

**MEDIA PEMBELAJARAN TOKOH PEWAYANGAN JAWA
PANDAWA DAN PUNAKAWAN BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL



Disusun Oleh :

MUCHTAR LUTHFI

09.18.118

**M I L I K
P E R P O S T A K A A N
I T N M A L A N G**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014**

3017

ИЖИДИ ТЕКНОЛОГИИ ИУЗКОВИТ ИУТУАР
БУКЛИЛУЗ ТЕКНОЛОГИИ ИКОГЗИИ
ТОНДУУ ТЕКНИК ИКОИИУЛИКУ 2-1



0010110
ИЖИДИ ТЕКНОЛОГИИ ИУЗКОВИТ ИУТУАР
БУКЛИЛУЗ ТЕКНОЛОГИИ ИКОГЗИИ

3017

ИЖИДИ ТЕКНОЛОГИИ ИУЗКОВИТ ИУТУАР
БУКЛИЛУЗ ТЕКНОЛОГИИ ИКОГЗИИ

LEMBAR PERSETUJUAN

**MEDIA PEMBELAJARAN TOKOH PEWAYANGAN JAWA PANDAWA DAN
PUNAKAWAN BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :

**Muchtar Luthfi
09.18.118**

Diperiksa dan disetujui oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Aryuanto Soetedjo ST, MT.
NIP.P.1030800417

Suryo Adi Wibowo, ST, MT.
NIP. P. 1031000438

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika S-1

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 19740416 200501 1 002

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muchtar Luthfi
NIM : 09.18.118
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul :

**“ MEDIA PEMBELAJARAN TOKOH PEWAYANGAN JAWA
PANDAWA DAN PUNAKAWAN BERBASIS MULTIMEDIA ”**

Belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain sepanjang sepengetahuan saya, kecuali yang secara tertulis dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 20 Desember 2014


(Muchtar Luthfi)

MEDIA PEMBELAJARAN TOKOH PEWAYANGAN JAWA PANDAWA DAN PUNAKAWAN BERBASIS MULTIMEDIA

Muchtar Luthfi

Abstrak

Wayang merupakan sebuah kesenian tradisional Jawa yang kaya akan pesan pendidikan, dan nilai moral serta spiritual dalam kehidupan. Wayang yang biasanya menjadi hiburan bagi masyarakat juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak – anak. Pengajaran nilai- nilai budi pekerti dalam bermasyarakat melalui pagelaran wayang yang dikemas dengan menyuguhkan tokoh – tokoh wayang sebagai gambaran kehidupan nyata dalam bermasyarakat ini dapat menjadi perwujudan dari penanaman pendidikan karakter bagi anak yang nantinya menjadi generasi muda penerus bangsa. Selain itu, dengan penggunaan wayang sebagai media pembelajaran kita juga dapat melestarikan kebudayaan bangsa yang kini semakin banyak ditinggalkan karena perkembangan budaya asing yang masuk di Indonesia dan semakin canggihnya teknologi informasi dan komunikasi.

Kesenian wayang kulit berasal dari daerah Jawa. Wayang merupakan sebuah model atau kiasan dalam kehidupan manusia. Wayang juga disebut sebagai bahasa simbol yang lebih bersifat rohaniah daripada jasmaniah. Jika orang melihat pagelaran wayang, yang dilihat pun bukan jenis – jenis atau gambar – gambar wayangnya saja, tetapi lebih kepada cerita – cerita yang tersirat dalam pewayangan tersebut.

Dari hasil pengujian yang dilakukan meliputi pengujian menu aplikasi, pengujian aplikasi dan pengujian terhadap user didapatkan kesimpulan bahwa pengujian menu berhasil dengan baik. Dari hasil pengujian aplikasi dengan menggunakan 5 Flash yang berbeda sebagai materi penguji, dapat berhasil disemua flash Player. Sehingga prosentase kelulusan flash playertersbut mencapai 100%. Dari hasil pengujian terhadap user, pengujian pertama yang menyatakan bahwa 80% user menyatakan Aplikasi ini mudah digunakan dan pengujian keempat menyatakan bahwa 90% user dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan dalam media pembelajaran tersebut. Sehingga media pengenalan tokoh pewayangan mudah diterima dan dipahami masyarakat umum.

Keyword : tokoh wayang punakawan dan pendawa sebagai media pendidikan

REKAM / MEMBELAJARAN TOKOH BEWAKYAWAN JAWA RANAWA DAN PUNAKAWAN BERBASIS MULTIMEDIA

Alfian, Lutfi

Abstrak

Hal yang merupakan sebuah kebermanakmudanan dalam dunia pendidikan dan nilai moral serta spiritual dalam kehidupan. Hal yang juga bisa menjadi faktor yang mempengaruhi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak. Perencanaan nilai-nilai pada buku tersebut dalam berinteraksi melalui program yang dikemas dengan menggunakan tokoh-tokoh sebagai gambaran kehidupan nyata dalam berinteraksi. Ini dapat menjadi perbandingan dan perbandingan pendidikan karakter bagi anak-anak. Selain itu, dengan menggunakan program yang berbasis multimedia ini dapat menjadi media belajar yang lebih menarik. Selain itu, dengan menggunakan multimedia ini dapat meningkatkan ketertarikan belajar yang lebih menarik. Dengan menggunakan multimedia ini dapat meningkatkan ketertarikan belajar yang lebih menarik. Dengan menggunakan multimedia ini dapat meningkatkan ketertarikan belajar yang lebih menarik.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian ini adalah bahwa multimedia dapat meningkatkan ketertarikan belajar yang lebih menarik. Hal yang juga dapat dilihat sebagai simbol yang lebih menarik. Selain itu, dengan menggunakan multimedia ini dapat meningkatkan ketertarikan belajar yang lebih menarik. Selain itu, dengan menggunakan multimedia ini dapat meningkatkan ketertarikan belajar yang lebih menarik.

Dari hasil penelitian yang dilakukan melalui penelitian menggunakan aplikasi dan penelitian tersebut dapat dilihat bahwa multimedia dapat meningkatkan ketertarikan belajar yang lebih menarik. Selain itu, dengan menggunakan multimedia ini dapat meningkatkan ketertarikan belajar yang lebih menarik. Selain itu, dengan menggunakan multimedia ini dapat meningkatkan ketertarikan belajar yang lebih menarik.

Kata kunci: tokoh, multimedia, dan pembelajaran sebagai media pendidikan

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT. Karena atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan Skripsi yang berjudul “**MEDIA PEMBELAJARAN TOKOH PEWAYANGAN JAWA PANDAWA DAN PUNAKAWAN BERBASIS MULTIMEDIA**” ini dengan baik dan lancar.

Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, perkenankanlah penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. **Tuhan Yang Maha Esa**, yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya bagi penyusun sehingga dapat menyelesaikan Laporan Skripsi dengan baik.
2. **Kedua Orang tua**, serta keluarga besar yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materiel sampai terselesaikannya Laporan Skripsi.
3. **Bapak Ir. Soeparno Djiwo, MT.**, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
4. **Bapak Ir. Anang Subardi, MT.**, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.
5. **Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT.**, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang.
6. **Bapak Dr. Aryuanto Soetedjo, ST, MT.**, selaku Dosen Pembimbing I
7. **Bapak Suryo Adi Wibowo, ST, MT.**, selaku Dosen Pembimbing II
8. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Akhir kata penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya bila mana dalam penyusunan laporan Skripsi ini terdapat kekurangan serta kesalahan. Semoga laporan Skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Malang, Agustus 2014

Penulis

KATA PENGANTAR

Langkah memantapkan uji syukur kehadiran Allah SWT. Karena atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan Skripsi yang berjudul "MELIDIA PEMBIJARAN LOKOH BEA PANGKAL JAWA PANDAWA DAN TERAKAWAN BERBASIS VII (THESE) VII" ini dengan baik dan lancar.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, perkenankanlah penyusunan menggunakan terima kasih kepada :

1. **Tuhan Yang Maha Esa**, yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya

bagi penyusunan sehingga dapat menyelesaikan Laporan Skripsi dengan baik.

2. **Kedua Orang tua**, serta keluarga besar yang telah memberikan dukungan baik

secara materi maupun moral dalam menyelesaikan Laporan Skripsi.

3. **Bapak Ir. Soeparno Djimol, M.T.**, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional

Malang.

4. **Bapak Ir. Anang Sabarji, M.T.**, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri

Institut Teknologi Nasional Malang.

5. **Bapak Joseph Bedy Iswan, ST, MT.**, selaku Ketua Jurusan Teknik

Informatika - Institut Teknologi Nasional Malang.

6. **Bapak Dr. Aguswanto Soetedjo, ST, MT.**, selaku Dosen Pembimbing I

7. **Bapak Suwito Adi Wibowo, ST, MT.**, selaku Dosen Pembimbing II

8. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak

langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Akhir kata penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya bila masih dalam

penyusunan laporan Skripsi ini terdapat kekurangan serta kesalahan. Semoga laporan

Skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Malang, Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Batasan Masalah	2
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Studi Literatur.....	3
1.6.2 Analisa Kebutuhan Sistem.....	3
1.6.3 perancangan Aplikasi	3
1.6.4 Implementasi	3
1.6.5 Pengujian Aplikasi	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Media Pembelejran	5
2.2 Fungsi media Pembelajaran.....	5
2.2.1 Media Interaktif yang Efektif dan Komunikatif.....	5
2.2.2 Media Hiburan.....	6
2.2.3 Media Pendidikan	6
2.3 Sejarah Wayang	7
2.4 Manfaat Wayang.....	8
2.5 Sejarah Perkembangan Wayang	8
2.6 Macam-Macam Wayang.....	12
2.7 Media Pendukung	14
2.7.1 Media Alat	14
2.7.2 Media Manusia	16

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Batasan Masalah	2
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Studi Literatur	3
1.6.2 Analisa Kebutuhan Sistem	3
1.6.3 perancangan Aplikasi	3
1.6.4 Implementasi	3
1.6.5 Pengujian Aplikasi	3
1.7 Sistematisasi Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Media Pembelajaran	5
2.2 Fungsi media Pembelajaran	5
2.2.1 Media Interaktif yang Efektif dan Konstruktif	5
2.2.2 Media Hiburan	6
2.2.3 Media Pendidikan	6
2.3 Sejarah Wayang	7
2.4 Manfaat Wayang	8
2.5 Sejarah Perkembangan Wayang	8
2.6 Macam-Macam Wayang	12
2.7 Media Pendidikan	14
2.7.1 Media Alat	14
2.7.2 Media Manusia	16

2.8	Pandawa	17
2.8.1	Yudistira	18
2.8.2	Bima	18
2.8.3	Arjuna	19
2.8.4	Nakula	19
2.8.5	Sadewa	20
2.9	Punakawan	21
2.9.1	Semar	21
2.9.2	Gareng	22
2.9.3	Petruk	23
2.9.4	Bagong	24
2.10	Adobe Flash	24
2.11	Action Script	25
2.12	Adobe Photoshop	25
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		26
3.1	Analisis Sistem	26
3.2.1	Analisa Fungsional.....	26
3.2.2	Analisa Non Fungsional	26
3.2	Perancangan Media Pembelajaran.....	27
3.3	Flowchart program	29
3.2.1	Flowchart Kuis Pembelajaran.....	30
3.2.2	Flowchart Game.....	30
3.4	Perancangan Halaman Utama.....	31
3.4.1	Perancangan Halaman Sejarah	31
3.4.2	Perancangan Halaman Karakter	32
3.4.3	Perancangan Halaman Karakter Pandawa	32
3.4.4	Perancangan Halaman Karakter Punakawan	33
3.4.5	Perancangan Halaman Kuis	33
3.4.6	Perancangan Halaman Video pagelaran	34
3.4.7	Perancangan Halaman Game Petualangan	34
3.4.8	Input Video Media Pembelajaran	35

2.8	Pandawa	17
2.8.1	Yudistira	18
2.8.2	Bima	18
2.8.3	Ajuna	19
2.8.4	Nakula	19
2.8.5	Sadewa	20
2.9	Puruskawan	21
2.9.1	Semar	21
2.9.2	Gatung	22
2.9.3	Petruk	23
2.9.4	Bagong	24
2.10	Adobe Flash	24
2.11	Action Script	25
2.12	Adobe Photoshop	25

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1	Analisis Sistem	26
3.1.1	Analisa Fungsional	26
3.1.2	Analisa Non Fungsional	26
3.2	Perancangan Media Pembelajaran	27
3.3	Flowchart program	29
3.3.1	Flowchart Kuis Pembelajaran	30
3.3.2	Flowchart Game	30
3.4	Perancangan Halaman Utama	31
3.4.1	Perancangan Halaman Sejarah	31
3.4.2	Perancangan Halaman Karakter	32
3.4.3	Perancangan Halaman Karakter Pandawa	32
3.4.4	Perancangan Halaman Karakter Puruskawan	32
3.4.5	Perancangan Halaman Kuis	33
3.4.6	Perancangan Halaman Video pagelaran	34
3.4.7	Perancangan Halaman Game Perangam	34
3.4.8	Input Video Media Pembelajaran	35

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	37
4.1 Implementasi Sistem	37
4.1.1 Implementasi Halaman Awal.....	37
4.1.2 Implementasi Halaman Cerita	37
4.1.3 Implementasi Halaman Pengenalan Wayang	38
4.1.4 Implementasi Halaman Karakter Punakawan.....	40
4.1.5 Implementasi Halaman Karakter pandawa	41
4.1.6 Implementasi Halaman Sejarah Wayang Kulit	42
4.1.7 Implementasi Halaman Video Pagelaran Wayang	42
4.1.8 Implementasi Halaman Game Petualangan Arjuna	43
4.1.9 Implementasi Halaman Kuis	46
4.2 Pengujian	48
4.2.1 Pengujian Fungsional.....	48
4.2.2 Pengujian aplikasi.....	49
4.2.3 Pengujian User	49
BAB V PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	

LAMPIRAN

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGIJIAN 37

4.1 Implementasi Sistem 37

4.1.1 Implementasi Halaman Awal 37

4.1.2 Implementasi Halaman Cerita 37

4.1.3 Implementasi Halaman Pengantar *Wayang* 38

4.1.4 Implementasi Halaman Karakter Punggawan 40

4.1.5 Implementasi Halaman Karakter *pendawa* 41

4.1.6 Implementasi Halaman Sejarah *Wayang Kulit* 42

4.1.7 Implementasi Halaman Video *Pegelaran Wayang* 42

4.1.8 Implementasi Halaman *Game* *Pembelajaran Arjuna* 43

4.1.9 Implementasi Halaman *Kuis* 46

4.2 Pengujian 48

4.2.1 Pengujian *Fungsional* 48

4.2.2 Pengujian *aplikasi* 49

4.2.3 Pengujian *User* 49

BAB V PENUTUP 51

5.1 Kesimpulan 51

5.2 Saran 51

DAFTAR PUSTAKA 52

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Fungsional	48
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Aplikasi.....	49
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Terhadap User.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Menu Media Pembelajaran	27
Gambar 3.2 Gambar Flowchart Program	29
Gambar 3.3 Gambar Flowchart score dan timer	30
Gambar 3.4 Gambar Flowchart Game	30
Gambar 3.5 Gambar Desain Form Halaman Utama.....	31
Gambar 3.6 Gambar Desain Form Halaman Sejarah	31
Gambar 3.7 Gambar Desain Form Halaman Karakter	32
Gambar 3.8 Gambar Desain Form Halaman Karakter Punakawan	32
Gambar 3.9 Gambar Desain Form Halaman Karakter Pandawa	33
Gambar 3.10 Gambar Desain Form Halaman Kuisisioner	33
Gambar 3.11 Gambar Desain Form Halaman Video.....	34
Gambar 3.12 Gambar Desain Form Halaman Game Petualang	34
Gambar 3.13 Gambar Layer Materi Pada Frame Pagelaran Wayang	35
Gambar 3.14 Gambar Proses Input Video	36
Gambar 3.15 Gambar Memilih Skin Video.....	36
Gambar 4.1 Gambar Halaman Menu Awal	37
Gambar 4.2 Gambar Halaman Awal Cerita	38
Gambar 4.3 Gambar Halaman Awal Pengenalan macam wayang	39
Gambar 4.4 Gambar Halaman Pengenalan Sejarah Wayang Kulit	39
Gambar 4.5 Gambar Halaman Awal Tokoh Punakawan	40
Gambar 4.6 Gambar Halaman karakter Punakawan	40
Gambar 4.7 Gambar Halaman Awal Tokoh Pendawa	41
Gambar 4.8 Gambar Halaman Karakter Pendawa	41
Gambar 4.9 Gambar Halaman Sejarah Wayang	42
Gambar 4.10 Gambar Halaman Awal Video pagelaran Wayang.....	42
Gambar 4.11 Gambar Halaman Video Pagelaran Wayang	43
Gambar 4.12 Gambar Tampilan Halaman Awal	44
Gambar 4.13 Gambar Tampilan Halaman Level 1	44
Gambar 4.14 Gambar Tampilan Halaman Level 2	45
Gambar 4.15 Gambar Tampilan Halaman Level 3	45

GALERAI GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Menu Media Pembelajaran 27

Gambar 3.2 Gambar Flowchart Program 29

Gambar 3.3 Gambar Flowchart score dan timer 30

Gambar 3.4 Gambar Flowchart Game 30

Gambar 3.5 Gambar Desain Form Halaman Utama 31

Gambar 3.6 Gambar Desain Form Halaman Selesai 31

Gambar 3.7 Gambar Desain Form Halaman Karakter 32

Gambar 3.8 Gambar Desain Form Halaman Karakter Puncakwan 32

Gambar 3.9 Gambar Desain Form Halaman Karakter Pandawa 32

Gambar 3.10 Gambar Desain Form Halaman Karakter 33

Gambar 3.11 Gambar Desain Form Halaman Video 34

Gambar 3.12 Gambar Desain Form Halaman Game Penantang 34

Gambar 3.13 Gambar Layer Materi Pada Frame Pekerjaan Wayang 35

Gambar 3.14 Gambar Proses Input Video 36

Gambar 3.15 Gambar Menilih Skin Video 36

Gambar 4.1 Gambar Halaman Menu Awal 37

Gambar 4.2 Gambar Halaman Awal Cerita 38

Gambar 4.3 Gambar Halaman Awal Pengenalan nama wayang 39

Gambar 4.4 Gambar Halaman Pengenalan Sejarah Wayang Kulit 39

Gambar 4.5 Gambar Halaman Awal Tokoh Puncakwan 40

Gambar 4.6 Gambar Halaman karakter Puncakwan 40

Gambar 4.7 Gambar Halaman Awal Tokoh Pandawa 41

Gambar 4.8 Gambar Halaman Karakter Pandawa 41

Gambar 4.9 Gambar Halaman Sejarah Wayang 42

Gambar 4.10 Gambar Halaman Awal Video pagelaran Wayang 42

Gambar 4.11 Gambar Halaman Video Pagelaran Wayang 43

Gambar 4.12 Gambar Tampilan Halaman Awal 44

Gambar 4.13 Gambar Tampilan Halaman Level 1 44

Gambar 4.14 Gambar Tampilan Halaman Level 2 45

Gambar 4.15 Gambar Tampilan Halaman Level 3 45

Gambar 4.16 Gambar Halaman Menu Akhir Game	46
Gambar 4.17 Gambar Awal Kuisisioner	47
Gambar 4.18 Gambar Akhir Kuisisioner	47

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak keanekaragaman budaya. Kebudayaan di setiap daerah memiliki ciri khas masing – masing. Gabungan dari kebudayaan daerah menjadikan kebudayaan nasional yang patut dilestarikan keberadaannya. Banyak budaya lokal yang dapat dijadikan sebagai media pencerminan kehidupan dalam masyarakat. Selain itu, kebudayaan ini dapat menjadikan sebuah pembelajaran bagi manusia untuk menumbuhkan budi pekerti yang luhur sesuai dengan kepribadian bangsa.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, kebudayaan dan tradisi daerah mulai luntur dan semakin banyak ditinggalkan, karena dianggap sebagai hal yang sudah kuno dan tidak sesuai dengan perkembangan. Model pembelajaran di masyarakat umum pun telah banyak menggunakan teknologi canggih seperti laptop dan LCD dengan tampilan yang bermacam variasinya.

Kecanggihan teknologi informasi ini membawa pengaruh yang besar bagi Masyarakat umum terutama anak-anak dalam bidang pendidikan. Banyak unsur – unsur media pembelajaran yang seringkali tidak mengikutsertakan adanya kebudayaan dan tradisi nenek moyang. Akibatnya, mereka kurang tertarik bahkan hampir tidak banyak yang tahu tentang tradisi dan kesenian adat yang ada didaerahnya.

Untuk menambah daya tarik Masyarakat umum akan kebudayaan khususnya kesenian, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memberikan informasi sekaligus pengetahuan tentang hal tersebut sebagai bentuk pembelajaran dasar yang dapat digunakan juga untuk mengajarkan budi pekerti pada seluruh lingkup masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, salah satu kesenian yang dapat mendukung sebagai media pembelajaran untuk menanamkan budi pekerti sebagai wujud pembentukan karakter adalah wayang kulit. Wayang kulit mencakup elemen kepercayaan, tradisi, seni, mistik, kebiasaan sosial dan filosofi hidup (Tedi, 2007).

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak kekhasan budaya. Kebudayaan di setiap daerah memiliki ciri khas masing - masing. Perbedaan dari kebudayaan daerah menjadikan kebudayaan nasional yang patut dilestarikan keabadiannya. Banyak budaya lokal yang dapat dijadikan sebagai media pencermatan kehidupan dalam masyarakat. Selain itu, kebudayaan ini dapat dijadikan sebuah pembelajaran bagi manusia untuk menumbuhkan budi pekerti yang luhur sesuai dengan kehidupan bangsa.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, kebudayaan dan tradisi daerah mulai luntur dan semakin banyak ditinggalkan, karena dianggap sebagai hal yang sudah kuno dan tidak sesuai dengan perkembangan. Model pembelajaran di masyarakat umum pun telah banyak menggunakan teknologi canggih seperti laptop dan LCD dengan tampilan yang berwarna warni.

Kecanggihan teknologi informasi ini membawa pengaruh yang besar bagi Masyarakat umum terutama anak-anak dalam bidang pendidikan. Banyak unsur - unsur media pembelajaran yang seringkali tidak mengikhtisarkan adanya kebudayaan dan tradisi anak bangsa. Akibatnya, mereka kurang tertarik bahkan hampir tidak banyak yang tahu tentang tradisi dan kesenian adat yang ada di daerahnya.

Untuk menambah daya tarik masyarakat umum akan kebudayaan khususnya, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memberikan informasi sekaligus pengetahuan tentang hal tersebut sebagai bentuk pembelajaran dasar yang dapat digunakan juga untuk mengajarkan budi pekerti pada seluruh tingkat masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, salah satu kesenian yang dapat mendukung sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan budi pekerti sebagai wujud pembelajaran karakter adalah wayang kulit. Wayang kulit mencakup elemen kepercayaan, tradisi seni, mistik, kehidupan sosial dan filosofi hidup (Tedi, 2007).

Oleh karena itu, wayang dipilih sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif bagi khalayak umum.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana merancang dan membuat Media Pengenalan Tokoh Pewayangan Jawa Berbasis Multimedia.

1.3. Tujuan

Tujuan dari Skripsi ini adalah Membuat Tutorial Pembelajaran Tokoh Pewayangan Jawa dengan Adobe flash Cs 5 Adapun tujuannya sebagai berikut:

1. Untuk mempermudah masyarakat belajar tentang sejarah dan karakter tokoh pewayangan Pendawa dan Punakawan dengan teknologi dan desain yang menarik menggunakan Adobe flash.
2. Untuk memberikan informasi tentang tokoh Pendawa dan Punakawan kepada Masyarakat.
3. Untuk menarik minat masyarakat luas mengetahui tokoh dan karakter pewayangan menggunakan Adobe flash Cs 5.

1.4. Manfaat

Manfaat dari pembuatan aplikasi pengenalan sejarah adalah mempermudah masyarakat mengenal sejarah pewayangan dengan desain yang menarik. Sehingga pengguna tertarik untuk belajar pewayangan dan mengenal lebih dalam tentang wayang dan karakter dari tokoh weyang.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah pembahasan yang di ambil agar sesuai dengan tujuan tujuan dan tidak terjadi penyimpangan maksud dan tujuan utama, maka ditentukan ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran yang diambil dalam cerita pewayangan adalah pandawa dan Punakawan sebagai salah satu tokoh yang menginspirasi dalam kehidupan manusia (Mulyono, 1982: 2).

Oleh karena itu, mengapa dipilih sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif bagi kelompok umum.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana merancang dan membuat Media Pengajaran Tokoh Pewayangan Jawa Berbasis Multimedia.

1.3. Tujuan

Tujuan dari Skripsi ini adalah Memberikan Tutorial Pembelajaran Tokoh Pewayangan Jawa dengan Adobe Flash Cs 2 Adapun tujuannya sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh masyarakat belajar tentang sejarah dan karakter tokoh pewayangan Pundawa dan Purokawan dengan teknologi dan desain yang menarik menggunakan Adobe flash.
2. Untuk memberikan informasi tentang tokoh Pundawa dan Purokawan kepada Masyarakat.
3. Untuk menarik minat masyarakat luas mengenai tokoh dan karakter pewayangan menggunakan Adobe flash Cs 2.

1.4. Manfaat

Manfaat dari pembuatan aplikasi pengajaran sejarah adalah memperoleh masyarakat mengenal sejarah pewayangan dengan desain yang menarik. Sehingga berguna untuk belajar pewayangan dan mengenal lebih dalam tentang wayang dan karakter dari tokoh wayang.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah pembahasan yang di ambil agar sesuai dengan tujuan tujuan dan tidak terjadi penyimpangan maksud dan tujuan umum, maka ditentukan ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran yang diambil dalam cerita pewayangan adalah Pundawa dan Purokawan sebagai salah satu tokoh yang menginspirasi dalam kehidupan manusia (Mulyono, 1982: 2).

2. Pembatasan pada suara karakter tokoh pewayangan Jawa Pendawa dan Punakawan.
3. Target user untuk pengguna Masyarakat umum terutama yang mengerti tentang computer dan pengoperasiannya.
4. Menggunakan Adobe flash Cs 5 untuk membangun aplikasi ini.

1.6. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pengumpulan dilakukan dengan mencari bahan-bahan referensi dari berbagai sumber sebagai landasan teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dijadikan objek penelitian.

2. Analisa Kebutuhan Sistem

Data dan informasi yang telah diperoleh akan dianalisa agar didapatkan suatu kerangka yang digunakan untuk acuan perancangan perangkat lunak.

3. Perancangan Aplikasi

Setelah pengumpulan data selesai selanjutnya yaitu ketahap perancangan aplikasimedia pembelajaran.

4. Implementasi

Data-data yang telah terkumpul diimplementasikan kedalam program.

5. Pengujian

Jika aplikasi telah selesai selanjutnya ketahap pengujian, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang sudah benar.

2. Pembatasan pada skala karakter tokoh pewayangan Jawa Purabaya dan Purabaya.
3. Target user untuk pengguna Masyarakat umum terutama yang mengerti tentang komputer dan pengoperasianya.
4. Menggunakan Adobe flash CS 5 untuk membangun aplikasi ini.

1.6. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur
Pengumpulan dilakukan dengan mencari bahan-bahan referensi dan berbagai sumber sebagai landasan teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dijadikan objek penelitian.
2. Analisa Kebutuhan Sistem
Data dan informasi yang telah diperoleh akan dianalisa agar didapatkan suatu kerangka yang digunakan untuk acuan perencanaan perangkat lunak.
3. Perancangan Aplikasi
Setelah pengumpulan data selesai selanjutnya yaitu kegiatan perancangan aplikasi media pembelajaran.
4. Implementasi
Data-data yang telah terlampir diimplementasikan kedalam program.
5. Pengujian
Jika aplikasi telah selesai selanjutnya kegiatan pengujian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang sudah benar.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan skripsi ditujukan untuk memberikan gambaran dan uraian dari skripsi secara garis besar yang meliputi bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan Laporan Penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada Bab ini membahas tentang Landasan Teori menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang software (komponen) yang digunakan dalam pembuatan Program atau keperluan saat penelitian.

BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan membahas paparan implementasi dan Analisa hasil uji coba program.

BAB V : PENUTUP

Pada Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari ulasan data – data penelitian, menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik intisari apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan).

1.7. Sistematiske Penelitian

Sistematiske penyusunan skripsi dilakukan untuk memberikan gambaran dan uraian dari skripsi secara garis besar yang meliputi bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Metode Penelitian dan Sistematiske Penelitian Laporan Penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada Bab ini membahas tentang Landasan Teori menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang software (komponen) yang digunakan dalam pembuatan Program atau keputuan saat penelitian.

BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi uraian jelas Tujuan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum dan perincian aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan membahas program implementasi dan Analisa hasil uji coba program.

BAB V : PENUTUP

Pada Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari ulasan dan data penelitian, menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya membuat intisari apakah hasil yang didapat (dikembangkan) layak untuk digunakan (diimplementasikan).

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Media Pembelajaran

Untuk mendidik perasaan, Ki Hadjar Dewantara mengatakan ada 2 hal yang harus dilalui, *pertama* pendidikan kehalusan hidup kebatinan yang dinamakan pendidikan moral dan yang *kedua* adalah pendidikan estetis, yaitu pendidikan kesenian. Dengan pendidikan tersebut, anak-anak akan berkembang perasaannya, yaitu perasaan religius, sosial, individuil, dan lain-lainnya yang semuanya itu berarti kecintaan terhadap agama, terhadap hidup kemanusiaan, termasuk pada dirinya sendiri.

Wayang oleh Ki Hadjar Dewantara dimasukkan sebagai pendidikan estetis yang dapat menghaluskan perasaan keindahan terhadap segala benda lahir. Pendidikan estetika ini akan berbentuk kesenian, seni suara, seni musik, seni gambar, seni garis, seni warna, sandiwara, wayang, tari, dll. Dengan pendidikan wayang, Ki Hadjar Dewantara mengharapkan anak didik bisa halus perasaannya, mendapat kecerdasan yang luas dan sempurna dari rohnya, jiwanya, budinya hingga mereka mendapat tingkatan yang luhur sebagai manusia.

2.2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Purwadi (2007) Kesenian wayang kulit berasal dari daerah Jawa. Wayang merupakan sebuah model atau kiasan dalam kehidupan manusia. Wayang juga disebut sebagai bahasa simbol yang lebih bersifat rohaniah daripada jasmaniah. Jika orang melihat pagelaran wayang, yang dilihat pun bukan jenis – jenis atau gambar – gambar wayangnya saja, tetapi lebih kepada cerita – cerita yang tersirat dalam pewayangan tersebut.

Wayang mempunyai banyak peranan penting dalam kehidupan. Secara umum banyak fungsi dari kesenian wayang, diantaranya adalah :

2.2.1 Media Informasi yang efektif dan Komunikatif

Sebagai kesenian tradisional yang kaya akan makna serta sumber informasi, wayang ini merupakan media yang sangat efektif dan komunikatif untuk menyampaikan pesan nilai – nilai serta filosofis hidup bagi masyarakat.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Media Pembelajaran

Untuk mendidik petanun Ki Hadjar Dewantara mengemukakan ada 2 hal yang harus dilalui. Pertama pendidikan kolaborasi hidup kebermanian yang diutamakan pendidikan moral dan yang kedua adalah pendidikan estetis yaitu pendidikan kesenian. Dengan pendidikan tersebut anak-anak akan berkembang perasaannya yaitu perasaan religius, sosial, individual, dan lain-lainnya yang semuanya itu berarti kesenian terhadap agama, terhadap hidup kemanusiaan, termasuk pada dirinya sendiri.

Wayang oleh Ki Hadjar Dewantara dimasukkan sebagai pendidikan estetis yang dapat menyalurkan perasaan keindahan terhadap segala benda lahir. Pendidikan estetika ini akan membentuk kesenian seni suara, seni musik, seni gambar, seni tari, seni warna, sandiwara, wayang, tari, dll. Dengan pendidikan wayang, Ki Hadjar Dewantara mengharapkan anak didik bisa puas perasaannya, mendapat kecerdasan yang luas dan sempurna dari rohanya, jiwanya, budinya, hingga mereka mendapat tingkatan yang luhur sebagai manusia.

2.2. Fungsi Media Pembelajaran

Atunur Priyadi (2007) Kesenian wayang kulit berasal dari daerah Jawa. Wayang merupakan sebuah model atau kiasan dalam kehidupan manusia. Wayang juga disebut sebagai bahasa simbol yang lebih bersifat rohaniah daripada jasmaniah. Jika orang melihat pagelaran wayang yang dililit pan bukan jenis - jenis atau gambar - gambar wayangnya saja, tetapi lebih kepada cerita - cerita yang terdapat dalam pewayangan tersebut.

Wayang mempunyai banyak peranan penting dalam kehidupan. Secara umum banyak fungsi dari kesenian wayang diantaranya adalah :

2.2.1. Media Informasi yang efektif dan komunikatif

Sebagai kesenian tradisional yang kaya akan makna serta sumber informasi, wayang ini merupakan media yang sangat efektif dan komunikatif untuk menyampaikan pesan nilai - nilai serta filosofis hidup bagi masyarakat.

2.2.2 Media Hiburan Bagi Masyarakat

Biasanya wayang menjadi hiburan bagi masyarakat. Pertunjukan wayang digelar dalam berbagai acara seperti acara hajatan pernikahan, *mreti dheso*, dan lain sebagainya. Selain itu, pagelaran wayang juga digelar semalam suntuk dengan cerita – cerita pewayangan yang terkadang disesuaikan dengan situasi pada acara tersebut.

2.2.3 Media Pendidikan

Banyak peristiwa, konsep, atau objek yang harus dipelajari oleh masyarakat tetapi Jika kita amati bentuk-bentuk wayang maka akan kita temukan bentuk-bentuk yang beraneka ragam, misalnya seperti penggambaran dari tokoh ksatria seperti Arjuna dan Puntadewa mereka digambarkan dengan paras wajah yang tampan dan dengan muka yang menunduk dalam falsafahnya mereka merupakan pencitraan diri manusia yang mempunyai kehalusan budi pekerti dan selalu rendah hati.

Wayang yang digambarkan dengan paras buruk (wujud buto) mereka digambarkan sebagai seorang yang suka menebar angkara murka, sombong, dan tidak mempunyai sifat sabar. Penataan dalam wayang juga mengandung maksud tertentu, wayang yang ditata pada sisi kanan merupakan wayang golongan baik, sebaliknya wayang yang ditata pada sisi kiri merupakan wayang golongan buruk / jahat.

Pemanfaatan wayang sebagai sarana pembelajaran bagi anak kini telah menjadi alternatif yang efektif bagi tersampainya pesan pembelajaran. Segala gambaran yang telah dipaparkan dalam kisah – kisah wayang dapat memberikan gambaran sifat – sifat, watak serta perilaku sosial manusia di kehidupan dimana ada yang baik dan ada yang buruk.

Sebagai pendidik, wayang sebagai media pembelajaran tidak harus ditampilkan dalam sebuah pagelaran dalam setiap materi pelajaran. Tetapi dapat memasukkan unsur – unsur yang terkandung dalam cerita – cerita pewayangan. Misalnya, dalam pembelajaran budi pekerti kita dapat meneladani tokoh wayang yaitu Bima atau Bratasena. Bima mempunyai sifat – sifat sangat setia, kalau sudah menjadi tekad yang bulat maka siapa saja tidak bisa menghentikan semangatnya.

2.2.2 Media Hiburan Bagi Masyarakat

Biasanya wayang menjadi hiburan bagi masyarakat. Pertunjukan wayang digelar dalam berbagai acara seperti acara hajatan pernikahan, www.Wawan dan lain sebagainya. Selain itu pagelaran wayang juga digelar semalam suntuk dengan cerita – cerita pewayangan yang terkadang dilaksanakan dengan situasi pada acara tersebut.

2.2.3 Media Pendidikan

Banyak peristiwa, konsep, dan objek yang harus dipelajari oleh masyarakat tetapi jika kita amati bentuk-bentuk wayang maka akan kita temukan bentuk-bentuk yang beraneka ragam, misalnya seperti penggambaran dari tokoh-ketua seperti Arjuna dan Pandawa mereka digambarkan dengan paras wajah yang tajam dan dengan muka yang menunduk dalam kisah-kisah mereka menunjukkan penitiran diri manusia yang mempunyai kehalusan budi pekerti dan selalu rendah hati.

Wayang yang digambarkan dengan paras buruk (wajah buruk) mereka digambarkan sebagai seorang yang suka menabar, suka menak, sombong, dan tidak mempunyai sifat sabar. Terutama dalam wayang juga mengandung maksud tertentu wayang yang ditata pada sisi kanan merupakan wayang golongan baik, sebaliknya wayang yang ditata pada sisi kiri merupakan wayang golongan buruk jahat.

Pertunjukan wayang sebagai sarana pembelajaran bagi anak kini telah menjadi alternatif yang efektif bagi tersampainya pesan pembelajaran. Sebagai gambaran yang telah dipaparkan dalam kisah – kisah wayang dapat memberikan gambaran sifat – sifat, watak serta perilaku sosial manusia di kehidupan dimana ada yang baik dan ada yang buruk.

Sebagai pendidikan wayang sebagai media pembelajaran tidak harus ditempatkan dalam sebuah pagelaran dalam setiap materi pelajaran. Tetapi dapat dimasukkan unsur – unsur yang terkandung dalam cerita – cerita pewayangan. Misalnya dalam pembelajaran budi pekerti kita dapat menelaah tokoh wayang yaitu Bima atau Batasana. Bima mempunyai sifat – sifat sangat mulia karena sudah menjadi teka-teki yang bulat maka siapa saja tidak bisa mengherankan semangannya.

2.3. Sejarah Wayang

Mengenai saat kelahiran budaya wayang, Ir. Sri Mulyono dalam bukunya *Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang* (1979), memperkirakan wayang sudah ada sejak zaman neolithikum, yakni kira-kira 1.500 tahun sebelum Masehi. Pendapatnya itu didasarkan atas tulisan Robert von Heine-Geldern Ph. D, *Prehistoric Research in the Netherland Indie* (1945) dan tulisan Prof. K.A.H. Hidding di *Ensiklopedia Indonesia* halaman 987.

Kata 'wayang' diduga berasal dari kata 'wewayangan', yang artinya bayangan. Dugaan ini sesuai dengan kenyataan pada pertunjukan Wayang Kulit yang menggunakan kelir, secarik kain, sebagai pembatas antara dalang yang memainkan wayang, dan penonton di balik kelir itu. Penonton hanya menyaksikan gerakan-gerakan wayang melalui bayangan yang jatuh pada kelir. Pada masa itu pertunjukan wayang hanya diiringi oleh seperangkat gamelan sederhana yang terdiri atas saron, todung (sejenis seruling), dan kemanak. Jenis gamelan lain dan pesinden pada masa itu diduga masih belum ada.

Untuk lebih menjabarkan budaya wayang, sejak awal zaman Kerajaan Majapahit diperkenalkan cerita wayang lain yang tidak berinduk pada Kitab Ramayana dan Mahabharata. Sejak saat itulah cerita – cerita Panji, yakni cerita tentang leluhur raja-raja Majapahit, mulai diperkenalkan sebagai salah satu bentuk wayang yang lain. Cerita Panji ini kemudian lebih banyak digunakan untuk pertunjukan Wayang Beber. Tradisi menjabarkan cerita wayang juga diteruskan oleh beberapa ulama Islam, di antaranya oleh para Wali Sanga. Mereka mulai mewayangkan kisah para raja Majapahit, di antaranya cerita Damarwulan.

Masuknya agama Islam ke Indonesia sejak abad ke-15 juga memberi pengaruh besar pada budaya wayang, terutama pada konsep religi dari falsafah wayang itu. Pada awal abad ke-15, yakni zaman Kerajaan Demak, mulai digunakan lampu minyak berbentuk khusus yang disebut blencong pada pertunjukan Wayang Kulit.

Sejak zaman Kartasura, penggabungan cerita wayang yang berinduk pada Ramayana dan mahabharata makin jauh dari aslinya. Sejak zaman itulah masyarakat penggemar wayang mengenal silsilah tokoh wayang, termasuk tokoh dewanya, yang berawal dari Nabi Adam. Silsilah itu terus berlanjut hingga sampai

2.3. Sejarah Wayang

Mengenal saat kelahiran budaya wayang. In Sri Mulyono dalam bukunya Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang (1979), memperkirakan wayang sudah ada sejak zaman neolitikum. Yakin kira-kira 1.200 tahun sebelum Masehi. Pendapatnya ini didasarkan atas tulisan Koller von Holne-Geldern Ph. D. Prehistorie Research in the Netherland Jadic (1942) dan tulisan Prof. K.A.H. Hiddingh di Ensiklopedia Indonesia halaman 987.

Kata wayang diduga berasal dari kata *wayangan*, yang artinya bayangan. Dugaan ini sesuai dengan kenyataan pada pertunjukan Wayang Kulit yang menggunakan kulit seekor kambing sebagai pembatas antara dalang yang memainkan wayang dan penonton di balik kelir. Peronton hanya menyaksikan gerakan-gerakan wayang melalui bayangan yang jatuh pada kelir. Pada masa ini pertunjukan wayang hanya diiringi oleh seperangkat gamelan sederhana yang terdiri atas saron, rebab (sejenis seruling), dan kemarak. Jenis gamelan lain dan pesinden pada masa ini diduga masih belum ada.

Untuk lebih menjelaskan budaya wayang sejak awal zaman Kerajaan Majapahit dipertunjukkan cerita wayang lain yang tidak berwujud pada Klampayan dan Mahabharata. Sejak saat itulah cerita - cerita Panji yakni cerita tentang leluhur raja-raja Majapahit mulai dipertunjukkan sebagai salah satu bentuk wayang yang lain. Cerita Panji ini kemudian lebih banyak digunakan untuk pertunjukan Wayang Beber. Tradisi menjelaskan cerita wayang juga diturunkan oleh beberapa ulama Islam di antaranya oleh para Wali Sanga. Mereka mulai memasyarakatkan kisah para raja Majapahit di antaranya cerita Damawulan.

Masuknya agama Islam ke Indonesia sejak abad ke-12 juga memberi pengaruh besar pada budaya wayang, terutama pada konsep religi dan falsafah wayang itu. Pada awal abad ke-12, yakni zaman Kerajaan Gempak mulai digunakan lampu minyak berbentuk khusus yang disebut blencong pada pertunjukan Wayang Kulit.

Sejak zaman Kartasura, pengubahan cerita wayang yang berwujud pada Ramayana dan Mahabharata makin jauh dan aslinya. Sejak zaman itulah masyarakat wayang mengolah alih-alih tokoh wayang, termasuk tokoh dewanya yang berasal dari Nabi Adam. Kisah ini terus berlanjut hingga sampai

pada raja-raja di Pulau Jawa. Dan selanjutnya, mulai dikenal pula adanya cerita wayang pakem. yang sesuai standar cerita, dan cerita wayang carangan yang diluar garis standar. Selain itu masih ada lagi yang disebut lakon sempalan, yang sudah terlalu jauh keluar dari cerita pakem.

Memang, karena begitu kuatnya seni wayang berakar dalam budaya bangsa Indonesia, sehingga terjadilah beberapa kerancuan antara cerita wayang, legenda, dan sejarah. Jika orang India beranggapan bahwa kisah Mahabharata serta Ramayana benar-benar terjadi di negerinya, orang Jawa pun menganggap kisah pewayangan benar-benar pernah terjadi di pulau Jawa.

2.4. Manfaat Wayang

Kesenian wayang kulit mempunyai kelebihan dibandingkan dengan kesenian yang lainnya, kelebihanannya adalah karena wayang kulit mempunyai kedudukan dan manfaat yang cukup menonjol dalam kehidupan masyarakat. Dimana wayang kulit dapat digunakan sebagai media pendidikan termasuk didalamnya pendidikan agama, media penerangan dan media hiburan.

Wayang adalah sebuah seni pertunjukan khas Indonesia yang sudah sangat populer baik itu di dalam atau luar pulau Jawa. Karya seni ini sudah dikenal masyarakat sejak zaman pra sejarah. Kemudian pada saat masuknya pengaruh Hindu dan Budha, cerita dalam wayang mulai mengadopsi kitab Mahabharata dan Ramayana yang berasal dari India. Lalu pada masa pengaruh Islam, wayang oleh para wali digunakan sebagai media dakwah yang tentunya dengan menyisipkan nilai-nilai Islam. Seni pewayangan merupakan perpaduan dari berbagai seni seperti seni musik, seni ukir, seni lukis, kesusastraan, dan falsafah (Sri Mulyono, :1979: 6).

2.5. Sejarah Perkembangan Wayang

Menurut Sunarto dalam bukunya yang berjudul *Wayang Kulit Purwa gaya Yogyakarta* (1989), Kegiatan dan perkembangan penciptaan wayang semakin berkembang pada zaman Jenggala. Setelah Raja Jenggala, Sri Lembuami wafat, pemerintahan kemudian dipegang oleh puteranya yaitu Raden Panji Rawisrengga yang bergelar Sri Suryawisesa. Semasa berkuasa, ia giat menyempurnakan bentuk

pada raja-raja di Pulau Jawa. Dan akhirnya mulai dikenal pada adanya cerita wayang dalam yang sesuai standar cerita dan cerita wayang campuran yang dikenal garis standar. Selain itu masih ada lagi yang disebut lakon sembah yang sudah telah jauh keluar dari cerita dalam.

Memang, karena begitu kreatifnya seni wayang berkembang dalam budaya bangsa Indonesia, sehingga terdapat beberapa perbedaan antara cerita wayang, legenda dan sejarah. Jika orang India menggunakan kata *Kisah Mahabharata* serta Ramayana benar-benar terjadi di legasinya orang Jawa pun menggunakan kisah *perjuangan benar-benar pernah terjadi di Pulau Jawa*.

3.4. **Mula Wayang**

Kesenian wayang kulit merupakan kebudayaan dibandingkan dengan kesenian yang lainnya. Kelebihannya adalah karena wayang kulit mempunyai kedudukan dan manfaat yang cukup menonjol dalam kehidupan masyarakat. Dimana wayang kulit dapat digunakan sebagai media pendidikan terutama dalam upaya pendidikan agama, media perantara dan media hiburan.

Wayang adalah sebuah seni pertunjukan khas Indonesia yang sudah sangat populer baik itu di dalam atau luar pulau Jawa. Kesenian seni ini sudah dikenal masyarakat sejak zaman pra sejarah. Kemudian pada saat masa pengaruh budaya Hindu dan Buddha, cerita dalam wayang mulai mengadopsi kisah Mahabharata dan Ramayana yang berasal dari India. Pada pada masa pengaruh Islam wayang oleh para wali digunakan sebagai media dakwah yang tentunya dengan menyisipkan nilai-nilai Islam. Seni perwujudan merupakan perbedaan dari berbagai seni seperti seni musik, seni rupa, seni sastra, kesenian dan lain-lain (Sri Mulyono, 1979: 6).

3.5. **Sejarah Perkembangan Wayang**

Muncul surto dalam bentuk yang berjudul *Wayang Kulit Purwa Jawa* (Jokrowati, 1989). Kegiatan dan perkembangan pembinaan wayang semakin berkembang pada zaman tenggara. Selain Raja Jenggala, Sri Semburan wala, pemerintahan kemudian dibangun oleh penerusnya yaitu Raden Panji Rawisenggga yang bergelar *Sri Suryawisesa*. Semasa berkuasa ia ingin menyempurnakan bentuk

wayang Purwa. Wayang-wayang hasil ciptaannya kemudian dikumpulkan dan disimpan dalam peti. Selain itu diciptakan pula pakem cerita wayang Purwa.

Dalam pagelarn wayang tersebut juga diiringi dengan gamelan berlaras slendro. Para sanak keluarga Sri Suryawisesa lah yang membantu dan bertindak sebagai penabuh gamelan. Setelah Sri Suryawisesa wafat, pemerintahan dipegang oleh puteranya yaitu Raden Kudalaleyan yang bergelar Suryaamiluhur. Semasa pemerintahannya, beliau giat menyempurnakan Wayang. Gambar-gambar wayang di daun lontar yang diciptakan oleh leluhurnya, dipindahkan pada kertas dengan tetap mempertahankan bentuk yang ada pada daun lotar.

Perkembangan wayang selanjutnya adalah pada zaman Majapahit. Gambaran wayang di atas kertas pada masa itu disempurnkan dengan ditambah bagian-bagian kecil yang digulung menjadi satu. Wayang gulungan tersebut saat akan dimainkan maka gulungan harus dibeber (dibentangkan). Setelah terciptanya wayang beber, wayang tidak hanya merupakan kesenian kraton, tetapi sudah meluas ke lingkungan luar istana meskipun sifatnya masih sangat terbatas. Masyarakat mulai bisa menikmati keindahan kesenian wayang meskipun dalam pertunjukannya hanya diiringi alat musik Rebab dan lakonnya terbatas pada lakon Murwakala, yaitu lakon khusus upacara ruwatan.

Pada masa pemerintahan Raja Brawijaya terakhir, puteranya yang bernama Raden Sungging Prabangkara memiliki keahlian melukis. Bakat puteranya ini dimanfaatkan Raja Brawijaya untuk menyempurnakan wujud wayang Beber dengan cat. Pewarnaan wayang disesuaikan dengan wujud serta martabat dari tokoh wayangnya, misalnya Raja, Ksatria, Pendeta, Dewa, Punakawan dan sebagainya. Perkembangan wayang beber saat itu semakin marak, dan setelah runtuhnya kerajaan Majapahit, maka wayang beserta gamelannya diboyong ke Demak. Hal ini karena Sultan Demak Syah Alam Akbar I sangat menyukai seni karawitan.

Pada masa itu, pengikut agama Islam ada yang beranggapan bahwa gamelan dan wayang merupakan kesenian yang haram karena berbau Hindu. Hal ini lah yang justru kemudian memberikan pengaruh yang sangat penting terhadap perkembangan kesenian wayang.

wayang Purwa. Wayang-wayang hasil ciptaan yang kemudian dikembangkan dan
diperluas dalam bentuk lain ini diciptakan pada bakam cerita wayang Purwa.

Dalam pelajaran wayang tersebut juga diteliti dengan gamelan belian
stando pada saat kemanga Sri Suryawisesa Jab yang memuat dan berindak
sebagai pembuat gamelan. Setelah Sri Suryawisesa wafat pemerintahan dipergang
oleh putranya yaitu Raden Kudalayan yang bergelar Suryamanjilana. Senas
pemerintahannya, belian pun berkembang. Wayang Gambar-gambar wayang
di dalam lontar yang dipukul oleh tabuhan, dipindahkan pada kertas dengan
tetap mempertahankan bentuk yang ada pada dan lontar.

Pertumbuhan wayang selanjutnya adalah pada zaman Majapahit.
Gambaran wayang di atas kertas pada masa ini diperkenalkan dengan ditembak
bagian-bagian kecil yang digabung menjadi satu. Wayang golongan tersebut akan
akan dimainkan maka gubahan harus dibakar (dibontangkan).
Setelah terciptanya wayang beber tidak hanya merupakan kesenian
klaton, tetapi sudah meluas ke lingkungan luar istana meskipun situasi masih
sangat terbatas. Masyarakat mulai bisa menikmati keindahan kesenian wayang
meskipun dalam bentuk yang hanya sedikit, alat musik Rebab dan laras yang
terbatas pada lakon *Atawakala* yaitu lakon khusus upacara *rawan*.

Pada masa pemerintahan Raja Brawijaya terakhir, putranya yang bernama
Raden Suring Prabangkara memiliki keahlian melukis. Bakam putranya ini
dimentahkan Raja Brawijaya untuk menyempurnakan wujud wayang beber
dengan cara Perwujudan wayang disematkan dengan wujud serta mantap dari
tokoh wayangnya misalnya Raja Kesatria Penderas Dewa Pakawati dan
sebagainya. Perkembangan wayang beber saat ini semakin maju dan setelah
mulutnya kerajaan Majapahit maka wayang besar gamelannya diboyong ke
Demak. Hal ini karena Sultan Demak yang Akbar I sangat menyukai seni
kastawati.

Pada masa ini bergaluk agama Islam ada yang beranggapan bahwa gamelan dan
wayang merupakan kesenian yang haram karena berbau Hindu. Hal ini lah yang
justru kemudian memberikan pengaruh yang sangat penting terhadap
perkembangan kesenian wayang.

Untuk menghilangkan kesan yang berbau Hindu, maka muncullah gagasan baru untuk menciptakan wayang dalam wujud baru dengan menghilangkan wujud gambaran manusia. Berkat keuletan dan keterampilan para pengikut Islam yang gemar akan kesenian wayang, terutama para Wali, maka berhasil diciptakan bentuk baru dari wayang yang terbuat dari bahan kulit kerbau yang ditipiskan dengan wayang digambarkan miring, ukuran tangan lebih panjang dari ukuran tangan manusia. Wayang ini kemudian diberi warna dasar putih yang dibuat dari campuran bahan perekat dan tepung tulang, sedangkan pakainnya di cat menggunakan tinta.

Pada masa itu wayang mengalami perkembangan dan perubahan besar, selain bentuk wayang yang baru, teknik pakelirannya pun diganti menggunakan sarana kelir atau layar, menggunakan pohon pisang sebagai tempat menancapkan wayang, kotak sebagai tempat menaruh wayang dan belonging sebagai peneranga. Diciptakan pula alat khusus untuk memukul kotak yang disebut cempala. Namun dalam pagelaran masih mengangkat cerita atau lakon baku dari Serat Ramayana dan Mahabharata, namun sudah mulai dimasukkan unsure dakwah. Sedangkan wayang beber yang merupakan sumber, kemudian dikeluarkan dari pagelaran istana dan masih tetap dipertunjukkan di luar lingkungan istana.

Wayang sudah dikenal sejak zaman prasejarah yaitu sekitar 1500 tahun sebelum masehi. Wayang merupakan seni tradisional Indonesia. Pertunjukan wayang telah diakui oleh UNESCO pada tanggal 7 November 2003, sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi serta warisan yang indah dan sangat berharga.

Seiring dengan perkembangan teknologi maka berjalan pula semakin tertinggalnya budaya yang membawa wayang pada sebuah kemunduran. Wayang yang dahulu dikenal sebagai sebuah budaya yang menghibur kini hanya tinggal cerita. Dahulu hampir di setiap malam di pusat-pusat pedesaan, wayang menjadi ikon penting dalam sebuah pagelaran dan perayaan. Namun saat ini sangat bertolak belakang dengan keadaan tersebut. Anak muda zaman sekarang tak hafal jika ditanyai mengenai tokoh-tokoh wayang. Padahal wayang adalah salah satu aset budaya yang sangat berharga yang mencirikan bangsa Indonesia.

Untuk meningkatkan kesan yang berbau Hindu maka muncul lah gagasan baru untuk menciptakan wayang dalam wujud baru dengan menghidupkan kembali gambaran manusia. Berkat keuletan dan ketekunan para penggiat Islam yang gemar akan kesenian wayang, terutama para Wali, maka berhasil diciptakan bentuk baru dari wayang yang terbuat dari bahan kulit kerbau yang dipisahkan dengan wayang digambarkan nining, ukuran tangan lebih panjang dari ukuran tangan manusia. Wayang ini kemudian diberi warna dasar putih yang dibuat dari campuran bahan perkat dan tepung talang, sedangkan bokarnya di cat menggunakan tinta.

Terdapat masa itu wayang mengalami perkembangan dan perubahan besar. Selain bentuk wayang yang baru, teknik pertunjukannya pun diganti menggunakan sarana kulit atau layar menggunakan bahan pisang sebagai tempat menancapkan wayang. Kotak sebagai tempat menaruh wayang dan pelengkap sebagai penutup. Diciptakan pula alat khusus untuk memukul kotak yang disebut conbala. Namun dalam pagelaran masih menggunakan cerita atau lakon baku dari Seran Ramayana dan Mahabharata. Namun sudah mulai dimasukkan unsur lakon. Sedangkan wayang beber yang merupakan sumber, kemudian dikembangkan dari pagelaran istana dan masih tetap dipertunjukkan di luar lingkungan istana.

Wayang sudah dikenal sejak zaman prasejarah yaitu sekitar 1200 tahun sebelum masehi. Wayang merupakan seni tradisional Indonesia. Pertunjukkan wayang telah diakui oleh UNESCO pada tanggal 7 November 2003. sebagai karya kebudayaan yang menggunakan dalam bentuk cerita narasi serta warisan yang indah dan sangat berharga.

Seiring dengan perkembangan teknologi maka pelajaran pula semakin terintegrasiya budaya yang membawa wayang pada sebuah perkembangan. Wayang yang dahulu dikenal sebagai sebuah budaya yang menghibur kini hanya tinggal cerita. Dapatlah berpikir di setiap malam di pasar-pasar beberapa wayang menjadi ikon penting dalam sebuah pagelaran dan perayaan. Namun saat ini sangat berolak belak dengan keadaan tersebut. Anak muda zaman sekarang tak hafal jika ditanyai mengenai tokoh-tokoh wayang. Padahal wayang adalah salah satu aset budaya yang sangat berharga yang mewariskan bangsa Indonesia.

Selain sebagai Kota Pelajar, Yogyakarta juga dapat dikatakan sebagai pusat seni di Tanah Air. Di kota ini kita dapat menjumpai berbagai anjungan dan stan dari berbagai seni tradisional, termasuk salah satunya adalah wayang. Wayang lahir dan berkembang di kota Yogyakarta. Yogyakarta yang dikenal sebagai kota budaya pun tak lepas dari perjalanan perkembangan wayang.

Banyak hal yang dapat diupayakan untuk melestarikan wayang sebagai aset budaya Indonesia. Salah satunya yaitu menampilkan kembali seri-seri cerita wayang dan memperkenalkan kembali penokohan wayang kepada generasi muda melalui berbagai kegiatan. Dengan keadaan yang mengharuskan wayang tertinggal dari perkembangan teknologi, maka upaya melestarikannya harus dilaksanakan.

Dewasa ini para pemuda hanya memperhatikan aspek perkembangan teknologi. Para pemuda hafal betul tipe telepon selular terbaru. Ketertarikan para pemuda pada aplikasi-aplikasi baru telepon seluler semakin meningkat. Kini para pemuda bahkan semua orang dari berbagai kalangan memiliki telepon selular yang tidak lagi hanya berwarna hitam putih. Dan hampir semua telepon selular berbasis java.

Dengan mengkombinasikan perkembangan software aplikasi pada java dan aspek budaya wayang, maka tercetuslah software “puppet comics mobile”. Puppet comics mobile merupakan aplikasi *mobile* yang dapat dijalankan pada telepon selular berbasis java. Software ini berisi seri-seri cerita wayang dan penokohnya serta informasi jadwal pertunjukan wayang yang ada di Yogyakarta. Software ini akan dibuat secara berseri seperti halnya buku komik serial. Di dalam *software* “puppet comics mobile” disediakan dua menu bahasa yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Ini dilakukan karena sasaran software ini bukan hanya untuk warga domestik, tetapi juga para wisatawan mancanegara yang sedang berkunjung di Indonesia khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta. Di sinilah sejarah perkembangan wayang dimulai kembali.

Software “puppet comics mobile” ini di kembangkan bukan untuk mematikan pentas pewayangan yang telah ada. Justru software dapat dijadikan inovasi sebagai titik promosi dan pengembangan media wayang sesuai dengan kemajuan jaman. Wayang tidak hanya sebatas pementasan. Pelestarian wayang

Selain sebagai Kota Pelajar Yogyakarta juga dapat dikatakan sebagai pasar seni di Tanah Air. Di kota ini kita dapat menjumpai berbagai pameran dan stan dari berbagai seni tradisional, termasuk salah satunya adalah *Wayang*. *Wayang* lahir dan berkembang di kota Yogyakarta. Yogyakarta yang dikenal sebagai kota budaya pun tak lepas dari perjalanan perkembangan *Wayang*.

Konsep hal yang dapat diwujudkan untuk memajukan *Wayang* sebagai aset budaya Indonesia. Salah satunya yaitu mempromosikan kembali seni-seni cerita *Wayang* dan memperkenalkan kembali penokor *Wayang* kepada generasi muda melalui berbagai kegiatan. Dengan kegiatan yang menggunakan *Wayang* terintegrasi dari perkembangan teknologi maka upaya memajukan *Wayang* harus dilaksanakan.

Beberapa cara pemuda hanya memperhaluskan aspek perkembangan teknologi. Cara pemuda ialah betul-betul telepon selular terapan. Keaktifan cara pemuda pada aplikasi-aplikasi game telepon selular semakin meningkat. Kini cara pemuda bahkan semua orang dari berbagai kalangan memiliki telepon selular yang tidak lagi hanya sebagai hiasan. Dan hampir semua telepon selular berbasis *Java*.

Dengan mengkomunikasikan perkembangan *software* aplikasi pada *Java* dan aspek budaya *Wayang*, maka terdapatlah *software* "puppet comics mobile". Puppet comics mobile merupakan aplikasi *Wayang* yang dapat dijalankan pada telepon selular berbasis *Java*. *Software* ini berisi seni-seni cerita *Wayang* dan penokorannya serta informasi jadwal pertunjukan *Wayang* yang ada di Yogyakarta. *Software* ini akan dibuat secara pribadi bahwa buku komik serial. Di dalam *software* "puppet comics mobile" disediakan dua menu bahasa yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Ini dilakukan karena *software* ini bukan hanya untuk warga domestik, tetapi juga para wisatawan mancanegara yang sedang berkunjung di Indonesia khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta. Di sini lah sejarah perkembangan *Wayang* dimulai kembali.

Software "puppet comics mobile" ini di kompasikan bukan untuk memajukan *Wayang* yang telah ada. Tetapi *software* dapat dijadikan inovasi sebagai titik promosi dan pengembangan media *Wayang* sesuai dengan kemajuan jaman. *Wayang* tidak hanya sebagai pemertanian. Perawatan *Wayang*

sangat penting untuk dilakukan karena wayang merupakan budaya asli Indonesia yang penuh dengan unsur-unsur nilai kehidupan dan harus kita banggakan.

2.6. Macam Macam Wayang

Di Indonesia banyak sekali wayang yang terbuat dari berbagai macam bahan dan sampai saat ini masih eksis ditengah-tengah masyarakat Jawa. Berikut ini akan dijelaskan macam atau jenis wayang yang disarikan dari berbagai sumber.

1. Wayang Kulit (Purwa)

Wayang kulit adalah jenis wayang yang tergolong populer di Indonesia. Sunan Kalijaga merupakan tokoh yang mengenalkan pertama kalinya wayang kulit. Pada awal kemunculannya, wayang kulit digunakan sebagai media dakwah untuk penyebaran agama Islam. Namun, kini penggunaan wayang meluas dengan cerita yang lebih beragam. Biasanya mengangkat cerita tentang Ramayana dan Mahabharata.

Sesuai namanya, wayang kulit terbuat dari kulit hewan, yaitu terbuat dari kulit sapi atau lembu. Bahan kulit diproses sehingga menjadi lembaran-lembaran yang akhirnya dipahat dan ditempelkan pada kerangkanya. Proses pembuatan wayang ini terbilang rumit. Saat ini pembuat wayang kian terbatas.

2. Wayang Orang

Sebenarnya kisah yang dipentaskan dalam wayang orang tidak jauh berbeda dengan cerita yang didramakan dengan wayang kulit. Perbedaannya adalah wayang orang dipentaskan oleh manusia dan bukan jenis boneka seperti pada wayang kulit. Dalam bahasa Jawa, wayang orang disebut wayang wong. Kata wong berarti orang atau manusia. Wayang orang ini memang lebih hidup dibandingkan jenis wayang lain, karena selain diperankan manusia, tambahan ringan musik tradisional dari gamelan dan gerak yang serupa tarian membuat pertunjukan wayang orang semakin memukau.

3. Wayang Golek

Sebutan lain wayang golek adalah wayang tengul. Wayang golek atau wayang tengul terbuat dari kayu yang dipahat. Biasanya material kayu yang dipilih adalah jenis kayu mahoni. Setelah selesai dipahat, wayang golek ini

yang penuh dengan unsur-unsur nilai kehidupan dan bauran kita banggakan. sangat penting untuk dilakukan karena wayang merupakan budaya asli Indonesia

2.6. Macam Macam Wayang

Di Indonesia banyak sekali wayang yang terbuat dari berbagai macam bahan dan sampai saat ini masih eksis ditentunya sebagai masyarakat Jawa. Berikut ini akan dijelaskan macam-macam dan jenis wayang yang dibedakan dari berbagai sumber.

1. Wayang Kulit (Pupus)

Wayang kulit adalah jenis wayang yang tergolong populer di Indonesia. Zaman Kejayaan merupakan tokoh yang menggunakan pertama kalinya wayang kulit pada awal kemunculannya, wayang kulit digunakan sebagai media dakwah untuk penyebaran agama Islam. Namun, kini penggunaan wayang modern dengan cerita yang lebih beragam. Biasanya menggunakan cerita tentang Ramayana dan Mahabharata.

Sesuai namanya, wayang kulit terbuat dari kulit hewan. Yaitu terbuat dari kulit sapi atau kambing. Bahan kulit diproses sehingga menjadi lembaran-lembaran yang akhirnya dipukul dan ditempelkan pada kerangka. Proses pembuatan wayang ini terbilang rumit. Saat ini pembuatan wayang kian terbatas.

2. Wayang Orang

Sebaliknya kisah yang dipentaskan dalam wayang orang tidak jauh berbeda dengan cerita yang dikisahkan dengan wayang kulit. Perbedaannya adalah wayang orang dipentaskan oleh manusia dan bukan jenis boneka seperti pada wayang kulit. Dalam bahasa Jawa, wayang orang disebut *wong wong*. Kita wong berarti orang dan manusia. Wayang orang ini memang lebih hidup dibandingkan jenis wayang lain, karena selain dipentaskan manusia, tambahan ranggan musik tradisional dari gamelan dan gerak yang serupa telah membuat pertunjukan wayang orang semakin memukau.

3. Wayang Golek

Sebutan lain wayang golek adalah wayang ranggul. Wayang golek atau wayang ranggul terbuat dari kayu yang dipahat. Biasanya material kayu yang dipilih adalah jenis kayu mahoni. Setelah selesai dipahat, wayang golek ini

dipasangi baju khas wayang. Bisa dibilang, wayang golek merupakan versi tiga dimensi dari wayang kulit.

Kisah yang diceritakan melalui pementasan wayang golek adalah Ramayana dan Mahabarata. Namun ada pula cerita tentang perjuangan para pahlawan melawan penjajah atau kisah-kisah yang berkembang di masyarakat. Bedanya dengan jenis wayang sebelumnya adalah wayang golek tidak menggunakan layar putih sebagai latar belakang (background).

4. Wayang Beber

Jenis wayang beber kian langka dijumpai. Wayang beber adalah jenis wayang yang dipentaskan dengan membentangkan lukisan suatu adegan pada kain mori. Biasanya wayang menceritakan kisah yang tergambar pada gulungan kain mori tersebut dengan bantuan alat penunjuk berupa tongkat kecil yang panjang.

5. Wayang Suluh

Wayang suluh biasa dimanfaatkan untuk memberikan penyuluhan kepada masyarakat. Dilihat dari bentuknya yang menggunakan pakaian lengkap, wayang ini terbilang modern. Selain memberikan informasi kepada masyarakat, wayang ini mengambil kisah-kisah perjuangan dan terkadang sindiran untuk pemerintah.

6. Wayang wahyu

Wayang wahyu sempat populer pada tahun 1960-an, kini wayang wahyu sangat langka. Wayang ini diciptakan pertama kali oleh rohaniawan katolik Timothius Wignyosubroto. Wayang wahyu terbuat dari kulit sapi atau lembu seperti layaknya wayang kulit. Bedanya, bentuk-bentuk wayan wahyu mengambil sosok-sosok alkitab.

7. Wayang Rumput

Wayang rumput ini unik karena tidak terbuat dari kulit atau kayu akan tetapi terbuat dari rumput. Sebutan lain untuk wayang rumput adalah wayang suket. Biasanya rumput khusus digunakan untuk membuat wayang rumput, sebelumnya rumput-rumput yang digunakan akan direndam dalam air kemudian dipukul-pukul hingga menjadi pipih agar mudah dianyam menjadi wayang. Wayang suket juga tergolong wayang yang semakin jarang dipentaskan. Slamet Gundono adalah salah satu dalang wayang suket yang cukup terkenal.

dipasang pada khas wayang. Bisa dibayangkan wayang golek merupakan versi tiga dimensi dari wayang kulit.

Kisah yang dicitakan melalui pentas wayang golek adalah kemayaannya dan Mahabharata. Namun ada pula cerita tentang perjuangan para pahlawan melawan penjajah atau kisah-kisah yang berkaitan di masyarakat. Bedanya dengan jenis wayang selamanya adalah wayang golek tidak menggunakan layar putih sebagai latar belakang (background).

4. Wayang Beber

Jenis wayang beber kini langka dijumpai. Wayang beber adalah jenis wayang yang dipentaskan dengan menggunakan tulisan pada lembaran kain motif. Biasanya wayang menceritakan kisah yang terdapat pada lembaran kain motif tersebut dengan bantuan alat penunjuk berupa tongkat kecil yang panjang.

5. Wayang Suluh

Wayang suluh biasa dimainkan untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat. Dilihat dari bentuknya yang menggunakan bakalan terasap wayang ini terlihat modern. Selain memberikan informasi kepada masyarakat wayang ini mengaitkan kisah-kisah perjuangan dan tekad yang tinggi untuk berprestasi.

6. Wayang Wahyu

Wayang wahyu seperti populer pada tahun 1900-an. Kini wayang wahyu sangat langka. Wayang ini diciptakan pertama kali oleh rohaniawan karikaturis Wignosubroto. Wayang wahyu terbuat dari kulit sapi atau lembu seperti layaknya wayang kulit. Bedanya, bentuk-bentuk wayan wahyu menggunakan sosok-sosok alkitab.

7. Wayang Rumpu

Wayang rumpu ini unik karena tidak terbuat dari kulit atau kayu akan tetapi terbuat dari rumpu. Sebagian lain untuk wayang rumpu adalah wayang suluh. Biasanya rumpu khusus digunakan untuk membuat wayang rumpu. sebelumnya rumpu-rumpu yang digunakan akan direndam dalam air kemudian dipukul-pukul hingga menjadi pipih agar mudah dibentuk menjadi wayang. Wayang suluh juga tergolong wayang yang semakin jarang dipentaskan. Sinar (terdapat adalah salah satu dalam wayang suluh yang dapat terkena).

2.7. Media Pendukung Wayang

Benda yang digunakan dalam pagelaran wayang kulit adalah alat-alat yang berupa benda tertentu yang digunakan dalam pagelaran wayang tersebut. Bahkan terdapat unsur materi yang harus ada (karena tidak bisa digantikan). Unsur materi yang dimaksud antara lain: wayang yang terbuat dari kulit lembu, *kelir*, *debog* (batang pohon pisang), seperangkat gamelan, keprak, kepyak, kotak wayang, cempala, dan blencong. Seperangkat alat tersebut harus ada, karena alat-alat tersebut tidak bisa digantikan. Akan tetapi pada perkembangan zaman ada modifikasi atau pengubahan yang dibuat berdasar kebutuhan atau kreatifitas seniman, namun keberadaan wayang dan kelir tidak bisa ditinggalkan.

2.7.1. Media Alat

Media alat ini sangat mendukung dalam pagelaran wayang karena tidak bisa diganti dengan media lain, diantaranya:

1. Wayang Kulit

Wayang kulit Jawa tentunya terbuat dari kulit. Pada umumnya terbuat dari kulit sapi namun ada juga yang dibuat dari kulit kambing. Proses pembuatannya pun cukup lama, mulai dari direndam lalu di gosok terus dipentang supaya tidak kusut kemudia dibersihkan bulu-bulunya. Baru setelah itu diberi pola untuk kemudian ditatah sesuai dengan gambar pola, dan terakhir diwarnai. Jadilah wayang hasil kreasi seni pahat dan seni lukis.

2. Gamelan

Gamelan adalah seperangkat alat musik perkusi dan petik serta gesek yang mengiringi pagelaran wayang. Jumlahnya sangat banyak. Macam gamelan antara lain bonang, gambang, gendang, gong, siter, kempul, dll. Gamelan dimainkan secara bersama-sama membentuk alunan musik yang biasa disebut gending. Inilah seni kreasi musik dalam pagelaran wayang.

3. Kelir

Kelir adalah layar lebar yang digunakan pada pertunjukan wayang kulit. Pada rumah Joglo, kelir di pasang pada bagian '*pringgitan*'. Bagian ini merupakan bagian peralihan dari pada ranah publik, pendopo dengan ranah privat, *ndalem* atau *nggandok*. Oleh karena itu penonton wayang kulit yang tergolong keluarga, pada umumnya nonton di bagian dalam *ndalem*, yang sering *dianggep nonton*

2.7. Media Pembungkam Wayang

Benda yang digunakan dalam pagelaran wayang kulit adalah alat-alat yang berupa benda tertentu yang digunakan dalam pagelaran wayang tersebut. Bahkan terdapat unsur materi yang harus ada (karena tidak bisa digantikan). Unsur materi yang dimaksud antara lain wayang yang terbuat dari kulit ternak, kelip, bebog (barang pohon pisang), kerucut, gamelan, keprak, keprak, kotak wayang, empala, dan bloncong. Kerucut ini terdapat harus ada karena alat-alat tersebut tidak bisa digantikan. Akan tetapi pada perkembangan zaman ada modifikasi atau perubahan yang dibuat berdasarkan kebutuhan atau ketersediaan. Namun demikian, wayang dan kulit tidak bisa ditanggalkan.

2.7.1. Media Alat

Media alat ini sangat mendukung dalam pagelaran wayang karena tidak bisa diganti dengan media lain dimasyarakat.

1. Wayang Kulit

Wayang kulit Jawa utamanya terbuat dari kulit. Pada umumnya terbuat dari kulit sapi namun ada juga yang dibuat dari kulit kambing. Proses pembuatannya pun cukup lama mulai dari diendapkan lalu di gosok terus dipanaskan supaya tidak rusak kemudian dibersihkan bulu-bulunya. Baru setelah itu diberi pola untuk kemudian dilukis sesuai dengan gambar pola dan terakhir diwarnai. Jadilah wayang hasil kreasi seni patra dan seni lukis.

2. Gamelan

Gamelan adalah seperangkat alat musik perkusi dan petik serta gesek yang mengiringi pagelaran wayang. Unsur-unsurnya sangat banyak. Macam gamelan antara lain bonang, gambang, gendang, gong, siter, kempul, dll. Gamelan dimainkan secara bersama-sama membentuk alunan musik yang biasa disebut gending. Inilah seni kreasi musik dalam pagelaran wayang.

3. Kelip

Kelip adalah layar lebar yang digunakan pada pertunjukan wayang kulit. Pada rumah joglo, kelip di pasang pada bagian *Widyawati*. Bagian ini merupakan bagian peralihan dari pada rumah patik. Perolehan dengan rumah patik, *Widyawati* atau *Widyawati*. Oleh karena itu peralihan ini wayang kulit yang tergolong kelipnya pada umumnya nonton di bagian dalam *Widyawati* yang sering disebut *Widyawati*.

mburi kelir. Nonton di belakang kelir ini memang benar-benar „*wewayangan*’, atau bayang-bayang.

4. Debog

Debog adalah batang pisang yang digunakan untuk menancapkan wayang (simping). Di simping artinya dijajar. Baik yang dimainkan maupun yang yang dipamerkan (display), digunakan ‘debog’. Barang tentu untuk „menancapkan“ wayang yang di-display juga ada aturan-aturan tertentu. Mana wayang yang harus ada disebelah kanan ki dalang, mana pula yang harus berada disebelah kirinya.

5. Blencong

Blencong adalah lampu minyak (minyak kelapa – lenga klentik) yang khusus digunakan dalam pertunjukan wayang kulit. Design-nya juga khusus, dengan cucuk (paruh) dimana diujungnya akan menyala api sepanjang malam.

6. Kotak

Kotak wayang berukuran 1,5 meter kali 2,5 meter ini akan merupakan peralatan dalang selain sebagaimana sudah diutarakan merupakan tempat menyimpan wayang, juga sebagai ‘keprak’, sekaligus tempat menggantungkan ‘keyyak’. Dari kotak tempat menyimpan wayang ini juga akan dikeluarkan wayang, baik yang akan ditampilkan maupun yang akan di-simping. Di-simping artinya dijajar, di-display di kanan dan kiri layar (kelir) yang ditancapkan di debog (batang pisang).

7. Cempala

Cempala merupakan piranti sekaligus ‘senjata’ bagi dalang untuk memberikan segala perintah, baik kepada wiraniyaga, wiraswara maupun waranggana. Bentuknya sangat artistik, bagaikan meru. Ia bisa dipukulkan pada kotak, sebagai keprak, bisa pula ke keyyak, tiga/empat lempengan logam yang digantungkan pada kotak wayang. Pada saat ke dua tangan dalang sedang memegang wayang – dan ini yang unik – maka tugas untuk membunyikan keprak maupun keyyak, dengan tetap menggunakan cempala, dilakukan oleh kaki kanan ki dalang.

atau banyak-banyak.
maka kata Norton di belakang lebih ini memang benar-benar ...

4. **Debog**

Debog adalah barang pisanng yang digunakan untuk mencanapkan wayang (sampingan). Di samping arimunya dijinak baik yang dimatikan maupun yang yang dipanaskan (disilak). Barang tentu untuk ..mencanapkan.. wayang yang di-disilak juga ada aturan-aturan tertentu. Mana wayang yang harus ada disebelah kanan ki dalang, mana pula yang harus berada disebelah kirinya.

5. **Bisecora**

Bisecora adalah lampu minyak (minyak kelapa - juga kerdil) yang khusus digunakan dalam pertunjukan wayang kulit. Desainnya juga khusus, dengan cecak (pawih) dimana dijinaknya akan menyala api sepanjang malam.

6. **Kotak**

Kotak wayang berukuran 1,5 meter kali 2,5 meter ini akan merupakan peralatan dalam sebagaimana sudah dituturkan merupakan tempat menyimpan wayang, juga sebagai 'kebak', sekiranya tempat mengantarkan kebak. Dari kotak tempat menyimpan wayang ini juga akan dikeluarkan wayang baik akan ditampilkan maupun yang akan di-samping. Di-samping arimunya dijinak di kanan dan kiri layar (Kelin) yang ditancapkan di debog (barang pisanng).

7. **Cempala**

Cempala merupakan pitani sekaligus 'sejanta' bagi dalang untuk memberikan segala perintah baik kepada widadawara maupun wamanggana. Bentuknya sangat artistik, bagaikan meru. Ia bisa dipukulkan pada ketak, sebagai kebak, bisa pula ke kebak, tergantung jenis logam yang digunakannya pada kotak wayang. Pada saat ke dua tangan dalang sedang memegang wayang - dan ini yang unik - maka nafas untuk membunyikan ketak maupun kebak, dengan tetap menggunakan cempala, dilakukan oleh kaki kanan ki dalang.

2.7.2. Media Manusia

Media manusia ini berperan sangat penting karena yang membuat cerita dan menjalankan skenario cerita, music, dan nyanyian sehingga tidak sembarang orang yang bisa menggantikan peran mereka, diantaranya:

1. Dalang

Dalang adalah sutradara, pemain, artis, serta tokoh sentral dari pada suatu pertunjukan wayang. Tanpa dalang, maka pertunjukan wayang itu tidak ada. Apalagi untuk dalang pada pertunjukan wayang kulit. Komunikasi antara dalang dengan unit pendukung, perlengkapan dan peralatan pertunjukan wayang merupakan komunikasi yang unik. Melalui segenap indera yang dimilikinya, ia berkomunikasi dengan kompleksitas orang dan peralatan yang lazim digunakan dalam suatu pertunjukan wayang. Tanpa suatu skenario yang dipersiapkan terlebih dahulu, namun wayang tampil secara spontan, kompak dan tidak pernah mengalami 'out of order', semalam suntuk. Sungguh suatu bentuk teater yang „aneh“ karena meskipun tanpa suatu skenario - padahal dalang dapat memilih beratus lakon atau cerita baku (babon-pakem), carangan, anggitan (sanggit) – tontonan dapat berjalan mulus dari jejeran sampai tancep kayon.

2. Penyimping

Penyimping adalah orang yang membantu dalang dalam menyiapkan wayang yang di jajar (disimping) pada debog (simpingan). Tugas 'menyimping' ini sesungguhnya tidak terbatas hanya memasang wayang yang harus di-display, akan tetapi juga mempersiapkan segala sesuatu keperluan dalang. Misalnya menyediakan wayang-wayang yang akan digunakan (play) sesuai urutan adegannya, menempatkan kotak wayang berikut keprak dan keyaknya, menyediakan cempala, memasang dan menyalakan maupun mengatur sumbu blencong, lampu minyak yang khas digunakan dalam pertunjukan wayang kulit, dan lain-lain. Sekali-sekali juga membantu pelayanan konsumsi (makan minum, rokok) untuk dalang. Untuk penyiapan ini terkadang dibantu oleh anak-anak muda sebagai salah satu media pendidikan untuk mengenali dan akhirnya mencintai wayang.

2.7.2. Media Manusia

Media manusia ini berperan sangat penting karena yang membuat cerita dan menjelaskan seluk-beluk cerita, narsis, dan nyanjian sehingga tidak sembarang orang yang bisa menggunakan peran mereka diantaranya:

1. Dalang

Dalang adalah seseorang pemain, baik secara tokoh sentral dan pada suatu pertunjukan wayang. Tanpa dalang, maka pertunjukan wayang ini tidak akan berjalan untuk dalang pada pertunjukan wayang kulit. Komunikasi antara dalang dengan audiens, pertunjukan, pertunjukan dan pertunjukan wayang merupakan komunikasi yang unik. Melalui seorang indra yang ditilikinya, ia berkomunikasi dengan kompleksitas orang dan pertunjukan yang lazim digunakan dalam suatu pertunjukan wayang. Tanpa suatu skenario yang ditunjukkan terlebih dahulu, namun wayang tetap saja secara spontan, kompak dan tidak pernah mengalami "out of order", semacam suatu bentuk teater yang "ancur" karena meskipun tanpa skenario - padahal dalang dapat memilih bentuk lakon atau cerita baik (babon-pakcer), carangan, anggitan (sanggih) - tentu akan dapat berjalan terus dari jejekan sampai tancep kejeon.

2. Penyamping

Penyamping adalah orang yang membantu dalang dalam menyajikan wayang yang di jalan (disamping) pada sebuah (sampingan). Tugas penyamping, ini sesungguhnya tidak terbatas hanya memanggul wayang yang harus di-diply, akan tetapi juga mempersiapkan segala sesuatu keperluan dalang. Misalnya menyediakan wayang-wayang yang akan digunakan (play) sesuai urutan abjadnya, menyiapkan kotak wayang, berikan kipas dan payung, menyediakan cemilan, memanggul dan menyediakan manqum, manqum, manqum, blengong, jajar minyak yang akan digunakan dalam pertunjukan wayang kulit, dan lain-lain. Sekali-sekali juga membantu pelayanan konsumsi (makan minum, rokok) untuk dalang. Untuk penyamping ini terkadang dibantu oleh anak-anak muda sebagai salah satu media pendidikan untuk mengerti dan akhirnya mencintai wayang.

3. Panjak

Panjak adalah orang yang bertugas memainkan gamelan. Orang-orang yang bertugas sebagai penabuh gamelan harus mempunyai kemahiran khusus dalam memainkan lagu (gendhing) sesuai dengan permintaan si dalang. Permintaan si dalang tentunya tidak verbalistik, namun penabuh gamelan diharuskan memahami isi cerita/lakon wayang dan gendhing yang dimainkan hendaknya diselaraskan dengan lakon cerita wayang. Hal inilah menuntut ketajaman intuisi bagi penabuh gamelan dalam pagelaran wayang, karena dalam pagelaran wayang tidak disediakan notasi musik dalam memainkan gamelan. Semuanya menggunakan intuisi seniman

4. Waranggana

Waranggana adalah penyanyi wanita dalam seni karawitan yang dimainkan dalam pagelaran wayang kulit. Lazim juga disebut pesinden. Penyanyi ini selain harus mempunyai kemahiran dalam menyanyi dengan suara yang merdu, namun juga ketahanan fisik yang prima. Hal ini diperlukan karena biasanya pagelaran wayang kulit itu dilaksanakan semalam suntuk. Tentu harus mempunyai fisik yang sehat dan kuat untuk melantunkan lagu-lagu Jawa serta menahan kantuk mulai senja hingga pagi hari.

2.8. Pendawa

Dalam bukunya Nur Amin Fattah (1984) *Metode Da'wah Wali Songo* disebutkan Pandawa lima adalah sebutan untuk sebuah keluarga di dunia pewayangan yang terdiri dari lima orang laki-laki bersaudara pembela dan pejuang kebenaran. ternyata seperti halnya tokoh-tokoh pewayangan lain seperti Ramayana, punakawan dan lainnya. Pandawa Lima juga mengandung makna yang mendalam sesuai dengan ajaran agama Islam.

Dalam Pewayangan, Pandawa Lima lebih dikenal dengan istilah Pendawa, Lima kependekan dari Pendalaman Wawasan. Lima adalah maksudnya membina dan membimbing umat agar lebih memperdalam lebih jauh tentang apa arti sesungguhnya tentang Rukun Islam yang lima dan apa makna filosofinya dalam perilaku hidup muslim.

3. Parjak

Parjak adalah orang yang bertugas memainkan gamelan. Orang-orang yang bertugas sebagai penabuh gamelan harus mempunyai pengetahuan khusus dalam memainkan lagu (gendhing) sesuai dengan permintaan si dalang. Permainan si dalang tentunya tidak verbalistik namun penabuh gamelan diharuskan memahami isi cerita/lakon wayang dan gendhing yang dimainkan hendaknya diselaraskan dengan lakon cerita wayang. Hal inilah menuntut ketajaman inisi bagi penabuh gamelan dalam pagelaran wayang, karena dalam pagelaran wayang tidak disediakan notasi musik dalam memainkan gamelan. Sehingga menggunakan inisi semakin

4. Wanggana

Wanggana adalah penyanyi wanita dalam seni karawitan yang dimainkan dalam pagelaran wayang kulit. Lima juga disebut pesinden. Penyanyi ini selain harus mempunyai pengetahuan dalam menyanyi dengan suara yang merdu namun juga ketahanan fisik yang prima. Hal ini dibutuhkan karena biasanya pagelaran wayang kulit itu dilaksanakan semalam suntuk. Lima harus mempunyai fisik yang sehat dan kuat untuk melanjutkan lagu-lagu Jawa serta menahan karuk mulai sejak hingga pagi hari.

2.8. Pandawa

Dalam bukunya Nur Amin Fatah (1984) *Wayang Dalam Hala Zongo* disebutkan Pandawa Lima adalah sebutan untuk sebuah keluarga didalam pewayangan yang terdiri dari lima orang laki - laki berwujud pembela dan berjuang kebenaran, tentunya seperti halnya tokoh - tokoh pewayangan lain seperti Ramayana, punasawan dan lain-lain. Pandawa Lima juga mengandung makna yang mendalam sesuai dengan ajaran agama Islam.

Dalam Pewayangan, Pandawa Lima lebih dikenal dengan istilah *Pandawa Lima* kepedekatan dari *Pandabanan Wawanan*. Lima adalah maksudnya membina dan membimbing umat agar lebih diperdalam lebih jauh tentang apa arti sesungguhnya tentang Rukun Islam yang lima dan apa makna filosofinya dalam perilaku hidup manusia.

Dalam dunia pewayangan arti Pandawa Lima adalah merupakan visualisasi dari rukun islam yang lima, maksudnya bahwa figur Pandawa Lima itu merupakan gambaran rukun islam yang lima. Berikut uraian tokoh - tokoh Pandawa Lama :

2.8.1 Yudhistira (Puntadewa/Satria Pembarep/Ksatria Tertua)

Yudhistira merupakan sulung dari para Pandawa, Dia memiliki sifat jujur, adil, sabar, taat, dan penuh percaya diri. dikisahkan juga bahwa selama hidupnya, Yudhistira tidak pernah berbohong. Yudhistira mahir menggunakan tombak sebagai alat perang. Dikisahkan juga bahwa setelah perang Barathayuda, Yudhistira adalah pemegang tahta kerajaan Hastinapura. Yudhistira mempunyai senjata "Jimat Kalimasada", alih bahasa dari kalimat syahadat, yaitu sebuah kalimat utama dalam agama islam. Kalimat tersebut berisi pengakuan tentang adanya Tuhan yang Maha Tunggal, serta Nabi Muhammad sebagai utusan-Nya.

2.8.2 Bima (Bratasena/Satrio Penegak Pandowo/Ksatria Penegak Pandawa)

Bima adalah anak kedua dari keluarga Pandawa. Bima memiliki artu "mengerikan" dalam bahasa sansekerta. Mungkin hal ini karena Bima memang memiliki perawakan yang besar diantara saudaranya yang lain. Tak heran, ia menjadi Panglima perang dalam perang Baratayudha, memimpin tentara Pandawa. Bima diceritakan memiliki sifat gagah berani, teguh, kuat, jujur, tabah, dan patuh. Selain itu Bima dikenal sebagai tokoh yang tidak suka basa basi.

Dikisahkan juga bahwa Bima adalah titisan bayu dewa angin yang menjelma menjadi Pandu saat menikahi dewi Kunti. Bima mahir menggunakan senjata gada yang terkenal dengan nama Rujakpala, tidak ketinggalan senjata lainnya yaitu Kuku Bima yang dinamakan Pancakenaka. Pada perang Baratayudha, Bima adalah tokoh penutup perang yang berhasil membunuh Duryodana, pemimpin tertinggi Kurawa. Bima memiliki anak perkawinannya dengan Dewi Arimbi yang bernama Gatotkaca.

Bima digambarkan selalu siap dengan senjata pamungkasnya yaitu Kuku Pancakenaka yang diartikan sholat lima waktu haruslah ditegakkan dalam keadaan apapun. Julukan Ksatria penegak ini merefleksikan ibadah Sholat sebagai Tiang Agama atau Penegak Agama, oleh karena itu, Bima digambarkan sebagai Rukun Islam yang kedua yaitu Menegakkan Sholat.

2.8.3 Arjuna (Wijaya/Satrio Penengah Pandowo/ksatria Penengah Pandawa)

Arjuna adalah anak ketiga. Dikisahkan Arjuna merupakan titisan dewa Indra, raja semua Dewa. Dikisahkan Arjuna memiliki sifat mulia, cerdas, berani, berjiwa ksatria, imannya kuata, tahan terhadap godaan duniawi, gagah berani, dan selalu berhasil merebut kejayaan. Arjuna adalah tokoh yang paling rupawan diantara saudara - saudaranya. Sehingga tidak heran, kalau Arjunasering dianalogikan sebagai lelaki yang tampan, gagah, dan gentle di kehidupan dunia sekarang. Arjuna lihai memainkan senjata panah. Dalam perang Baratayudha,

Arjuna menggunakan Pasupati, nama panahnya untuk membunuh Bisma, panglima besar Kurawa. Dalam perang juga, Arjuna dikenal sebagai ksatria tanpa tanding karena saat bertempur, Arjuna tidak pernah sekalipun menemui kekalahan. Arjuna memiliki banyak istri karena ketampanannya, salah satunya yang terkenal adalah dewi Srikandi yang membantu Arjuna membunuh Bisma.

Raden Arjuna digambarkan sebagai tokoh yang sangat tampan, lemah lembut, pemberani, pemanah ulung, pembela kebenaran, dan idola kaum wanita. Ini merefleksikan ibadah Puasa wajib dibulan Ramadhan yang penuh hikmah dan pahala sehingga menarik kaum muslim untuk beribadah sebanyak - banyaknya. Keahlian Raden Arjuna dalam bertempur dan memanah ini merefleksikan ibadah Puasa sebagai senjata untuk melawan hawa nafsu. Orang berpuasa banyak godaan hawa nafsu setan apabila tidak kuat menghindarinya pasti akan jebol pertahannannya.

Arjuna merupakan gambaran Rukun Islam yang ke-tiga yaitu Puasa di Bulan Ramadhan, hal ini karena dia mempunyai kesaktian yang tak terkalahkan dan sesuatu yang menyenangkan pandangan, karena dia gemar Tirakat/bertapa (berpuasa) dan gemar menahan nafsu.

2.8.4 Nakula (Ksatria Kembar)

Nakula adalah anak keempat dari Pandawa dan lahir dari perkawinan antara Pandu dengan dewi Madri, Nakula diceritakan memiliki sifat taat, setia, belas asih, tahu membalas budi, dan menyimpan rahasia. Nakula memiliki saudara kembar, yaitu Sadewa. Nakula juga terkenal sebagai orang tampan namun tidak seperti Arjuna yang rendah hati dengan ketampanannya. Nakula lebih membanggakan ketampanannya dan tidak mau mengalah. Nakula lihai

memainkan senjata pedang pada perang Baratayudha. Kelebihan lainnya yang dimiliki Nakula adalah ilmu pengobatan, karena Nakula dipercaya sebagai titisan dewa Aswin, dewa pengobatan. Selain itu, Nakula lihai mengendarai kuda dan memiliki ingatan yang sangat tajam dan tidak terbatas.

Nakula adalah gambaran Rukun Islam yang ke-empat yaitu membayar Zakat, hal ini karena dia gemar bersolek dengan pakain bagus dan bersih, suka memberi serta belas kasih pada kaum lemah, lambang orang kaya yang Dermawan/suka memberi infaq, shadaqah dan zakat.

2.8.5 Sadewa (Ksatria Kembar)

Sadewa adalah bungsu dari Pandawa lainnya. Merupakan kembaran dari Nakula, jika Nakula dianugerahi ketampanan, maka Sadewa dianugerahi kepandaian, terutama dalam bidang astronomi, sehingga Sadewa memiliki kemampuan meramal untuk masa depan. Sifat Sadewa adalah bijak dan pandai, bahkan Yudisthira pernah berkata bahwa Sadewa memiliki kebijaksanaan lebih tinggi daripada Wrehaspati, guru pada Dewa. Dikisahkan juga bahwa Sadewa adalah tokoh yang berhasil membunuh Sengkuni, paman para Kurawa yang terkenal dengan kelicikannya dan pintar menghasut. Sadewa berhasil membunuh Sengkuni dengan kecerdikan dan kepandaian yang dia miliki, Sadewa merupakan tokoh pendiam dalam kisah Mahabharata.

Sadewa digambarkan sebagai Rukun Islam yang ke-lima yaitu kewajiban pergi Haji, hal ini karena Sadewa suka melancong, mengembara mencari ilmu dan hikmah ditempat – tempat sejarah. Zakat dan Haji digambarkan sebagai dua ksatria kembar Nakula Sadewa, mereka jarang muncul sebagaimana zakat dan haji diwajibkan bagi orang yang mampu, akalu tidak ada Nakula Sadewa maka Pandawa akan runtuh dan hancur begitu pula umat islam jika tidak ada para hartawan yang sanggup membayar zakat dan menunaikann ibadah haji, fakir miskin dakan terancam kekafiran dan kemurtadan. Kesenjangan sosial tidak terjembatani.

memainkan senjata pedang pada perang Barabur. Kelahiran lainnya yang dimiliki Nakula adalah ilmu pengobatan karena Nakula dipercaya sebagai ilah dewa Aswin dewa pengobatan. Selain itu Nakula ilah mengendarai kuda dan memiliki ingatan yang sangat tajam dan tidak terbalas.

Nakula adalah gambaran Rukun Islam yang lengkap yaitu membayar Zakat hal ini karena dia gemar bersolek dengan pakaian bagus dan bersih, suka memberi serta belas kasih pada kaum lemah, lambung orang kaya yang Dermawannya memberi infak, alms, sedekah dan zakat.

3.8.2. Sabwa (Ksatria Kembar)

Sabwa adalah seorang dari Pandawa lainnya. Mempunyai kemampuan dan Nakula. Jika Nakula dianggap ketampanan, maka Sabwa dianggap kepandaian, terutama dalam bidang astronomi, sehingga Sabwa memiliki kemampuan memata mata depan. Jika Sabwa adalah bijak dan pandai dalam Yudhisira pernah berkata bahwa Sabwa memiliki kebijaksanaan lebih tinggi daripada Wiswaspati, guru pada Dewa. Dikisahkan juga bahwa Sabwa adalah tokoh yang berhasil menumbuk seekor panah dari Kurwa yang terkal dengan ketelitian dan pintar menganalisis Sabwa berhasil menumbuk seekor panah dengan ketelitian dan kepandaian yang dia miliki. Sabwa merupakan tokoh perdim dalam kisah Mahabharata.

Sabwa digambarkan sebagai Rukun Islam yang ketiga yaitu kewajiban pergi Haji. Hal ini karena Sabwa suka melancarkan pengabdian mencari ilmu dan nikmat ditempat – tempat sejauh. Zakat dan Haji digambarkan sebagai dua ksatria kembar Nakula Sabwa, mereka jarang muncul sebagaimana zakat dan haji diwajibkan bagi orang yang mampu, yaitu tidak ada Nakula Sabwa maka Pandawa akan tumbuh dan lancar begitu pula mata ista jika tidak ada para barawan yang sanggup membayar zakat dan menunaikan ibadah haji, fakir miskin akan terancam kelaparan dan kemiskinan. Kesenjangan sosial tidak terpelembat.

2.9. Punakawan

Berdasarkan buku *Mistik Kejawa: Sinkretisme, Simbolisme, dan Sufisme dalam Budaya Spiritual Jawa* (Endraswara, 2006: 133), dijelaskan bahwa Sunan Kalijaga menciptakan nama Punakawan yaitu, Semar dari kata Arab *simaar* atau *ismarun* artinya paku. Paku yang merupakan alat bermakna kuat dan tidak mudah goyah. Nama lain Semar adalah Ismaya, berasal dari kata Arab yang berarti *asma-Ku* atau simbol kemantapan dan keteguhan. Apabila dihungkan dengan ibadah, bermakna bahwa ibadah harus didasari keyakinan kuat agar ajarannya tertanam sampai mengakar. Anak Semar, bernama *Nala Gareng*, dari bahasa Arab, *nala* (menerima), dalam bahasa Jawa berarti hati dan *khoirun* (perilaku yang baik). Ada yang mengatakan asalnya dari kata *naala qorin* yang berarti memperoleh banyak kawan. Tokoh Petruk, dari bahasa Arab *fatruk* (tinggalkan) maksudnya, tinggalkan yang jelek atau tinggalkan larangan Allah. Terakhir tokoh Bagong, jugadari bahasa Arab, *baghoo*, artinya pertimbangan antara pikiran dan rasa, antara yang baik dan jelek, benar dan sajah, berani memberontak pada kezaliman. Endraswara (2006: 134) menyimpulkan bahwa tokoh Punakawan tersebut merupakan gambaran nafsu hidup manusia, yakni Semar (*mutmainah*), Gareng (*amarah*), Petruk (*aluamah*), Bagong (*sufiah*), sedangkan Togog menurutnya berasal dari kata Arab *thogut* (iblis).

Ada yang mengatakan Punakawan berarti pelayan, ada juga yang mengatakan bahwa Punakawan berasal dari kata *puna* yang berti paham dan *kawan* yang berarti teman, jadi dapat diartikan teman yang paham, yang benar-benar melihat atau menyaksikan; paling sedikit dua orang seperti, Semar dan Bagong, Togog dan Bilung, Gareng dan Petruk, Catugora dengan Sarawita, Jarodeh dengan Prasanta, Sabdapalon dengan Nayagenggong, Dayun dengan Melik, Capa dengan Capi, Blendung dengan Jangung, Sehniyar dengan Tajiwalar, Bladu dengan Toples. Sebagaimana yang kita kenal, nama-nama Punakawan yaitu, Semar, Bagong, Gareng, dan Petruk sebagai abdi, penasihat, di sisi ksatria dan Togog, Bilung, Limbuk, dan sebagai abdi, penasihat, di sisi angkara.

2.9.1 Semar

Semar memiliki bentuk fisik yang unik dan menggambarkan jagad raya. Tubuhnya yang bulat merupakan simbol bumi, tempat tinggal manusia dan

Berdasarkan buku *Aspek Aspek Perkembangan Simbolisme dan Semiotik dalam Budaya Spiritual Jawa* (Endraswara, 2006: 133) dijelaskan bahwa Sunan Kalijaga menciptakan nama Puncakwan yaitu *Senar* dari kata *Arab* *sinaw* atau *sinawa* artinya *pakar*. *Paku* yang merupakan alat pertanian kuno dan tidak mudah goyah. Nama lain *Senar* adalah *senang* berasal dari kata *Arab* yang berarti *awwal*. *Ka* atau simbol kemegahan dan keteguhan. *Abdi* diartikan dengan ibadah. *Senar* harus ibadah harus dibasmi keadilan kuno dan ajaramnya teraman sampai mengikat. *Arab* *Senar* berarti *Arab* *sinaw* dari bahasa *Arab* *sinaw* (menahan). *Jawa* berarti *Jawa* dari *sinaw* (bertindak yang baik). *Ada* yang mengikat asalinya dari kata *wawa* yang berarti *in* diperoleh *bayak* *kawan* *lokoh* *Peruk* dari bahasa *Arab* *yawa* (tinggalkan) *maksudnya* *tinggalkan* yang *jelek* atau *tinggalkan* *lanangan* *Allah* *Tetakhir* *lokoh* *Bagong* *Bagong* bahasa *Arab* *bagwo* artinya *perimbangan* *antara* *pikiran* *dan* *rasa* *antara* yang *baik* *dan* *jelek* *beran* *dan* *sejati* *berani* *mendemonak* *pada* *ke-* *akhirian* *Endraswara* (2006: 134) menyimpulkan bahwa *lokoh* *Puncakwan* tersebut merupakan gambaran *nilai* *hidup* *manusia* *Yakni* *Senar* (*sinaw*), *Garong* (*garong*), *Peruk* (*peruk*), *Bagong* (*bagong*) sedangkan *logog* *mentar* *berasal* *dari* *kata* *Arab* *wogaw* (*hilo*)

Ada yang mengatakan *Puncakwan* berarti *pejalan* *ada* *juga* yang mengatakan bahwa *Puncakwan* berasal dari kata *yawa* yang berarti *pejalan* *dan* *yawa* yang berarti *pejalan* *jadi* *dapat* *dianikan* *terasa* *yang* *pejalan* *yang* *benar* *benar* *melihat* *atau* *mengakikan*; *paling* *sedikit* *dan* *orang* *seperti* *Senar* *dan* *Bagong* *logog* *dan* *hiling* *Garong* *dan* *Peruk* *Garong* *dengan* *Sawitir* *Janoh* *dengan* *Pasana* *Satapalon* *dengan* *Nyagenggonng* *Dusun* *dengan* *Milik* *dan* *dengan* *Capi* *Blondung* *dengan* *logog* *Sebayu* *dengan* *lajiwidar* *Bladu* *dengan* *Toples* *Sebagaimana* *yang* *kita* *kenal* *nama-nama* *Puncakwan* *yaitu* *Senar* *Bagong* *Garong* *dan* *Peruk* *sebagai* *abdi* *perasibat* *di* *sisi* *kanan* *dan* *logog* *hiling* *hiling* *dan* *sebagai* *abdi* *perasibat* *di* *sisi* *kanan*.

2.9.1. Senar

Senar memiliki bentuk fisik yang unik dan menggambarkan jaged *nyar* *Tubuhnya* *yang* *dapat* *menyampaikan* *simbol* *hani* *terupa* *tinggal* *manusia* *dan*

mahluk lainnya. Semar selalu tersenyum dengan mata sembab. Ini merupakan simbol suka dan duka. Wajahnya tua namun gaya rambutnya kuncung seperti anak kecil merupakan simbol tua dan muda. Semar berkelamin laki-laki namun memiliki payudara, hal ini simbol dari pria dan wanita. Sebagai jelmaan dewa yang hidup sebagai rakyat jelata, sebagai simbol atasan dan bawahan.

Semar dikisahkan sebagai seorang abdi atau hamba tokoh utama dalam cerita tersebut. Memiliki sifat yang sabar, tulus, pengasih, pemelihara kebaikan, penjaga kebenaran, dan menghindari perbuatan-perbuatan jahat. Dalam pewayangan, Semar bertindak sebagai pengasuh golongan kesatria. Meskipun statusnya sebagai abdi, keluhurannya setara dengan Prabu Kresna dalam kisah Mahabharata. Dalam pewayangan yang bertemakan Ramayana, para dalang juga sering memasukkan Semar sebagai pengasuh keluarga Sri Rama. Hal ini sesungguhnya adalah simbol belaka. Semar merupakan gambaran perpaduan rakyat jelata dan dewa. Jadi apabila pemerintah yang disimbolkan sebagai kaum kesatria asuhan Semar mendengarkan suara rakyat yang bagaikan suara Tuhan, maka negara akan tenteram dan sentosa.

Pada zaman berikutnya, ketika kerajaan-kerajaan Islam mulai berkembang di pulau Jawa, tokoh Semar masih dipertahankan keberadaannya bahkan peran aktifnya lebih banyak daripada dalam kisah Sudamala.

2.9.2 Gareng

Dalam adaptasi bahasa Jawa, nama ini mengalami perubahan meskipun artinya sama. Nala artinya hati, Gareng atau garing artinya kering atau gering (sakit.. bahasa Jawa) yang berarti menderita. Jadi artinya hati yang menderita. Pada akhirnya masyarakat hanya menyebut Gareng saja karena lebih sederhana. Wujud fisik Gareng merupakan sekumpulan simbol yang menyiratkan sebuah makna. Mata juling, yang mengarah ke atas artinya Gareng selalu memusatkan batinnya kepada Hyang Widhi dan yang kesamping artinya hendaklah kita tidak melirik atau iri terhadap apa yang dimiliki orang lain. Lengan bengkok melambangkan bahwa manusia tidak bisa apa-apa bila tidak berada dalam kodrat Hyang Widhi dan melambangkan pula tidak mau mengambil hak orang lain. Kaki pincang, jika berjalan sambil jinjit artinya Gareng adalah orang yang selalu berhati-hati dalam melangkah atau mengambil suatu keputusan.

makhluk lainnya. Semar sejajar tersempit dengan mata sembar, ini merupakan simbol suka dan dukal. Wajahnya tua namun gaya rambutnya kecondong seperti anak kecil merupakan simbol tua dan muda. Semar berpakaian laki-laki namun memiliki payudara. Hal ini simbol dari pria dan wanita. Sebagai jerman dewa yang hidup sebagai rakyat jelata, sebagai simbol atasan dan bawahan.

Semar dikisahkan sebagai seorang abdi atau pambua tokoh utama dalam cerita tersebut. Memiliki sifat yang sabar, tulus, pengasih, pemeliharaan, kebalikan, pengaya, kebermanan, dan menghindari perbuatan-perbuatan jahat. Dalam pewayangan, Semar berindak sebagai pengasuh golongan kesatria. Meskipun statusnya sebagai abdi, keluhannya setara dengan Prabu Kresna dalam kisah Mahabharata. Dalam pewayangan yang pertunjukan Ramayana, para dalang juga sering memasukkan Semar sebagai pengasuh keluarga Sri Rama. Hal ini sesungguhnya adalah simbol belia. Semar merupakan gambaran perubahan rakyat jelata dan dewa. Jadi apabila pemerintah yang disimbolkan sebagai kaum kesatria, sultan Semar menunjukkan suatu rakyat yang bagaikan suatu Tuhan, maka negara akan tentram dan sejahtera.

Pada zaman berikutnya, ketika keraton-keraton Jawa mulai berkembang di pulau Jawa, tokoh Semar masih dipertahankan keberadaannya dalam peran aktifnya lebih banyak daripada dalam kisah Mahabharata.

2.2.2. Gateng

Dalam bahasa Jawa, nama ini mengaham pemerintahan meskipun artinya sama. Nama artinya hati. Gateng atau garing artinya keding atau gering (sakit). bahasa Jawa yang berarti mendurita. Jadi artinya hati yang mendurita. Pada akhirnya masyarakat Jawa menyukai Gateng saja karena lebih sederhana. Wujud fisik Gateng merupakan sekumpulan simbol yang menunjukkan makna. Mata juling yang mengaham ke atas artinya Gateng selalu memusatkan perhatiannya kepada Hyang Widhi dan yang kesamping artinya hendaknya kita tidak melihat atau ini terbelah apa yang dimiliki orang lain. Tangan bengkok melambungkan bahwa manusia tidak bisa apa-apa jika tidak berada dalam kodrat Hyang Widhi dan melambungkan pula tidak mau mengaham diri tak orang lain. Kaki pincang, jika berjalan sambil jinjit artinya Gateng adalah orang yang selalu berhati-hati dalam melangkah atau menahmudi suatu keputusan.

Keadaan fisik Gareng yang tidak sempurna ini mengingatkan bahwa manusia harus berhati-hati dalam menjalani kehidupannya. Mulut Gareng memiliki bentuk yang aneh dan lucu melambangkan ia tidak pandai berbicara kadang belepotan. Bicara dan sikapnya serba salah karena tidak percaya diri. Namun, Gareng memiliki banyak teman baik di pihak kawan maupun lawan. Sehingga sangat bermanfaat sebagai juru damai atau pembuka jalan untuk negosiasi.

Dalam suatu cerita, Gareng berwujud kesatria tampan bernama Bambang Sukodadi dari padepokan Bluktiba. Gareng sangat sakti namun sombong, sehingga selalu mengajak duel para kesatria yang ditemuinya. Suatu hari saat telah menyelesaikan tapanya, ia bertemu dengan Bambang Panyukilan. Singkat cerita mereka berkelahi. Tidak ada yang menang dan yang kalah dalam perkelahian ini, bahkan wajah mereka berdua rusak. Kemudian datanglah Semar (dalam wujud Batara Ismaya) yang melerai mereka.

2.9.3 Petruk

Petruk memiliki nama lain Dawala. Dawa artinya panjang dan la /ala artinya jelek. Sudah panjang, tampilan fisiknya jelek. Hidung, telinga, mulut, kaki, dan tangannya panjang. Namun memiliki sifat yang tidak diduga. Ia juga mempunyai nama lain Kanthong Bolong yang melambangkan suka memberi walaupun ia sendiri kesusahan, watak yang tidak mementingkan duniawi namun lebih mementingkan kerukunan dan saling membantu kepada sesama. Wajah Petruk selalu tersenyum bahkan saat berduka sekalipun selalu menampakkan wajah yang ramah dan murah senyum dengan penuh ketulusan. Memiliki dada yang bidang yang berarti memiliki jiwa yang besar dan sabar. Tangannya yang panjang melambangkan bahwa ia suka berderma. Kaki panjangnya melambangkan memiliki jangkauan yang panjang serta kecepatan dalam bertindak.

Menurut pedalangan, ia adalah anak pendeta raksasa di pertapaan dan bertempat didalam laut bernawa Begawan Salantara. Sebelumnya ia bernama Bambang Panyukilan. Ia senang bergurau baik ucapan maupun tingkahnya dan suka berkelahi. Untuk menguji kekuatannya, ia memutuskan untuk berkelana. Ditengah perjalanan dia bertemu Bambang Sukodadi (Gareng) yang ingin mencoba kemampuannya setelah bertapa. Karena mempunyai maksud yang sama maka merekapun berkelahi. Mereka berkelahi sangat lama, saling menghantam,

Kedua, jika Gantung yang tidak sempurna ini menggunakan bahasa yang kasar dan kasar dalam bahasa, maka ini adalah bahasa yang kasar. Kalau Gantung memiliki bahasa yang kasar dan kasar, maka ini adalah bahasa yang kasar. Kalau Gantung memiliki bahasa yang kasar dan kasar, maka ini adalah bahasa yang kasar. Kalau Gantung memiliki bahasa yang kasar dan kasar, maka ini adalah bahasa yang kasar.

Dalam suatu cerita, Gantung berwujud kesatria tampan bernama Bambang. Sekelaki dari padepokan Blukitah. Gantung sangat sakti namun sederhana. Sehingga selalu mengajak dua para kesatria yang ditimpanya. Suatu hari saat telah menyelesaikan tugasnya ia bertemu dengan Bambang Panjurkikan. Singkat cerita mereka berkelahi. Tidak ada yang menang dan yang kalah dalam pertengahan ini bahkan wajah mereka berdua rusak. Kemudian datanglah Semar (dalam wujud Batara Ismaya) yang menerai mereka.

2.9.3. Petruk

Petruk memiliki nama lain Dawa. Dawa artinya panjang dan di kala airnya jernih. Sudah panjang, tepian isinya jernih. Hidung, telinga, mulut, kaki, dan tangannya panjang. Namun memiliki sifat yang tidak dibudhi. Ia juga mempunyai nama lain Kuntong. Batang yang melambungkan suka membuat wajah orang ia sendiri kesusahan. Watak yang tidak menentang dan tidak menentang. Wajah Petruk memendek dan ketukunan dan sering menentang kepada sesama. Wajah Petruk selalu tersenyum bahkan saat berada sekampung selalu menampilkan wajah yang ramah dan ramah. Selalu dengan penuh ketulusan. Memiliki dada yang bidang yang berarti memiliki jiwa yang besar dan abadi. Tangannya yang panjang melambungkan bawha ia suka berdebat. Kali perangnya melambungkan memiliki jangkauan yang panjang serta kecepatan dalam bertindak.

Menurut pedangman, ia adalah anak perawan merasa di perawan dan berempai dibelani lain berempai berempai. Sebelumnya ia bernama Bambang Panjurkikan. Ia sangat bergairah baik ucapan maupun tingkahnya dan suka berkelahi. Untuk menggaji keberaniannya ia memunculkan untuk berkelahi. Dengan pedangman dia bertemu Bambang Sekelaki (Gantung) yang ingin mencoba keberaniannya. Setelah bertapa karena mempunyai maksud yang sama maka mereka berkelahi. Mereka berkelahi sangat lama saling menghantam.

bergumul, menginjak-injak, tendang-menendang, tarik-menarik hingga tubuh keduanya menjadi cacat dan berubahlah wujud aslinya yang tampan. Perkelahian ini dipisah oleh Semar dan mereka diberi nasehat sampai pada akhirnya berguru kepada Semar.

2.9.4 Bagong

Sebagai Punakawan yang sifatnya menghibur, tokoh Bagong dilukiskan dengan ciri-ciri fisik yang lucu. Tubuhnya bulat, matanya lebar, bibirnya tebal dan terkesan memble. Gaya bicara Bagong juga semaunya sendiri. Dibandingkan dengan ketiga Punakawan lainnya maka Bagong adalah sosok yang paling lugu, teramat sederhana dan kurang mengerti tata krama. Namun memiliki ketabahan hati yang luar biasa. Bagong yang bermuka lebar melambangkan bahwa ia bukanlah seorang pemaarah, sebaliknya ia tergolong tokoh yang ramah. Bibirnya yang tebal melambangkan kejujuran jiwa.

Bagong memiliki sifat kekanak-kanakan, lucu, jarang bicara tetapi sekali bicara membuat orang tertawa. Bagong merupakan pengritik tajam dan keras bagi tokoh wayang lain yang bertindak tidak benar. Sisi positif dari tokoh ini adalah sifat dasar yang jujur, namun sisi negatifnya adalah merelakan diri bertampang jelek dan menjadi bahan ejekan. Tingkat pengetahuan yang rendah ini pula yang menyebabkan tokoh Bagong memiliki kebiasaan apa adanya dalam kehidupan. Apa yang diketahui biasanya langsung disampaikan kepada orang lain tanpa memikirkan untung ruginya. Kebiasaan demikian sering kali menimbulkan efek yang tidak menguntungkan baik dari dirinya sendiri maupun orang lain.

2.10 Adobe Flash

Menurut Widada (2010) Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game,

pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya.

2.11. Action Script

Action dalam pengertiannya adalah bahasa pemrograman Flash yang digunakan untuk membuat halaman web, Animasi Game, dan Aplikasi Interaktif. Bahkan fungsi Action Script saat ini banyak digunakan untuk mengembangkan Game dan Aplikasi online pada Smartphone Android dan Iphone. Action Script terbagi menjadi 2 yaitu action di frame dan actionobject.

- Action Frame adalah kode perintah yang diberikan kepada frame yang telah diberi kode akan diberi kode "a".
- Action Objek adalah kode perintah yang diberikan pada objek tombol dan movie clip

Flash Cs 5 khususnya didukung bahasa pemrograman Action Script 2.0 dan 3.0. Action Script 3.0 menggunakan Object Oriented Program sering dipakai dalam pembuatan Animasi 3D dengan Flash Cs 5. Action Script terbaru dapat memproses 10x lebih cepat dibandingkan dengan 2.0.

2.12 Adobe Photoshop

Menurut Rahmad Widiyanto (2010) Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4, versi duabelas adalah Adobe Photoshop CS5, dan versi yang terakhir (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6.

perubahan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan perubahan aplikasi-aplikasi web lainnya.

2.11 Action Script

Action dalam pergerakannya adalah bahasa pemrograman Flash yang digunakan untuk membuat halaman web, Animasi Game dan Aplikasi Interaktif. Gubahan fungsi Action Script saat ini banyak digunakan untuk mengembangkan Game dan Aplikasi online pada Smartphone Android dan Iphone. Action Script terbagi menjadi 2 yaitu action di frame dan actionObject.

➤ Action Frame adalah kode perintah yang diberikan kepada frame yang

➤ telah diberi kode ryan diberi kode "A"

➤ Action Object adalah kode perintah yang diberikan pada objek control

dan movie clip

Flash Cs 5 khususnya didukung bahasa pemrograman Action Script 3.0 dan Action Script 3.0 menggunakan Object Oriented Program yang dipakai dalam pembuatan animasi 3D dengan Flash Cs 5. Action Script terbaru dapat memproses 10x lebih cepat dibandingkan dengan 3.0.

2.12 Adobe Photoshop

Menurut Rahmad Widjiano (2010) Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan bersama Adobe Acrobat dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite) versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi kedelapan adalah Adobe Photoshop CS4, versi kedelapan adalah Adobe Photoshop CS5, dan versi yang terakhir (kedelapan) adalah Adobe Photoshop CS6.

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1. Analisa Sistem

Analisa merupakan suatu kegiatan yang menguraikan seluruh pokok masalah didalamnya. Analisa merupakan tahapan awal sebelum masuk ketahapan perancangan, sedangkan perancangan merupakan hasil dari keseluruhan analisa yang dapat memberikan solusi dalam suatu permasalahan.

3.1.1. AnalisaFungsional

Analisa kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Menampilkan materi pembelajaran cerita pewayangan jawa dan sejarahnya.
2. Menampilkan materi tehnik – tehnik dalam memainkan pertunjukan wayang berupa video.
3. Menggunakan media game untuk menarik minat pembaca atau user.
4. Media pembelajaran berupa kuis sejarah dan cerita wayang yang harus di jawab.

3.1.2. Analisa Non Fungsional

Kebutuhan yang digunakan dalam membuat media pembelajaran ini meliputi perangkat lunak dan perangkat keras yang dihubungkan dengan sistem operasi. Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran pengenalan tokoh pewayangan jawa berbasis multimedia, meliputi:

1. Perangkat lunak Adobe Flash CS6, merupakan perangkat utama yang memiliki beberapa alat-alat pendukung serta bahasa pemrograman Actionscript.
2. Perangkat lunak Adobe Photoshop CS4, perangkat yang berfungsi untuk mengedit beberapa bagian tampilan dari media pembelajaran ini.
3. Sistem operasi sebagai penghubung perangkat lunak dan perangkat keras dalam membuat media pembelajaran, menggunakan sistem operasi Windows 7.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1. Analisa Sistem

Analisa merupakan suatu kegiatan yang menggunakan sebuah pokok masalah dibelakangnya. Analisa merupakan tahapan awal sebelum masuk ketahapan perancangan, sedangkan perancangan merupakan hasil dari keseluruhan analisa yang dapat memberikan solusi dalam suatu permasalahan.

3.1.1. Analisa Fungsional

Analisa kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Menampilkan materi pembelajaran cerita pewayangan jawa dan sejarahnya.
2. Menampilkan materi teknik – teknik dalam memainkan pertunjukan wayang berupa video.
3. Menggunakan media game untuk menarik minat pembaca atau user.
4. Media pembelajaran berupa kuis searah dan cerita wayang yang harus di jawab.

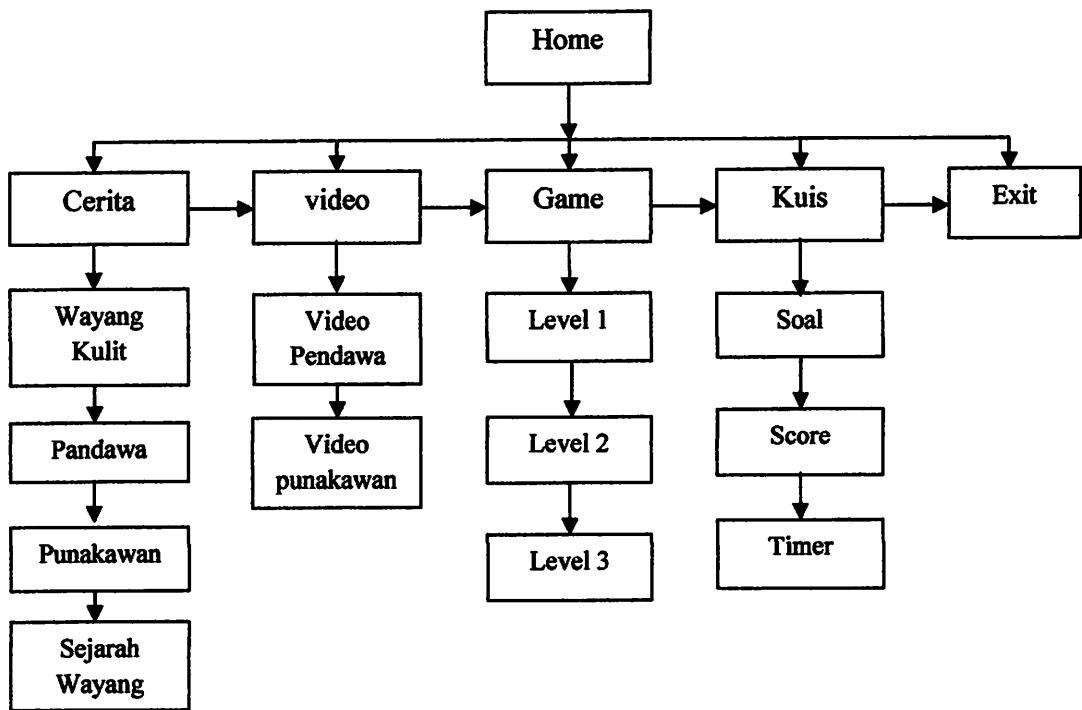
3.1.2. Analisa Non Fungsional

Kebutuhan yang digunakan dalam membuat media pembelajaran ini meliputi perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan dengan sistem operasi. Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran penerjemahan tokoh pewayangan jawa berbasis multimedia meliputi:

1. Perangkat lunak Adobe Flash CS6 merupakan perangkat utama yang memiliki beberapa alat-alat pendukung serta bahasa pemrograman Actionscript.
2. Perangkat lunak Adobe Photoshop CS4 perangkat yang berfungsi untuk mengedit beberapa bagian tampilan dari media pembelajaran ini.
3. Sistem operasi sebagai penghubung perangkat lunak dan perangkat keras dalam membuat media pembelajaran menggunakan sistem operasi Windows 7.

3.2. Perancangan Media Pembelajaran

Pada tahap perancangan media pembelajaran, membutuhkan penjelasan pada setiap alurnya, mulai dari awal sampai akhir. Diagram alir media pembelajaran pengenalan tokoh pewayangan jawa pendawa dan punakawan dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini.



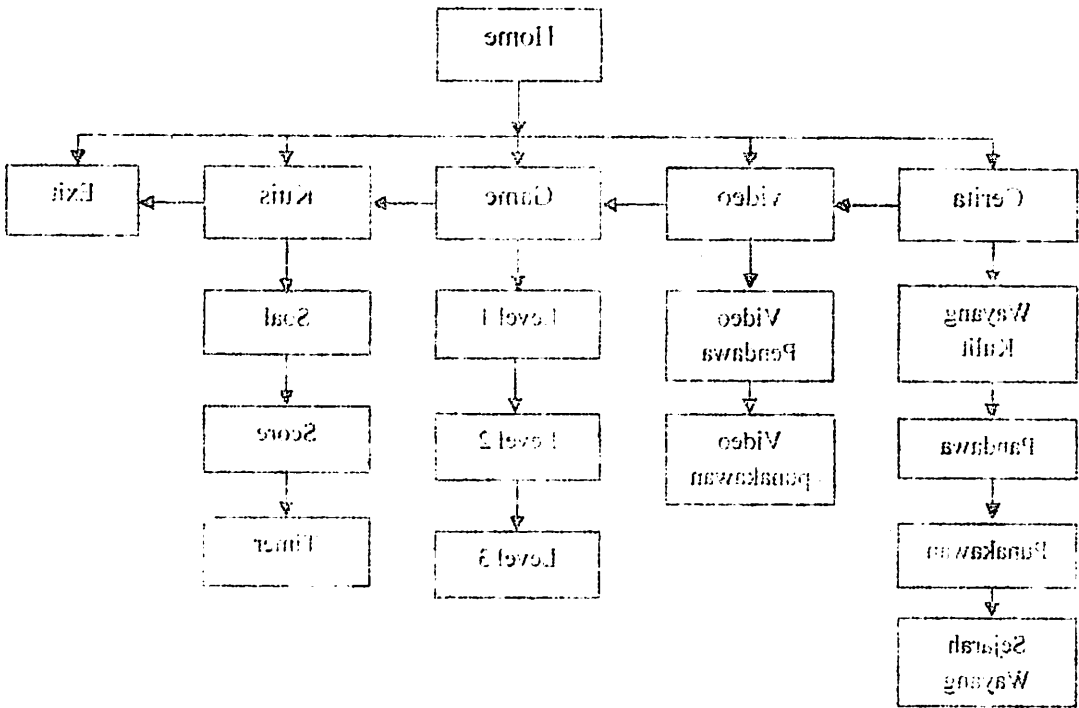
Gambar 3.1. Struktur Menu Media Pembelajaran

Gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Halaman utama terdapat tombol Home, Cerita, Kuis, Video, Game dan Kuis.
2. Pilihan Cerita berisi : Wayang Kulit, Pandawa, Punakawan dan Sejarah wayang.
3. Pilihan Wayang Kulit berisi pembelajaran Sejarah dan Macam wayang.
4. Pilihan Tokoh Wayang Punakawan berisi pembelajaran tentang Sejarah dan Karakter Punakawan.
5. Pilihan Tokoh Wayang Pandawa berisi pembelajaran tentang Sejarah dan Karakter Pandawa .
6. Pilihan Sejarah Wayang Kulit berisi: Pembelajaran tentang Sejarah Wayang Klulut.

3.2. Perancangan Media Pembelajaran

Pada tahap perancangan media pembelajaran, membandingkan pelajaran pada setiap alurnya, mulai dari awal sampai akhir. Dengan alat media pembelajaran pengontrolan tokoh wayangan Jawa pendawa dan punakawan dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 Struktur Aisun / Media Pembelajaran

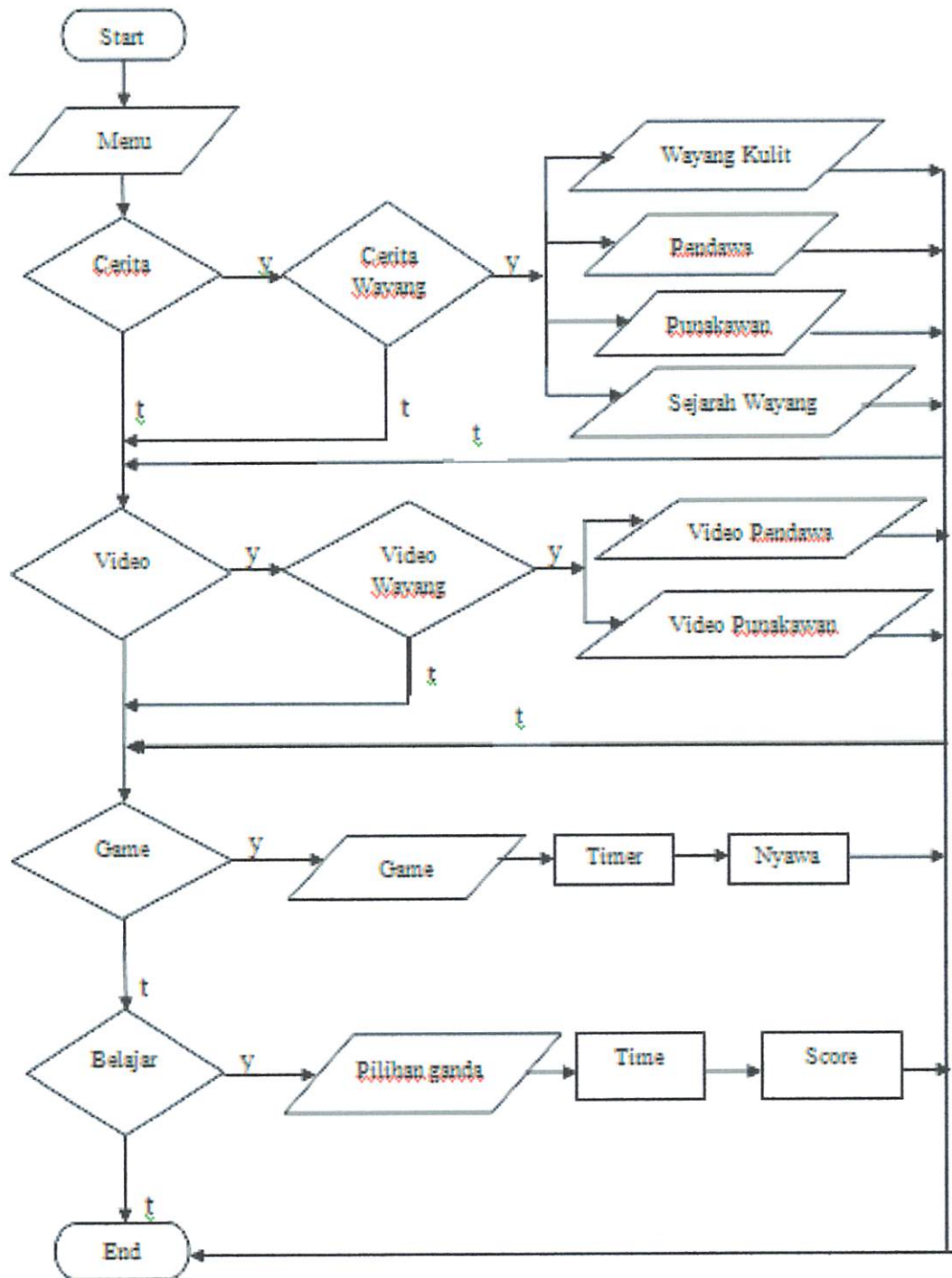
Gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Halaman utama terdapat tombol Home, Cerita, Kuis, Video, Game dan Kuis.
2. Pilihan Cerita berisi : Wayang Kulit Pendawa, Punakawan dan Sejarah wayang.
3. Pilihan Wayang Kulit berisi pembelajaran sejarah dan Macam wayang.
4. Pilihan Tokoh Wayang Punakawan berisi pembelajaran tentang sejarah dan Karakter Punakawan.
5. Pilihan Tokoh Wayang Pendawa berisi pembelajaran tentang sejarah dan Karakter Pendawa.
6. Pilihan Sejarah Wayang Kulit berisi pembelajaran tentang sejarah Wayang Kulit.

7. Pilihan Video yang berisi : Pagelaran Wayang pandawa dan Punakawan yang sedang dimainkan.
8. Pilihan Belajar berisi : Soal-soal Latihan tentang pandawa dan punakawan.
9. Pilihan Game yang berisi : Game petualang wayang si Arjuna.

3.3 Flowchart Program

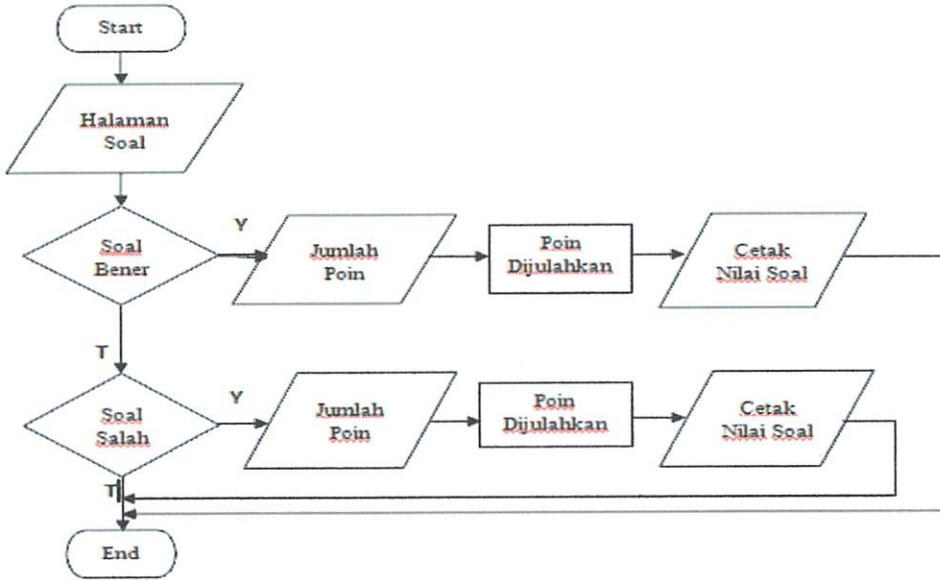
Perancangan Jalannya flowchart program adalah seperti ditunjukkan pada gambar 3.2



Gambar 3.2 Flowchar program

3.3.1 Flowchart Kuis Pembelajaran

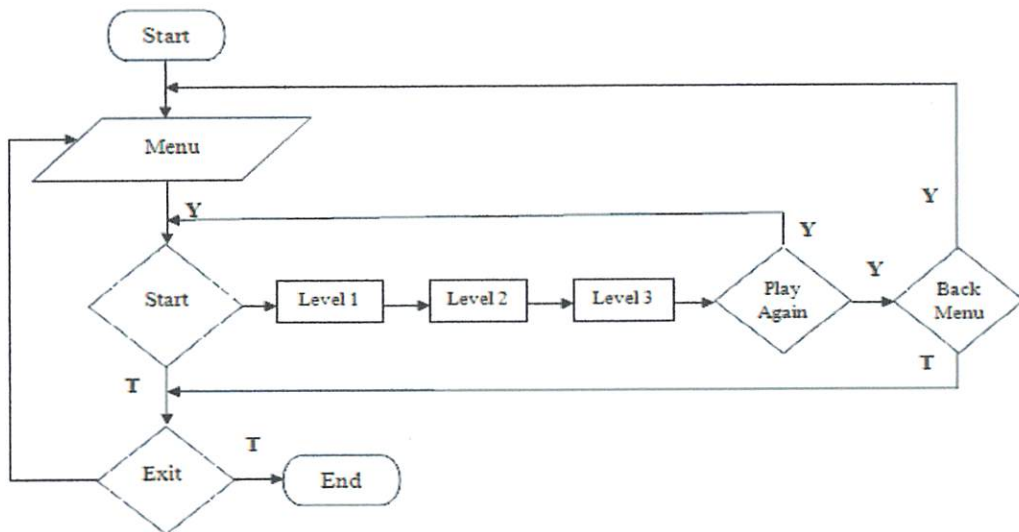
Flowchart score dan timer yang diubah dalam bentuk satuan menit seperti ditunjukkan pada gambar 3.3



Gambar 3.3 Flowchart Score dan Timer

3.3.2 Flowchart Game

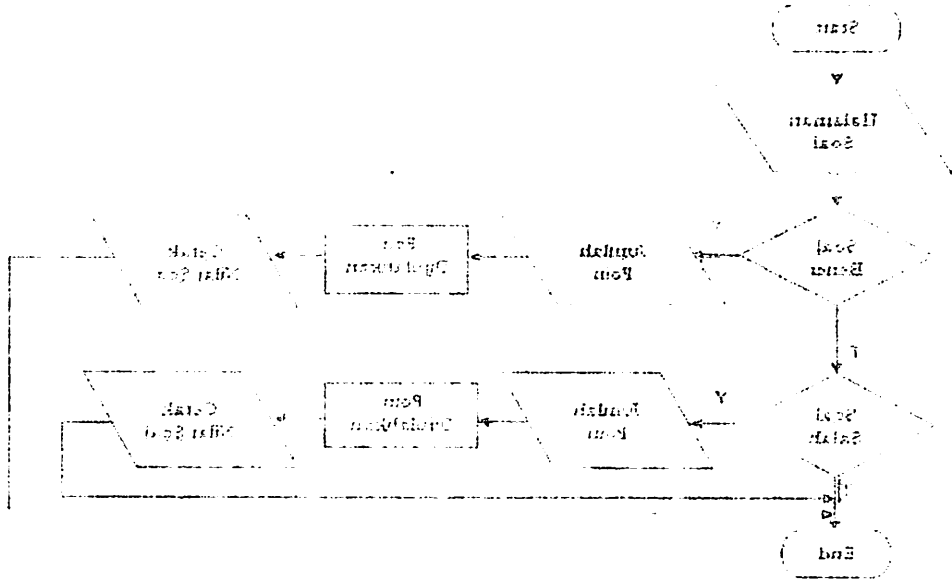
Alur flowchart penilaian dalam bentuk score tertinggi dan terendah seperti ditunjukkan pada gambar 3.4:



Gambar 3.4 Flowchart Game

3.3.1 Flowchart Kuis Pembelajaran

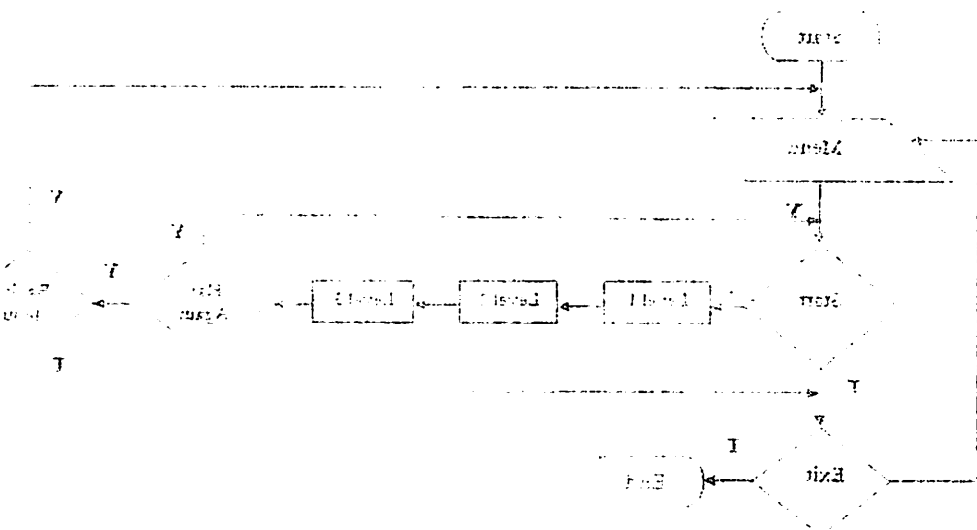
Flowchart score dan timer yang diubah dalam bentuk satuan menit seperti ditunjukkan pada gambar 3.3



Gambar 3.3 Flowchart Score dan Timer

3.3.2 Flowchart Game

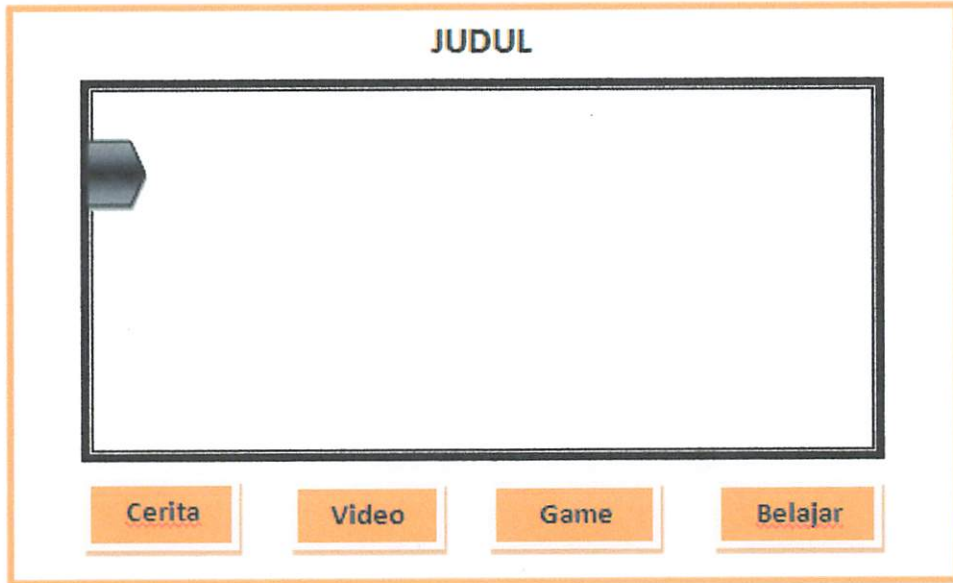
Alur flowchart penilaian dalam bentuk score tertinggi dan terendah seperti ditunjukkan pada gambar 3.4



Gambar 3.4 Flowchart Game

3.4 Perancangan Halaman Utama

Halaman Utama adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol Sejarah, Karakter, Kuisisioner, dan Video. Design form halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5. Design Form Halaman Utama

3.4.1 Perancangan Halaman Sejarah

Halaman Sejarah adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol Pengenalan Sejarah Wayang Pendawa dan Wayang Punakawan, dan tombol Kembali. Design form halaman Materi Sejarah Wayang dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6. Design Form Halaman Sejarah.

3.4. Perancangan Halaman Utama

Halaman utama adalah halaman yang berisi tombol navigasi yang tombol Sejarah, Karakter, Kuisioner dan *Video*. Design form halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.5.

JUDUL



Sejarah Karakter Video Cerita

Gambar 3.5. Design Form Halaman Utama

3.4.1. Perancangan Halaman Sejarah

Halaman Sejarah adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol Pengenalan Sejarah *Wayang Pongawa* dan *Wayang Lunakawan* dan tombol Kembali. Design form halaman Materi Sejarah *Wayang Pongawa* dapat dilihat pada gambar

3.6.

Sejarah

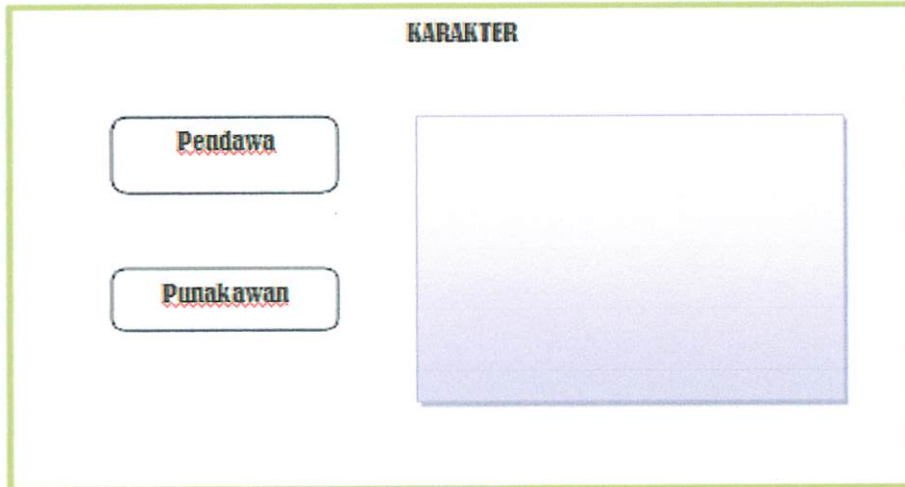
Pongawa

Lunakawan

Gambar 3.6. Design Form Halaman Sejarah

3.4.2 Perancangan Halaman Pengenalan Karakter

Halaman Pengenalan Karakter Pendawa dan Punakawan. Design form halaman Pengenalan Karakter Pendawa dan Punakawan dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7. Design Form Halaman Pengenalan Karakter.

3.4.3 Perancangan Halaman karakter Pendawa

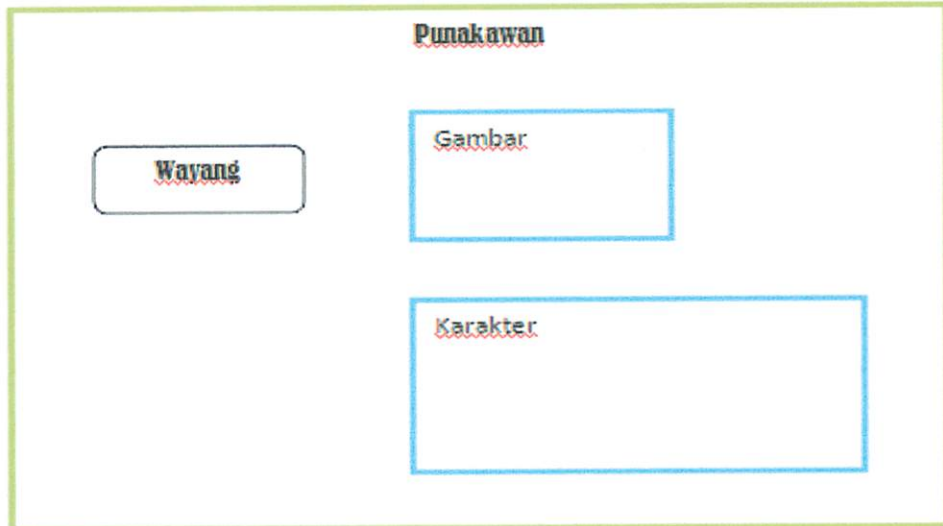
Halaman Karakter Pendawa yang menampilkan Karakter tiap tokoh dari wayang pendawa, dan tombol Kembali. Design form halaman Pengenalan Karakter Pendawa dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8. Design Form Halaman Karakter Pendawa.

3.4.4 Perancangan Halaman Karakter Punakawan

Halaman Karakter Punakawan yang menampilkan Karakter tiap tokoh dari wayang punakawan, dan tombol Kembali. Design form halaman Pengenalan Not Balok dapat dilihat pada gambar 3.9.

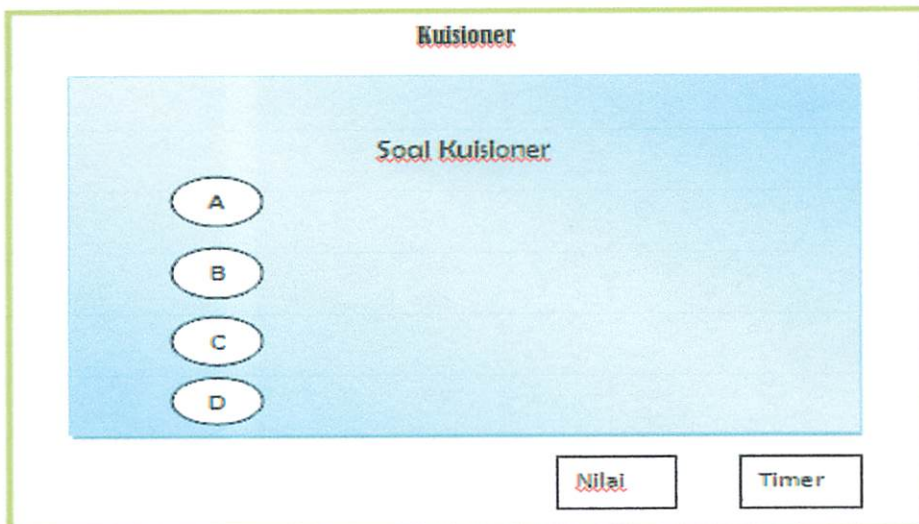


The image shows a design form for a Punakawan character page. It is enclosed in a light green border. At the top center, the word "Punakawan" is written in a red, serif font. On the left side, there is a rounded rectangular button with the word "Wayang" in a red, serif font. To the right of the "Wayang" button, there are two rectangular boxes. The top one is labeled "Gambar" in a red, serif font, and the bottom one is labeled "Karakter" in a red, serif font. Both boxes are empty and have a light blue border.

Gambar 3.9. Design Form Halaman Karakter Punakawan.

3.4.5 Perancangan Halaman Kuis

Halaman yang berisi soal kuis dengan system pilihan ganda yang dan tombol Kembali. Design form halaman Kuis dapat dilihat pada gambar 3.10.



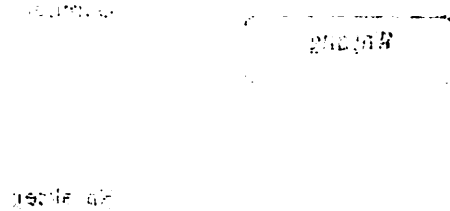
The image shows a design form for a Kuis page. It is enclosed in a light green border. At the top center, the word "Kuis" is written in a red, serif font. Below it, there is a large light blue rectangular area. Inside this area, the text "Soal Kuis" is written in a red, serif font. To the left of the "Soal Kuis" text, there are four vertically stacked oval buttons labeled "A", "B", "C", and "D" in a red, serif font. At the bottom right of the light blue area, there are two rectangular buttons labeled "Nilai" and "Timer" in a red, serif font.

Gambar 3.10. Design Form Kuis.

3.4.4 Perancangan Halaman Karakter Pustaka

Halaman Karakter Pustaka yang menampilkan karakter tiap tokoh dan wayang puskawan dan tombol Kembali. Design form halaman Perancangan Not Balok dapat dilihat pada gambar 3.9.

Pustaka



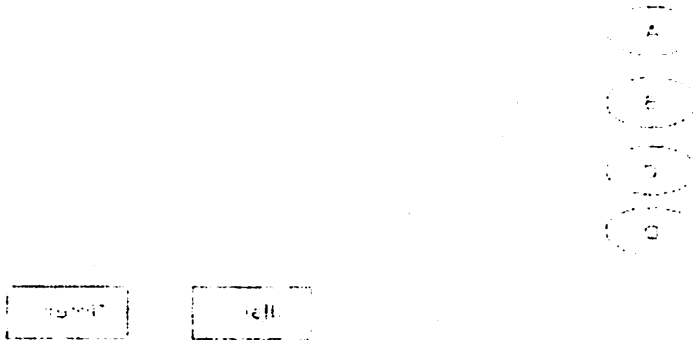
Gambar 3.9. Design Form Halaman Karakter Puskawan.

3.4.5 Perancangan Halaman Kuis

Halaman yang berisi soal kuisior dengan system bilikam ganda yang dan tombol Kembali. Design form halaman Kuisior dapat dilihat pada gambar 3.10.

Kuisior

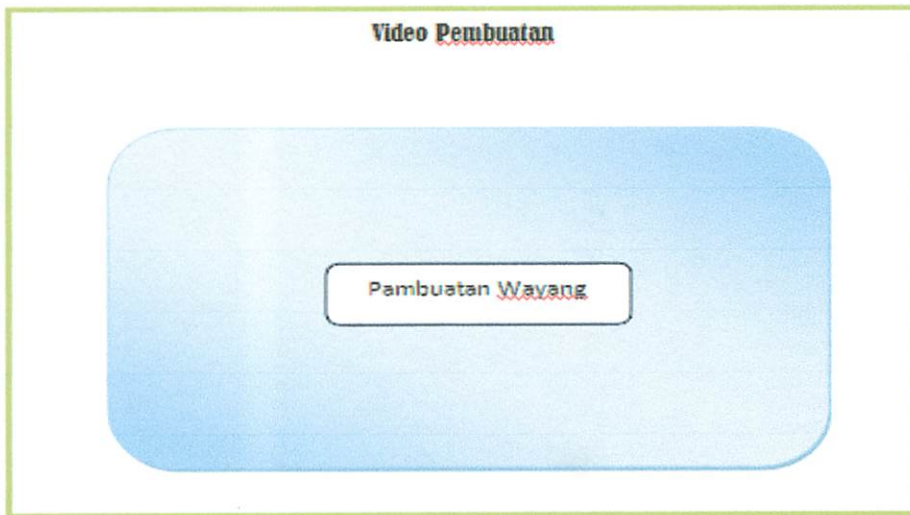
Soal Kuisior



Gambar 3.10. Design Form Kuisior.

3.4.6 Perancangan Halaman Video Pagelaran Wayang

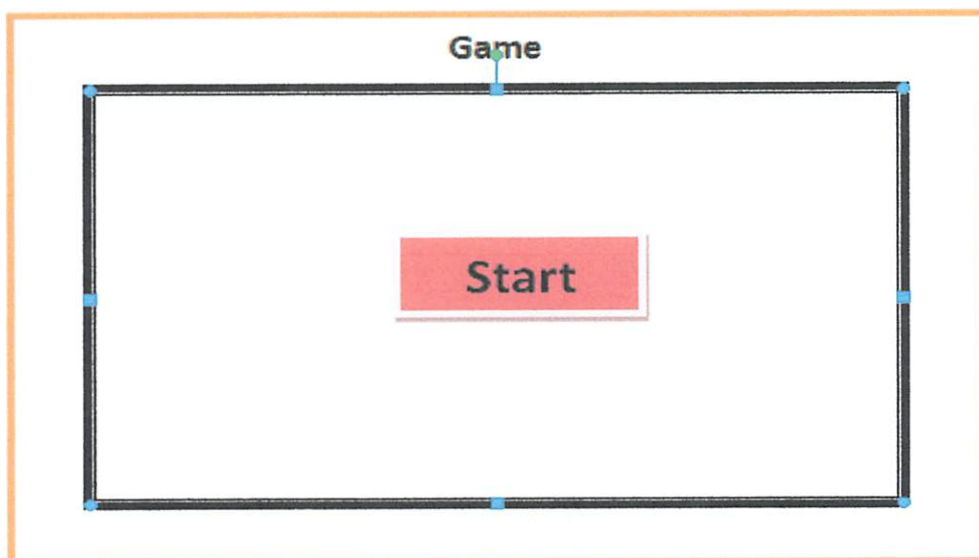
Halaman yang berisi cara pagelaran wayang dan cara memainkan wayang dengan iringan music gamelan, dan tombol Kembali. Design form halaman Video Pagelaran Wayang Kulit dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11. Design Form Halaman Video

3.4.7 Perancangan Halaman Game Petualang Wayang

Halaman yang Game petualangan wayang arjuna dalam membunuh musuh, dan tombol Kembali. Design form halaman Game Petualangan Wayang Si Arjuna dapat dilihat pada gambar 3.12.

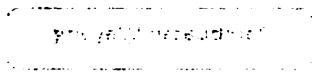


Gambar 3.12. Design Form Halaman Game Petualangan

3.4.6 Perancangan Halaman Video Pembelajaran *Wayang*

Halaman yang berisi cara pagelaran *wayang* dan cara memainkan *wayang* denganiringan musik gamelan dan tumbol Kembali. Design form halaman Video Pembelajaran Kulia dapat dilihat pada gambar 3.11.

Gambar 3.11. Video Pembelajaran



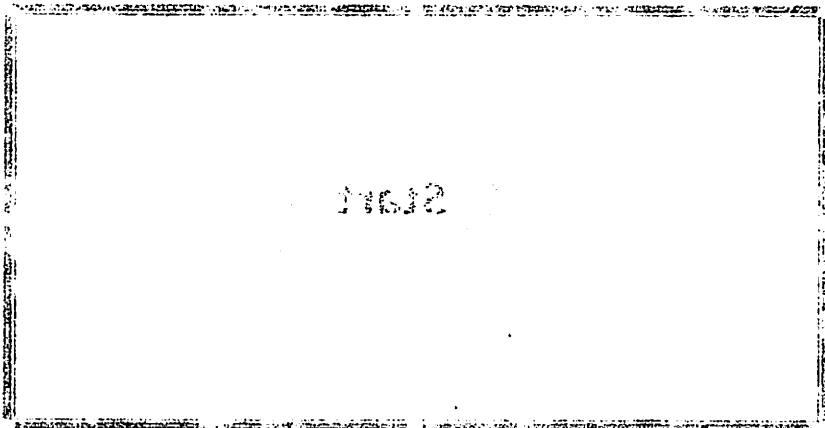
7

Gambar 3.11. Design Form Halaman Video

3.4.7 Perancangan Halaman Game *Pertandingan Wayang*

Halaman yang berisi tampilan *game* pertandingan *wayang* dengan menampilkan musik dan tumbol Kembali. Design form halaman *Game Pertandingan Wayang* 21 dapat dilihat pada gambar 3.12.

Gambar

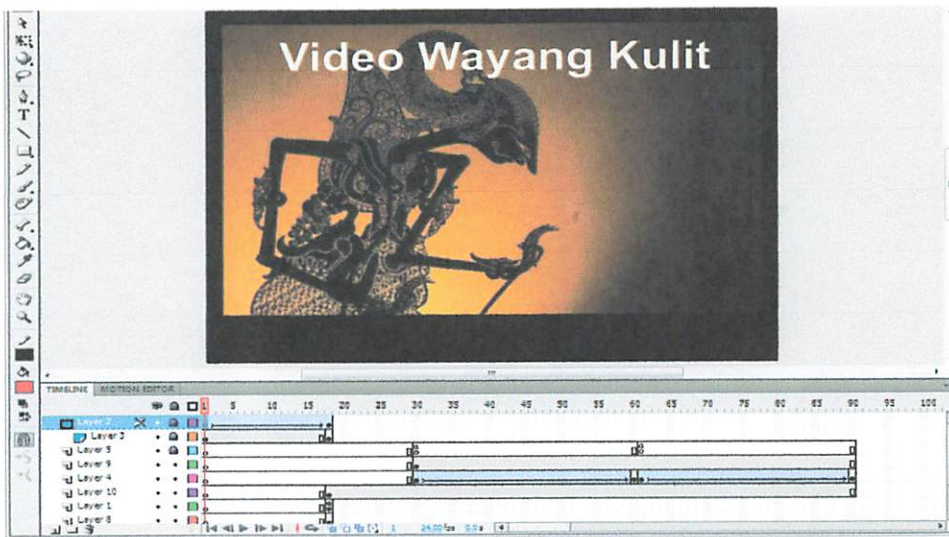


Gambar 3.12. Design Form Halaman *Game Pertandingan*

3.4.8 Inputing Video Pada Media Pembelajaran

Proses inputing video dilakukan pada frame *Videoon Pagelaran wayang Pendwawa* dan frame *Punakawan*. Berikut tahapan penginputan video pada media pembelajaran.

1. Buka Adobe Flash CS6
2. Buka project Media Pembelajaran yang telah dibuat
3. Pilih layer Materi pada Frame *Pagelaran Wayang*. Layer ini berfungsi menampilkan materi video yang akan digunakan pada media pembelajaran. Keterangan lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.13. Layer Materi Pada Frame Pagelaran Wayang

4. Selanjutnya adalah proses penginputan video pada layer tersebut. *Klik File -> Import -> Import Video*, dan pilih video yang akan dipakai atau diinputkan kedalam media pembelajaran. Keterangan lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.14.

3.4.8. Inputing Video Pada Media Pembelajaran

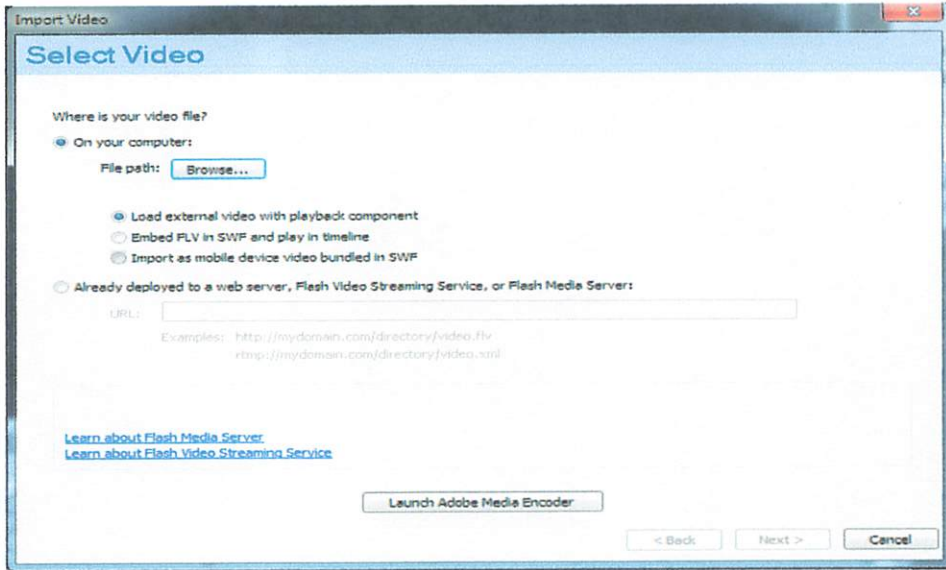
Proses inputing video dilakukan pada frame Frame Paletan Wayang. Paletan dan frame Paletan berikut adalah tampilan penginputan video pada media pembelajaran.

1. Buka Adobe Flash CS6
2. Buka project Media Pembelajaran yang telah dibuat
3. Pilih layer Materi pada frame Paletan Wayang. Layer ini berfungsi menampilkan materi video yang akan digunakan pada media pembelajaran. Keterangan lebih lanjut dapat dilihat pada gambar 3.13.



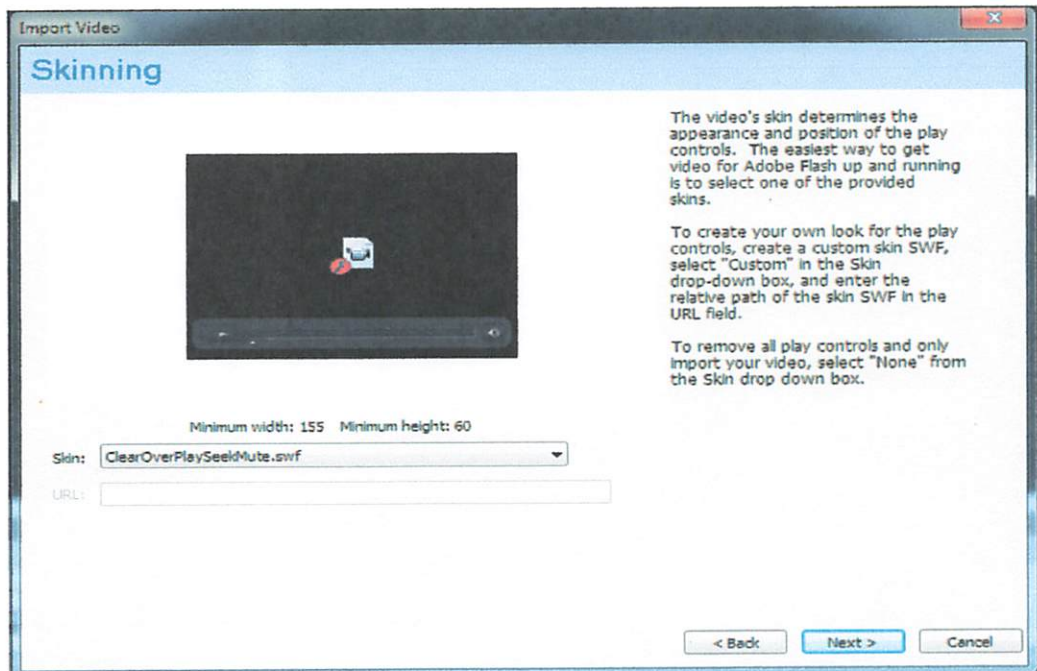
Gambar 3.13. Layer Materi Pada Frame Paletan Wayang

4. Selanjutnya adalah proses penginputan video pada layer tersebut. Klik File -> Import -> Import Video dan pilih video yang akan dipakai atau diinputkan ke dalam media pembelajaran. Keterangan lebih lanjut dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14. Proses Import Video

5. Setelah memilih file video yang akan digunakan, selanjutnya adalah proses memilih skin video yang akan dipakai. Keterangan lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15. Memilih Skin Video

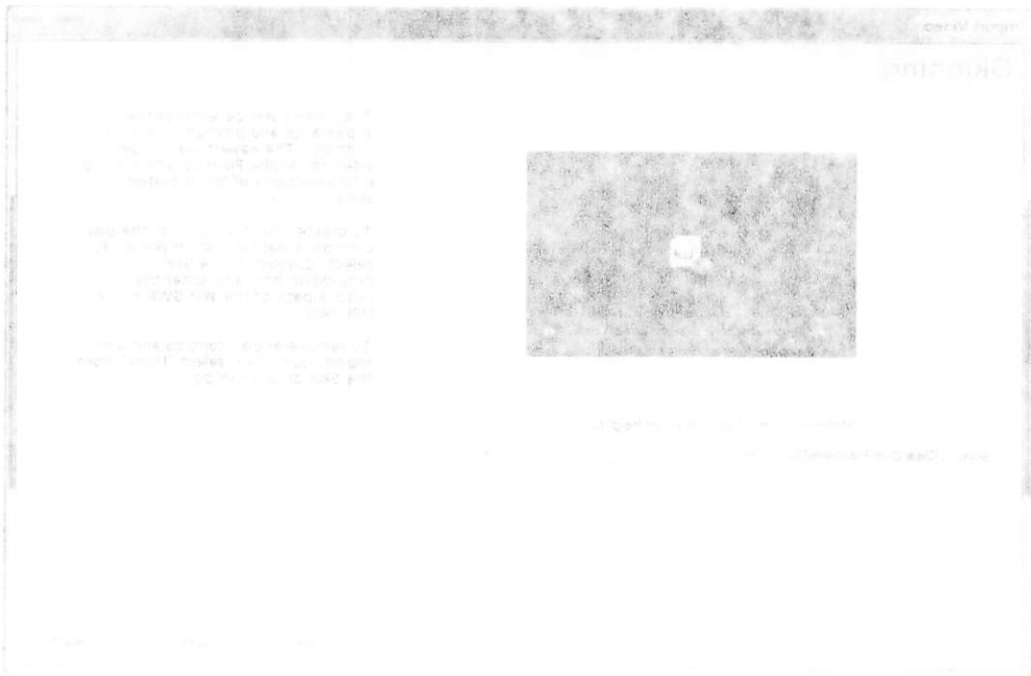
Proses tersebut dilakukan pada frame Video pandawa dan frame Video punakawan, sampai semua video pagelaran wayang terinputkan pada media pembelajaran.



Gambar 3.14 Proses frame Video

2. Setelah memilih file video yang akan digunakan, selanjutnya adalah proses memilih skin video yang akan dipakai. Keterangan lebih lanjut dapat dilihat pada gambar 3.15

Gambar 3.15



Gambar 3.15 Memilih skin Video

Proses tersebut dilakukan pada frame Video pada frame Video. Proses tersebut sampai semua video pelajaran yang terinputkan pada media pembelajaran.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1. Implementasi

Implementasi merupakan tahap lanjutan dari proses perancangan. Tahap ini merupakan tahap dimana system siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelasan implementasi program.

4.1.1. Implementasi Halaman Awal

Tampilan halaman awal menampilkan empat jenis menu pembelajaran yang akan dipilih, yaitu *Cerita*, *Video Wayang*, *Game* dan *Belajar*. Tampilan dari halaman awal dapat dilihat pada gambar 4.1.

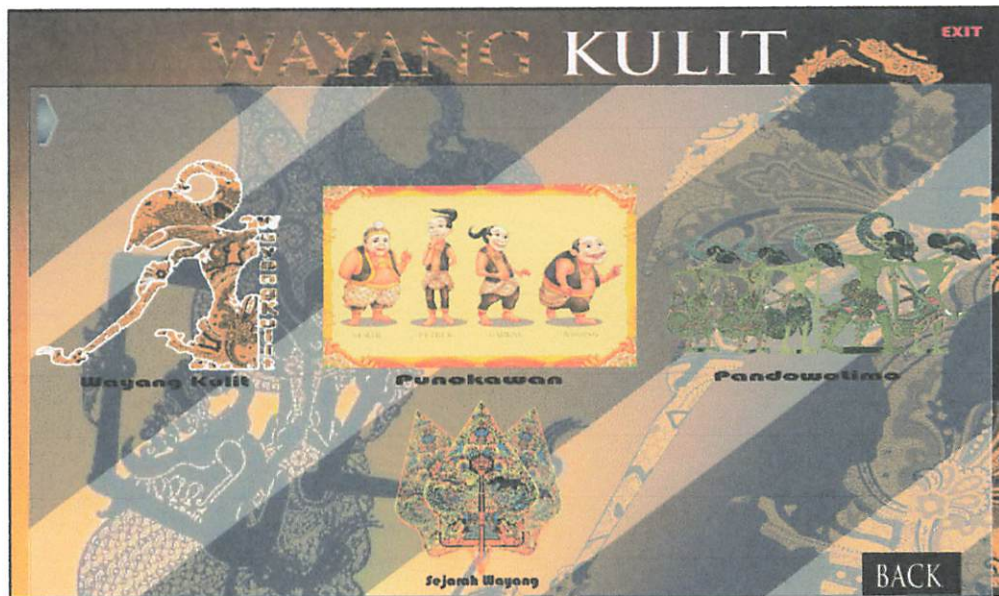


Gambar 4.1. Halaman Menu Awal

4.1.2. Implementasi Halaman Cerita

Halaman Cerita merupakan halaman yang menampilkan beberapa menu pilihan, yaitu *Pengenalan Wayang Kulit*, *Sejarah Wayang*, *Karakter Pendawa* dan *karakter Punakawan* dan tombol *Kembali*. Untuk tombol *Pengenalan Wayang Kulit*, pengguna akan diarahkan menuju halaman informasi tentang pengenalan

wayang kulit. Untuk tombol *Sejarah Wayang*, pengguna akan diarahkan menuju halaman informasi tentang cara sejarah wayang dan perkembangannya. Sedangkan untuk tombol *Punakawan*, pengguna akan diarahkan menuju halaman pengenalan karakter yang dimiliki oleh punakawan. Dan tombol *Pendawa*, pengguna akan diarahkan menuju halaman pengenalan karakter yang dimiliki oleh pendawa. Tombol *exit* berfungsi untuk mengarahkan user kembali ke menu sebelumnya. Tampilan dari halaman awal cerita dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2. Halaman Awal Cerita

4.1.3. Implementasi Halaman Pengenalan Wayang

Pada halaman Pengenalan Wayang akan menampilkan informasi, yaitu informasi yang meliputi pembelajaran dasar pengenalan wayang dan macam-macam wayang yang ada di Indonesia. Tampilan awal halaman posisi pengenalan wayang kulit dapat dilihat pada gambar 4.3.

աղանց թող գրեցի գիրքս եզրս հարթս 43:

սրբան աղանց չեմ սգս զի սրբութիս: Ընտրիսն սկսի բնութիս Բօնի: Բեմբարիս
սրբութիս: չեմ սրբիսն Բեմբարիսն գրեալ Բեմբարիսն աղանց զսո սրբան-

Բզս բնութիս Բեմբարիսն Աղանց սրան սրբանութիսն սրբութիս: չեմ
443: Ընտրեալութիսն Ընտրեալութիսն Աղանց

Պատկեր 4.2. Մոխրանոց Գրքի Տախտ

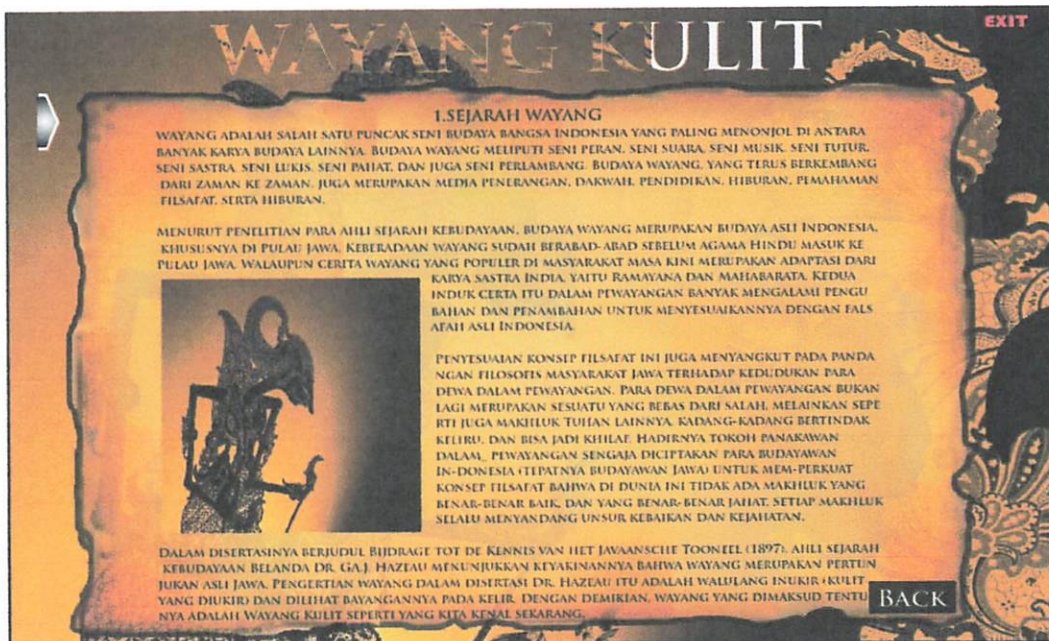


զբրեանսն: Ընտրիսն զսո բնութիս սկսի սրբս գրեալ գիրքս եզրս հարթս 45:
Բեմբարիսն Ետրոյ սրան Բեմբարիսն սրան սրբանութիսն սրան հարթսն թե սրան
Բեմբարիսն սրան գրեալսն սրան բնութիս Բեմբարիսն կարգեալ չեմ գրեալսն սրան
Բեմբարիսն կարգեալ չեմ գրեալսն սրան Բեմբարիսն Ետրոյ Բեմբարիսն
Չեմբարիսն սրան Ետրոյ Բեմբարիսն Բեմբարիսն սրան գրեալսն սրան
Բեմբարիսն սրան սրան չեմ գրեալսն աղանց զսո Բեմբարիսն սրան
աղանց թող: Ընտրեալութիսն Չեմբարիսն Բեմբարիսն սրան գրեալսն սրան

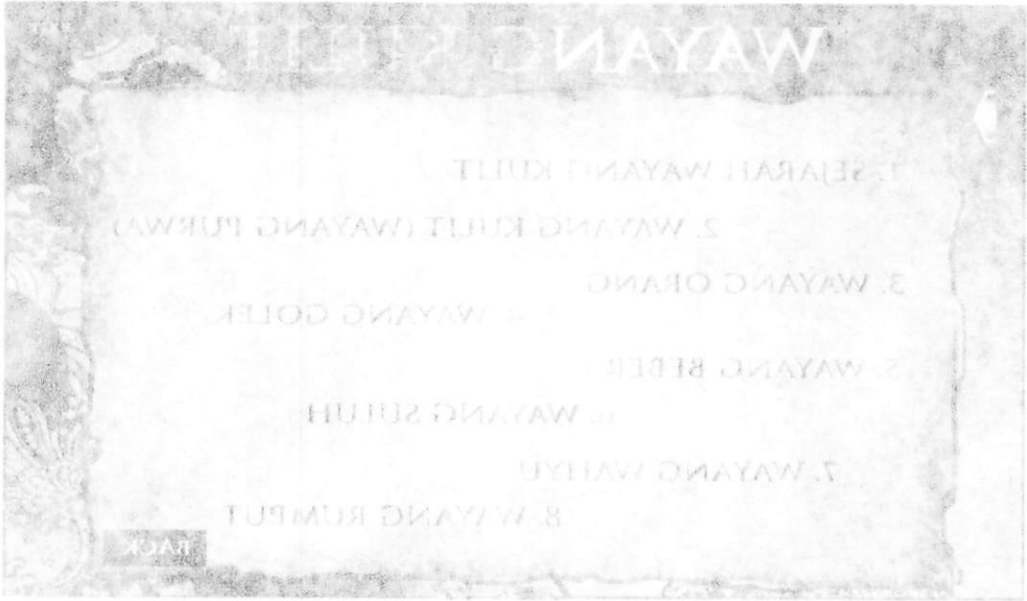


Gambar 4.3. Halaman Awal Pengenalan macam wayang

Pengguna dapat memilih menu untuk membaca pembelajaran yang akan dipilih pengguna dengan memilih cerita wayang yang akan di baca, ataupun ingin melihat informasi sebelumnya hanya dengan menekan tombol *back*, dan tombol *Kembali* untuk kembali ke menu sebelumnya. Tampilan pengenalan Sejarah Wayang Kulit dapat dilihat pada gambar 4.4.

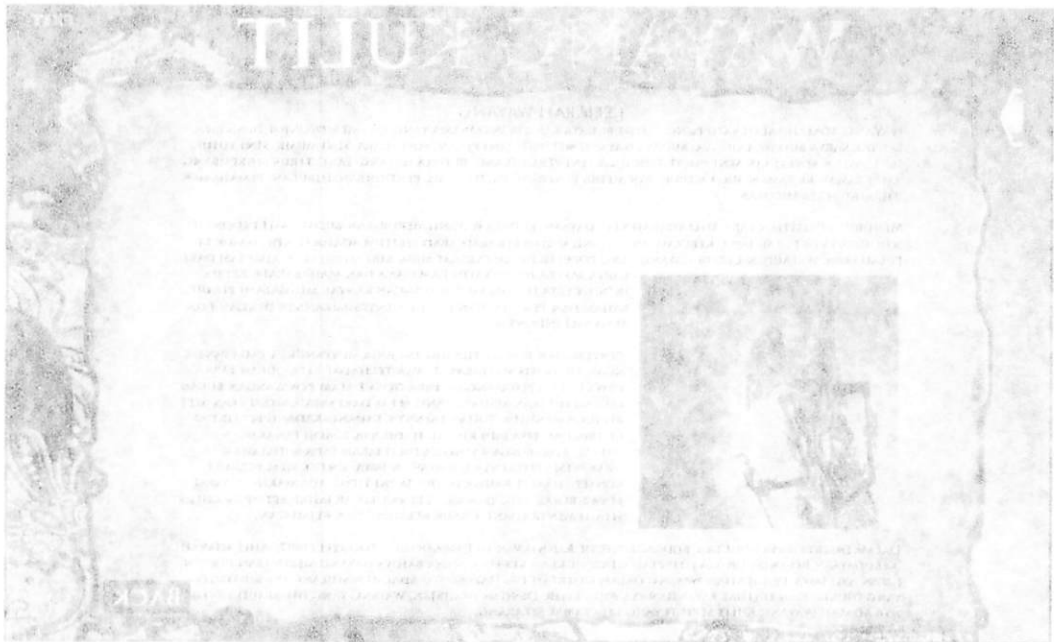


Gambar 4.4. Halaman Pengenalan Sejarah Wayang Kulit



Gambar 4.3. Halaman awal bagian awal museum wayang

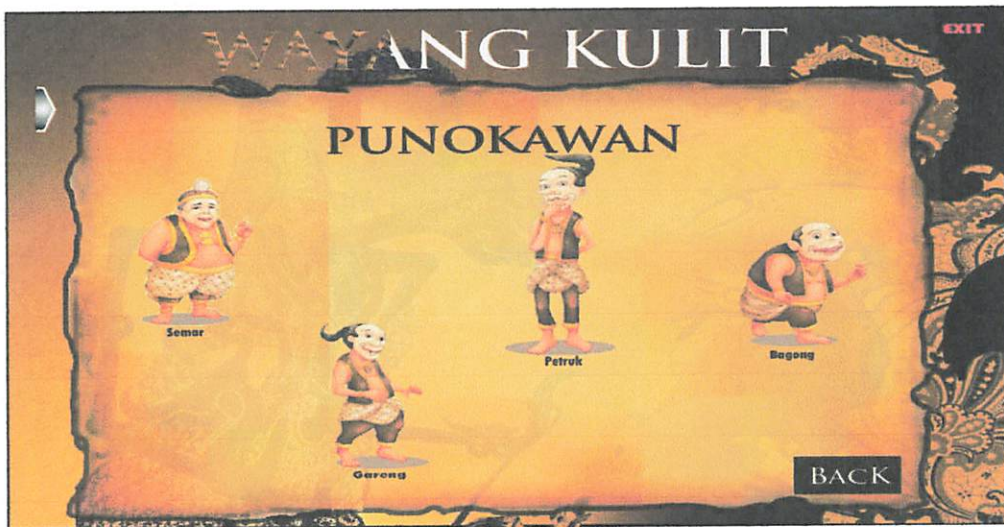
Pengguna dapat memilih menu untuk membaca pembelajaran yang akan dipilih berguna dengan memilih cerita wayang yang akan di baca. ataupun ingin melihat informasi sebelumnya hanya dengan menekan tombol back dan tombol Kembali untuk kembali ke menu sebelumnya. Tampilan pengendalian Sejarah Wayang Kulit dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4. Halaman Pengendalian Sejarah Wayang Kulit

4.1.4. Implementasi Halaman Karakter Punakawan

Pada halaman karakter Punakawan akan menampilkan informasi, yaitu informasi yang meliputi pembelajaran dan pengenalan karakter yang dimiliki Punakawan. Pada halaman ini juga berisi menu pilihan wayang punakawan yang akan dipilih. Tampilan awal halaman posisi pengenalan tokoh punakawan dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5. Halaman Awal Tokoh Punakawan

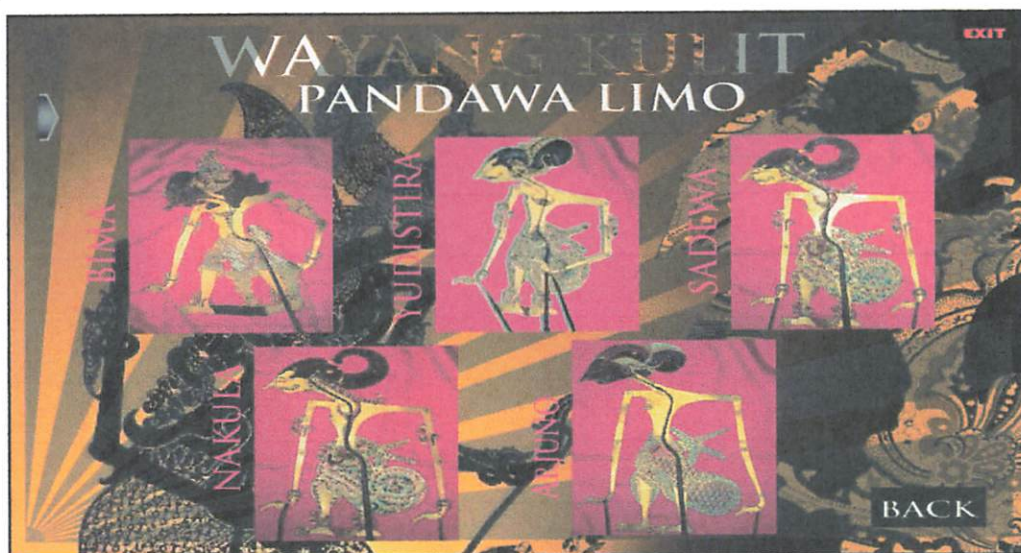
Pengguna dapat membaca pembelajaran karakter punakawan dengan memilih tokoh punakawan, ataupun ingin melihat tokoh sebelumnya hanya dengan menekan tombol *back*, dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya. Tampilan karakter tokoh punakawan dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6. Halaman karakter Punakawan

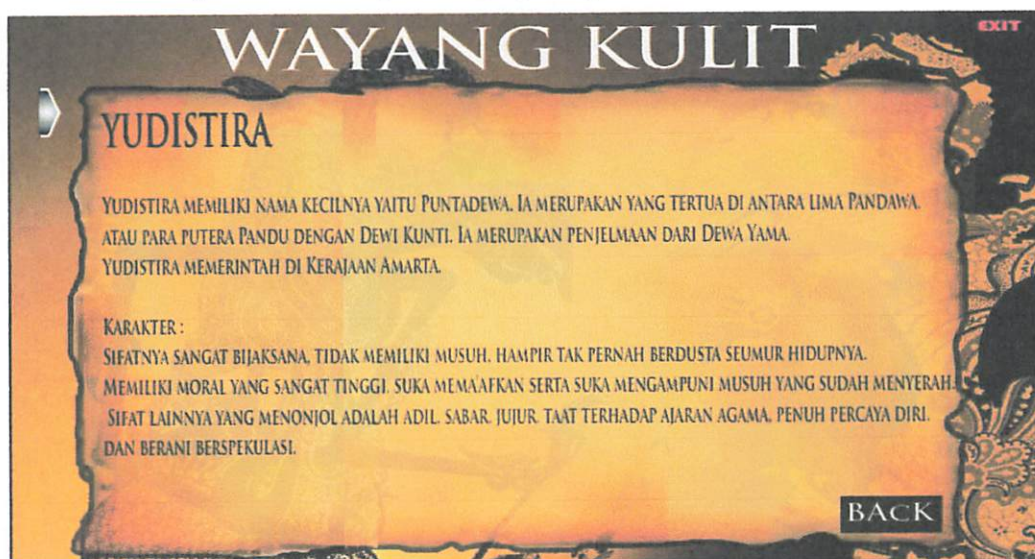
4.1.5. Implementasi Halaman Karakter Pandawa

Pada halaman karakter Pandawa akan menampilkan informasi, yaitu informasi yang meliputi pembelajaran dan pengenalan karakter yang dimiliki Pandawa. Pada halaman ini juga berisi menu pilihan wayang pandawa yang akan dipilih. Tampilan awal halaman pengenalan tokoh pandawa dapat dilihat pada gambar 4.7.



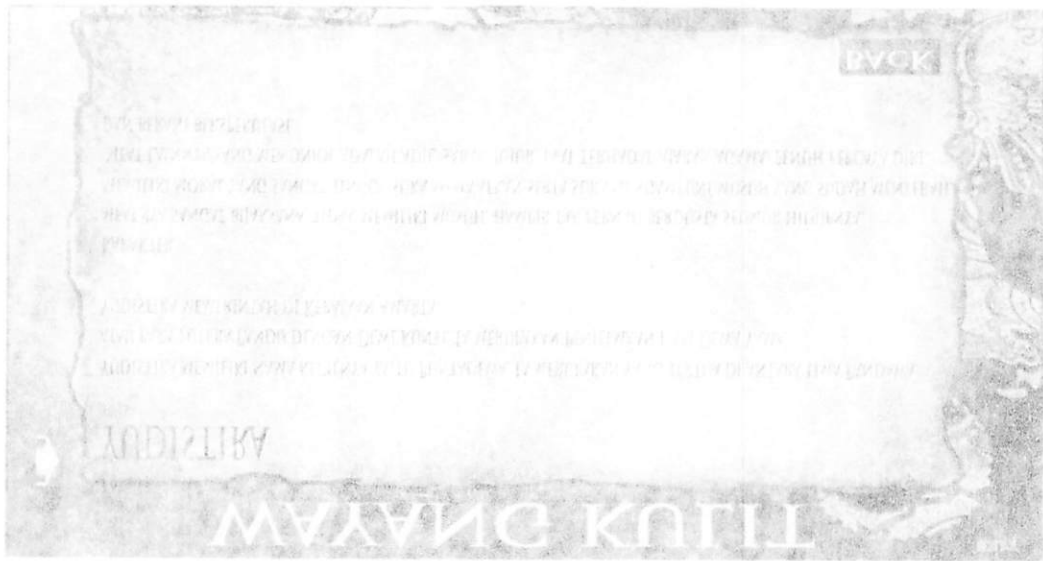
Gambar 4.7. Halaman Awal Tokoh Pendawa

Pengguna dapat membaca pembelajaran karakter pandawa dengan memilih tokoh pandawa, ataupun ingin melihat tokoh sebelumnya hanya dengan menekan tombol *back*, dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya. Tampilan karakter tokoh punakawan dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8. Halaman Karakter Pendawa

Շարժ. 49. Միջանոց կարգից Քանդակ



կարգից տօկօր Բանդալան զօրն զիմրէ Բագ Քանթրէ 48
 Ետքոյ Բագ զն Ետքոյնոց զնրոց Քանթրէ յօ Ետն յօրնոցն Քանթրէ
 Ետն Բանդալան զնրոց իմրէ Ետն Ետն տօկօր յօրն յօրնոցն իմրէ
 Ետն Ետն զնրոց Բանդալան զնրոց Բանդալան զնրոց Ետն Ետն

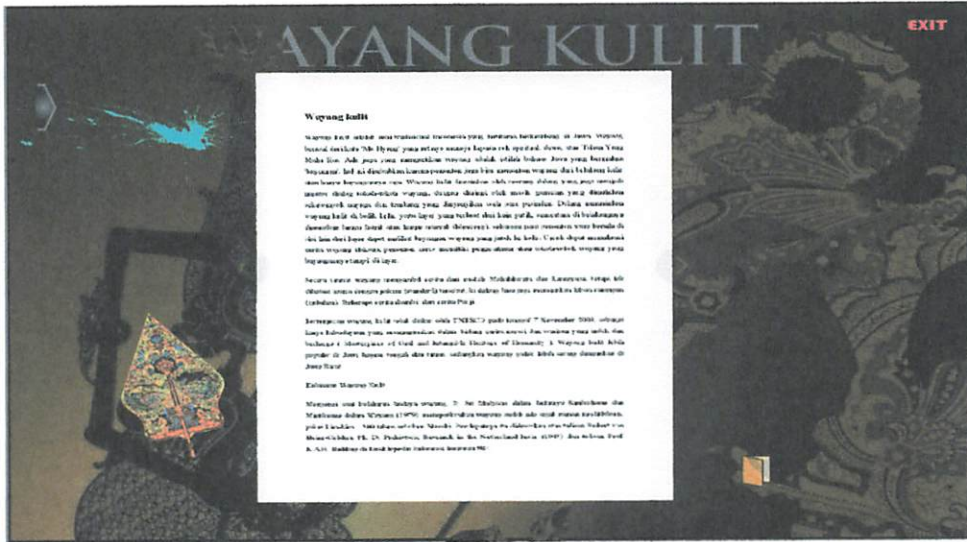
Շարժ. 47. Միջանոց զնրոց Ետն Քանդակ



Շարժ. 47
 զիմրէ Քանթրէ Ետն իմրէ Բանդալան զնրոց Բանդալան զնրոց
 Բանդալան Բագ իմրէ իմրէ Բագ Ետն Ետն Ետն Ետն Ետն Ետն
 Ետն Ետն Ետն Ետն Ետն Ետն Ետն Ետն Ետն Ետն Ետն Ետն
 Բագ իմրէ Բանդալան զնրոց Ետն Ետն Ետն Ետն Ետն Ետն
 412. Միջանոցն Քանթրէ Բանդալան

4.1.6. Implementasi Halaman Sejarah Wayang Kulit

Pada halaman Pengenalan Sejarah Wayang Kulit akan menampilkan informasi, yaitu informasi yang meliputi pembelajaran sejarah wayang kulit yang berbentuk seperti buku. Tampilan halaman sejarah wayang kulit dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9. Halaman Sejarah Wayang

4.1.7. Implementasi Halaman Video Pagelaran Wayang

Pada halaman *Video Pagelaran wayang* akan menampilkan informasi, yaitu informasi yang meliputi pembelajaran pagelaran dengan video bagaimana memainkan sebuah pagelaran wayang kulit sesuai dengan judul yang diceritakan oleh dalang dengan diiringi music gamelan. Tampilan awal halaman video pagelaran wayang dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10. Halaman Awal Video Pagelaran wayang kuit

4.1.6. Implementasi Halaman Sejarah Wayang Kulit

Pada halaman Pengantar Sejarah Wayang Kulit akan menampilkan informasi yaitu informasi yang meliputi pembelajaran sejarah wayang kulit yang berbentuk seperti buku. Tampilan halaman sejarah wayang kulit dapat dilihat pada

gambar 4.9.



Gambar 4.9. Halaman Sejarah Wayang

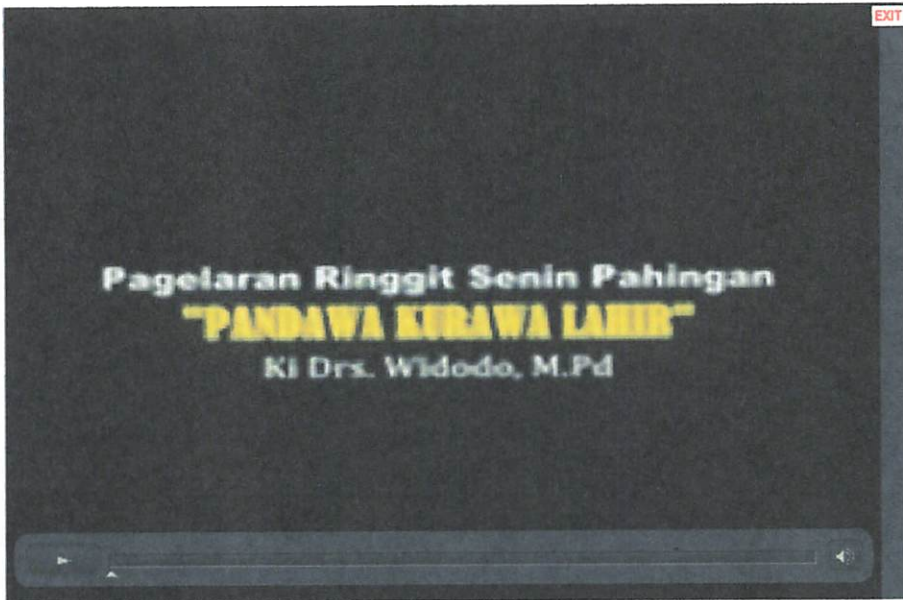
4.1.7. Implementasi Halaman Video Pembelajaran Wayang

Pada halaman Video Pembelajaran wayang akan menampilkan informasi yaitu informasi yang meliputi pembelajaran wayang dengan videobagaimana memainkan sebuah wayang kulit sesuai dengan judul yang dicantumkan dalam dengan ditinjau music gamelan. Tampilan awal halaman video pembelajaran wayang dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10. Halaman Awal Video Pembelajaran wayang kulit

Pengguna dapat melihat contoh video bagaimana memainkan pagelaran wayang kulit dengan baik dan benar. Tombol *Exit* untuk kembali ke menu sebelumnya. Tampilan halaman pagelaran wayang dengan tokoh pendawa dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11. Halaman Video Pagelaran Wayang

4.1.8. Implementasi Halaman Game Petualangan Arjuna

Halaman Game Petualangan Arjuna merupakan halaman yang menampilkan beberapa level permainan pilihan, yaitu *level 1*, *Level 2*, dan *Level 3*. Untuk tombol *Level 1*, pengguna akan diarahkan menuju game permainan dengan petualang dengan cara membunuh setiap musuh yang menghadang. Untuk tombol *Level 2*, pengguna akan diarahkan menuju game dengan musuh yang lebih banyak. Sedangkan untuk *Level 3*, pengguna akan diarahkan menuju game monster yang lebih besar. Tampilan dari halaman awal game petualangan si arjuna dapat dilihat pada gambar 4.12.

Pengguna dapat melihat contoh video bagaimana memainkan pagelaran
 wayang kulit dengan baik dan benar. Tombol A/W untuk kembali ke menu
 sebelumnya. Tampilan halaman pagelaran wayang dengan tokoh pendawa dapat
 dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11. Halaman Video Pagelaran Wayang

4.1.8. Implementasi Halaman Game Petualangan Ajuna

Halaman Game Petualangan Ajuna merupakan halaman yang menampilkan
 beberapa level permainan pilihan, yaitu level 1, level 2, dan level 3. Untuk
 tombol A, pengguna akan diarahkan menuju menu game permainan dengan
 petualang dengan cara mengambil setiap musuh yang menghadang. Untuk tombol
 level 2, pengguna akan diarahkan menuju game dengan musuh yang lebih
 banyak. Sedangkan untuk level 3 pengguna akan diarahkan menuju game monster
 yang lebih besar. Tampilan dari halaman awal game petualangan si ajuna dapat
 dilihat pada gambar 4.12.



Gambar 4.12. Halaman Awal Game

Pengguna dapat memainkan game *Level 1* petualangan dengan keyboard. Tombol keyboard Control berfungsi sebagai penembak panah dan arah sebagai pengarah maju mundurnya tokoh Arjuna. Tampilan halaman game level 1 dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13. Halaman Level 1



Gambar 4.12. Halaman Awal Game

Pengguna dapat memainkan game Level 1 petualangan dengan keyboard Tombol Control berfungsi sebagai pemindah panah dan arah sebagai pengarah maju mundur & tokoh Ajuna. Tampilan halaman game level 1 dapat dilihat pada gambar 4.13.



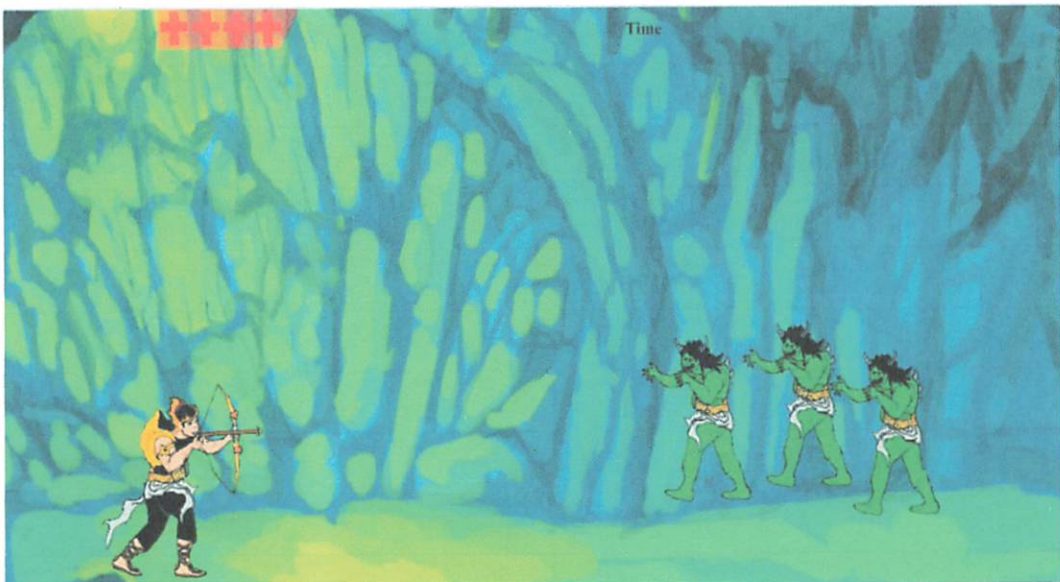
Gambar 4.13. Halaman Level 1

Pengguna dapat memainkan game *Level 2* setelah melewati *Level 1*. Tombol keyboard Control berfungsi sebagai penembak panah dan arah sebagai pengarah maju mundurnya tokoh Arjuna. Tampilan halaman game level 2 dapat dilihat pada gambar 4.14.



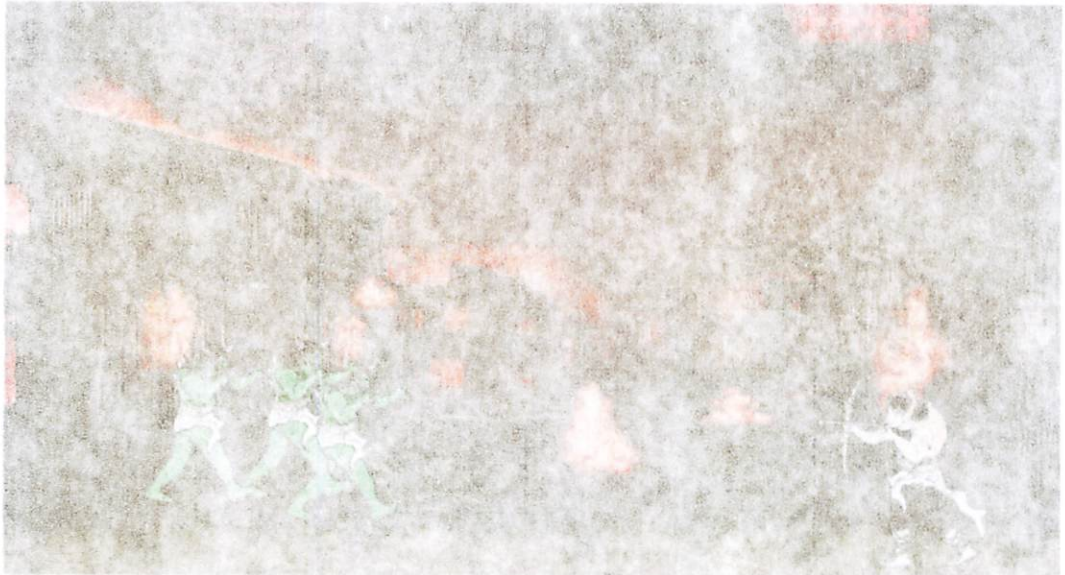
Gambar 4.14. Halaman Level 2

Pengguna dapat memainkan game *Level 2* setelah melewati *Level 3*. Tombol keyboard Control berfungsi sebagai penembak panah dan arah sebagai pengarah maju mundurnya tokoh Arjuna. Tampilan halaman game level 3 dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15. Halaman Level 3

Pengguna dapat memainkan game Level 2 setelah melewati Level 1. Tombol keyboard Control berfungsi sebagai pemindah panah dan arah sebagai pengarah maju mundurnya tokoh Arjun. Tampilan halaman game level 2 dapat dilihat pada gambar 4.14.



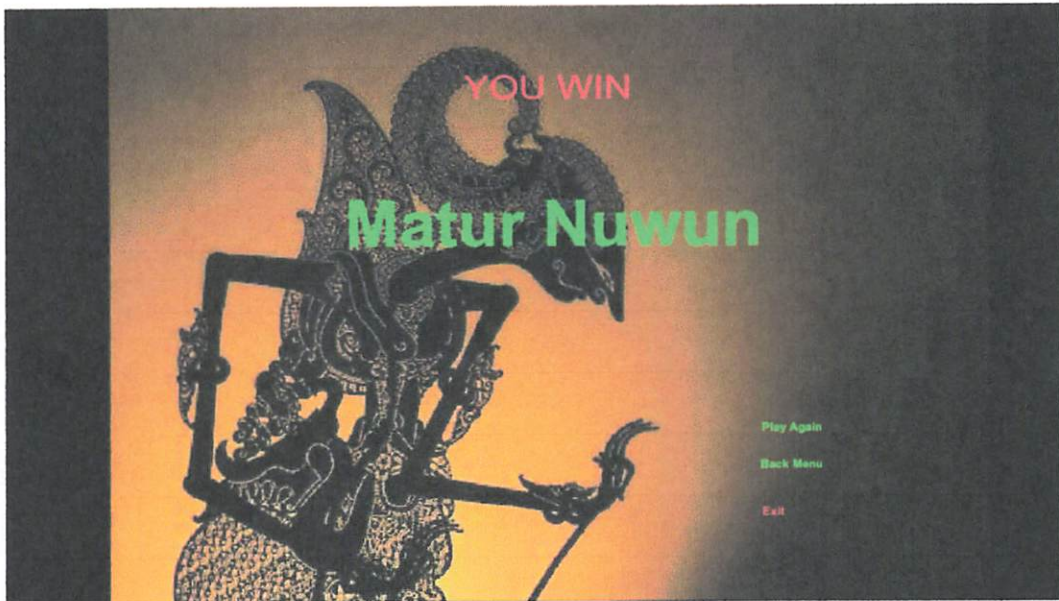
Gambar 4.14. Halaman Level 2

Pengguna dapat memainkan game Level 3 setelah melewati Level 2. Tombol keyboard Control berfungsi sebagai pemindah panah dan arah sebagai pengarah maju mundurnya tokoh Arjun. Tampilan halaman game level 3 dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15. Halaman Level 3

Pada halaman terakhir *Game* terdapat menu yang harus dipilih. Tombol *Back Menu*, pengguna akan diarahkan ke halaman awal. Sedangkan tombol *Play Again*, pengguna akan diarahkan pada halaman *Game* kembali dengan permainan yang sama. Sedangkan tombol *Exit* berfungsi untuk mengarahkan user keluar dari aplikasi. Tampilan akhir halaman *Game* Petualangan Si Arjuna dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16. Halaman Menu Akhir Game

4.1.9. Implementasi Halaman Kuis

Pada halaman kuis pengenalan karakter tokoh pendawa dan punakawan, terdapat soal – soal untuk mengukur sejauh mana pemahaman user terhadap materi yang diberikan. Tampilan dari halaman kuis pengenalan karakter tokoh pewayangan pendawa dan punakawan dapat dilihat pada gambar 4.17.

Pada halaman terakhir Game terdapat menu yang harus dipilih. Tombol Back Menu pengguna akan diarahkan ke halaman awal. Sedangkan tombol Wipe Menu pengguna akan diarahkan ke halaman Game kembali dengan permainan yang sama. Sedangkan tombol Exit berfungsi untuk mengakhiri user keluar dari aplikasi. Tampilan akhir halaman Game Petalagan Si Aruna dapat dilihat pada

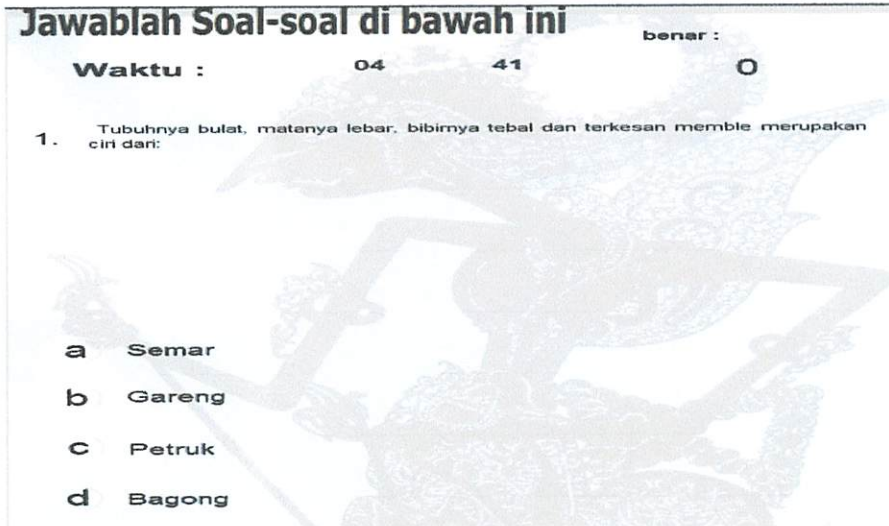
gambar 4.16.



Gambar 4.16. Halaman Menu Akhir Game

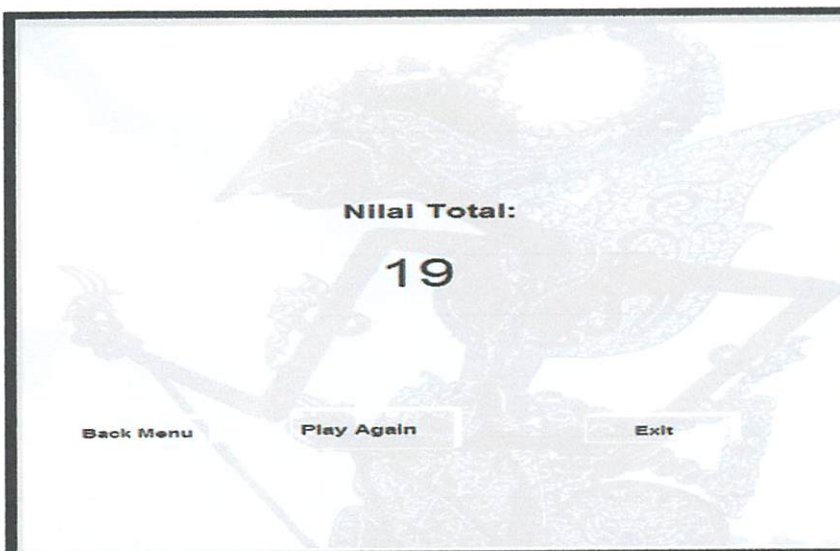
4.1.9. Implementasi Halaman Kuis

Pada halaman kuis pengenalan karakter tokoh pendawa dan panakawan terdapat soal – soal untuk mengukur sejauh mana pemahaman user terhadap materi yang diberikan. Tampilan dari halaman kuis pengenalan karakter tokoh pendawa dan panakawan dapat dilihat pada gambar 4.17.

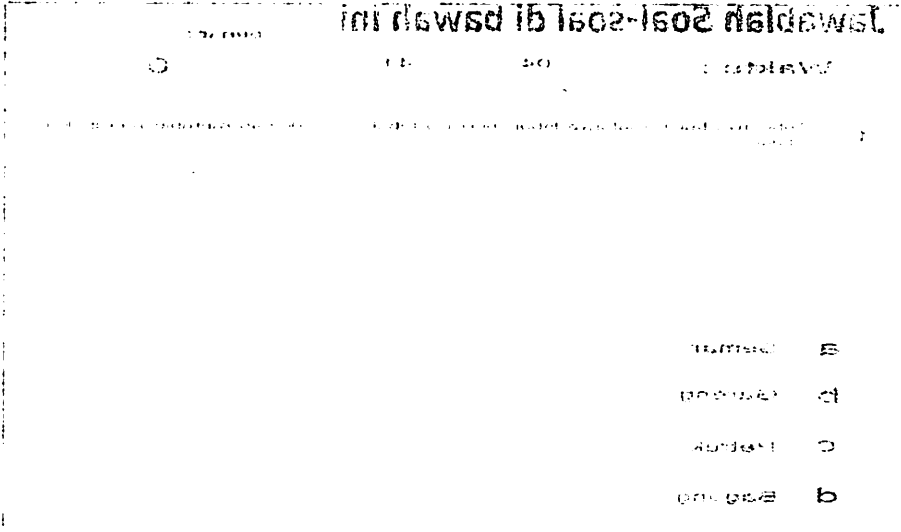


Gambar 4.17. Halaman Kuisisioner

Pada halaman *Kuisisioner* terdapat soal yang harus dijawab dengan benar dan dibatasi dengan waktu dan nilai dan jawaban akan muncul setelah soal yang dijawab selesai. Setelah soal selesai dijawab akan menampilkan informasi, yaitu informasi yang meliputi tampilan nilai dan menu yang harus dipilih. Tombol Back Menu, pengguna akan diarahkan ke halaman awal. Sedangkan tombol Play Again, pengguna akan diarahkan pada halaman kuisisioner kembali dengan pertanyaan yang random atau berbeda. Sedangkan tombol Exit berfungsi untuk mengarahkan user kembali ke menu sebelumnya. Tampilan akhir halaman penilaian dan menu dapat dilihat pada gambar 4.18.

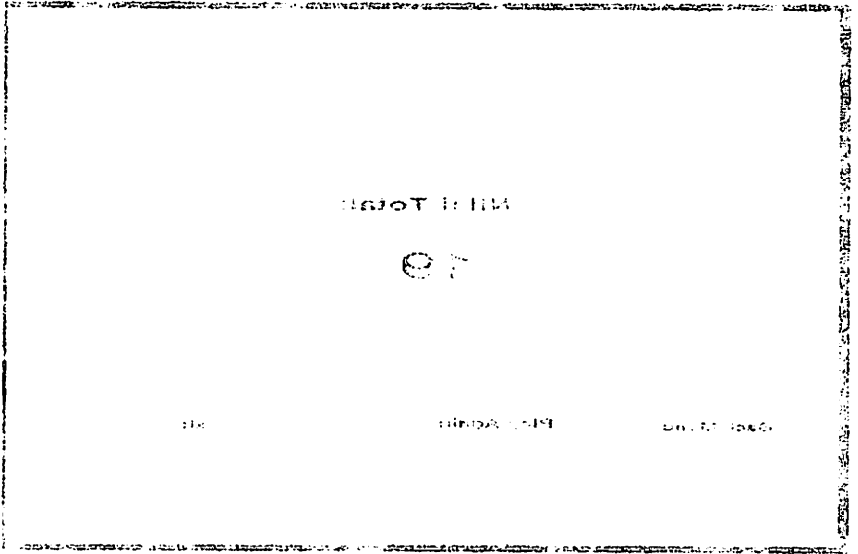


Gambar 4.18. Halaman Akhir Kuisisioner



Gambar 4.17. Halaman Kuis

Pada halaman Kuis, terdapat soal yang harus dijawab dengan benar dan dibatasi dengan waktu dan nilai dan jawaban akan muncul setelah soal yang dijawab selesai. Setelah soal selesai dijawab akan menampilkan informasi yaitu informasi yang meliputi tampilan nilai dan menu yang harus dipilih. Tombol back akan berguna akan diarahkan ke halaman awal. Sedangkan tombol play/again berguna akan diarahkan pada halaman kuis. Kembali dengan pertanyaan yang random akan berbeda. Sedangkan tombol Exit bertujuan untuk mengarahkan user kembali ke menu sebelumnya. Tampilan akhir halaman penilaian dan menu dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4.18. Halaman akhir Kuis

4.2. Pengujian

Pengujian adalah tahapan penilaian terhadap media pembelajaran yang dibuat. Pengujian bertujuan untuk mengetahui hasil dari jalannya aplikasi tersebut, dan hasil yang diperoleh dari media pembelajaran tersebut terhadap meningkatnya pemahaman pengguna akan cerita pewayangan jawa dan karakter tokoh pendawa dan punakawa.

4.2.1. Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional bertujuan untuk mengetahui hasil dari jalannya aplikasi yang dibuat dengan menggunakan Adobe Flash Cs 5. Hasil pengujian fungsional terhadap aplikasi media pembelajaran, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 4.1. Hasil Pengujian Fungsional

No	Fungsi	Hasil
1	Halaman Utama	Ok
2	Halaman Cerita wayang	Ok
3	Halaman Materi Macam Wayang Kulit	Ok
4	Halaman Materi Macam-Macam Wayang	Ok
5	Halaman Materi Sejarah Wayang Kulit	Ok
6	Halaman Pagelaran Karakter Wayang Pendawa	Ok
7	Halaman Pagelaran Karakter Wayang Punakawan	Ok
8	Halaman Game Petualangan Arjuna	Ok
9	Halaman Kuis Sejarah dan Karakter Wayang	Ok
10	Tombol - Tombol Menu	Ok
11	Tombol - Tombol Navigasi	Ok
12	Tombol - Tombol Kuis	Ok
13	Tombol Keluar	Ok
14	Tombol – Tombol Pada Game Petualangan	Ok
15	Tombol –Tombol Video Pagelaran Wayang	Ok

Dari hasil pengujian tersebut, hasil yang diperoleh adalah semua fungsi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.

4.2. Pengujian

Pengujian adalah tahapan penelitian terhadap media pembelajaran yang dibuat. Pengujian bertujuan untuk mengetahui hasil jalannya aplikasi tersebut dan hasil yang diperoleh dari media pembelajaran tersebut terhadap minat, motivasi, pemahaman pengguna di media pembelajaran java dan karakter tokoh pendawa dan punakawan.

4.2.1. Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional bertujuan untuk mengetahui hasil dari jalannya aplikasi yang dibuat dengan menggunakan Adobe Flash Cs 5. Hasil pengujian fungsional terhadap aplikasi media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian Fungsional

No	Fungsi	Hasil
1	Halaman Utama	OK
2	Halaman Cerita Wayang	OK
3	Halaman Materi Macam-Macam Wayang Lain	OK
4	Halaman Materi Macam-Macam Wayang	OK
5	Halaman Materi Sejarah Wayang Kulit	OK
6	Halaman Pagelaran Karakter Wayang Pendawa	OK
7	Halaman Pagelaran Karakter Wayang Punakawan	OK
8	Halaman Game Permainan Arjuna	OK
9	Halaman Kuis Sejarah dan Karakter Wayang	OK
10	Tombol - Tombol Menu	OK
11	Tombol - Tombol Navigasi	OK
12	Tombol - Tombol Kuis	OK
13	Tombol Keluar	OK
14	Tombol - Tombol Pada Game Permainan	OK
15	Tombol - Tombol Video Pagelaran Wayang	OK

Dari hasil pengujian tersebut hasil yang diperoleh adalah semua fungsi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.

4.2.2. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi Media Pembelajaran Tokoh pewayangan Jawa dilakukan dengan beberapa aplikasi pendukung dapat dilihat pada table 2.

Tabel 4.2. Hasil Pengujian Aplikasi

No.	Pengujian Aplikasi	Hasil
1	Flv dan SWF Player	Ok
2	Flash Player	Ok
3	Flash Movie Player	Ok
4	SWF Flash Player	Ok
5	SWIFF Player	Ok

Dari hasil pengujian aplikasi dengan menggunakan 5 Flash yang berbeda sebagai materi penguji, dapat berhasil disemua flash Player. Sehingga prosentase kelulusan flash player tersebut mencapai 100%.

4.2.3. Pengujian Terhadap User

Perolehan meningkatnya pengetahuan masyarakat tentang cerita dan karakter wayang Pandawa dan Punakawandidapat dari hasil penerapan media pembelajaran tersebut kepada seseorang. Karena kemampuan seseorang berbeda-beda maka dilakukanlah pengujian kepada 10 orang user yang merupakan pengguna aplikasi ini. Hasil pengujian pada user dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 4.3. Hasil Pengujian Terhadap User

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?	80%	20%
2	Apakah Desain aplikasi menarik ?	80%	20%
3	Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami ?	80%	20%
4	Apakah pengguna dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut ?	90%	10%
5	Apakah media interaktif Pengenalan Karakter Wayang Pandawa dan Punakawan	80%	20%

4.2.2. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi Media Pembelajaran E-Book *power point* akan dilakukan dengan beberapa aplikasi pendukung dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 4.2. Hasil Pengujian Aplikasi

No.	Pengujian Aplikasi	Hasil
1	Flash Player	OK
2	Flash Player	OK
3	Flash Movie Player	OK
4	SWF Flash Player	OK
5	SWF Player	OK

Dari hasil pengujian aplikasi dengan menggunakan 5 flash yang berturut-turut sebagai materi pengujian dapat berhasil di semua flash player. Sehingga persentase kelulusan flash player tersebut mencapai 100%.

4.2.3. Pengujian Terhadap User

Perubahan meningkatnya pengetahuan masyarakat tentang *computer* dan karakter *wayang* budaya dan *panakawandibabat* dari hasil pengujian media pembelajaran tersebut kepada seseorang. Karena kemampuan seseorang berbeda-beda maka dilakukanlah pengujian kepada 10 orang user yang merupakan pengguna aplikasi ini. Hasil pengujian pada user dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 4.3. Hasil Pengujian Terhadap User

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?	80%	20%
2	Apakah Desain aplikasi menarik ?	80%	20%
3	Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami ?	80%	20%
4	Apakah pengguna dapat menangkap materi dan mengikuti pelajaran-pelajaran yang ada dalam media pembelajaran tersebut ?	90%	10%
5	Apakah media interaktif pembelajaran Karakter <i>Wayang</i> Budaya dan <i>Panakawan</i>	80%	20%

	mudah digunakan ?		
6	Apakah aplikasi ini layak untuk Diaplikasikan kepada Masyarakat Umum?	100%	0%
7	Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan Dalam Mengenal Tokoh Pendawa dan punakawan?	100%	0%

Dari hasil pengujian terhadap user, pengujian pertama yang menyatakan bahwa 80% user menyatakan Aplikasi ini mudah digunakan dan pengujian keempat menyatakan bahwa 90% user dapat menagkap materi dan mengikuti pelatihan dalam media pembelajaran tersebut. Sehingga media pengenalan tokoh pewayangan mudah diterima dan dipahami masyarakat umum.

		mudah digunakan ?	
6	100%	Apakah aplikasi ini layak untuk Dipublikasikan kepada Masyarakat Umum?	0%
7	100%	Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan Dalam Menganalisa Tokoh Budaya dan Puncakannya?	0%

Dari hasil pengujian terhadap user, pengujian pertama yang dilaksanakan bahwa 80% user menyatakan Aplikasi ini mudah digunakan dan pengujian kedua menyatakan bahwa 90% user dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan dalam media pembelajaran tersebut. Sehingga media pengajaran tokoh budaya sudah diterima dan dipahami masyarakat umum.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pembuatan Media Pembelajaran Tokoh Pewayangan Jawa berbasis Multimedia adalah untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam mengenal dan belajar kebudayaan Indonesia yang semakin hari ditinggalkan oleh masyarakat , maka kesimpulan yang dapat diambil adalah :

1. Dari hasil pengujian fungsional yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa semua fungsi pada aplikasi media pembelajaran dan pengenalan karakter dan seni budaya pewayangan jawa berjalan dengan baik.
2. Dari hasil pengujian 5 Flash Player yang berbeda telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa Flash Playeri didapatkan hasil prosentase sebesar 100% lulus pengujian.
3. Dari hasil pengujian terhadap user, pengujian pertama yang menyatakan bahwa 80% user menyatakan Aplikasi ini mudah digunakan dan pengujian keempat menyatakan bahwa 90% user dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan dalam media pembelajaran tersebut. Sehingga media pengenalan tokoh pewayangan mudah diterima dan dipahami masyarakat umum dengan baik.

5.2. Saran

Untuk menjadikan aplikasi lebih sempurna. Penulis memberikan saran sekiranya untuk acuan tambahan dan pertimbangan.

1. Media pembelajaran karakter tokoh wayang perlu adanya tambahan tokoh karakter yang lebih banyak.
2. Game pewayangan sebaiknya ditambah level dan penggunaan keyboard di tambah sebagai media untuk menjalankan game.
3. Perlu adanya suara setiap karakter tokoh pewayangan.
4. Video pembuatan wayang kulit perlu ditambah dalam menu video pagelaran wayang kulit.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pembuatan Media Pembelajaran Tokoh Pewayangan Jawa berbasis Multimedia adalah untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam mengenal dan belajar kebudayaan Indonesia yang semakin hari diinggalkan oleh masyarakat, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah :

1. Dari hasil pengujian for sionul yang dilakukan didapatkan hasil bahwa semua yang pada aplikasi media pembelajaran dan pengontrol karakter dan seni budaya pewayangan Jawa dengan baik.
2. Dari hasil pengujian 5 Hasil Payer yang berbeda telah dilakukan didapatkan hasil bahwa Hasil Payeri didapatkan hasil persentase sebesar 100% lulus pengujian.
3. Dari hasil pengujian terhadap user pengujian pertama yang menyatakan bahwa 80% user menyatakan Aplikasi ini mudah digunakan dan pengujian kedua menyatakan bahwa 90% user dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan dalam media pembelajaran tersebut. Sehingga media pembelajaran tokoh pewayangan mudah diterima dan dipahami masyarakat umum dengan baik.

5.2. Saran

- Untuk menjadikan aplikasi lebih sempurna. Penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :
1. Media pembelajaran karakter tokoh wayang perlu adanya tambahan tokoh karakter yang lebih banyak.
 2. Game pewayangan sebaiknya ditambah level dan penggunaan keyboard di tambah sebagai media untuk menjalankan game.
 3. Perlu adanya suara setiap karakter tokoh pewayangan.
 4. Video pembuatan wayang kulit perlu ditambah dalam menu menu pagelaran wayang kulit.

DAFTAR PUSTAKA

- Endraswara, Suwardi. 2006. *Mistik Kejawen: Sinkretisme, Simbolisme dan Sufisme dalam Budaya Spiritual Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Narasi.
- Ki Hadjar Dewantara. 2013. *Bagian Pertama; Pendidikan*. Yogyakarta : Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Nur Amin Fattah, 1984. *Metode Da'wah Wali Songo*. Jakarta: TB.Bahagia
- Purwadi.2007. *Jurnal kebudayaan Jawa : Pendidikan Budi Pekerti dalam Seni Pewayangan*). Yogyakarta : Narassi.
- Rahmad Widiyanto.2010. *Teknik Profesional Photoshop*.Jakarta : PT. Elex Komputindo.
- Sri Mulyono, Ir. 1979. *Simbol dan Mekanisme Wayang*.Singapura: Gunung Agung
- Sunarto. 1989. *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tedi Sutardi.2007. *Antropologi :Mengungkap Keragaman Budaya*. Jakarta : Grafindo.
- Widada. H. 2009. *Cara Mudah Membuat Animasi Flash*. Jakarta: Cakrawala.

DAFTAR PUSTAKA

- Endangwara, Suwardi. 2006. *Alat-alat Keperawatan Simbolis dan Sistem dalam Budaya Spiritual Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Nuansa.
- Ki Hadjar Dewantara. 2013. *Bagian Pertama Pendidikan Yogyakarta* : Majelis Forum Persatuan Tamansiswa.
- Nur Amin Fatmahan. 1984. *Arwah Da'irah Wali Songo*. Jakarta: TB Balai Bahasa
- Purwadi. 2007. *Aspek Keperawatan Jawa : Pendidikan Bagi Perawat dalam Seni Perawatan*. Yogyakarta : Nuansa.
- Rahmad Widiyanto. 2010. *Teknik Profesional Perawatan*. Jakarta : PT. Alfabeta Komputindo.
- Sri Mulyono. in 1979. *Simbol dan Mekanisme Himpun Singapur*. Gunung Agung
- Suanto. 1989. *Wacana Kritis Pura Gya Yogyakarta*. Jakarta: Balai Pustaka
- Tedi Suardi. 2007. *Antropologi : Mengungkap Keragaman Budaya*. Jakarta : Gramedia
- Wibada. in 2009. *Cerita Mula Mula Jember*. Jember: Cakrajaya

LAMPIRAN

WARRIOR



**INTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
Jl. Karanglo Km. 2 Malang**

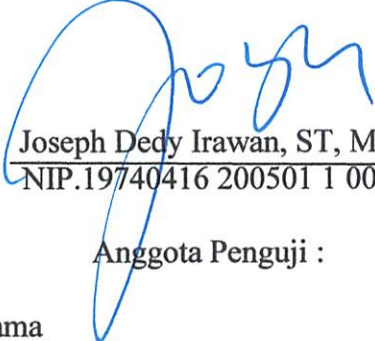
**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

Nama : Muchtar Luthfi
NIM : 09.18.118
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Media Pembelajaran Tokoh Pewayangan Jawa Pandawa dan
Punakawan Berbasis Multimedia

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1)
pada :
Hari : Jum'at
Tanggal : 20 Agustus 2014
Nilai : 83,4 (A)

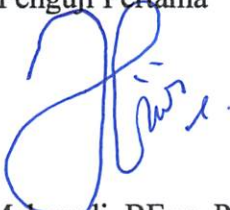
Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji

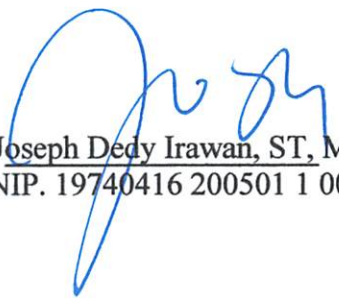

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP.19740416 200501 1 002

Anggota Penguji :

Penguji Pertama


Ali Mahmudi, BEng, PhD
NIP.P.1031000429

Penguji Kedua


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 19740416 200501 1 002



INTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
Jl. Karanglo Km. 2 Malang

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Muchtar Luthfi
NIM : 09.18.118
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Media Pembelajaran Tokoh Pewayangan Jawa Pandawa dan Punakawan Berbasis Multimedia

Dosen Penguji I	1. Perbaiki Daftar Tabel
	2. Tambahkan Tentang Kami
	3. Perbaiki Pada Nilai Quis
	4. Back Menu, Play Again, Back
Dosen Penguji II	1. Sistem Penilaian Belajar atau Quis

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Ali Mahmudi, BEng, PhD
NIP.P.1031000429

Penguji Kedua

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 19740416 200501 1 002

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Dr. Aryanto Soetedjo, ST, MT
NIP. 1030800417

Dosen Pembimbing II

Suryo Adi Wibowo, ST, MT
NIP.P. 1031000438

Malang, 21 Oktober 2013

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Kesediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Dr. Aryuanto Soetedjo, ST. MT.**
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

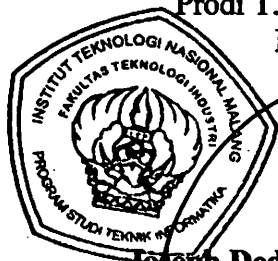
Nama : MUCHTAR LUTHFI
Nim : 0918118
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya bapak bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / ~~Pendamping~~ *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

Media Pembelajaran Sejarah Toko Pewayangan Jawa Menggunakan Adobe Flash

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik. Demikian permohonan kami dan atas kesediaan bapak kami sampaikan terima kasih.

Prodi T. Informatika S-1
Ketua,



Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,

MUCHTAR LUTHFI

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : MUCHTAR LUTHFI

Nim : 0918118

Program Studi : Teknik Informatika

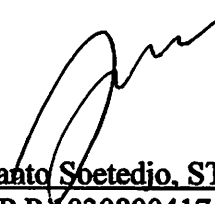
Dengan ini menyatakan bersedia / ~~tidak bersedia~~ *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

Media Pembelajaran Sejarah Toko Pewayangan Jawa Menggunakan Adobe Flash

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, _____

Hormat Kami,



Dr. Aryuanto Soetedjo, ST. MT.
NIP.P.1030800417

Catatan :

Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i yg bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut

*) coret yang tidak perlu

Form S-3b

Malang, 21 Oktober 2013

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Kesiediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Suryo Adi Wibowo,ST.MT
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

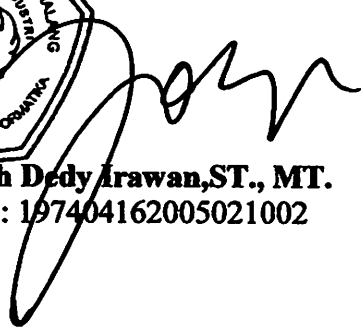

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MUCHTAR LUTHFI
Nim : 0918118
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / Pendamping *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

Media Pembelajaran Sejarah Toko Pewayangan Jawa Menggunakan Adobe Flash

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik. Demikian permohonan kami dan atas kesiediaan bapak kami sampaikan terima kasih.

Prodi T. Informatika S-1
Ketua,


Joseph Dedy Irawan,ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,

MUCHTAR LUTHFI

Form S-3a

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL

Jln. Bendungan Sigura-gura No. 2

Jln. Raya Karanglo Km2

MALANG

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : MUCHTAR LUTHFI

Nim : 0918118

Program Studi : Teknik Informatika

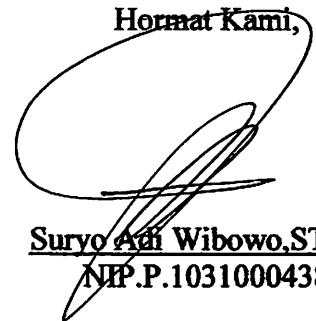
Dengan ini menyatakan bersedia / tidak bersedia *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

Media Pembelajaran Sejarah Toko Pewayangan Jawa Menggunakan Adobe Flash

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, _____

Hormat Kami,



Suryo Adi Wibowo, ST.MT
NIP.P.1031000438

Catatan :

Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i yg bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut

*) coret yang tidak perlu

Form S-3b



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Nomor : ITN-247/T.INF/TA/2014
Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

1 April 2014

Kepada : Yth. Sdr. Dr. Aryunto Soetedjo, ST, MT
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional
M a l a n g

Dengan hormat

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : MUCHTAR LUTHFI
Nim : 0918118
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal ;

22 Maret 2014 – 22 September 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional Malang
Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP : 197404162005021002

Form S-4a



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Nomor : ITN-247/T.INF/TA/2014 1 April 2014
Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Sdr. Suryo Adi Wibowo, ST, MT
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional
M a l a n g

Dengan hormat
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :


Nama : MUCHTAR LUTHFI
Nim : 0918118
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal ;

22 Maret 2014 – 22 September 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S1

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005021002

Form S-4a



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Fakultas Teknologi Nasional Malang

Program Studi Teknik Informatika S1

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muchtar Luthfi
NIM : 0918118
Masa Bimbingan : 22 Maret 2014 – 22 September 2014
Judul Skripsi : MEDIA PEMBELAJARAN TOKOH PEWAYANGAN JAWA
BERBASIS MULTIMEDIA

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	13/5/14	- Batasan masalah lebih diperjelas - Rancangan narasumber	
2	20/5/14	- Rancangan akhir	
3	21/7/14	Bab 1 - U	
4			
5			




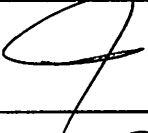

Malang, April 2014
Dosen Pembimbing 1

Dr. Aryunto Soetedjo, ST. MT.
NIP.P.1030800417

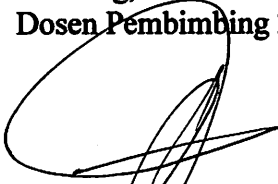


FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muchtar Luthfi
NIM : 0918118
Masa Bimbingan : 22 Maret 2014 s/d 22 September 2014
Judul Skripsi : **MEDIA PEMBELAJARAN TOKOH PEWAYANGAN JAWA
PANDAWA DAN PUNAKAWAN BERBASIS MULTIMEDIA**

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	13/06/2014	Bab II - pengurangan materi tentang pewayanagn - Sumber dari materi	
2	20/06/2014	Bab III - Flowchart Program kurang sesuai - Flowchart Game kurang sesuai	
3	21/07/2014	Bab IV - Implementasi halaman tampilan kurang - Kesimpulan pada hasil pengujian	
4	03/08/2014	Bab IV - Pengujian Aplikasi kurang - Kesimpulan belum ada	
5	07/08/2014	Bab V - Kesimpulan tidak sesuai dengan hasil pengujian. - Saran Kurang spesifik terhadap kekurangan program.	

Malang, Juni 2013
Dosen Pembimbing 2



Suryo Adi Wibowo. ST. MT.
NIP.P.1031000438



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Mochamad Luthfi
 NIM : 0018118
 Masa Bimbingan : 22 Januari 2014 s.d 22 September 2014
 Judul Skripsi : BANDA W A DAN PUNAK W A N BERBASIS MULTIMEDIA
 MIDIA BERBASIS ARAHAN TOKOH BERBASIS MULTIMEDIA

No.	TANGGAL	URAIAN	PENYIMPINGAN
1	13/06/2014	Bab II - pengembangan materi tentang - pengembangan - sumber dari materi	
2	20/06/2014	Bab III - Flowchart Program kurang sesuai - Flowchart Game kurang sesuai	
3	21/07/2014	Bab IV - Implementasi halaman tampilan - kurang - Kesimpulannya pada hasil penelitian	
4	07/08/2014	Bab IV - Penelitian Aplikasi kurang - Kesimpulannya belum ada	
5	07/08/2014	Bab V - Kesimpulannya tidak sesuai dengan hasil - penelitian. - Saran kurang spesifik terhadap - kekurangan program.	

Malang, Juni 2013
 Dosen Pembimbing 2

LAMPIRAN

ACTION SCRIPT PADA HALAMAN HOME

Script Background Frame

```
stop();  
fscommand("fullscreen", "true");  
var my_sound:Sound = new Sound();  
my_sound.attachSound("sound");  
my_sound.start(0,99999999);
```

Script Tombol Cerita

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(76);  
}
```

Script Tombol Video

```
on (press) {  
    loadMovieNum("video wayang.swf", 0);  
}
```

Script Tombol Game

```
on (press) {  
    loadMovieNum("intro.swf", 0);  
}
```

Script Tombol Kuis

```
on (press) {  
    loadMovieNum("soal.swf", 0);  
}
```

ACTION SCRIPT PADA TOMBOL HALAMAN UTAMA

Script Tombol Wayang Kulit

```
on (release) {  
    gotoAndStop(116);  
  
}
```

Script Tombol Pandawa

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(80);  
  
}
```

Script Tombol Punakawan

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(120);  
  
}
```

Script Tombol Sejarah Wayang

```
on (release) {  
    gotoAndPlay("buku");  
  
}
```

Script Tombol Back

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(75);  
  
}
```

ACTION SCRIPT PADA HALAMAN WAYANG KULIT

Script Tombol Navigasi Pengenalan Wayang Kulit

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(160);
```

```
}
```

```
on (release){  
    gotoAndStop(165);
```

```
}
```

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(170);
```

```
}
```

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(175);
```

```
}
```

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(180);
```

```
}
```

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(185);
```

```
}
```

Script Tombol Back

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(76);
```

```
}
```

ACTION SCRIPT PADA HALAMAN PUNAKAWAN

Script Tombol Navigasi Punakawan

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(135);  
}
```

```
on (release){  
    gotoAndStop(140);  
}
```

```
on (release){  
    gotoAndStop(145);  
}
```

```
on (release){  
    gotoAndStop(150);  
}
```

Script Tombol Back

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(76);  
}
```

ACTION SCRIPT PADA HALAMAN PANDAWA

Script Tombol Navigasi Pandawa

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(91);  
}  
on (release){  
    gotoAndStop(85);  
}  
on (release){  
    gotoAndStop(1105);  
}  
on (release){  
    gotoAndStop(100);  
}  
on (release){  
    gotoAndStop(95);  
}  
Script Tombol Back  
on (release) {  
    gotoAndPlay(76);  
}
```

ACTION SCRIPT PADA HALAMAN VIDEO

Script Tombol Video

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(30);  
}  
on (rollOver) {  
    var my_sound:Sound = new Sound();  
    my_sound.attachSound("floop");  
    my_sound.start(0,1);  
}
```

Script Back Video

```
on (press) {  
    loadMovieNum("wayang.swf", 0);  
}
```

Script Back Video

```
stop();  
fscommand("quit", "true");
```

ACTION SCRIPT PADA WAKTU GAME

Script Waktu Game

```
var life:Number = 4;
fps = 0;
detik = 20;
menit = 1;
jam = 0;
onEnterFrame = function () {
    if (detik<10) {
        second = "0"+detik;
    } else {
        second = detik;
    }
    fps++;
    if (fps == 12) {
        fps = 0;
        detik -= 1;
    }
    if (detik < 0) {
        lifeKurang();
        if(this.life < 1){
            gotoAndStop(3);
        }
    } else{
        detik = 20;
        gotoAndStop(1);
    }
}
```

ACTION SCRIPT PADA FRAME GAME

Script Frame Game

```
onClipEvent (load) {  
    duplicateMovieClip(this.star, "star2", 5);  
    this.star2._x=this.star._x+this.star._width-3;  
    starStartx=this._x;  
    starspeed=5;  
}  
onClipEvent (enterFrame) {  
    if (_root.pesawat.scrollStart==1) {  
        this._x=this._x-starspeed;  
    }  
    if (this._x<=(starStartx-this.star._width)) {  
        this._x=starStartx-starspeed;  
    }  
}
```


ACTION SCRIPT PADA WAYANG ARJUNA

Script Wayang Arjuna

```
onClipEvent (load) {
    lrspeed = 20;
    udspeed = 10;
    _root.laser._visible=0;
    jumhlaser=1;
    scrollStart = 0;
    scrollx = _root.mainstar.star._width/3;
}

onClipEvent (enterFrame) {
    if (Key.isDown(Key.RIGHT)) {
        if (this._x < scrollx) {play();
            this._x = this._x+lrspeed;
        } else {play();
            scrollStart = 1;
        }
    } else if (Key.isDown(Key.LEFT)) {
        play();
        this._x = _x-lrspeed;
    } else if (Key.isDown(Key.UP)) {
        play();
        this._y = _y-udspeed;
    } else if (Key.isDown(Key.DOWN)) {
        play();
        this._y = _y+udspeed;
    }
}
```

```
else{stop();}

    //if (this._x<=80) {
    //    this._x=80;
    //} else if (this._x>=730) {
        //this._x=730;
    if (this._y<=350) {
        this._y=350;
    }
    if (this._y>=500) {
        this._y=500;
    }
    if (Key.isDown(Key.CONTROL)) {
        jumlahlaser++;
        duplicateMovieClip(_root.laser, "laser"+jumlahlaser,
jumlahlaser);
        _root.soundshot.gotoAndPlay(2);
        _root.laser._visible = 1;
        var my_sound:Sound = new Sound();
        my_sound.attachSound("guns");
        my_sound.start(0,1);
    }
}
```

ACTION SCRIPT PADA MUSUH

Action Script Musuh

```
onClipEvent (load) {  
    _root.laserMusuh._visible=0;  
    jumlahlaserMusuh=1;  
    function speedposRandom() {  
        this._x=850;  
        this._y=random(100)+400;  
        enemyspeed=random(10)+1;  
        this.gotoAndStop(1);  
    }  
    speedposRandom();  
}  
onClipEvent (enterFrame) {  
    if (_root.pesawat.scrollStart==1) {  
        this._x=this._x-enemyspeed-_root.mainstar.starspeed;  
    } else {  
        this._x=this._x-enemyspeed;  
    }  
    if (this._x<-25) {  
        speedposRandom ();  
    }  
}
```

ACTION SCRIPT PADA NYAWA

Action Script Nyawa

```
enemyCount=4;
score=0;
if(score==10){
    _root.gotoAndStop(2);
}
for (i=2; i<enemyCount; i++) {
    duplicateMovieClip(monster1, "monster"+i, i+100);
}
```

ACTION SCRIPT SOAL KUIS RANDOM

Action Script Soal Random

```
stop();
//--buat function array acakaduk
Array.prototype.acakaduk = function() {
    for (i=0; i<this.length; i++) {
        var tmp = this[i];
        var acakaduk = random(this.length);
        this[i] = this[acakaduk];
        this[acakaduk] = tmp;
    }
}
```

```

};

var array_soal = [];
var array_tanya = [];
var array_pilihan_a = [];
var array_pilihan_b = [];
var array_pilihan_c = [];
var array_pilihan_d = [];
var array_jwb = [];

var jawabku;
var nobaru;
var totalsoal;
var limit_soal;

clearInterval(_root.brs);

//---tombol jawab pilihan dan cek jawaban
_root.tombol_a_btn.onRelease = function() {
    _root.jawabku = "a";
    cek_jwb();
    _root.nobaru++;
    tampil_soal(_root.nobaru);
};

_root.tombol_b_btn.onRelease = function() {
    _root.jawabku = "b";
    cek_jwb();
    _root.nobaru++;
    tampil_soal(_root.nobaru);
};

```

```

_root.tombol_c_btn.onRelease = function() {
    _root.jawabku = "c";
    cek_jwb();
    _root.nobaru++;
    tampil_soal(_root.nobaru);
};

_root.tombol_d_btn.onRelease = function() {
    _root.jawabku = "d";
    cek_jwb();
    _root.nobaru++;
    tampil_soal(_root.nobaru);
};

//---nilai awal(mengambil data dari XML)
mysoal = new XML();
mysoal.ignoreWhite = true;
mysoal.load("Soal.xml");
mysoal.onLoad = function() {
    _root.limit_soal = mysoal.firstChild.attributes.jml;
    _root.totalsoal = mysoal.firstChild.childNodes.length;
    _root.nomorsoal_txt.text = "0";
    _root.benar = 0;
    _root.nilai_txt.text = "0";
    for (i=0; i<_root.totalsoal; i++) {
        _root.array_soal[i] = i;
    }
}

```

```

    _root.array_soal.acakaduk();

    for (j=0; j<_root.limit_soal; j++) {

        _root.array_tanya[j] =
        mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[0].childNodes[0].t
        oString();

        _root.array_pilihan_a[j] =
        mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[1].childNodes[0].
        nodeValue;

        _root.array_pilihan_b[j] =
        mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[2].childNodes[0].
        nodeValue;

        _root.array_pilihan_c[j] =
        mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[3].childNodes[0].
        nodeValue;

        _root.array_pilihan_d[j] =
        mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[4].childNodes[0].
        nodeValue;

        _root.array_jwb[j] =
        mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[5].childNodes[0].
        nodeValue;

    }

    tampil_soal(0);

};

//---menampilkan soal dari Array
function tampil_soal(x):Void {
    clearInterval(_root.brs);
    _root.brs = setInterval(counter, 1000);
    if (x<array_tanya.length) {
        _root.soal_txt.text = _root.array_tanya[x];
        _root.pilihanjwb_a_txt.text = _root.array_pilihan_a[x];
        _root.pilihanjwb_b_txt.text = _root.array_pilihan_b[x];
        _root.pilihanjwb_c_txt.text = _root.array_pilihan_c[x];
    }
}

```

```

    _root.pilihanjwb_d_txt.text = _root.array_pilihan_d[x];
    _root.jawaban = _root.array_jwb[x];
    _root.nobaru = x;
    _root.nomorsoal_txt.text = x+1+ ".";
} else {
    hitung_nilai();
    _root.gotoAndStop(2);
}
}

//---cek jawaban
function cek_jwb():Void {
    //--membandingkan antara jawabku dengan jawaban
    if (_root.jawabku == _root.jawaban) {
        //-- bila benar maka nilai bertambah
        _root.benar += 1;
        _root.nilai_txt.text = _root.benar;
    }
}

//---hitung nilai akhir
function hitung_nilai():Void {
    _root.nilaiakhir = Math.ceil((75/_root.array_tanya.length)*_root.benar);
}

```


ACTION SCRIPT PLAY AGAIN

Action Script Play Again

```
stop();  
  
//---kembali ke Soal Latihan  
_root.cobalagi_btn.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(1);  
};  
  
//---Tampil nilai akhir  
clearInterval(_root.brs);  
  
_root.nilaiakhir_txt.text = _root.nilaiakhir;  
  
clearInterval(_root.brs);  
  
_root.Pesankalimat_txt.text = _root.nilaiakhir;
```

ACTION SCRIPT TIMER KUIS

Script Timer Kuis

```
stop();  
  
fps = 0;  
  
detik = 0;  
  
menit = 5;  
  
jam = 0;  
  
onEnterFrame = function () {  
    if (detik < 10) {  
        second = "0"+detik;  
    } else {  
        second = detik;  
    }  
}
```

```

    if (menit<10) {
        minute = "0"+menit;
    } else {
        minute = menit;
    }
    fps++;

    if (fps == 12) {
        fps = 0;
        detik -= 1;
        if(detik==0){
            if(menit==0){
                _root.gotoAndStop(3);
            }
        }
        if (detik < 0) {
        }
    }
};

function lifeKurang(){//life dari bawang putih berkurang 1
    this.life --;
    _root["life"+this.life]._visible = false;
}

```

ACTION SCRIPT NILAI AKHIR

Action Script Nilai Akhir

```
stop();  
  
//---kembali ke Soal Latihan  
  
_root.cobalagi_btn.onRelease = function() {  
gotoAndStop(1);  
};  
  
//---Tampil nilai akhir  
  
clearInterval(_root.brs);  
  
_root.nilaiakhir_txt.text = _root.nilaiakhir;  
  
clearInterval(_root.brs);  
  
_root.Pesankalimat_txt.text = _root.nilaiakhir;
```

ACTION SCRIPT BACK MENU

Action Script Back Menu

```
stop();  
  
_root.coba_btn.onRelease = function() {  
gotoAndStop(1);  
}
```

SCRIPT DATABASE BANK SOAL.XML

<test jml="10">

<soal >

<tanya> Apakah sebutan untuk sebuah keluarga didunia pewayangan yang terdiri dari lima orang laki - laki bersaudara pembela dan pejuang kebenaran:

</tanya>

<pilih_a> Punakawan </pilih_a>

<pilih_b> Pandawa Limo </pilih_b>

<pilih_c> Rahwana </pilih_c>

<pilih_d> Kurawa </pilih_d>

<jawab>b</jawab>

</soal>

<soal >

<tanya> Siapakah Nama Saudara Tertua dari Pendawa Lima</tanya>

<pilih_a> Arjuna </pilih_a>

<pilih_b> Bima </pilih_b>

<pilih_c> Yudistira </pilih_c>

<pilih_d> Nakula </pilih_d>

<jawab>c</jawab>

</soal>

<soal >

<tanya> Siapakah Nama Pendawa yang mendapat julukanWijaya/Satrio Penengah Pandowo/ksatria Penengah Pandawa </tanya>

<pilih_a> Yudistira </pilih_a>

<pilih_b> Arjuna </pilih_b>

<pilih_c> Bima </pilih_c>

<pilih_d> Sadewa </pilih_d>

<jawab>b</jawab>

</soal>

SCRIPT DATABASE BANK SOAL.XML

<soal >

<tanya> *Apakah arti Bima dalam bahasa Sansekerta* </tanya>

<pilih_a> *Mengerikan* </pilih_a>

<pilih_b> *Baik* </pilih_b>

<pilih_c> *Jujur* </pilih_c>

<pilih_d> *Kuat* </pilih_d>

<jawab>a</jawab>

</soal>

<soal >

<tanya> *Kalimat Kalimosodo yang menciptakan Adalah...?* </tanya>

<pilih_a> *Sunan Kalijaga* </pilih_a>

<pilih_b> *Sunan Bonang* </pilih_b>

<pilih_c> *Sunan Muria* </pilih_c>

<pilih_d> *Sunan Ampel* </pilih_d>

<jawab>a</jawab>

</soal>

<soal >

<tanya> *Dari Lima bersaudara yang memiliki wajah rupawan atau ganteng adalah* </tanya>

<pilih_a> *Bima* </pilih_a>

<pilih_b> *Nakula* </pilih_b>

<pilih_c> *Sadewa* </pilih_c>

<pilih_d> *Arjuna* </pilih_d>

<jawab>d</jawab>

</soal>

SCRIPT DATABASE BANK SOAL.XML

<soal >

<tanya> *Apakah Nama lain Yudistira* </tanya>

<pilih_a> *Punawarman* </pilih_a>

<pilih_b> *Punakawan* </pilih_b>

<pilih_c> *Puntadewa* </pilih_c>

<pilih_d> *Purwadi* </pilih_d>

<jawab>c</jawab>

</soal>

<soal >

<tanya> *Siapakah dari pendawa Lima yang seperti Rukun Islam kelima atau Rukun Haji:* </tanya>

<pilih_a> *Nakula* </pilih_a>

<pilih_b> *Arjuna* </pilih_b>

<pilih_c> *Yudistira* </pilih_c>

<pilih_d> *Sadewa* </pilih_d>

<jawab>d</jawab>

</soal>

<soal >

<tanya> *Tokoh Pewayangan Yang Berbentuk lucu dan aneh adalah..* </tanya>

<pilih_a> *Punokawan* </pilih_a>

<pilih_b> *Pandawalimo* </pilih_b>

<pilih_c> *Kurawa* </pilih_c>

<pilih_d> *Bahratayudha* </pilih_d>

<jawab>a</jawab>

</soal>

SCRIPT DATABASE BANK SOAL.XML

<soal >

<tanya> Siapakah Tokoh Punakawan yang memiliki bentuk fisik yang unik dan menggambarkan jagad raya.</tanya>

<pilih_a> Gareng </pilih_a>

<pilih_b> Semar </pilih_b>

<pilih_c> Petruk </pilih_c>

<pilih_d> Bagonk </pilih_d>

<jawab>b</jawab>

</soal>

<soal >

<tanya> Pengertian dari Nala Gareng Adalah.. </tanya>

<pilih_a> Hati yang menderita </pilih_a>

<pilih_b> Hati yang susah </pilih_b>

<pilih_c> Hati yang riang </pilih_c>

<pilih_d> Hati yang galau </pilih_d>

<jawab>a</jawab>

</soal>

<soal >

<tanya> Sebutan lain untuk Petruk adalah.. </tanya>

<pilih_a> Dasawarsa </pilih_a>

<pilih_b> Duryudana </pilih_b>

<pilih_c> Dawala </pilih_c>

<pilih_d> Dunggu </pilih_d>

<jawab>c</jawab>

</soal>

SCRIPT DATABASE BANK SOAL.XML

```
<soal >  
<tanya> Kalimat Syahadat dalam dunia pewayangan sering disebut ..  
</tanya>  
<pilih_a> Kalimantan </pilih_a>  
<pilih_b> Kalimata </pilih_b>  
<pilih_c> Kalimat Tasyahud </pilih_c>  
<pilih_d> Kalimosodo </pilih_d>  
<jawab>d</jawab>  
</soal>
```

```
<soal >  
<tanya> Siapakah yang mendapat julukan Kanthong Bolong dalam  
Pewayangan Punakawan: </tanya>  
<pilih_a> Petruk </pilih_a>  
<pilih_b> Bagonk </pilih_b>  
<pilih_c> Semar </pilih_c>  
<pilih_d> Gareng </pilih_d>  
<jawab>a</jawab>  
</soal>
```

```
<soal >  
<tanya> Tokoh Pewayangan yang terdiri dari Gareng, Petruk, Bagong, Semar  
Disebut </tanya>  
<pilih_a> Pandawa </pilih_a>  
<pilih_b> Punawarman </pilih_b>  
<pilih_c> Punakawan </pilih_c>  
<pilih_d> Pawayangan) </pilih_d>  
<jawab>c</jawab>  
</soal>
```


SCRIPT DATABASE BANK SOAL.XML

<soal >

<tanya> *Yang mendapat julukan kesatia kembar adalah...*</tanya>

<pilih_a> *Nakula Pertuk* </pilih_a>

<pilih_b> *Nakula sadewa* </pilih_b>

<pilih_c> *Gareng Petruk* </pilih_c>

<pilih_d> *Arjuna Bima* </pilih_d>

<jawab>*b*</jawab>

</soal>

<soal >

<tanya> *Tubuhnya bulat, matanya lebar, bibirnya tebal dan terkesan memble merupakan ciri dari:*</tanya>

<pilih_a> *Semar*</pilih_a>

<pilih_b> *Gareng* </pilih_b>

<pilih_c> *Petruk* </pilih_c>

<pilih_d> *Bagong* </pilih_d>

<jawab>*d*</jawab>

</soal>

<soal >

<tanya> *Dari Lima Pendawa yang memiliki ajian Kalimasada adalah:*</tanya>

<pilih_a> *Punakawan*</pilih_a>

<pilih_b> *Arjuna* </pilih_b>

<pilih_c> *Yudistira* </pilih_c>

<pilih_d> *Gareng* </pilih_d>

<jawab>*c*</jawab>

</soal>

SCRIPT DATABASE BANK SOAL.XML

```
<soal >  
<tanya> Siapakah Nama Saudara Tertua dari Pendawa Lima:</tanya>  
<pilih_a> Punakawan</pilih_a>  
<pilih_b> Arjuna </pilih_b>  
<pilih_c> Yudistira </pilih_c>  
<pilih_d> Gareng </pilih_d>  
<jawab>c</jawab>  
</soal>
```

```
<soal >  
<tanya> Siapakah yang mendapat julukan Kanthong Bolong dalam  
Pewayangan Punakawan:</tanya>  
<pilih_a> semar </pilih_a>  
<pilih_b> Petruk </pilih_b>  
<pilih_c> Bagong </pilih_c>  
<pilih_d> Gareng </pilih_d>  
<jawab>b</jawab>  
</soal>
```

```
</test>
```