kamasan, Kabupaten Klungkung, Bali.

Namun kenyataannya, Gen Z kurang tertarik dengan budaya klasik tradisional. Gen Z cenderung tertarik dengan budaya kekinian, seperti K-Pop atau Drakor, sehingga dikhawatirkan budaya lokal klasik, seperti lukisan wayang Kamasan tersebut menjadi semakin tidak memiliki nilai dan cenderung punah. Hal ini disebabkan oleh lukisan klasik wayang Kamasan sulit dipahami cerita dan nilainilai yang terkandung dalam sebuah cerita dan secara ekonomis tidak dapat

menjanjikan kehidupan yang layak. Namun demikian, seharusnya generasi muda memiliki peran dalam pelestarian budaya lokal yang sudah diwariskan oleh leluhur. Menurut Media Indonesia (2023) Gen Z saat ini lebih condong mengadopsi budaya luar dibandingkan budaya lokal, hal ini menyebabkan Gen Z kurang meminati budaya lokal bahkan tidak mengetahui makna atau arti dari budaya lokal tersebut. Kenyataan, ketika Gen Z melihat lukisan wayang Kamasan hanya mengetahui bentuk fisik tanpa mengetahui makna lukisan tersebut. Hal ini berbanding terbalik dengan tujuan pengerajin lukisan wayang Kamasan menggunakan media lukisan wayang sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai luhur kehidupan. Kondisi tersebut menimbulkan keresahan bagi peneliti untuk memberikan satu alternatif pemecahan masalah dalam pemanfaatan kemajuan teknologi untuk mempertahankan lukisan wayang Kamasan sebagai upaya partisipasi Gen Z dalam mewujudkan Indonesia emas melalui pemanfaatan *QR*C berbasis aplikasi TikTok.

*QR*C (*quick response code*) adalah suatu teknologi matriks yang mampu menyimpan berbagai informasi melalui gambar dua dimensi. Penggunaan *QR*C yang terhubung dengan aplikasi TikTok dapat memudahkan generasi Z untuk memahami kisah dan nilai yang terkandung dalam lukisan wayang Kamasan. Pemanfaatan aplikasi TikTok berdasarkan atas pengguna aplikasi tersebut mencapai 41% adalah Gen Z (TikTok.com, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut masalah yang dapat dirumuskan adalah:

“Bagaimana pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan melalui *QR*C berbasis TikTok dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarater dan bagaimana tanggapan Gen Z tentang pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan melalui *QR*C berbasis TikTok. Sehubungan dengan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan melalui *QR*C berbasis TikTok dan

mengetahui tanggapan Gen Z terhadap pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan melalui *QRCC* berbasis TikTok dalam mewujudkan generasi cerdas berkarakter. Sejalan dengan tujuan penelitian tersebut, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pemerintah, generasi Z, dan peneliti. Bagi Pemerintah, khususnya Pemerintah Provinsi Bali, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam mengedukasi Gen Z tentang pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan melalui pemanfaatan *QRCC* berbasis aplikasi TikTok dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter. Bagi Generasi Z, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi generasi Z untuk memahami dan mengetahui tentang pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan melalui pemanfaatan *QRCC* berbasis aplikasi TikTok dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat menginspirasi untuk lebih tanggap melihat permasalahan yang terjadi pada generasi Z, yang tidak mengetahui budaya lokal khususnya lukisan wayang Kamasan. *QRCC (Quick Response Code)* adalah satu diantara teknologi sederhana yang sangat bermanfaat bagi manusia dalam berkegiatan. Teknologi yang sangat berkembang, membuat *QRCC* menjadi hal yang sangat penting untuk dimanfaatkan (Irawati, 2023).

TikTok merupakan sosial media yang terkenal pada saat ini. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk memposting foto atau video berupa konten. Pengguna TikTok terdiri atas berbagai kalangan mulai dari remaja hingga dewasa. Banyak fitur yang disajikan oleh platform ini selain untuk mengunggah konten, TikTok sangat populer di kalangan masyarakat dunia dan menarik perhatian lembaga, organisasi atau perusahaan untuk mempromosikan produk dan mengunggah berita aktual. Menurut (Monavia Ayu Rizaty, 2023) Kini Indonesia berada di urutan

kedua dengan jumlah pengguna TikTok sebanyak 99,79 juta.

Lukisan wayang Kamasan adalah kesenian yang berasal dari Desa Kamasan. Zaman dahulu ketika teknologi belum berkembang, orang-orang memanfaatkan berbagai media untuk menyimpan budayanya seperti dalam sebuah lukisan, tari, cerita pewayangan, dan musik. Salah satu media yang dimanfaatkan adalah lukisan wayang Kamasan. Lukisan ini memiliki keunikan yang membuatnya terkenal di Bali, menurut Andrian (2021) dalam artikelnya menyatakan para kolektor Internasional menyukai lukisan wayang Kamasan karena lukisan gaya Kamasan masih sangat halus dan canggih serta tidak ribut dengan detail yang tidak penting.

Generasi Z atau yang lebih dikenal dengan sebutan Gen Z adalah istilah yang digunakan untuk menyebut generasi yang lahir pada tahun 1997-2012. (Diyana Nur Rakhmah, 2021) menyatakan Hasil sensus penduduk tahun 2020 yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik, sebagian besar komposisi penduduk Indonesia berasal dari generasi Z yaitu 27,94%. Generasi milenial yang dianggap menjadi motor pergerakan saat ini berada sedikit di bawah generasi Z yaitu 25,87 ini artinya generasi Z memiliki peran penting dan memberikan pengaruh pada perkembangan Indonesia saat ini. Generasi Z merupakan generasi yang menggantikan Generasi Milenial. Generasi Z tumbuh dan berkembang dalam era digital yang sangat pesat, sehingga memudahkan pekerjaan serta menghemat tenaga manusia (Ceicilia, 2023)

Cerdas berkarakter sebagai elaborasi tujuan pendidikan nasional adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (kemendikbud) Pusat Penguatan Karakter ([kemdikbud.go.id](http://kemdikbud.go.id)). Gen Z diharapkan memiliki serangkaian kegiatan karakter yang dapat menguatkan pemahaman Gen Z dalam menghadapi kompetisi global, namun di setiap tindakan tetap menyesuaikan dengan nilai-nilai Pancasila. Melalui pelestarian budaya lokal diharapkan dapat

mempersiapkan generasi yang unggul, cerdas, dan berkarakter Pancasila dalam upaya mempersiapkan Indonesia emas 2045.

Berdasarkan kerangka teoritis di atas maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut. “Pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan melalui *QRC* berbasis TikTok dapat mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter”.

### **Metode Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat di mana penelitian dilakukan, yaitu Sanggar Lukis Wasundari, Br. Sangging, Desa Kamasan, Kecamatan Klungkung, Kabupaten Klungkung. Waktu pelaksanaan adalah bulan November 2023 sampai dengan bulan Desember 2023.

Adapun jenis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif adalah suatu informasi tentang objek atau subjek yang tidak dapat dihitung dengan angka, namun bisa dilihat atau dirasakan. Data ini biasanya dikumpulkan melalui teks, gambar, audio, hingga video (Latifatunnisa, 2022). Sementara itu, (Sugiyono, 2008) menambahkan bahwa data kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat, skema dan gambar. Jadi, data kualitatif adalah data yang dapat diukur secara tidak langsung, berbanding terbalik dengan data kuantitatif yang mengandung unsur nilai, data, atau numerik. Pada penelitian ini yang termasuk kedalam data kualitatif adalah hasil wawancara menggunakan angket

Sumber data dalam penelitian kualitatif adalah berupa kalimat, atau tindakan. Riadi (2016:48) Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Sementara itu, menurut Sugiyono (2008) Sumber data dibagi menjadi dua bagian yaitu: Data primer adalah data yang diperoleh melalui kegiatan

wawancara atau mengisi kuesioner yang artinya sumber data ini langsung memberikan data kepada peneliti dan Data Sekunder yaitu peneliti tidak langsung menerima dari sumber data. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah hasil pembuatan *QRC* berbasis TikTok. Sumber data sekunder dalam penelitian ini didapatkan melalui wawancara dengan menggunakan angket.

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2006). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Variabel bebas

Variabel bebas atau *independent variable* adalah variabel yang mempengaruhi, atau yang menjadi sebab perubahan dari adanya suatu variabel dependen (Qhothrunnada, 2021) Penelitian ini menggunakan pengungkapan *QRC* berbasis TikTok sebagai variabel bebas.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat atau *dependent variable* diartikan sebagai variabel yang dipengaruhi, akibat adanya variabel bebas (Qhothrunnada, 2021). Variabel terikat merupakan hasil atau dampak dari pemberlakuan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Generasi Z cerdas berkarakter Sugiyono (2008) mengemukakan bahwa populasi sebagai wilayah secara umum yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti lalu dibuat kesimpulan. Populasi yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah Gen Z yang dipilih berdasarkan metode random sampling. Peneliti mengelompokkan berdasarkan usia, dalam hal ini Gen Z yang lahir dari tahun 1997-2012 lalu dipilih secara acak.

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang ada untuk diteliti (Artrisdianti, 2023). Sampel dalam penelitian ini adalah generasi Z dari kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik sampling acak sederhana adalah teknik untuk mendapatkan sampel yang langsung dilakukan pada individu yang menjadi sampel penelitian. Dengan demikian setiap individu sebagai unsur populasi yang terpencil memperoleh peluang yang sama untuk menjadi sampel atau untuk mewakili populasi Margono (2004).

Untuk mendapatkan sampel yang berasal dari kalangan Gen Z, peneliti melakukan pengumpulan data, beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang valid, maka peneliti menggunakan metode sebagai berikut.

1. Metode Observasi

Observasi ini menggunakan observasi partisipasi, di mana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari objek yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Observasi langsung ini dilakukan peneliti untuk mengoptimalkan data mengenai pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan melalui *QRC* berbasis TikTok dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter. Sumber data hasil pengamatan sehubungan dengan pelestarian wayang Kamasan adalah tempat produksi di Desa Kamasan, Kabupaten Klungkung, Bali.

2. Metode Kepustakaan

Melalui metode kepustakaan digunakan untuk menggali data berupa dokumen terkait pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan melalui *QRC* berbasis TikTok dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter dari



sumbermedia *online*, jurnal *online*, dan buku-buku *online* yang terkait dengan penelitian.

### 3. Metode Wawancara

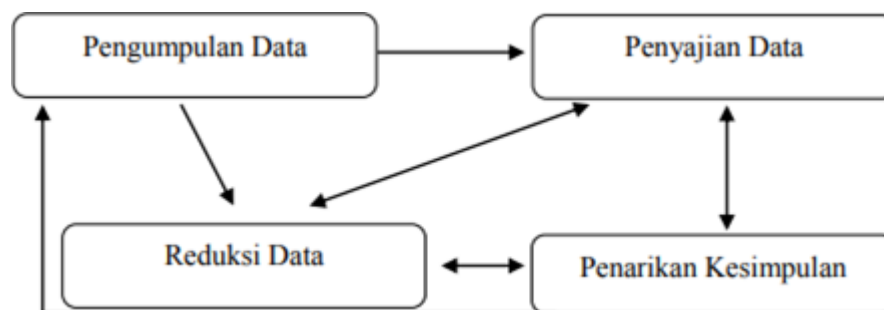
Teknik wawancara yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan angket, yaitu dengan menyusun terlebih dahulu beberapa pertanyaan yang disampaikan kepada informan. Hal ini dimaksudkan agar lebih terarah dan fokus pada tujuan yang dimaksud dan menghindari pembicaraan yang terlalu melebar. Angket yang disebarakan sebanyak 30 orang informan untuk menggali data terkait pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan melalui *QRC* berbasis TikTok dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter dengan informan 30 orang yang lahir dikelahiran Gen Z dan pelaku yang menekuni seni wayang Kamasan.

Analisi data yang digunakan adalah metode deskriptif analitik, yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Data yang berasal dari naskah, angket, catatan lapangan, dan dokumen, kemudian dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realitas. Analisis data versi Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2008) bahwa ada tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan simpulan atau verifikasi.

1. Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data, dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, menulis memo, dan lain sebagainya, dengan maksud menyisihkan data atau informasi yang tidak relevan, kemudian data tersebut diverifikasi.

2. Penyajian data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan Tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif, dengan tujuan dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami.

Penarikan simpulan atau verifikasi merupakan kegiatan akhir penelitian kualitatif. Peneliti harus sampai pada kesimpulan yang disepakati oleh tempat penelitian itu dilaksanakan. Makna yang dirumuskan peneliti dari data harus diuji kebenaran, kecocokan, dan kekokohnya. Peneliti harus menyadari bahwa dalam mencari makna, ia harus menggunakan pendekatan emik, yaitu dari kaca mata key information, dan bukan penafsiran makna menurut pandangan peneliti (pandangan etik). Untuk memahami hubungan dalam menganalisis data dapat ditunjukkan dalam Gambar 3.1 sebagai berikut.



Gambar 3.1 Hubungan antara Analisis Data Menurut Miles dan Huberman, dalam Sugiyono, 2008).

### Hasil dan Pembahasan

Peneliti menguraikan data dari hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan pada Bab I, yaitu pelestarian lukisan wayang Kamasan melalui *QRC* berbasis aplikasi TikTok dan tanggapan Gen Z tentang pelestarian nilai lukisan

wayang Kamasan melalui pemanfaatan *QRC* berbasis aplikasi TikTok dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat cara untuk melestarikan nilai lukisan wayang Kamasan melalui *QRC* berbasis TikTok. Penelitian ini menghasilkan dua produk, yaitu *QRC* dan video TikTok. Untuk membuat produk tersebut memerlukan langkah-langkah pembuatan *QRC* berbasis aplikasi TikTok dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Lukisan wayang Kamasan

Gambar 4.1 adalah lukisan wayang Kamasan yang disiapkan oleh peneliti setelah melakukan observasi di Sanggar Sundaridewi untuk memilah dan memilih lukisan wayang Kamasan yang memiliki nilai kehidupan yang sesuai dengan Gen Z. Lukisan wayang Kamasan dengan sosok besar yang bernama Bima rela berkorban memikul keluarganya untuk menyelamatkan diri dari bahaya, hal ini dapat memberi edukasi kepada murid, mahasiswa, pegawai kantor, pimpinan, anggota keluarga di rumah tinggal, intelektual yang memindai *QRC* dan terhubung ke aplikasi TikTok agar dapat mengikuti ketabahan hati dan sikap rela berkorban yang dimiliki Bima

untuk membantu orang kesusahan. Sikap rela berkorban dan harus didasari oleh kecerdasan dalam berpikir dan berperilaku, sehingga kecerdasan harus didasari oleh pengetahuan yang benar. Pengetahuan tersebut dapat dijadikan pedoman bagi Gen Z dalam berperilaku sehingga menjadi suatu karakter dalam kehidupan.

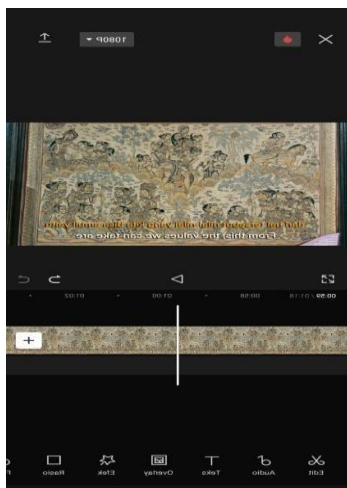


Gambar 4.2 wawancara kepada ahli



Gambar 4.3 studi kepustakaan

Gambar 4.2 dan Gambar 4.3 adalah kegiatan wawancara dengan informan Sri Wedari sebagai pengerajin lukisan wayang Kamasan dan petugas di Bale Kambang, Kertagosa. Setelah data terkumpul dilakukan reduksi dengan memilih data yang sesuai dengan penelitian. Selanjutnya, lukisan wayang Kamasan yang sudah terpilih dibuatkan video pendek berdurasi 1-3 menit. Kemudian dibuka aplikasi TikTok template dan dimasukkan video pendek tersebut. Penambahan musik, suara, teks, dan animasi untuk menambah daya tarik dan juga dapat dinikmati bagi penyandang disabilitas.



Gambar 4.4 Proses edit video Lukisan wayang Kamasan



Gambar 4.5 Proses mengunggah video ke aplikasi TikTok

Gambar 4.4 dan Gambar 4.5 adalah proses edit video lukisan wayang Kamasan dan proses mengunggah video tersebut ke aplikasi TikTok.



Gambar 4.6 Proses penyalinan link Gambar 4.7 Barcode video TikTok Lukisan wayang Kamasan

Gambar 4.6 adalah proses penyalinan link video lukisan Wayang Kamasan yang telah diunggah di TikTok, yang diteruskan pada pembuatan *QRC*. Gambar 4.7 menunjukkan hasil perubahan dari link yang kemudian disimpan dan disimbolkan menjadi gambar matriks dua dimensi.



Gambar 4.8 pemasangan *QRC* pada Gambar 4.9 pemindaian *QRC* lukisan wayang Kamasan

Gambar 4.8 adalah pemasangan *QRC* pada lukisan Wayang Kamasan, selanjutnya dapat dipindai melalui *heand phone*. Setelah dipindai langsung terhubung dengan aplikasi TikTok, setelah itu aplikasi TikTok tersebut akan menayangkan video mengenai lukisan Wayang Kamasan yang kita pasangkan *QRC*, penggunaan aplikasi TikTok oleh Gen Z dapat ditunjukkan pada gambar 4.10 berikut.



Gambar 4.10 Gen Z menggunakan aplikasi TikTok

### **Nilai Lukisan Wayang Kamasan**

Ternyata, lukisan Wayang Kamasan memiliki nilai spiritual, filosofi, dan nilai social-kultural. Nilai spiritual yang terkandung dalam lukisan tersebut adalah nilai-nilai ajaran tentang hubungan manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa dan menceritakan kehidupan yang baik dan buruk. Secara umum cerita-cerita yang

digambarkan mengandung nilai religius agama Hindu, seperti Ramayana, Mahabharata, Sutasoma, Panji, Lelintangan, dan Tantri. Lukisan wayang Kamasan memiliki suatu cerita yang mengandung ajaran filosofi hidup yang kuat. Pesan pada lukisan tersebut diharapkan dapat ditangkap atau dipedomani, seperti pada lukisan kisah Mahabrata yang memiliki filosofi: “judi membuat kehidupan sengsara” ketika Pandawa bermain dadu dengan pihak Korawa; “Kebaikan (*dharma*) dapat mengatasi kejahatan (*adharma*), yaitu pihak Korawa senantiasa berbuat jahat kepada pihak Pandawa, namun Pandawa selalu dapat menyelesaikan masalah. Selanjutnya lukisan wayang Kamasan juga memiliki nilai sosial budaya, yaitu cerita yang disajikan adalah tentang kehidupan masyarakat Bali di masa lampau dan saat ini, seperti lukisan pada bangunan Kerta Gosa merupakan bagian dari kompleks bangunan kerajaan Klungkung yang dibangun pada tahun 1686, pada masa kekuasaan pertama Ida I Dewa Agung Jambe. Pada jaman itu Kerta Gosa dipergunakan sebagai ruang diskusi mengenai situasi kamanan, keadilan, dan kemakmuran wilayah kerajaan di Bali. Namun sering juga disebut ruang pengadilan di Bali. Pada jaman kolonia Belanda sampai jaman penjajahan Jepang Balai Kerta Gosa berfungsi sebagai ruang pengadilan. Bangunan Balai Kambang Kerta Gosa memiliki keunikan yaitu pada bagian langit-langit (*plafond*) diimplementasikan lukisan wayang Kamasan menggambarkan kasus persidangan, serta berbagai hukuman yang menjadi sangsi pada jaman itu dapat ditunjukkan pada Gambar 4.11 berikut.



Gambar 4.11 lukisan wayang kamasan pada langit-langit  
Balai Kambang Kerta Gosa

Di samping itu lukisan tersebut juga menceritakan hukum *karma pala* atau akibat dari baik-buruk perbuatan manusia semasa hidupnya dan menjelma kembali ke dunia untuk menebus karma baik-buruk yang pernah dilakukan pada waktu kehidupan terdahulu.

Nilai-nilai adiluhung yang terdapat pada lukisan wayang Kamasan tersebut dengan memanfaatkan teknologi QRC berbasis TikTok nilai spiritual, filosofi, dan social budaya tersebut dapat mengedukasi generasi muda untuk menjadi cerdas dengan pribadi yang baik dengan moral yang baik. Sehingga Gen Z dapat mengalihkan pilihan yang positif dan tidak memilih gambar-gambar yang terkadang tidak mengedukasi moral Gen Z untuk menjadi karakter yang lebih baik. Hal tersebut sejalan dengan harapan pemerintah untuk mewujudkan generasi emas 2045 yang cerdas dan berkarakter. Melalui peran teknologi diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan dan karakter Gen Z melalui pendidikan nilai-nilai budaya lokal. Kemudahan yang diberikan oleh teknologi diharapkan dapat dimanfaatkan Gen Z dalam belajar maupun menghasilkan produk atau *content* yang dapat mengedukasi masyarakat.



Sehubungan dengan pemanfaatan teknologi *QR*C berbasis Tiktok dalam melestarikan nilai lukisan wayang Kamasan, ternyata mendapatkan tanggapan positif dari masyarakat, khususnya Gen Z di Kabupaten Klungkung. Untuk mengetahui tanggapan pemanfaatan *QR*C berbasis aplikasi Tiktok dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter, peneliti menyebarkan angket dengan 30 orang informan Gen Z. Hasil wawancara dengan informan dapat disajikan dalam

Tabel 4.1 sebagai berikut.

No	Pernyataan	Jumlah jawaban					
		S	%	KS	%	TS	%
1	Lukisan wayang Kamasan belum banyak yang tahu	17	57	7	23	6	20
2	Lukisan wayang Kamasan terkesan hanya sebuah gambar	12	40	3	10	15	50
3	Lukisan wayang Kamasan adalah budaya lokal yang harus dilesterikan	30	100	-	-	-	-
4	Generasi Z susah memahami makna dan nilai yang terkandung dalam lukisan wayang Kamasan	30	100	-	-	-	-
5	Generasi Z mengetahui kisah yang diceritakan pada lukisan wayang Kamasan	30	100	-	-	-	-
6	Pemanfaatan <i>QR</i> C menyulitkan pengguna	-	-	2	6	28	94
7	Pemanfaatan <i>QR</i> C lebih efektif dan efisien dalam membantu Gen Z untuk mengenal budaya lokal khususnya lukisan wayang Kamasan	27	90	-	-	3	10
8	Penggunaan <i>QR</i> C berbasis aplikasi Tiktok pada lukisan wayang Kamasan adalah inovasi baru	30	100	-	-	-	-
9	Menggunakan media <i>QR</i> C berbasis video Tiktok memudahkan Gen Z untuk memahami makna dari lukisan wayang Kamasan	30	100	-	-	-	-

10	Pemanfaatan <i>QRC</i> berbasis video TikTok dapat melestarikan nilai lukisan wayang Kamasan dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter	30	100	-	-	-	-
----	--	----	-----	---	---	---	---

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat dilihat tanggapan informan sebanyak 30 orang mengenai pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan melalui pemanfaatan *QRC* berbasis TikTok dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter adalah positif dengan menyatakan setuju sebanyak 100%, hal ini didukung oleh ahli lukisan wayang Kamasan yang menyatakan sangat setuju untuk melestarikan budaya lokal khususnya lukisan wayang Kamasan supaya tidak punah.

Selanjutnya Gen Z menyadari, lukisan wayang Kamasan belum banyak yang tahu, sebanyak 17 orang (57%) menyatakan setuju, 7 orang (23%) menyatakan kurang setuju, dan 6 orang (20%) menyatakan tidak setuju. Lukisan wayang Kamasan terkesan hanya sebuah gambar, terdapat 12 orang (40%) menyatakan setuju, 3 orang (10%) kurang setuju, dan 15 orang (50%) menyatakan tidak setuju. Lukisan wayang Kamasan adalah budaya lokal yang harus dilesterikan, terdapat 30 orang (100%) menyatakan setuju. Generasi Z susah memahami makna dan nilai yang terkandung dalam lukisan wayang Kamasan, terdapat 30 orang (100%) menyatakan setuju. Generasi Z mengetahui kisah yang diceritakan pada lukisan wayang Kamasan, terdapat 30 orang (100%) menyatakan setuju. Pemanfaatan *QRC* menyulitkan pengguna, terdapat 2 orang (6%) dan 28 orang (94%) menyatakan tidak setuju. Pemanfaatan *QRC* lebih efektif dan efisien dalam membantu Gen Z untuk mengenal budaya lokal khususnya lukisan wayang Kamasan, terdapat 27 orang (90%) menyatakan setuju dan 3 orang (10%) menyatakan tidak setuju. Penggunaan *QRC* berbasis aplikasi TikTok pada

lukisan wayang Kamasan adalah inovasi baru, terdapat 30 orang (100%) menyatakan setuju. Menggunakan media *QRC* berbasis video TikTok memudahkan Gen Z untuk memahami makna dari lukisan wayang Kamasan, terdapat 30 orang (100%) menyatakan setuju. Pemanfaatan *QRC* berbasis video TikTok dapat melestarikan nilai lukisan wayang Kamasan dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter, terdapat 30 orang (100%) menyatakan setuju. Memperhatikan hal tersebut, pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan melalui pemanfaatan *QRC* berbasis TikTok mampu mempermudah Gen Z untuk memahami dan melestarikan budaya lokal khususnya lukisan wayang Kamasan.

### **Implikasi Hasil Penelitian dan Keterbatasan Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberikan dampak positif pada Gen Z, seperti: 1) meningkatkan pemahaman terhadap cerita pada lukisan wayang Kamasan, 2) meningkatkan sikap positif terhadap kehidupan social budaya. Pertama, implikasi *QRC* berbasis Tiktok dapat mempopulerkan keberadaan lukisan wayang Kamasan yang cenderung tidak diketahui oleh Gen Z. Melalui penayangan video di Tiktok sudah dapat sebanyak 729 penonton pada tanggal 19 Desember 2023. jika pemakai Tiktok khususnya di Indonesia jumlahnya adalah 99,79 juta (Monavia Ayu Rizaty, 2023), maka video tersebut mendapatkan 99,79 juta penonton. Manfaat yang diterima setelah menonton video tersebut yaitu mampu memberikan sumber pengetahuan mengenai nilai-nilai kehidupan seperti nilai filosofis, nilai spiritualis, dan nilai sosio-kultural untuk mencerdaskan penonton khususnya Gen Z. Selanjutnya, memiliki kecerdasan dengan cara memahami nilai-nilai yang terkandung dalam video tersebut dapat menimbulkan cara berfikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas karakter setiap individu. Sehubungan dengan hal tersebut,

pada bidang Pendidikan penelitian ini mampu memberikan edukasi mengenai budaya lokal khususnya lukisan wayang Kamasan kepada masyarakat agar nilai dan makna dari lukisan wayang Kamasan tetap letari dan tidak hilang seiring berkembangnya zaman.

Selanjutnya, keterbatasan dalam penelitian ini adalah waktu, tenaga, dan kemampuan peneliti. Waktu efektif peneliti untuk menuntaskan penelitian, tenaga yang dimiliki oleh peneliti untuk melakukan observasi yang lebih mendalam, dan kemampuan peneliti untuk menggali informasi dan memanfaatkan segala sumber yang ada. Serta keterbatasan peneliti dalam mencari informan sebanyakbanyaknya, di dalam penelitian ini jumlah informan sebanyak 30 orang dari generasi Z dengan rentang usia 11 sampai 25 tahun.

### **Simpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan pada Bab IV tentang pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan melalui pemanfaatan *QRC* berbasis TikTok dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan melalui pemanfaatan *QRC* berbasis TikTok dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter terdapat tiga elemen nilai, yaitu nilai spiritual, nilai filosofi, dan nilai social budaya.
2. Tanggapan Gen Z tentang pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan melalui pemanfaatan *QRC* berbasis TikTok dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter sangat positif, yaitu 100% menyatakan setuju dengan pelestarian lukisan wayang Kamasan dengan *QRC* berbasis TikTok dan didukung oleh ahli-ahli lukisan wayang Kamasan menyatakan sangat setuju dengan hal tersebut.

## 5.2 Saran-Saran

Berdasarkan simpulan tentang pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan melalui pemanfaatan QRC berbasis TikTok dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter, maka dapat disarankan sebagai berikut.

1. Pemanfaatan QRC berbasis TikTok dapat melestarikan nilai wayang Kamasan dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter, untuk itu dapat disarankan kepada pemerintah, khususnya Kabupaten Klungkung untuk memanfaatkan QRC berbasis TikTok untuk melestarikan lukisan wayang Kamasan.
2. Pelestarian nilai lukisan wayang Kamasan dengan pemanfaatan QRC berbasis TikTok tidak dapat ditunda, untuk itu, dapat disarankan kepada masyarakat khususnya Gen Z di daerah Bali mendesak pemerintah daerah untuk segera memfasilitasi pembuatan inovasi baru ini untuk mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter.

## Referensi

- Andrian, Deni. 2021. *Seni Lukis Wayang Kamasan*, <https://budaya-indonesia.org>, diakses pada 20 Desember 2023.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. diakses pada 20 Desember 2023.
- Artrisdianti. 2023. *Sampel Penelitian: Pengertian, Tujuan, dan Cara Menentukannya*, <https://www.kompas.com>, Diakses pada 24 Desember 2023
- Ceicilia. 2023. *Generasi Z dan Perkembangan Digital*. <https://kumparan.com>, diakses pada 23 Desember 2023.
- Cerdas Berkarakter. 2023. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/>, diakses pada 22 Desember 2023.
- Irawati. 2023. *Jumlah Pengguna dan Transaksi QRIS Melonjak, Segini Jumlahnya*, <https://infobanknews.com>, diakses pada 20 Desember 2023.

- Latifatunnisa. 2022. *Perbedaan Data Kualitatif dan Kuantitatif: Pilih Mana?*, <https://revou.co>, Diakses pada 21 Desember 2023
- Margono. 2004. *Pengertian Simple Random Sampling, Jenis dan Contoh*, <https://www.statistikian.com>, Diakses pada 22 Desember 2023
- Media Indonesia. 2023 *Gen Z nyaris tak kenal budaya lokal*. <https://m.mediaindonesia.com>, diakses pada 17 Desember 2023.
- Qhothrunnada. 2021. *Pengertian Variabel dan Jenisnya dalam Penelitian*, <https://www.detik.com>, Diakses pada 18 Desember 2023
- Rakhmah, Diyan Nur. (2021). *Gen Z Dominan, Apa Maknanya bagi Pendidikan Kita?* <https://pskp.kemdikbud.go.id>, diakses pada 24 Desember 2023
- Riadi Edi, "Statistika Penelitian Analisis Manual dan IBM SPSS", Yogyakarta: Andi, 2016. diakses pada 22 Desember 2023
- Rizaty, Monavia Ayu. 2023. "Pengguna TikTok Indonesia Terbesar Kedua di Dunia pada Juli 2023", <https://dataindonesia.id>, diakses pada 21 Desember 2023.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan VI. Bandung: Alfabeta. Diakses pada 24 Desember 2023.
- TikTok Insights. 2022. TikTok. <https://www.TikTok.com>, diakses pada 23 Desember 2023.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN Data Angket**

### a. Contoh kuesioner

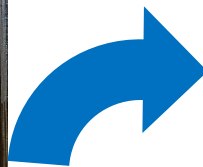
## KUESIONER

Dengan hormat,

Saya Nyoman Rayguna B.S, Ni Kadek Tantriani Suyana, dan Ni Putu Rista, peserta didik SMA Negeri 2 Semarang yang sedang mengadakan penelitian mengenai: **Pelestarian Nilai Lukisan Wayang Kamasan Melalui Pemanfaatan *QRC* Berbasis TikTok Dalam Mewujudkan Gen Z Cerdas Berkarakter** di bawah bimbingan Fernandus Eric Ferika, S.Pd. Dalam rangka menyelesaikan penelitian ini, diperlukan dukungan serta kesediaan Saudara/Saudari untuk mengisi kuesioner ini. Semua data yang terkumpul melalui kuesioner ini adalah untuk tujuan akademis. Kami menjamin kerahasiaan data yang Saudara/Saudari berikan sesuai dengan kode etik. Untuk itu Saya berharap pengisian kuesioner ini dapat dilakukan secara obyektif, tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Saya mengucapkan terima kasih atas segala usaha dan waktu yang Anda luangkan dalam pengisian kuesioner ini. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

## IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama :
3. Jenis kelamin :
4. Usia :
5. Pendidikan :



:

Berilah tanda checklist (v) berdasarkan skala penilaian pada pernyataan dibawah ini yang menurut anda sesuai dengan kondisi Kabupaten Badung saat ini.

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		Setuju (1)	Kurang Setuju (2)	Tidak Setuju (3)	Alasan Setuju (mohon diisi singkat dan jelas)
1	Lukisan wayang Kamasan belum banyak yang tahu				
2	Lukisan wayang Kamasan terkesan hanya sebuah gambar				
3	Lukisan wayang Kamasan adalah budaya lokal yang harus dilesterikan				
4	Generasi Z susah memahami makna dan nilai yang terkandung dalam lukisan wayang Kamasan				
5	Generasi Z mengetahui kisah yang diceritakan pada lukisan wayang Kamasan				
6	Pemanfaatan <i>QRC</i> menyulitkan pengguna				
7	Pemanfaatan <i>QRC</i> lebih efektif dan efisien dalam membantu Gen Z untuk mengenal budaya lokal khususnya lukisan wayang Kamasan				
8	Penggunaan <i>QRC</i> berbasis aplikasi TikTok pada lukisan wayang Kamasan adalah inovasi baru				

9	Menggunakan media <i>QRC</i> berbasis video TikTok memudahkan Gen Z untuk memahami makna dari lukisan wayang Kamasan				
10	Pemanfaatan <i>QRC</i> berbasis video TikTok dapat melestarikan nilai lukisan wayang Kamasan dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter				



### b. Contoh jawaban kuesioner

**KUESIONER**

Dengan hormat,  
 Saya Nyoman Raygna B.S, Ni Kadek Tantriani Suyana, dan Ni Putu Rista, peserta didik SMA Negeri 2 Semarang yang sedang mengadakan penelitian mengenai: **Pelestarian Nilai Lukisan Wayang Kamasan Melalui Pemanfaatan QRC Berbasis TikTok Dalam Mewujudkan Gen Z Cerdas Berkarakter 2045** di bawah bimbingan Fernandus Eric Ferika, S.Pd. Dalam rangka menyelesaikan penelitian ini, diperlukan dukungan serta kesediaan Saudara/Saudari untuk mengisi kuesioner ini. Semua data yang terkumpul melalui kuesioner ini adalah untuk tujuan akademis. Kami menjamin kerahasiaan data yang Saudara/Saudari berikan sesuai dengan kode etik. Untuk itu Saya berharap pengisian kuesioner ini dapat dilakukan secara obyektif, tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Saya mengucapkan terima kasih atas segala usaha dan waktu yang Anda luangkan dalam pengisian kuesioner ini. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

**IDENTITAS RESPONDEN**

1. Nama : Ni Kadek Tina Pratiwi  
 3. Jenis kelamin : Perempuan  
 4. Usia : 16 thn  
 5. Pendidikan : SMA


➔


Berilah tanda checklist (v) berdasarkan skala penilaian pada pernyataan dibawah ini yang menurut anda sesuai dengan kondisi Kabupaten Klungkung saat ini.

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			Alasan Setuju (mohon diisi singkat dan jelas)
		Setuju (1)	Kurang Setuju (2)	Tidak Setuju (3)	
1	Lukisan wayang Kamasan belum banyak yang tahu	<input checked="" type="checkbox"/>			
2	Lukisan wayang Kamasan terkesan hanya sebuah gambar		<input checked="" type="checkbox"/>		
3	Lukisan wayang Kamasan adalah budaya lokal yang harus dilesterikan	<input checked="" type="checkbox"/>			
4	Generasi z susah memahami makna dan nilai yang terandung dalam lukisan wayang kamasan	<input checked="" type="checkbox"/>			
5	Generasi z mengetahui kisah yang diceritakan pada lukisan wayang Kamasan	<input checked="" type="checkbox"/>			
6	Pemanfaatan QRC menyulitkan pengguna			<input checked="" type="checkbox"/>	
7	Pemanfaatan QRC lebih efektif dan efisien dalam membantu Gen Z untuk mengenal budaya lokal khususnya lukisan wayang Kamasan	<input checked="" type="checkbox"/>			
8	Penggunaan QRC berbasis aplikasi TikTok pada lukisan wayang Kamasan adalah inovasi baru	<input checked="" type="checkbox"/>			
9	Menggunakan media QRC berbasis video TikTok memudahkan Gen Z untuk memahami makna dari lukisan wayang Kamasan	<input checked="" type="checkbox"/>			
10	Pemanfaatan QRC berbasis video TikTok dapat melestarikan nilai lukisan wayang Kamasan dalam mewujudkan Gen Z cerdas berkarakter 2045	<input checked="" type="checkbox"/>			



(Ni Kadek Tina Pratiwi )

### c. Data informan

NO	NAMA	L/P	USIA	PENDIDIKAN
1	I Komang Rama Adi Pratama	L	18	SMK
2	Komang Angga Putra Waisnawa	L	12	SD



3	I Komang Ega	L	11	SD
4	Ni Kadek Era Dwi Yana	P	19	MAHASISWA
5	I Ketut Eki Prasapta	L	25	D1
6	I Komang Dwi Andika	L	11	SD
7	I Komang Kaka	L	16	SMA
8	Ni Kadek Sintya	P	22	S1
9	Ni Putu Ratna Dewi	P	13	SMP
10	Ni Luh Karina Swari	P	12	SD
11	Ni Komang Sri	P	11	SD
12	Ni Putu Rasmini	P	16	SMK
13	I Kadek Sastrawan	L	12	SMP
14	Gusti Made Harta Wiguna	L	24	D1
15	Ni Putu Rani	P	17	SMA
16	Ni Kadek Diah Purwaningrum	P	22	S1
17	Gede Yas Kinandana	L	11	SD
18	Putu Aurelia Amanda Hartanti	P	18	MAHASISWA
19	Ini Kadek Tia Pratiwi	P	16	SMA
20	Ida Ayu Freananda	P	16	SMA
21	Kadek Arya Merysa	P	16	SMA
22	Ini Putu Devita Riasti Semadi	P	16	SMA
23	I Ketut Krisna Permana Putra	L	17	SMA
24	Ni Komang Galuh Tatriani	P	16	SMA
25	Putu Agus Widia Yoga	L	16	SMA
26	Ni Putu Padma Kusuma Dewi	P	16	SMA
27	I Kadek Rio Mahesa Galung	L	17	SMA
28	Ni Kadek Dewi Juniati	P	24	S1

29	Made Yuda Sadewa	L	26	MAHASISWA
30	Gede Puja Dewantara	L	24	MAHASISWA

**Foto-foto penelitian**



Foto wawancara dengan ahli seni Lukis wayang Kamasan



Foto wawancara dengan ahli seni Lukis wayang Kamasan