

**KONTRIBUSI PERMAINAN *JAVANESE KICKFUN GAME*
UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN REMAJA
TENTANG WAYANG KULIT**

**Antonius Tri Wibowo^{1*}, Yulius Agung Saputro², Febri Sulistiya³, Alimatus Sahrah⁴
Yusnia Vera Wulandari⁵, Syafi Faiz Abdul Hakim⁶, Tyas Listyowati⁷, I Putu Bagus
Wira Sukmana⁸, Aidil Khairi Yuma⁹**

^{1 2 3 4 5 6 7 8 9} Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

* *Coressponding Author:* antoniustriwibowo@mercubuana-vogya.ac.id

Keterangan

Abstrak

Rekam Jejak:
Submitted; Oktober 2024
Revised; November 2024
Accepted; Desember 2024

Kata Kunci:
Permainan;
Javanese Kickfun Game;
Pengetahuan;
Remaja;
Wayang Kulit.

Remaja sudah banyak yang tidak mengenal dan meninggalkan wayang kulit padahal wayang kulit merupakan peninggalan warisan budaya leluhur Nusantara, maka dari itu perlu dilestarikan dan perlu dikenalkan pada remaja. Dalam penelitian ini, remaja dikenalkan dengan wayang kulit melalui permainan olahraga J-KIG. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan Quasi Eksperimen mengambil data *pre-test* dan *post-test* tanpa melakukan *treatment* tanpa adanya perlakuan khusus. Hasil penelitian ini berdasarkan nilai signifikansi (2-tailed) $0,001 < 0,05$ menunjukkan perbedaan yang signifikan antara variabel awal (*pre-test*) dengan variabel akhir (*post-test*). Kesimpulannya dari data itu menunjukkan terdapat pengaruh signifikan untuk mengenalkan wayang kulit para remaja menggunakan permainan olahraga J-KIG, sehingga ke depannya permainan olahraga J-KIG ini bisa menjadi alternatif untuk mengenalkan wayang kulit pada remaja.

Copyright © 2024

**Antonius Tri Wibowo – Yulius Agung Saputro – Febri Sulistiya – Alimatus Sahrah – Yusnia
Vera Wulandari – Syafi Faiz Abdul Hakim – Tyas Listyowati – I Putu Bagus Wira Sukmana –
Aidil Khairi Yuma**

PENDAHULUAN

Permasalahan kebudayaan merupakan hal sangat penting untuk sebuah negara, karena dari kebudayaanlah sebuah entitas masyarakat akhirnya bisa membentuk suatu negara, tak terkecuali adalah negara Indonesia yang terbentuk dari berbagai suku, agama, dan kebudayaan (Wibowo et al., 2024). Ada ungkapan “kalau ingin menghancurkan sebuah negara maka hancurkanlah kebudayaannya” (Wae, 2020), dari ungkapan itu harusnya kita sebagai bangsa negara harus melakukan usaha untuk tetap menjaga dan melestarikan kebudayaan sehingga tidak punah dikemudian hari. Beberapa tahun ini Indonesia mengalami perdebatan dengan negara tetangga karena budaya kita berupa wayang, pakaian adat, keris dan tarian diklaim oleh negara lain dan dihargai di negara lain, tetapi sebaliknya di negara Indonesia sendiri kebudayaan itu masih belum dihargai, bahkan oleh orang warga Indonesia sendiri simbol kebudayaan Jawa berupa keris dipotong-potong dan dilecehkan oleh sekelompok golongan (Malihah & Kumalasari, 2019).

Studi tahun 2013 menunjukkan bahwa orang gengsi dan malu dalam mempertahankan dan menggunakan budaya lokal, meskipun budaya lokal, terutama Jawa, merupakan jiwa negara (Puspita et al., 2018). Banyaknya media yang selalu mengekspose budaya dari luar seperti budaya barat, budaya *K-Pop*, budaya *Japanese Style* menjadikan budaya Jawa tidak mendapatkan perhatian dari kalangan remaja sehingga memberikan dampak Indonesia menjadi *market* paling besar di dunia bagi perkembangan budaya *K-Pop* berbanding terbalik dengan perkembangan budaya Jawa yang mulai meredup karena ditinggalkan remaja. Dalam riset pendahuluan peneliti menemukan bahwa remaja memiliki minat baik pada permainan dan implementasinya sedang, sedangkan minat pada budaya Jawa khususnya Wayang Kulit Sedang cenderung rendah dan implementasi dalam melihat pertunjukan rendah, sehingga dari hasil itu perlu upaya untuk mengenalkan dan melestarikan Wayang Kulit pada remaja. Data remaja dari badan statistik nasional menunjukkan bahwa jumlah remaja sangat besar yaitu 27,94% dari jumlah penduduk negara Indonesia (Wibowo et al., 2024).

Wayang sendiri merupakan unsur dari budaya yang berasal dari budaya Jawa, di dalam wayang kulit terdapat ajaran yang merupakan fungsi dari wayang yaitu sebagai tontonan (hiburan), tatanan (referensi menata) dan tuntunan (pembimbing) sehingga wayang kulit digunakan oleh para leluhur bangsa nusantara sebagai cara untuk mendampingi keturunan (Malihah & Kumalasari, 2019). Wayang kulit sudah diciptakan dari jaman sejak ribuan tahun lalu ada yang mengatakan sejak jaman kediri, dan merupakan simbol dari setiap tokoh yang menunjukkan karakter dan ajaran sehingga merupakan bisa digunakan untuk mendampingi dan tuntunan (Utomo, 2020). Dalam wayang kulit terdapat tatanan untuk menata masyarakat, lingkungan dan bangsa, selain itu dalam wayang kulit terdapat arahan mengenai hubungan manusia dengan pencipta, manusia dengan alam semesta dan manusia dengan manusia lainnya (Ghani & Ishak, 2011). Maka dari itu sebenarnya wayang kulit memiliki peranan dan merupakan hal yang sangat penting untuk selalu mendapatkan perhatian dan mengenalkan pada generasi muda.

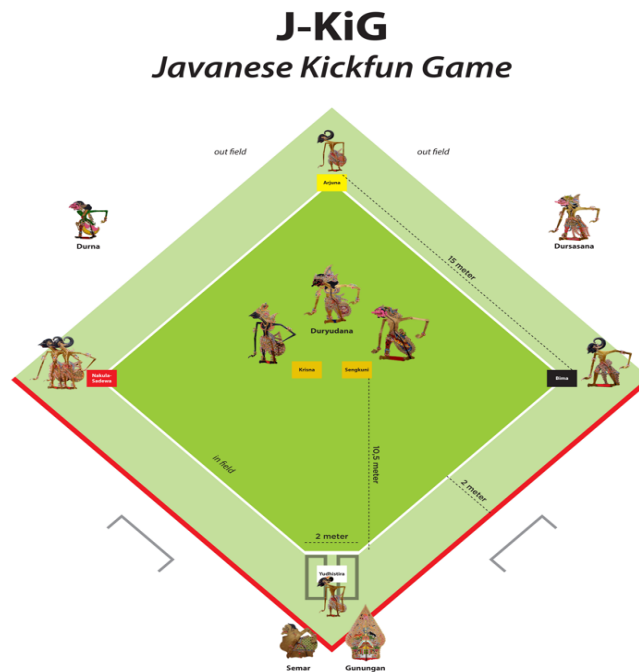
Gunung kidul adalah kabupaten bagian dari Daerah Istimewa Yogyakarta, yang memiliki budaya Jawa yang kuat. Tetapi akhir-akhir ini dengan berkembangnya teknologi dan informasi di masyarakat budaya Jawa khususnya wayang kulit mulai ditinggalkan oleh kalangan remaja (Ghani & Ishak, 2011). Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta adalah merupakan provinsi yang berbasis budaya Jawa karena di provinsi ini terdapat kerajaan yang masih aktif sampai sekarang ini sehingga mengherankan apabila provinsi DIY remajanya malah meninggalkan budaya Jawa terkhusus wayang kulit (Cahya et al., 2017). Oleh karena itu, sangat penting untuk mempromosikan wayang kulit kepada remaja di Gunung Kidul. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan menggunakan inovasi dalam permainan olahraga yang disukai oleh remaja, seperti sepak bola, yang saat ini merupakan olahraga terpopuler di dunia dan sangat disukai oleh remaja (Wibowo et al., 2024).

METODE

Penelitian dalam bentuk pengabdian ini menggunakan metode Quasi Eksperimen dimana hanya memberikan pelatihan dengan mengambil data *pre-test* dan *post-test* tanpa melakukan *treatment* (Sugiyono, 2016). Peneliti memberikan penjelasan kepada sampel yang berjumlah 20 remaja. Pelaksanaan pengabdian ini pada hari Sabtu, 7 September 2024 pada jam 15.30-17.30 WIB. Instrumen tesnya menggunakan tes kognitif J-KIG (Wibowo et al., 2024). Analisis data uji keefektifan produk akhir menggunakan metode pra-eksperimen dengan metode *one group pre-test post-test design*. Uji keefektifan produk dilakukan untuk mengetahui apakah produk permainan J-KIG ini efektif untuk mengenalkan wayang kulit pada remaja. Analisis data menggunakan SPSS versi 27, Proses pengabdian ini dilakukan dengan memberikan penjelasan mengenai karakter wayang tokoh Pandawa dan Kurawa kemudian diberikan penjelasan mengenai permainan J-KIG dan metode cara bermainnya.

Tokoh Pandawa, Kurawa, Semar, Khrisna, Gunungan dijadikan model karena dalam simbol tokoh wayang di atas mudah melekat di kalangan remaja sehingga peneliti menggunakan tokoh itu dengan menggabungkan ke dalam permainan olahraga sepakbola dan softball kemudian peneliti memberi nama permainan Olahraga J-KIG (*Javanese Kickfun Game*). J-KIG sendiri adalah merupakan permainan olahraga yang dikembangkan oleh Antonius Tri Wibowo sebagai sarana untuk mengenalkan wayang kulit pada remaja. Konsep secara detail mengenai permainan olahraga J-KIG ini sebagai berikut:

Bentuk Lapangan



Gambar 1. Bentuk Lapangan

Bentuk lapangan seperti lapangan softball dengan 4 base, yaitu base Yudistira, base Bima, base Arjuna, dan base Nakula Sadewa. Tokoh yang ditampilkan adalah simbolis dari Pandawa (Yudistira, Bima, Arjuna, dan Nakula Sadewa), Kurawa (Duryudana, Dursasana, Durna, dan Sengkuni), Semar, Krisna, dan Gunungan. Pemasangan posisi Semar dan Gunungan di dekat base Yudistira memberikan simbol kehidupan di dunia yang dialami para kesatria dengan karakter baik akan didampingi oleh Semar sebagai pamong atau pendamping. Ukuran lapangan yang digunakan dalam permainan memiliki panjang lapangan 15 meter x 4. Lebar base penendang 2 meter Tinggi wayangnya 1,5 meter.

Bentuk dan Warna *Base*



Gambar 2. Bentuk dan Warna *Base*

Ukuran *base* adalah 45 cm x 25 cm. Warna-warni di *base* mewakili karakter dari setiap tokoh yang tergambar mewakili karakter saudara 4, 5 “*pancer*” atau karakter manusia. Ada 4 karakter manusia, yaitu merah simbol kemarahan, putih simbol kesucian, hitam simbol kejahatan, dan kuning simbol keakuan atau pengandalan kemampuan diri sendiri.

Bola



Gambar 3. Bola

Bola berukuran 4 seperti bola untuk permainan sepak bola anak-anak, gambar motif batik yang dipilih penulis adalah motif batik kawung. Permukaan bola ini halus dan tidak keras sehingga aman untuk remaja, untuk tekanan angin disesuaikan dengan kebutuhan dan kesukaan pemain. Motif kawung dipilih penulis untuk dimasukkan sebagai hiasan dalam bola karena penulis melihat nenek moyang dahulu memilih motif kawung berharap orang yang memakainya akan bisa berguna bagi sesama dimana pun berada.

Rompi/Seragam



Gambar 4. Rompi/Seragam

Penggunaan rompi untuk pakaian dalam permainan diberi simbol warna hitam dan putih dengan diberi nama di depan dada warna putih untuk tim Pandawa dan warna hitam untuk tim Kurawa. Di belakang rompi diberikan nama dan gambar tokoh wayang lain yang merupakan tim dari Pandawa dan Kurawa.

Jumlah Pemain, Waktu Permainan, dan Pergantian Pemain

Waktu permainan adalah 18 menit x 2, ini sebagai tanda bahwa pertarungan antara Pandawa dan Kurawa terjadi dalam 18 hari untuk kemenangan Pandawa. Waktu istirahat 10 menit dan untuk pergantian pemain bebas karena sifatnya ini belum untuk kompetisi resmi. Jumlah pemain minimal 5 orang, maksimal bebas bergantung pada jumlah pemain yang tersedia di masyarakat.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Data *pre-test* dan *post-test* kognitif digunakan untuk mengetahui pengetahuan kognitif remaja pada wayang kulit setelah pelatihan.

Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorv-Smirnov test		
N		20
Normal Parameters	Mean	0000000
	Std. Deviation	124205012
	Absolute	186
	Positive	124
	Negative	186
Test Statistic		067
Asym. Sig. (2-tailed t)		065
Montecarlo Sign (2-tail)	Sig	059
	99% Confinedent Interval	Upper bound 071

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hasilnya adalah 0,05 atau lebih tinggi, yang berarti bahwa data normal, dan jika hasilnya kurang dari 0,05, berarti bahwa data tidak normal. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil *pre-test* $0,071 > 0,05$, sehingga data berdistribusi normal.

Uji-T

Tabel 2. Uji -T

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
				Std. Error	95% Confidence Interval of The Difference				
		Mean	Std. Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-Tailed)
Pair 1	Pre-Test – Post-Test	-3.50000	1.63836	.36635	-4.26677	-2.73323	-9.554	19	<.001

Ada perbedaan signifikan antara variabel awal (*pre-test*) dan variabel akhir (*post-test*) berdasarkan nilai signifikansi 2-tailed $0,001 < 0,05$. Data menunjukkan bahwa perbedaan perlakuan untuk masing-masing variabel memiliki efek yang signifikan. Jadi, setelah peneliti mengenalkan wayang kulit berkualitas tinggi dan memainkan permainan J-KIG, remaja di penelitian pengabdian Gunung Kidul ini mengubah pengetahuan mereka tentang wayang kulit. Dengan demikian, penggunaan permainan J-KIG ini dapat digunakan untuk mengenalkan wayang kulit kepada remaja di tempat lain.

Pembahasan

Wayang kulit adalah salah satu bentuk budaya Jawa yang sudah ada sejak sebelum berdirinya negara Indonesia. Wayang kulit adalah karya seni peninggalan leluhur yang merupakan warisan dunia (Ghani & Ishak, 2011). Wayang telah menjadi bagian penting dari keragaman budaya Indonesia sejak lama dan terbukti sebagai karya mulia nenek moyang bangsa Indonesia. Sejak tahun 2003, wayang kulit telah diakui oleh *UNESCO* sebagai bagian dari *World Heritage* (Wae, 2020).

Penyesuaian paradigma yang berbeda terjadi selama perkembangan wayang kulit ketika Nusantara (sebutan Indonesia masa lalu) berinteraksi dengan budaya negara lain. Ini ditandai dengan masuknya agama Hindu ke dalam budaya India. Pada masa agama Hindu, wayang semakin berkembang, seperti yang terlihat dalam Ramayana dan Mahabharata, khususnya yang berkaitan dengan Dharma (Cahya et al., 2017).

Selama pementasannya, wayang kulit selalu dipadukan dengan musik gamelan, sehingga menjadi kesatuan yang tidak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat Jawa. Gamelan dan wayang kulit memiliki nilai-nilai yang tinggi, termasuk keindahan gamelan, keindahan wujudnya, nilai sastra dalam komunikasi antar wayang, dan nilai-nilai gerakan yang dimainkan oleh dalang (Utomo, 2020). Karena keanekaragaman nilainya, sayang jika seni gamelan dan wayang dibiarkan hilang. Ini terjadi karena tidak ada acara nyata yang berfungsi untuk membangkitkan cinta dan rasa memiliki, terutama pada remaja dan generasi muda.

Studi awal yang dilakukan pada remaja DIY berusia 12 hingga 19 tahun menemukan bahwa minat mereka terhadap wayang kulit masuk kategori "sedang" terbilang rendah dan minat untuk melihat atau mengikuti pertunjukan wayang kulit yang masuk kategori "rendah" juga terbilang rendah (Wibowo et al., 2024). Dengan menggunakan wayang kulit, nenek moyang suku Jawa belajar tentang kehidupan dan prinsip moral baik dan buruk (Wae, 2020). Meskipun remaja sangat tertarik dengan teknologi dan budaya asing, data di atas menunjukkan peluang dan harapan. Namun, data tersebut menunjukkan bahwa mereka masih memenuhi kriteria "sedang", yang berarti perlu ada lebih banyak inovasi di masa depan.

SIMPULAN

Riset ini menghasilkan kesimpulan data bahwa mengenalkan wayang kulit menggunakan permainan J-KIG efektif jika diterapkan di remaja Gunung Kidul terbukti dengan data adanya perbedaan signifikan pengetahuan remaja sebelum memainkan permainan olahraga J-KIG dan sesudah memainkan permainan olahraga J-KIG sehingga untuk ke depan permainan olahraga J-KIG bisa menjadi alternatif untuk mengenalkan wayang kulit pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahya, G. A., Mahendra, Y. K. D., & Damanik, I. I. (2017). Malioboro as a value of Special District of Yogyakarta City. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 70(1), 012055.
- Ghani, D. A., & Ishak, M. S. B. A. (2011). Preserving wayang kulit for future generations. *IEEE MultiMedia*, 18(4), 70–74.
- Malihah, E., & Kumalasari, K. (2019). Wayang kulit as a medium learning character. *International Conference Primary Education Research Pivotal Literature and Research UNNES 2018 (IC PEOPLE UNNES 2018)*, 53–58.
- Puspita, A. A., Sachari, A., & Sriwarno, A. B. (2018). Knowledge from Javanese Cultural Heritage: How They Manage and Sustain Teak Wood. *Cultura*, 15(1), 23–48.
-

- Sugiyono, P. (2016). *Dr. metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Cv, 233.
- Utomo, K. B. (2020). *Joglosemar Wayang Kulit: A Study on the Symbols and Meaning of Wayang Kulit in Jogja, Solo, and Semarang*: Kamsidjo Budi Utomo; Department of Art Education, Faculty of Languages and Cultures, UNNES Semarang. *Universal Journal*, 1(4).
- Wae, D. F. A. (2020). *Kesenian Wayang Kulit sebagai Pembentuk Karakter Bangsa dalam Merdeka Belajar Menghadapi Revolusi Industri 4.0 dan Revolusi Society 5.0*. *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2020*, 67–72.
- Wibowo, A. T., Sukarmin, Y., Purwanto, S., Saputro, Y. A., & Sulistiya, F. (2024). *Development of a Model and Implementation of a Shadow Puppet-Based Sports Game to Introduce Shadow Puppets to Adolescents*. *Sport and Tourism Central European Journal*, 7(4), 91–109.