



Revitalisasi Bahasa Visual Adati Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Rif Rinda Himmatul Izza

Email: rifrinda_himmatulizza@sch.id

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

ABSTRACT

Pemahaman terhadap kearifan lokal tradisional yang salah satunya diungkapkan dalam struktur bahasa visual adati perlu diangkat kembali. Proses tersebut ditempuh agar kesadaran terhadap kebesaran dan kekuatan budaya lokal dapat diajarkan sejak dini. Penyusunan klasifikasi bahasa visual adati menjadi pijakan untuk menyusun karakter bahasa visual adati yang pada gilirannya akan dituangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah menengah atas, utamanya pada mata pelajaran seni budaya. Siswa sekolah menengah atas dipahami sebagai siswa yang telah memiliki kesadaran terhadap kolektivitas budaya disekitarnya. Pada tahap I: (I) penelitian ini melakukan kajian dan klasifikasi kecenderungan terhadap bahasa visual adati dan (II) menghasilkan *prototype* CD media pembelajaran interaktif berdasarkan klasifikasi yang telah dilakukan, tahap II: (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berdasarkan analisa kebutuhan siswa dan (II) melakukan uji coba pada kelompok terbatas, pada tahap III dihasilkannya model media pembelajaran interaktif bahasa visual adati. Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kualitatif dengan metode analisis isi (*content analysis*) baik secara kualitatif dan kuantitatif terhadap konsep ruang waktu datar. Pada penelitian ini digunakan rancangan pengembangan prosedural untuk menghasilkan draft panduan visualisasi cara wimba pada konsep ruang waktu datar. Langkah-langkah pengembangan meliputi: (1) evaluasi oleh tim penilai, (2) evaluasi oleh ahli bahasa rupa, (3) evaluasi aspek isi oleh ahli isi (ahli kajian budaya, ahli teknologi, dan ahli bahasa) dan aspek visual oleh ahli media, dan (4) uji coba lapangan yang terbatas.

Keywords: Revitalisasi, Bahasa Visual Adati, Media Pembelajaran Interaktif, Kearifan Lokal

PENDAHULUAN

Relief merupakan salah satu produk budaya yang berkembang di Nusantara dengan karakter yang khas di tiap-tiap wilayah. Relief merupakan salah model ikonografi dalam percandian di nusantara yang berkembang semenjak abad ke 12. Relief pada candi Jago merupakan salah bentuk relief klasik yang berasal dari masa awal majapahit (Jati, 2014: 137). Relief candi jago menjadi penanda eksistensi relief naratif dan dekoratif di Nusantara. Relief pada candi Jago berisikan cerita Tantri Tamandaka, Ari Dharma Parthayajna dan Kunjarakarna.

Visualisasi relief pada bangunan candi menjadi representasi tata ungkap struktur visual masyarakat setempat. Relief menggambarkan konsep kepercayaan, mitologi dan struktur sosial masyarakat pada saat candi tersebut dibangun. Penggambaran ikonografi pada bangunan candi juga mencerminkan cara ungkap masyarakat Nusantara untuk merepresentasikan alam pikirannya dalam ungkapan visual.

Relief juga menjadi model pembelajaran pada bagi masyarakat sekitar, baik sebagai media penyampai pesan atau gagasan kognitif, psikomotor maupun spiritualitas. Pemahaman terhadap relief diperlukan agar generasi yang lebih baru dapat menghargai produk budaya lokal.

Pada umumnya relief pada bangunan candi berikan ikonografi tentang figur manusia, binatang maupun lingkungan sekitar dengan adegan tertentu, Cara ungkap figur-figur dalam relief tersebut yang berbeda pada beberapa bangunan candi. Cara ungkap adegan pada beberapa figur tersebut disebut dengan wimba. Wimba merupakan produk bahasa visual adati yang khas Nusantara.

Wimba merupakan model penggambaran objek dalam satu sistem visual. Wimba merupakan salah satu atribut utama dalam sistem bahasa visual adati. Bahasa visual adati diturunkan dari pemahaman masyarakat pendukungnya terhadap citra-citra visual dua maupun tiga dimensional dan pemahaman terhadap konsep-konsep estetika yang menjadi titik tolak sistem pencitraan yang dilakukannya. Pada beberapa kasus cara wimba merupakan manifestasi kearifan lokal dalam bentuk citra-citra visual. Cara wimba menjadi sarana pembelajaran moral dan sistem etika pertama yang diajarkan kepada generasi yang lebih muda, sebelum manusia mengenal sistem bahasa tulis ataupun bahasa verbal.

Pada perkembangannya sistem wimba seperti yang tercantum di relief candi, banyak ditinggalkan. Kondisi tersebut lebih bayak disebabkan terdapatnya kesenjangan pengetahuan tentang sistem bahasa visual adati dengan sistem bahasa visual modern. Bahasa visual modern yag diturunkan dari konsep estetika Barat (Yunani) tidak memberikan ruang yag cukup untuk melakukan apresiasi filosofis ataupun penasiran kreatif. Bahasa visual modern mengandalkan sistem *moment opname*, satu *moment* gambar statis yang bermakna tunggal. Pada bahasa visual tradisonal memuat lebih dari satu makna tunggal sehingga memberikan ruang postif untuk pengembangan kreatifitas dan kearifan lokal. Konsep bahasa visual adatidikenal dengan istilah ruang waktu datar (RWD).

Bahasa visual adati dibangun dari penyadaran masyarakat terhadap pencitraan visual di lingkungannya. Bahasa visual adati menjadi mediator pembelajaran terhadap logika, etika, maupun estika dari masyarakat pendukungnya. Bahasa visual dalam segala perwujudannya

dapat dilihat sebagai sarana ekspresi diri yang di dalamnya merangkum pemahaman kosmologi dan sistem budaya masyarakatnya (Tabrani, 1991). Pemahaman terhadap bahasa visual menjadi sarana untuk memahami pola pikir masyarakat. Pada tataran awal bahasa visual adati ditampilkan dengan cara yang sederhana yang dan bersifat fisik semata-mata, tetapi pada perkembangan selanjutnya bahasa visual adati menampilkan konsep-konsep yang lebih rumit dan abstrak. Relief pada candi beserta elemen estetis yang menyertai merupakan salah satu bentuk bahasa visual adati yang membutuhkan pengetahuan khusus untuk membaca dan mencermati makna-makna visual yang tergambar pada tiap-tiap panel. *Wimba* ditampilkan sebagai atribut visual yang simbolis. Fenomena tersebut dapat ditelusuri dari relief pada candi. Simbolisme dalam bahasa visual adati merupakan media transformatif pengajaran kearifan lokal dalam bentuk gambar dua maupun tiga dimensional. Pemahaman terhadap bahasa visual adati memudahkan dalam memahami sistem nilai budaya yang menjadi dasar dalam penggambaran citra-citra visual tersebut.

Ungkapan *wimba* tidak semata-mata memaparkan citra-citra fisik secara dua ataupun tiga dimensional tetapi juga berperan sebagai ruang ekspresi simbolis. Pemaparan konsep-konsep kosmologi ataupun religiusitas diungkapkan melalui simbol-simbol harafiah. Visualisasi konsep-konsep yang berhubungan dengan kosmologis ataupun religiusitas yang rumit diwujudkan dalam bentuk yang beragam. Keberagaman ungkapan simbolisme dalam bahasa visual adati diantaranya dipengaruhi oleh perkembangan religiusitas masyarakat pendukungnya.

Pada intinya simbol-simbol yang berkonotasi sakral senantiasa memiliki korelasi dengan ontologi dan kosmologi serta berkaitan dengan konsep-konsep dalam estetika dan moralitas (Geertz, 1995:51). Nilai-nilai simbolis yang dibawa dalam bahasa visual adati berhubungan dengan adat atau kepercayaan tertentu. Karakter warna, stilasi ornamentasi, pencitraan objek-objek visual hingga elemen-elemen pendukung citra-citra visual senantiasa sarat dengan makna-makna simbolis.

Pada konteks ini keberadaan bahasa visual adati menjadi bagian yang berhubungan dengan kaidah-kaidah budaya visual (*visual culture*). Bahasa visual dapat dipandang dalam 2 pendekatan, yaitu melihat bahasa visual sebagai proses transformatif budaya visual dan memosisikan bahasa visual sebagai proses pemberdayaan budaya visual itu sendiri (Sachari, 2007: 18). Keberadaan bahasa visual sebagai bagian dalam proses transformasi, menempatkan bahasa visual, khususnya bahasa visual tradisional, sebagai bagian dalam proses perkembangan

kebudayaan secara umum. Pengayaan dalam bahasa visual, baik dalam skala stilatif maupun deformatif, dipandang sebagai luaran dari proses konstruksi budaya tengah terus berubah.

Keberadaan gaya visual dalam bahasa visual adatidapat dilihat sebagai bagian dari proses pemberdayaan nilai-nilai budaya. Pada dimensi kesejarahan bahasa visual dapat dipandang sebagai bentuk perlawanan terhadap kerumitan budaya verbal yang tidak membumi, utamanya dalam konteks pembelajaran moral dan etika. Budaya visual mampu melahirkan tafsir-tafsir budaya yang tidak semata-mata berangkat dari sesuatu kasat mata, tetapi mampu menterjemahkan kosep moral yang rumit dalam bentuk yang terpapar secara sederhana. Bahasa visual sebagai bagian dari budaya visual melihat nilai-nilai budaya sebagai sesuatu yang dapat ditelusuri dari produk budaya yang tampak dipermukaan (Primadi, 1995).

Penampilan bahasa visual dalam perkembangannya mengalami proses pengayaan ataupun perusakan (stilatif dan deformatif) sebagai salah satu tahap dalam proses pencitraan visual. Ragam hias pada candi, ornamentasi pada seni tradisional hingga hiasan pada tempat-tempat sakral pada umumnya tidak tergambar secara realis. Pemahaman terhadap konsep kosmologis ataupun relegiusitas lainnya, dapat mempermudah pemahaman terhadap bahasa visual adatitersebut.

Karakter bahasa visual tradisonal yang diungkapkan dalam visualisasi bahasa visual pada relief candi ataupun pada elemen seni pertunjukan tradisional diasumsikan mampu mencitrakan inklusiftas nilai-nilai budaya secara lebih arif sehingga transfer nilai-nilai dapat terjadi secara simultan.

Pengajaran konsep wimba dalam ruang waktu datar yang disusun secara tematis bagi siswa (SLTA) Sekolah Lanjutan Tingkat Atas diharapkan mampu mengelimiasi kesenjangan pemahaman terhadap wimba dalam bahasa visual tradisonal dengan konsep wimba dalam bahasa visual modern. Pemahaman terhadap cara wimba dalam bahasa visual adati akan memberikan penyadaran kepada para masiswa terhadap kekayaan budaya visual adati yang ada disekitarnya.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian menggunakan rancangan penelitian pengembangan model prosedural. Model prosedural merupakan adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk (Univesitas Negeri Malang, 2003: 37). Model prosedural yang dipilih mengadaptasi dari model penelitian pengembangan (*research and development*) Borg dan Gall . Rancangan penelitian dan

pengembangan dari Borg dan Gall kemudian dimodifikasi menjadi 3 langkah. Tiga langkah tersebut meliputi (1) tahap studi pendahuluan sebagai *need and contents analysis*, (2) tahap pengembangan sebagai *design, development*, dan *evaluation stages*, dan (3) tahap pengujian efektivitas produk sebagai *semi-sumative evaluation*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Relief Pada Candi

Relief pada candi di wilayah Jawa Timur menggunakan konsep Ruang waktu datar. Pada beberapa kasus relief digambar dengan pola yang serupa. Kondisi tersebut dapat dijumpai di kawasan candi Penataran di Blitar dan Kawasan Candi Jago di Malang. Konsep ruang waktu datar memerlukan pola pembacaan yang berbeda dengan konsep moment opname.

Pada relief di candi Penataran tersebut sosok yang digambarkan menggunakan konsep ruang waktu datar. Konsep ruang waktu datar menyiratkan penggambaran tokoh secara berulang pada panel yang sama.

Konsep gambar pada relief merupakan sosok simbolis, sehingga pembacaan pada ruang waktu datar merupakan pembacaan simbolis. Simbol-simbol tersebut disalurkan pada pose badan dan atribut pada tubuh tokoh. Petunjuk tersebut digunakan untuk mengenali status social tokoh dan suasana hati tokoh yang digambarkan.



Gambar 4.2 Tokoh Dalam Relief

Pada gambar tersebut hanya memiliki 4 orang tokoh. Keempat tokoh tersebut digambarkan secara berulang, mengikuti waktu yang berbeda. Tokoh emban bertemu dengan seseorang, pada saat yang adegan punggawa menandu putri belum terjadi. Pada waktu berikutnya putri yang ditandu bertemu dengan masyarakat yang menyambutnya dengan payung, pada saat tersebut adegan emban bertemu dengan tokoh-tokoh lain.

Relief yang lain digambarkan dengan cara serupa juga dijumpai pada relief candi Jago di Kabupaten Malang.



Gambar 4.3 Kereta Kuda



Gambar 4.4 Rumah Pada Era Majapahit

Relief di Candi Jago

Model Percandian nudantara dapat dikelompokkan dalam di kelompokkan ke dalam dua gaya percandian, yaitu klasik tua dan klasik muda. Gaya klasik muda selanjutnya dapat diuraikan lagi menjadi tiga kelompok, yaitu: (1) gaya percandian masa awal Majapahit, (2) gaya percandian masa keemasan Majapahit dan (3) gaya percandian masa Majapahit akhir. Gaya percandian sebelum masa Majapahit cenderung masih memperlihatkan ciri-ciri gaya arsitektur percandian masa klasik tua. Gaya percandian masa Majapahit kemudian masih dapat dibagi dalam tiga kelompok, yaitu: (a) kelompok gaya Candi Jago, (b) kelompok gaya Candi Brahu, dan (c) kelompok gaya candi masa Singhasari. Selanjutnya diuraikan bahwa gaya percandian masa akhir Majapahit mempunyai bentuk arsitektur bangunan berundak teras (Krom, 1923-II:137-139; Munandar, 1991:52-61; Santiko, 1997:7; dan Wahyudi, 2005: 2-3). Pendapat lain membagi kelompok percandian ke dalam gaya Jawa Tengah dan Jawa Timur. Penyebutan gaya Jawa Tengah mengacu pada keletakkan candi-candi tersebut yang berada di Jawa bagian tengah. Gaya

ini dibedakan menjadi dua, yaitu: bagian utara yang diwakili oleh kompleks percandian Dieng dan Gedongsongo, serta bagian selatan yang diwakili oleh kompleks percandian Borobudur-Prambanan dan candicandi sekitarnya. Perkembangan gaya Jawa Timur dimulai pada abad XIII M seiring dengan berkembangnya Kerajaan Singhasari dan diakhiri dengan percandian yang berkembang pada masa Kerajaan Majapahit (Soekmono, 1972:12-15). Penamaan gaya dengan menggunakan nama daerah administratif ini sering mengandung kerancuan, karena jaman dahulu tentunya belum mengenal pembagian wilayah dengan nama Jawa Tengah dan Jawa Timur. Beberapa keberatan lain juga mengemuka setelah memperhatikan dengan seksama bentuk gaya percandian yang ternyata memperlihatkan keanekaragaman meskipun dalam periode yang sama. Berdasarkan hal tersebut, maka mengemuka pula sebuah pendapat yang membedakannya menjadi tiga kelompok gaya percandian, yaitu candi yang bergaya Mataram Kuna (abad VIII-X M), bergaya Singhasari (abad XII-XIV M) dan bergaya Majapahit (abad XIII-XV M) (Santiko, 1995:3-4; dan 1999:8- 10). Candi Jago memperlihatkan gaya Majapahit yang mempunyai ciri-ciri: (1) kaki candinya berundak teras tiga dan salah satu atau lebih bagian tubuhnya tidak dijumpai lagi, karena dibuat dari bahan yang mudah rusak. (2) bingkai datar (horisontal) dan bingkai tegak (vertikal) dihiasi dengan motif geometris, motif flora, fauna dan berbagai motif jambangan. Apabila terdapat relief naratif maka cerita diambil dari cerita yang terdapat dalam *kakawin* dan *kidung*, serta pada umumnya bertema *kalepasan*. Penggambaran relief ini lebih menyerupai wayang kulit. (3) denahnya tidak berbentuk bujur sangkar, tetapi empat persegi panjang, memanjang ke arah belakang. Candi induknya terletak di halaman belakang sehingga tidak memusat seperti halaman candi dari masa klasik tua (Santiko, 1995:5-6).

Candi Jago berada di wilayah kecamatan Tumpang Kabupatean Malang. Candi Jago menghadap ke timur, pintu candi berada di sebelah barat. Candi mempunyai bentuk berundak-undak; urutan dari bawah disebut kaki, badan dan atap candi. Pada bagian bawah, yaitu kaki candi, dibuat bersusun tiga tingkat, di atas kaki berdirilah badan candi. Pada dinding luar candi dipahatkan relief-relief. Untuk mengikuti urutan ceritera kita berjalan mengelilingi candi dengan mengirikan candinya.

Relief pada teras pertama, yaitu undak terbawah sebagai berikut: Sudut kiri candi (barat laut) terlukis awal ceritera binatang seperti halnya ceritera Tantri. Ceritera ini terdiri dari beberapa panel. Sedangkan pada dinding depan candi terdapat ceritera binatang, yaitu kura-kura yang sedang bercanda. Ada dua kura-kura yang diterbangkan oleh seekor angsa dengan cara kura-kura tadi mengigit setangkai kayu. Di tengah perjalanan kura-kura ditertawakan oleh

segerombolan serigala. Mereka mendengar dan kura-kura membalas dengan kata-kata (berucap), sehingga terbukalah mulutnya. Ia terjatuh karena terlepas dari gigitan kayunya. Kura-kura menjadi makanan serigala. Maknanya kurang lebih memberikan nasihat, janganlah mundur dalam usaha atau pekerjaan hanya karena hinaan orang. Pada sudut timur laut terdapat serangkaian ceritera melukiskan ceritera Budha yang meriwayatkan Yaksa Kunjarakarna. Ia pergi kepada Dewa tertinggi, yaitu Sang Wairocana untuk mempelajari ajaran Budha.

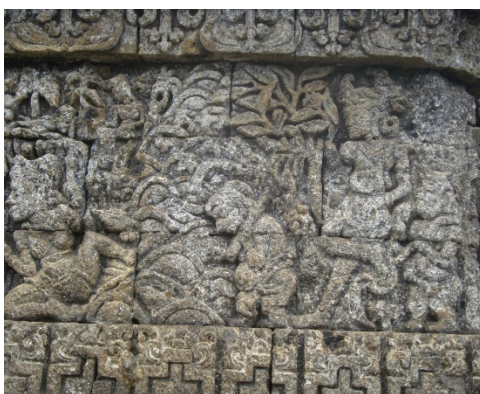
Beberapa hiasan dan relief pada kaki candi berupa ceritera Kunjarakarna. Ceritera ini bersifat dedaktif dalam kepercayaan Budah antara lain dikisahkan tentang raksasa Kunjarakarna ingin menjelma menjadi manusia. Ia menghadap Wairocana dan menyampaikan maksudnya. Setelah diberi nasihat dan patuh pada ajaran Budha akhirnya keinginan raksasa terkabul.

Pada Teras kedua terpatat ceritera Parthayajna, berasal dari Kitab Mahabharatha. Isinya mengisahkan Sang Arjuna dan saudaranya yang mengalami kekalahan main dadu, sehingga Arjuna harus bertapa di Gunung Indrakila.

Pada teras ketiga terdapat ceritera Arjunawiwaha yang meriwayatkan perkawinan Arjuna dengan Dewi Suprabha sebagai hadiah dari Bhatara guru setelah Arjuna mengalahkan raksasa Nirwatakawaca.

Hiasan pada badan Candi Jago tidak sebanyak pada kakinya. Yang terlihat pada badan adalah relief adegan Kalayawana, yang ada hubungannya dengan ceritera Kresnayana, yaitu kisah tentang peperangan antara raja Kalayawana dengan Kresna. Sedangkan pada bagian atap candi yang diperkirakan dulu dibuat dari atap kayu/ijuk sekarang sudah tidak ada bekasnya.

Sekarang bangunan sucinya perlu dilestarikan karena di samping masing mempunyai nilai budaya tinggi juga masih bermanfaat. Bagaimana pun pelestarian pada bangunan kuno seperti halnya Candi Jago tidak perlu dilakukan mengingat begitu tinggi nilai sejarahnya. Candi Jago tidaklah semata-mata merupakan bangunan religi seperti misalnya Candi Prambanan, Mendut atau Kalasan di Jawa Tengah. Candi Jago dan candi yang lain di Jawa Timur kebanyakan melambangkan makam atau sebagai bangunan tempat pemujaan kepada leluhur atau arwah raja. Hiasan-hiasan pada bangunan banyak ditemukan ragam ceritera wayang atau panji dan tokoh raja yang berkedudukan sebagai dewa/dewi, seperti di Candi Jago tersebut Raja Wisnuwardhana dilambangkan sebagai Sang Budha.



Gambar 4.6 Relief Pada Candi Jago Dengan Pola Menyerupai Wayang Kulit



Gambar 4.7 Relief Pada Candi Jago Cerita Dengan Cerita Arjuna Wiwaha

Bentuk relief antara candi penataran dan candi jago berbeda. Karakter candi jago reliefnya menyerupai gambar pada wayang kulit, sedangkan pada candi penataran kaakternya lebih realis.

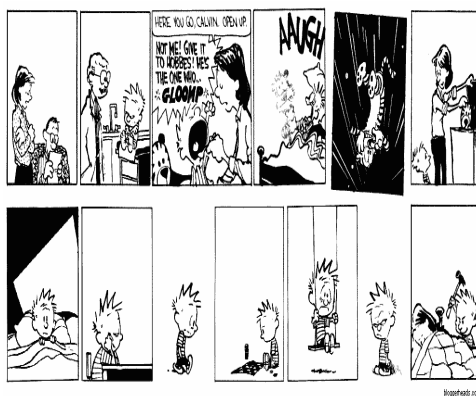
Pembacaan Ruang Waktu Datar

Bahasa rupa tradisional memiliki struktur pembacaan yang berbeda dengan bahasa visual barat. Bahasa rupa yang digunakan pada relief itu disebut sebagai Ruang Waktu Datar (RWD), yang sangat berbeda dengan Naturalis-Perspektif-Momen Opname (NPM) dari Barat. Secara umum, RWD lebih mementingkan gesture atau gerakan badan, sehingga figur tokoh digambarkan secara lengkap (kepala-kaki), sedangkan NPM sangat peduli dengan mimik wajah.

Ruang waktu datar merupakan ruang pada gambar yang tidak mengenal waktu tunggal. Pada sebuah panil (relief) waktu bersifat multi latar (layer) dengan dimensi waktu yang saling

bertumpuk. Ruang waktu datar memungkinkan dalam satu adegan terdiri dari multi waktu yang saling berurutan.

Naturalis-Perspektif-Momen Opname (NPM) merupakan konsep waktu dalam gambar barat. Naturalis-Perspektif-Momen Opname (NPM) hanya mementingkan adegan dalam dasatu waktu tertentu. Kondisi tersebut dapat dijumpai pada gambar komik . Gambar komik menyajikan adegan secara sekuensial dan berurutan dalam beberapa panil yang berbeda. Pada perspektif barat unsur waktu merupakan elemen penting dalam sebuah karya seni. Semua seni yang berkiblat ke Barat proyeksi tentang waktu digambar secara utuh. Beberapa aliran seni Barat menempatkan elemen waktu sebagai bagian dalamide berkarya. Karya seni dengan tema impresionise, ekspresionisme dan naturalisme menempakan waktu sebagai tolok ukur keberhasilan karya.



Gambar 4.8 Adegan Dalam Komik Dengan Konsep Naturalis-Perspektif-Momen Opname (NPM)

Pada bahasa visual adaditi nusantara elemen waktu bukan merupakan elemen yang utama. Unsur wktu bersifat relatif yang diutamakan merupakan persepsi tentang waktu. Pada konteks tersebut elemen waktu merupakan faktor pelengkap adegan, bukan sebagai bagian utama dalam adegan.



Gambar 4.8 Relief Dengan Konsep Ruang Waktu Datar (RWD)

Kosep Ruang Waktu Datar (RWD) menempatkan adegan tidak secara sekuensial, tetapi secara bertumpuk-tumpuk dalam satu adegan. Konsep Ruang Waktu Datar (RWD) menempatkan inti adegan pada posisi inti. Posisi inti dapat berada di sudut kanan atau kiri gambar. Peletakan posisi tersebut tergantung pada asal pembacaan relief. Beberapa relief di baca dari kiri atau kanan bangunan.

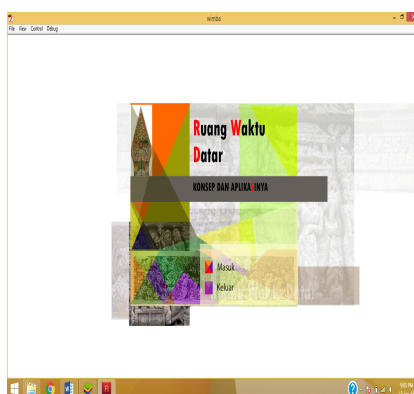
Pada gambar tersebut memperlihatkan beberapa adegan yang digambar secara bertumpuk-tumpuk.

Produk Media Digital

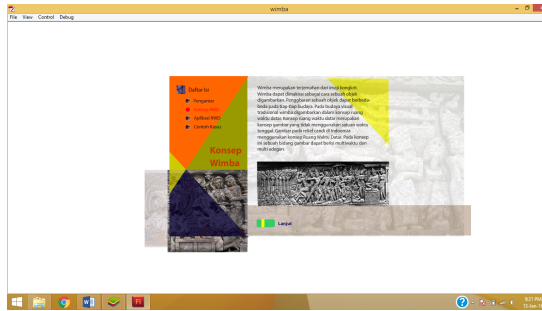
Media pembelajaran yang dihasilkan berbentuk interaktif. Media pembelajaran ini menggunakan aplikasi adobe flash, sehingga memudahkan dalam pengaplikasiannya. Media digital ini dipilih mengingat memiliki daya sebar yang baik dan memiliki tampilan yang baik.

Konsep media disusun dengan mempertimbangkan 3 aspek utama, yaitu tampilan visual, audio dan interaksi antar muka. Tampilan visual meliputi ilustrasi dan pemilihan tipografi. Aspek audio meliputi backsong atau musik pengiring media. Hubungan antar muka merupakan jalur navigasi antar halaman dalam media tersebut. Tampilan visual menggunakan elemen relief candi dan penggunaan warna monochromatik.

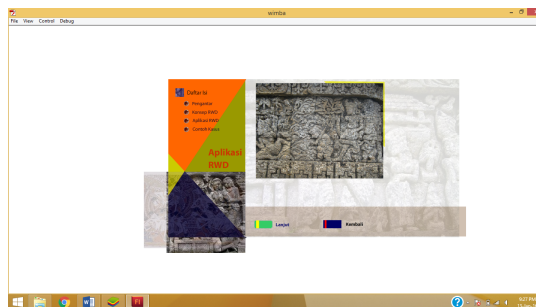
Media ini disusun dalam 3 bagian utama, yaitu bagian pengantar, bagian isi dan bagian penutup. Pada bagian pengantar berisi tentang lingkup media dan penjelasan teknis media. Pada bagian isi berisi tentang komsep RWD dan aplikasinya. Pada bagian penutup berisi ringkasan dari keseluruhan media.



Gambar Halaman Muka Media



Gambar produk bagian isi media.



Gambar aplikasi RWD

DAFTAR PUSTAKA

- Alisjahbana, S. T. 1983. *Kreativitas*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Bastomi, S. 1982. *Landasan Berapresiasi Seni Rupa*. Semarang: Proyek Peningkatan Perguruan Tinggi IKIP Semarang.
- Best, D. 1985. *Feeling and Reason in the Arts*. George Alen and Unwin.
- Cassier, Ernes. 1990. *Manusia dan Kebudayaan*. Jakarta: Gramedia.
- Catles, Lance. 1982. *Tingkah Laku Agama dan Politik di Jawa: Industri Rokok Kudus*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Chang, R. 1980. "Philosophic Approaches to an Art Psychology". *Commentaries on the Psychology of Art*.
- De Jong. 1975. *Salah Satu Sikap Hidup Orang Jawa*. Yogyakarta : Kanisius.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan 1976. *Sejarah Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Pusat Penelltian Sejarah Dan Budaya Proyek Penelltian Dan Pencatatan.
- Emmons, R. A. & McCullough, M.E. (Ed.) 2004. *The Psychology of Gratitude*. New York: Oxford University Press.

- Geertz, Clifford. 1974. *Kebudayaan dan Agama*. Diterjemahkan oleh F. Budi Hardiman. 1995. Yogyakarta: Kanisius.
- Geertz, Clifford. 1995. *The Religion of Java*. London: Free Press Paperback.
- Hadiwijono, Harun. 1983. *Konsepsi Tentang Manusia dalam Kebatinan Jawa*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Ihromi, T.O. 1981. *Pokok-Pokok Antropologi Budaya*. Jakarta: Gramedia.
- Kartodirejo, Sartono. 1993. *Tujuh Ratus Tahun Majapahit Suatu Bunga Rampai*. Surabaya: Dinas Pariwisata Daerah Propinsi Jawa Timur.
- Khisbiyah, Y. dan Sabardila, A. (Ed) .2004. *Pendidikan Apresiasi, Wacana dan Praktik untuk Toleransi Pluraisme Budaya*. Surakarta: Pusat Studi Budaya dan Perubahan Sosial Universitas Muhamadiyah bekerja sama dengan *The Ford Foundation*.
- Koentjaraningrat. 1993. *Bunga Rampai Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Koentjaraningrat. 1993. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Magnis-Suseno, Frans. 1996. *Etika Jawa Sebuah Anallsa Falsafahi Tentang Kebijaksanaan Hidup Orang Jawa*. Jakarta: Gramedia.
- Muchtarom, Zaini. 1981. *Santri dan Abangan di Jawa*. Jakarta: INIS.
- Mulder, Niels. 1972. *Kepribandian Jawa dan Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Mulder, Niels. 1996. *Pribadi Dan Masyarakat di Jawa*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Rickles, M.C. 1981. *Sejarah Indonesia Modern*. Yogyakarta: Gama Press.
- Sachari, Agus. 1994. *Proses Transformasi Budaya Dan Pengaruhnya Terhadap Pergeseran Nilai-Nilai Estetika Desain Di Indonesia Periode 1900-1990-An*. Thesis Pasca Sarjana ITB Tidak Diterbitkan. PPS ITB.
- Simuh. 1996. *Sufisme Jawa Transformasi Tasawuf Islam ke Mistik Jawa*. Yogyakarta: Bentang.
- Slametmuljana. 1979. *Negara Kertagama dan Tafsir Sejarahnya*. Jakarta: Bhratara.
- Soehardjo, A. J. 2005. *Pendidikan Seni, dari Konsep sampai Program*. Malang: Balai Kajian Seni dan Desain Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Soerjadi, Janet. 1982. *Tinjauan Perlambang pada Ragam Hias Batik Adat Solo*. Skripsi Tidak Diterbitkan. FTSP ITB.
- Sujanto. 1997. *Reorientasi dan Revitalisasi Pandangan Hidup Jawa*. Semarang: Dhahara Prize.

Tabrani, Primadi. 1995. *Belajar Dari Sejarah dan Lingkungan Sebuah Renungan Mengenai Wawasan Kebangsaan dan Dampak Globalisasi*. Bandung: I