

# Pemberdayaan Pariwisata Melalui Teater Budaya Jalawastu Berbasis Digitalisasi Sebagai Upaya Eduwisata

**Ghufroni<sup>\*1</sup>, Laelia Nurpratiwiningsih<sup>2</sup>, Nur Arisanto Ramdhan<sup>3</sup>**

<sup>\*1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhadi Setiabudi

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhadi Setiabudi

<sup>3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhadi Setiabudi

e-mail: <sup>1</sup>[ghufronironi@gmail.com](mailto:ghufronironi@gmail.com), <sup>2</sup>[laelianurpratiwiningsih@umus.ac.id](mailto:laelianurpratiwiningsih@umus.ac.id),  
<sup>3</sup>[nurariesantoramadhan@gmail.com](mailto:nurariesantoramadhan@gmail.com)

## Abstrak

Salah satu keberadaan destinasi pariwisata di kabupaten Brebes yang sedang dikembangkan dan disosialisasikan adalah kampung budaya Jalawastu. Keberadaannya belum dikenal masyarakat Brebes dan sekitarnya karena masih rendahnya kunjungan wisata baik edukatif maupun non edukatif, hal ini akibat kurangnya perencanaan pengembangan, rendahnya sumber daya manusia dan daya saing teknologi. Melalui Kelompok Sadar Pariwisata (POKDARWIS) kabupaten Brebes yang tergabung dalam grup Seni Sandiwara “Kolak Janda” (kolaborasi aksi Seni Jawa dan Sunda) bertugas mempromosikan melalui pementasan sandiwara keliling yang hanya mengandalkan prinsip GILA (gali ide langsung action). Permasalahan mitra dalam pengabdian ini yaitu anggota Kolak Janda belum memiliki pengetahuan teater berbasis digitalisasi dan belum siap menggunakan teknologi website. Pengabdian ini sangat penting dengan tujuan memberikan pelatihan kepada mitra sejumlah 20 peserta untuk memperoleh pengetahuan teater/kajian drama, budaya Jalawastu dan digitalisasi sebagai upaya eduwisata. Metode yang digunakan yaitu 1) perencanaan meliputi; survey dan wawancara 2) Pelaksanaan pelatihan teater berbasis digitalisasi. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan perkembangan yang signifikan, dengan data awal menunjukkan pemahaman anggota Kolak Janda sebesar 15,03% pada saat pretest. Setelah mengikuti pelatihan, pemahaman meningkat menjadi 85,71% pada posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 70,68% dalam kemampuan memahami pengetahuan dan keterampilan, menerapkan teater/drama serta penggunaan website teater budaya Jalawastu.

**Kata kunci**—Pemberdayaan Pariwisata, Teater, Budaya Jalawastu, Digitalisasi, Eduwisata

## 1. PENDAHULUAN

Dukuh Jalawastu terletak di Desa Ciseureuh, bagian dari Kecamatan Ketanggungan, Kabupaten Brebes, Provinsi Jawa Tengah. [1]. Desa ini berjarak 18 km dari kecamatan Ketanggungan, sedangkan pedukuhan Jalawastu berjarak 4 km dari desa Ciseureuh. Wilayah ini berada di kaki gunung kumbang dengan jalan berbukit dan terjal dengan suhu sangat dingin disaat musim hujan dan disaat kemarau berhembus keras angin kumbang. Desa tersebut terbagi menjadi empat pedukuhan, yakni Ciseureuh, Salagading, Garogol, dan Jalawastu. Desa ini berbatasan dengan Desa Sindangkaya di utara, Kecamatan Kersana, serta berdekatan dengan Desa Jemasih di selatan, Kecamatan Salem. Di sebelah timur, desa ini berbatasan dengan Desa Kamal di Kecamatan Larangan, sementara di sebelah barat, berbatasan dengan Desa Pamedaran di Kecamatan Banjarharjo. Pedukuhan ini dipimpin oleh kepala Dusun (kadus) Restu Singgih

dengan 2 rukun tetangga (rt), dikenal sebagai salah satu desa wisata dari 16 desa wisata yang dijuluki kampung budaya karena dapat menghadirkan wisata budaya, adat istiadat dan alam yang unik di Kabupaten Brebes.

Pariwisata merujuk pada kegiatan perjalanan sementara yang dilakukan oleh individu atau kelompok dari suatu lokasi ke lokasi lain, dengan tujuan untuk merasakan kebahagiaan di lingkungan yang berbeda. Kegiatan ini melibatkan aspek-aspek sosial, budaya, dan pengetahuan. [2]. Permasalahan muncul dalam [3] bahwa Promosi digital obyek wisata terbatas, sehingga diperlukan Aplikasi Pariwisata Kabupaten Tangerang (Appatar) untuk menyediakan informasi komprehensif tentang potensi daerah, termasuk kuliner, cagar alam, pendidikan, keagamaan, pertanian, budaya, dan bahari, serta memenuhi kebutuhan masyarakat. Selain itu, Pariwisata juga dikategorikan sebagai aktivitas yang tak bisa dipisahkan dari kebutuhan masyarakat masa kini. Semua orang merindukan momen liburan dan rekreasi dengan mengunjungi berbagai tempat untuk melepaskan kepenatan dan kebosanan yang muncul akibat pekerjaan. Selain itu, pariwisata juga dapat menjadi pengalaman pendidikan yang berharga, membentuk karakter positif, dan memberikan kesempatan untuk belajar. Dengan diberikannya predikat "Desa Wisata" kepada Dukuh Jalawastu, maka semua elemen yang terkait dengan pengembangan pariwisata di Jalawastu harus melakukan peningkatan dengan berinovasi karena wisatawan yang datang ke sebuah Desa Wisata ingin berinteraksi, memahami, dan menghargai budaya serta tradisi desa tersebut secara langsung [4]. Keunikan budaya dukuh Jalawastu adalah rumah tinggal penduduk yang terbuat dari kayu karena daerahnya rawan longsor, sehingga para leluhur membangun rumah tanpa semen dan keramik untuk mencegah bencana. Keunikan lain budaya yang dimiliki 1) Ritual Ngasa diadakan sekali setahun pada hari Selasa Kliwon dalam kalender Jawa. Yang menarik dalam upacara ini adalah perjamuan makan yang tidak melibatkan nasi atau lauk-pauk, tetapi menggunakan jagung dan umbi-umbian yang direbus. Makanan disajikan tidak dengan piring biasa, melainkan dengan dedaunan atau piring plastik. 2) Tradisi perang centong berasal dari masa kedatangan agama Islam di Jalawastu pada abad ke-15 hingga ke-16. 3) Permainan Tradisional Rotan Edan atau Hae Gelo adalah permainan yang melambangkan solidaritas dan persatuan. 4) Ritual Tundan adalah upacara yang dilakukan oleh warga Jalawastu untuk mengusir hama tikus yang merusak pertanian. 5) Ritual meminta hujan adalah praktik tradisional yang unik.

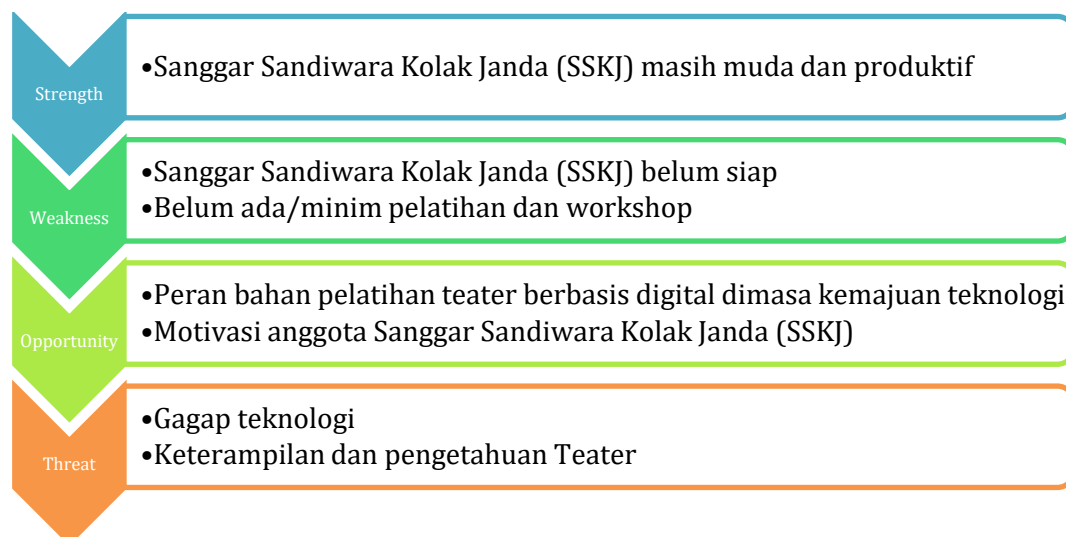
Keistimewaan dan keunggulan destinasi pariwisata di kampung Jalawastu bisa dijadikan sebagai sarana pendidikan pariwisata (eduwisata), terutama bagi siswa tingkat SD dan SMP. Diharapkan, melalui kunjungan tersebut, nilai-nilai positif dan perilaku yang baik yang terdapat di destinasi tersebut dapat tertanam dalam diri siswa. Tujuan dari kunjungan wisata ini adalah agar anak-anak dapat mengalami pembelajaran praktis yang terkait dengan daerah wisata yang dikunjungi [5], karena sejatinya eduwisata adalah sebuah gagasan industri pariwisata yang membawa dampak positif. Konsep ini menggabungkan kegiatan pembelajaran dengan pengalaman berwisata dengan melakukan pembelajaran yang bersifat informal, yang artinya tidak terikat oleh aturan ketat seperti dalam pembelajaran di dalam kelas. Dalam pelaksanaannya, konsep ini lebih cenderung menuju ke arah edutainment yang menggabungkan pembelajaran dengan aktivitas yang menyenangkan. Inti dari pendidikan pariwisata adalah memberikan kepuasan penuh kepada pengunjung sambil juga memberikan pengetahuan baru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 23 Januari 2023 dengan Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Brebes, diketahui bahwa pada tanggal tersebut kampung Jalawastu belum dikenal secara menyeluruh oleh masyarakat Brebes sebagai destinasi budaya yang memiliki potensi untuk menyajikan pengalaman wisata budaya, adat istiadat, dan keindahan alam yang unik, lebih-lebih di kalangan pendidikan, kenyataannya sampai sekarang masih rendahnya kunjungan wisata baik secara edukatif maupun non edukatif (sumber pokdarwis), hal ini akibat kurangnya perencanaan pengembangan, rendahnya sumber daya manusia dan daya saing teknologi. Sebagai bagian integral dari kearifan lokal yang dianut oleh desa wisata Kampung Jalawastu, destinasi budaya unggulan ini adalah produk warisan budaya nenek moyang yang telah diakui dan diterima oleh masyarakat sejak zaman dahulu. Destinasi ini bukan hanya menjadi panduan dan prinsip hidup bagi masyarakat, tetapi juga telah mendapatkan validasi selama bertahun-tahun. [6], kearifan lokal ini merupakan pengetahuan

dan kebijaksanaan yang ada dalam setiap komunitas. Menjaga dan merawat warisan budaya lokal Brebes adalah tindakan untuk mempertahankan kekayaan budaya yang ada di komunitas, mencegahnya dari punah, serta memberikan manfaat signifikan bagi masyarakat Brebes. Ini akan memberikan kontribusi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan mempertahankan keberlanjutan lingkungan. Sebuah kelompok yang terbentuk oleh individu yang terlibat dalam upaya tersebut dalam Pokdarwis merupakan industri pariwisata dengan memiliki kesadaran dan peran penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan pariwisata [7]. Langkah pemerintah melalui Pokdarwis Kabupaten Brebes dengan masyarakat Jalawastu, membentuk sanggar sandiwara pentas panggung kolaborasi aksi Seni Jawa dan Sunda (Kolak Janda) yang dijadikan sebagai sarana sosialisasi kebudayaan Jalawastu dengan cara pentas di acara Ngasa dan berkeliling antar desa bahkan daerah. Berdasarkan analisis situasi pada mitra yaitu para anggota/pemain Sanggar Seni Kolak Janda (SSKJ) dapat diidentifikasi bahwa mitra memiliki permasalahan (1) Sanggar Seni Kolak Janda belum memiliki pengetahuan tentang teater berbasis digitalisasi. (2) Sanggar Seni Kolak Janda (SSKJ) belum pernah berlatih dengan cara teater sebelum melakukan pementasan. (3) Sanggar Seni Kolak Janda (SSKJ) belum memiliki keahlian dalam membuat bahan teater berbasis digitalisasi. (4) Belum ada pelatihan dan workshop keteateran dan pembuatan web Teater Budaya Jalawastu. (5) Belum memiliki sarana dan prasarana yang memadai bagi pementasan panggung maupun digitalisasi. Dalam pementasannya SSKJ masih menggunakan cara tradisional karena tidak memiliki pengetahuan tentang keteateran, bahkan digitalisasi bahkan hanya mengandalkan prinsip GILA(gali ide langsung action).

Kegiatan pengembangan wisata dapat dilakukan melalui wahana outbond, spot selfi dan pagar dari bambu dapat dilakukan bersama anggota Pokdarwis. Kurang majunya potensi di desa dikarenakan rendahnya kualitas sumber daya manusia setempat [8]. Selain itu, Pengembangan desa wisata membutuhkan adanya kesadaran dari masyarakat, dikarenakan masyarakat merupakan konsep utama dalam destinasi yang sukses. Hambatan utama dalam melanjutkan pengembangan sektor pariwisata adalah kurangnya sarana, informasi terkait destinasi wisata, dan ketersediaan sumber daya manusia. Hal yang dapat dilakukan dalam pengembangan adalah kegiatan pelatihan. Pelatihan drama dapat dilakukan dengan cara demonstrasi, ceramah, diskusi, imitasi, latihan dan hybrid learning. Tujuan pendidikan yang menyenangkan dan partisipasi yang aktif dibutuhkan dalam pengembangan kegiatan teater. Kemudian, Pelatihan drama dapat dilakukan dengan cara demonstrasi, ceramah, diskusi, imitasi, latihan dan hybrid learning. Tujuan pemberian materi yang menyenangkan dan partisipasi yang aktif dibutuhkan dalam pengembangan kegiatan teater [9]. Berkaitan dengan kegiatan wisata dapat dilakukan dengan adanya eduwisata. Hal ini sebagai langkah dalam pengembangan wisata pada dunia pendidikan melalui tema berbasis lingkungan [10]. Harapannya adalah Kegiatan pelatihan pengabdian dapat memberikan manfaat dimana materi yang diberikan menyenangkan [11]. Sama halnya dengan, [12] Pengabdian masyarakat di Desa tanggap terhadap tumpukan sampah dengan solusi penyuluhan, sosialisasi dan pelatihan praktis untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat terhadap pengelolaan sampah dengan harapan perubahan positif dalam perilaku dan kebiasaan terkait penanganan sampah.

Tantangan yang dihadapi oleh mitra dapat dipahami melalui analisis masalah yang tergambar dalam ilustrasi pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Analisis SWOT

Berdasarkan hasil analisis SWOT yang telah diungkapkan, tim pengabdian telah berupaya untuk mengatasi permasalahan dengan mengusulkan pelatihan teater berbasis digitalisasi sebagai inisiatif dalam mengembangkan sektor eduwisata untuk memberdayakan pariwisata di Kampung Jalawastu Kabupaten Brebes. Inisiatif ini secara khusus akan ditujukan kepada anggota muda-muda dari Sanggar Seni Kolak Janda (SSKJ) yang tergabung dalam Pokdarwis Kabupaten Brebes. Pelatihan ini akan diberikan selama 3 hari dengan pemberian materi dua materi pokok 1) tentang keteateran; a) keaktoran dalam teater, b) manajemen produksi teater, c) tata pementasan panggung/film, d) Industri perfilman/videografi. 2) Teknologi digitalisasi dan materi tentang pembuatan website; a) Pengenalan tentang WordPress, b) tema dan pengaturannya, c) membuat halaman dan posting, d) menambahkan plugin e) tentang optimasi SEO, keamanan dan backup, pengaturan domain dan hosting. Bahan pelatihan teater berbasis digitalisasi mempunyai peran dalam pementasan dan sosialisasi pariwisata budaya kampung Jalawastu. Keberhasilan pementasan dan keberadaan budaya kampung Jalawastu bergantung pada kesiapan SSKJ dalam mempersiapkan pelatihan yang menarik dan inovatif, terlebih lagi saat ini pariwisata budaya edukasi berkelanjutan sangat dibutuhkan oleh masyarakat pendidikan dalam bentuk eduwisata. Melalui pelatihan ini juga akan menghasilkan Website Teater Budaya Jalawastu yang didalamnya terdapat features, profil, kegiatan, pertunjukan, galery, team, acara, kontak dan buku pelatihan teater budaya Jalawastu.

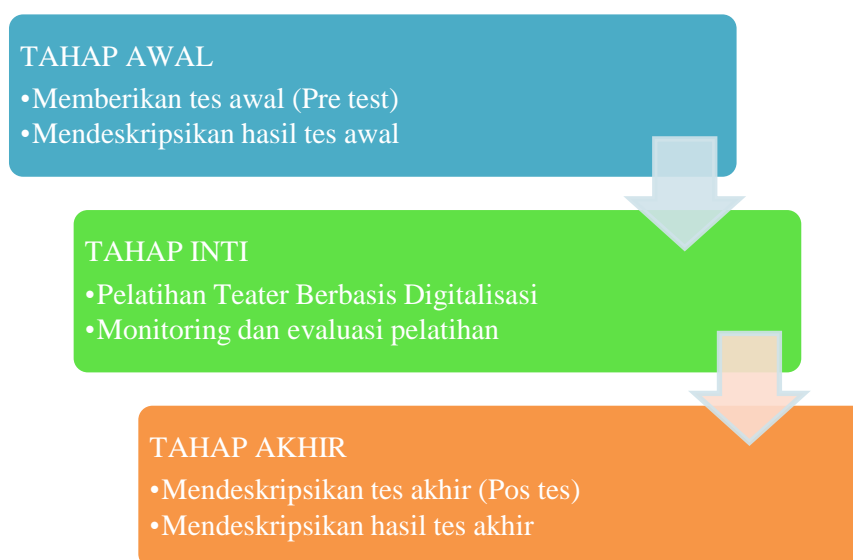
Kedua materi pelatihan yang diberikan merupakan materi pokok yang mendukung produksi pertunjukan teater atau drama yang mencerminkan budaya kampung Jalawastu dengan mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan, seperti keaktoran dalam teater dan manajemen produksi teater. Dengan menggunakan teknologi digital dan videografi dapat m pertunjukan dan membuat video promosi yang menarik dengan latar belakang lokasi Jalawastu. Selain itu menerapkan pengetahuan tentang WordPress dan pembuatan website untuk membuat situs web pariwisata kampung Jalawastu, membuat halaman-halaman yang menjelaskan sejarah, seni, budaya, dan daya tarik kampung, menambahkan galeri foto dan video dari pertunjukan teater dan film pendek, menggunakan teknik optimasi SEO untuk meningkatkan visibilitas situs web di mesin. Melalui pelatihan teater berbasis digitalisasi dapat mendorong anggota Kolak Janda melakukan pementasan sandiwara/drama sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan seni pertunjukan, produksi video dan teknologi digital yang dapat mempromosikan budaya jalawastu dalam kontek pendidikan formal maupun informal. Dengan demikian, dapat ditekankan bahwa memang perlu dilakukan pelatihan teater berbasis digitalisasi sebagai eduwista bagi anggota SSKJ untuk menghadirkan pementasan/pertunjukan sandiwara/drama yang berkualitas yang layak ditonton.

Dalam konteks penelitian ini, pengabdian memiliki latar belakang pendidikan dan telah menghasilkan penelitian-penelitian yang relevan dengan drama dan teater. Bukti dari hal ini dapat ditemukan melalui publikasi hasil penelitian dalam jurnal dan buku yang telah diterbitkan oleh pengabdian tersebut [13]. Drama dapat digunakan sebagai materi ajar dengan berlandaskan pada kebudayaan, dengan tujuan mengambil nilai-nilai positif dari kebudayaan tersebut. Drama dapat mencerminkan budaya dengan mengajarkan kepada masyarakat dengan menggunakan model-model tertentu dalam pembelajaran drama dengan melibatkan semua indera. Hal ini terlihat publikasi pengabdian dalam pembelajaran drama dengan menggunakan model pembelajaran SAVI [14].

Berdasarkan evaluasi SWOT dan deskripsi fenomena yang telah dijabarkan, tujuan utama dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah (1) untuk memberikan anggota Kolak Janda pemahaman dan keterampilan dalam seni pertunjukan, dalam melakukan persiapan pementasan sandiwara atau drama, (2) mendorong kreatifitas anggota kolak janda dalam seni pertunjukan baik panggung maupun videografi, (3) memberikan pengetahuan kepada anggota kolak janda tentang digitalisasi dalam teater, (4) memberikan pengalaman interaktif yang mendalam kepada anggota kolak janda dalam produksi teater virtual atau simulasi pertunjukan dan menjadi bagian dari cerita. Oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini sangat penting untuk melaksanakan sejumlah kegiatan yang telah direncanakan agar tujuan yang diharapkan dapat terwujud.

## 2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diadakan di dua tempat yang berbeda yaitu dusun Jalawastu dan ruang pertemuan perpustakaan daerah Kkabupaten Brebes. Peserta pelatihan berasal dari sanggar seni kolak janda berjumlah 20 orang. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini mengikuti tiga tahapan utama yang telah dirancang secara terstruktur agar tujuan dan hasil yang diharapkan dapat dicapai dengan efektif. Ilustrasi tentang metode pelaksanaan ini dapat ditemukan dalam Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Bagan Metode Pelaksanaan

### 2.1 Tahap Awal

Pada tahap awal ini melibatkan beberapa kegiatan sebagai berikut.

#### 1) Memberikan Tes Awal (Pretest)

Tes awal diberikan dengan maksud untuk mengevaluasi pemahaman awal anggota Kolak Janda terkait dengan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks teater, budaya, dan

digitalisasi. Hasil dari pretest ini akan diungkapkan dalam bentuk tabel yang berisi data berbasis kuantitatif.

## 2) Penyajian Hasil Tes Awal

Proses penjelasan tentang hasil pretest melibatkan penggunaan angket yang diberikan kepada peserta pelatihan, yaitu anggota Kolak Janda, sebelum memulai kegiatan inti pengabdian. Hasil dari uji awal akan dipresentasikan dalam bentuk tabel yang mengindikasikan persentase.

## 2.2 Tahap Inti

Tahap inti dalam pengabdian ini mencakup serangkaian tahap berikut:

### 1) Pelatihan teater budaya berbasis digitalisasi

Hal yang dilakukan dalam pelatihan ini yaitu 1) Memberikan materi pentingnya pariwisata dalam kebudayaan Jalawstu di Kabupaten Brebes sebagai eduwisata bagi para wisatawan maupun pendidikan yang bisa diakses melalui digitalisasi. 2) Memberikan materi apresiasi dan kajian drama sebagai pemahaman terhadap perbedaan antara drama dengan sandiwara 3) Keaktoran Dalam Teater; dasar-dasar keaktoran, ekspresi wajah, gerakan tubuh, vokal, manajemen produksi dan latihan keaktoran dengan permainan-permainan drama sederhana 4) Tata pementasan panggung/film meliputi; pengenalan tentang desain panggung, demonstrasi tentang bagaimana menyusun dan mengatur panggung untuk pertunjukan teater atau film. 5) Industri perfilman/videografi meliputi; industri perfilman, peran kru produksi dan alat-alat yang digunakan, teknik pengambilan gambar, pencahayaan dan editing video. 6) Teknologi Digitalisasi dan Pembuatan Website Teater meliputi; pengenalan wordPres, menambah plugin, optimasi SEO, keamanan dan back up. Pengaturan domain dan hosting meliputi; domain, hosting, dan bagaimana menghubungkan situs ke web, demonstrasi mempublikasikan web secara online.

### 2) Monitoring dan evaluasi pelatihan

Melakukan monitoring dan evaluasi pelatihan teater budaya jalawastu berbasis digitalisasi yang sudah dilaksanakan selama tiga hari. Proses pemantauan ini melibatkan tim pengabdian yang memberikan masukan serta rekomendasi terkait dengan hasil yang telah dicapai oleh peserta pelatihan, yaitu anggota sanggar Kolak Janda, dalam mengimplementasikan teater dan penerapan digitalisasi melalui website yang telah dibuat. Tim pengabdian menunjuk admin/user web kepada pengurus sanggar seni kolak janda dan untuk mengisi web teater budaya jalawastu kabupaten Brebes sekaligus disempurnakan.

## 2.3 Tahap Akhir

Tahap akhir adalah langkah terakhir yang bertujuan Untuk mengukur kesuksesan dari kegiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan ini mencakup elemen-elemen berikut.

### 1) Memberikan tes akhir (*posttest*)

Posttest merupakan tahap akhir dalam kegiatan pengabdian yang ditujukan untuk mengevaluasi keberhasilan pelatihan yang diadakan oleh tim pengabdian. Hasil dari posttest ini berupa data kuantitatif yang akan disajikan dalam format tabel.

### 2) Penyajian Tes Akhir (*Posttest*)

Setelah anggota sanggar seni Kolak Janda menjalani pelatihan teater budaya berbasis digitalisasi, dilakukan proses deskripsi hasil posttest. Data akhir dari tes ini akan diekspresikan dalam bentuk persentase dan disajikan melalui sebuah tabel, dengan mempertimbangkan perbedaan antara hasil tes ini dan tes awal.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak dari kegiatan pengabdian ini dapat dikelompokkan berdasarkan metodenya, yang mencakup beberapa fase. Tahap pertama melibatkan pemberian tes awal dan penjelasan hasilnya, tahap kedua meliputi pelatihan dalam teater budaya berbasis digitalisasi, dan tahap terakhir melibatkan penyelenggaraan tes akhir serta penjelasan hasilnya. Rincian lebih lanjut dapat ditemukan dalam uraian berikut ini.

### 3.1 Tahap Awal Pengabdian

#### 1) Memberikan Tes Awal (*Pretest*)

Tes awal digunakan untuk menilai pemahaman dan keterampilan anggota Sanggar Seni Kolak Janda (SSKJ) sebagai peserta pelatihan. Hasil tes ini dapat diukur secara kuantitatif. Pertanyaan dari angket terdiri atas beberapa aspek yaitu pemahaman tentang Pengertian Apresiasi drama/Sandiwara, Dasar-dasar Keaktoran dalam Teater, Manajemen Produksi dalam Teater, Pemanfaatan industri perflman/videografi, Teknologi Digitalisasi dan Web, menambah plugin/optimasi SEO, keamanan dan back up dan Evaluasi dan Umpan Balik Pelatihan Teater Berbasis digitalisasi. Kegiatan pretest dapat diamati dalam ilustrasi Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Kegiatan pretes pelatihan

#### 2) Deskripsi Hasil Tes Awal (*Pretest*)

Tes awal dilakukan dengan maksud menilai pemahaman awal peserta pelatihan yang merupakan anggota sanggar seni Kolak Janda. Peserta diminta memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang terdapat dalam angket yang fokus pada pengetahuan dan pemahaman mengenai teater budaya Jalawastu dan digitalisasi. Hasil dari tes awal ini dapat ditemukan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Angket Pemahaman Awal Peserta

No	Aspek	Jumlah Peserta Yang Memahami	Jumlah total Peserta	Prosentase (%)
1	Pengertian Apresiasi drama/Sandiwara	7	20	35
2	Dasar-dasar Keaktoran dalam Teater	5	20	25
3	Manajemen Produksi dalam Teater	3	20	15
4	Pemanfaatan industri perflman/videografi	2	20	0,1
5	Teknologi Digitalisasi dan Web	2	20	0,1
6	Menambah plugin/ optimasi SEO, keamanan dan back up	1	20	0,05
7	Evaluasi dan Umpan Balik Pelatihan Teater Berbasis digitalisasi	6	20	30
Nilai rata-rata pemahaman				<b>15.03</b>

Dari Tabel 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman awal peserta anggota kolak janda (SSKJ) tentang teater budaya berbasis digitalisasi yaitu memiliki rata- rata prosentasi 15,03%. Pengertian apresiasi drama/sandiwara 35%, dasar-dasar keaktoran dalam teater 25%, manajemen produksi dalam teater 15%, pemanfaatan industri perflman/videografi 0,1%,



teknologi Digitalisasi dan Web 0,1%, menambah plugin/optimasi keamanan dan back up 0,05%, dan Evaluasi dan Umpan Balik Pelatihan Teater Berbasis digitalisasi 30% .

Dari hasil tes awal yang menggunakan angket, dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta yang merupakan anggota Kolak Janda terhadap pelatihan teater budaya berbasis digitalisasi masih sangat rendah. Hal ini ditegaskan dengan angka rata-rata persentase sebesar 15.03%, yang ditunjukkan dalam sebuah tabel. Pretest diberikan untuk menilai perbedaan pemahaman peserta sebelum menerima pelatihan. Pemberian pretest memiliki efek positif pada proses pengobatan karena dapat mengidentifikasi perbedaan antara kondisi sebelum dan setelah perlakuan diberikan [15]

### 3.2 Tahap Inti Pengabdian

#### 1) Pelatihan Teater Budaya Berbasis Digitalisasi

Pelatihan teater budaya berbasis digitalisasi diberikan kepada anggota sanggar kolak janda yang tergabung dalam pokdarwis kabupaten Brebes dengan latar belakang mayoritas pendidikan SLTA. Kegiatan ini dilakukan selama 3 hari dengan mengambil waktu di akhir pekan karena melihat kegiatan . Anggota kolak janda diberikan pembekalan materi baik tentang teater, budaya maupun digitalisasi kemudian praktik dalam menerima materi teater maupun materi digitalisasi. Setiap pelatihan akan diakhiri dengan praktik pengenalan dan pembuatan web menggunakan sumber daya yang telah disiapkan oleh tim pengabdian. Selain itu, peserta juga diminta untuk menyiapkan peralatan seperti laptop atau getjet agar proses pelatihan dapat berjalan dengan baik. Kegiatan pelatihan melibatkan langkah-langkah sebagai berikut.

- (1) Menerima materi pelatihan teater budaya berbasis digitalisasi yang diberikan nara sumber
- (2) Mempraktikkan setiap bagian-bagian materi pelatihan teater budaya berbasis digitalisasi yang diberikan nara sumber )
- (3) Pembuatan website teater budaya jalawastu dengan melengkapi elemen-elemen strukturnya
- (4) Merancang buku pelatihan teater budaya jalawastu berbasis digitalisasi pada website
- (5) Mempublikasi website dengan mengisi bagian-bagian plugin, optimasi SEO, keamanan dan back up.

Kegiatan pelatihan tersebut dapat diamati dalam ilustrasi Gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Kegiatan pelatihan teater berbasis digitaliasasi

#### 2) Monitoring dan Evaluasi Hasil Pelatihan

Tim pengabdian melakukan pemantauan selama pelatihan berlangsung untuk memberikan panduan kepada mitra (peserta), sehingga dapat mengimplementasikan tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan baik. Evaluasi hasil materi pelatihan dilaksanakan dengan tujuan untuk mengevaluasi keberhasilan anggota atau peserta Kolak Janda (SSKJ) dalam mengikuti pelatihan yang berlangsung selama 3 hari, dengan tujuan agar dapat menghindari prinsip "GILA" (gali ide langsung eksen) saat melakukan pentas keliling. Dengan adanya situs web yang telah dibuat, anggota Kolak Janda dapat mengakses buku pelatihan teater berbasis digitalisasi secara daring melalui situs tersebut. Keuntungan lain dari situs web Teater



Budaya Jalawastu adalah aksesibilitas umumnya, terutama dalam upaya pemberdayaan budaya Jalawastu bagi pendidikan anak-anak.

### 3.3 Tahap Akhir Pengabdian

#### 1) Memberikan Tes Akhir (*Posttest*)

Setelah peserta menyelesaikan pelatihan, tes akhir diberikan kepada peserta/anggota Kolak Janda. Peserta diminta untuk memberikan respons terhadap pertanyaan yang terdapat dalam angket tersebut. Pelaksanaan kuesioner ini dapat ditemukan dalam ilustrasi Gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Kegiatan tes akhir pelatihan teater

#### 2) Deskripsi Tes Akhir (*Posttest*)

Tes akhir dilakukan untuk menilai pemahaman setelah anggota Kolak Janda mengikuti pelatihan teater budaya di Jalawastu. Hasil tes akhir dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Angket Pemahaman Akhir Peserta

No	Aspek	Jumlah Peserta Yang Memahami	Jumlah total Peserta	Prosentase (%)
1	Pengertian Apresiasi drama/Sandiwara	20	20	100
2	Dasar-dasar Keaktoran dalam Teater	20	20	100
3	Manajemen Produksi dalam Teater	17	20	85
4	Pemanfaatan industri perflman/videografi	15	20	75
5	Teknologi Digitalisasi dan Web	15	20	75
6	Menambah plugin/optimasi SEO, keamanan dan back up	17	20	85
7	Evaluasi dan Umpan Balik Pelatihan Teater Berbsis digitalisasi	16	20	80
Nilai rata-rata pemahaman				<b>85,71</b>

Berdasarkan data yang tercantum dalam Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa pemahaman akhir anggota/peserta Kolak Janda (SSKJ) terkait teater budaya Jalawastu berbasis digitalisasi memiliki rata-rata persentase sebesar 85,71%. Rata-rata ini mencakup beberapa aspek, yaitu pemahaman tentang apresiasi drama/sandiwara mencapai 100%, dasar-dasar keaktoran dalam teater mencapai 100%, manajemen produksi dalam teater mencapai 85%, pemanfaatan industri perfileman/videografi mencapai 75%, teknologi digitalisasi dan web mencapai 75%,

penambahan plugin/optimasi keamanan dan backup mencapai 85%, serta evaluasi dan umpan balik pelatihan teater berbasis digitalisasi mencapai 80%.

Data tersebut menyiratkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam pelatihan teater budaya berbasis digitalisasi. Pemahaman awal peserta, yang awalnya hanya 15,03%, meningkat menjadi 85,71% setelah mengikuti pelatihan. Ini menandakan peningkatan sebesar 70,68% dalam pemahaman teater budaya berbasis digitalisasi setelah menjalani pelatihan dan pendampingan. Oleh sebab itu, para anggota/peserta sanggar seni kilak janda (SSKJ) dapat memahami pengetahuan dan keterampilan tentang teater, budaya dan proses pembuatan website teater budaya jawa. .

Setelah para anggota sanggar seni kolak janda memperoleh pemahaman dan keterampilan dalam pelatihan teater budaya jawa dengan berbagai upaya dilaksanakan agar anggota sanggar kolak janda dapat mengimplementasikan dalam pementasan sandiwara dengan baik. Pelatihan dan praktik pembuatan website juga dapat menunjang edukasi berkelanjutan sebagai upaya nyata terutama dalam pemahaman budaya jawa. Hal tersebut karena menggerakkan masyarakat (komunitas seni) bukanlah tugas yang sederhana dan dapat segera terwujud. karena setiap komunitas memiliki potensi serta kebutuhan yang beranekaragam, sehingga pemberdayaan masyarakat harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang bagaimana memenuhi kebutuhan secara tepat guna untuk mencapai kemandirian secara berkelanjutan yang akan membawa manfaat bersama [6]

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari informasi yang dijelaskan adalah "Kampung Budaya Jawa" di Kabupaten Brebes sedang dalam tahap pengembangan dan sosialisasi. Hal ini dikarenakan rendahnya kunjungan wisata meliputi kurangnya perencanaan pengembangan, kurangnya sumber daya manusia, dan rendahnya daya saing teknologi di destinasi tersebut. Kelompok Sadar Pariwisata (POKDARWIS) Kabupaten Brebes, yang tergabung dalam grup Seni Sandiwara "Kolak Janda," bertugas untuk mempromosikan destinasi ini melalui pementasan drama/ sandiwara keliling. Anggota Kolak Janda awalnya memiliki pemahaman yang terbatas tentang teater, budaya Jawa, dan teknologi digital. Namun, dengan adanya kegiatan pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman anggota Kolak Janda, dari 15,03% sebelum pelatihan menjadi 85,71% setelah pelatihan, peningkatan sebesar 70,68% dalam pemahaman dan kemampuan dalam mempraktikkan teater/drama serta mampu menggunakan website teater budaya Jawa. Dengan demikian, pengabdian ini berhasil dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anggota Kolak Janda melalui digitalisasi sebagai upaya edukasi berkelanjutan dengan harapan akan berkontribusi besar pada promosi dan pengembangan destinasi pariwisata di kampung budaya Jawa Kabupaten Brebes.

#### 5. SARAN

Saran yang dapat diberikan dari kegiatan pengabdian ini adalah. (1) Perlu adanya pelatihan berkelanjutan untuk anggota Kolak Janda dalam membantu pemahaman dan peningkatan keterampilan teknologi digital dan seni teater, sehingga dapat terus berkontribusi pada promosi destinasi, pendidikan, budaya dan pengalaman wisata, (2) Adanya kerja sama dengan institusi yang memiliki keahlian dalam digitalisasi, pemasaran online, dan manajemen destinasi pariwisata untuk dapat membantu dalam mempercepat penggunaan teknologi digital dalam tujuan promosi dan edukasi, (3) perlu adanya edukasi kepada masyarakat lokal tentang pentingnya pariwisata untuk pengembangan budaya dalam ranah pendidikan wisata (edukasi) berkelanjutan sehingga dapat meningkatkan taraf pariwisata nasional dan tentu saja akan meningkatkan perekonomian daerah.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada DRTPM Kemdikbud Ristek atas hibah dana pengabdian kepada masyarakat tahun 2023 yang telah memungkinkan kelancaran pelaksanaan kegiatan ini. Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Brebes atas izin yang diberikan untuk menjalankan pengabdian masyarakat di Desa Wisata Kampung Jalawastu, Desa Ciseureuh, serta kepada anggota Sanggar Seni Sandiwara Kolak Janda yang telah berpartisipasi dalam seluruh rangkaian pelatihan Teater Budaya Jalawastu dari awal hingga akhir. Tidak lupa, kami juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhadi Setiabudi yang telah memberikan dukungan dan fasilitasi sehingga program ini dapat berjalan dengan lancar hingga selesai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Sofianto, D. Mahzuni, A. Kosasih, W. Nugrahanto, E. Saringendyanti, and E. W. Koeshandoyo, *Simpay Saliara; Dinamika Keagamaan Masyarakat Tatar Sunda dalam Bingkai Sejarah dan Kebudayaan*. Bandung: CV. Semiotika, 2023.
- [2] E. Kurniawan, "Analisis Potensi Obyek Wisata Hutan Mangrove Pandansari Sebagai Eduwisata/Wisata Edukasi di Desa Kaliwlingi Kecamatan Brebes Kabupaten Brebes," *Edu Geogr.*, vol. 9, no. 1, pp. 78–88, 2021, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edugeo/article/view/47238/19113>.
- [3] N. Supiana, S. Maqin, S. Hasna, and N. Karyadi, "Implementasi Aplikasi Wisata Kabupaten Tangerang ( Appatar ) sebagai Media Promosi Pariwisata di Kabupaten Tangerang," *J. Abdimasn PHB*, vol. 6, no. 3, pp. 835–843, 2023.
- [4] E. Susanto, M. T. Zuhri, and K. Muwuri, "Konsep Pengembangan Desa Ekowisata Pampang Berbasis Partisipasi," *Krit. J. Stud. Pembang. Interdisiplin*, vol. XXVIII, no. 2, pp. 149–161, 2019.
- [5] R. Priyanto, D. Syarifuddin, and S. Martina, "Perancangan Model Wisata Edukasi di Objek Wisata Kampung Tulip," *J. Abdimas BSI J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, p. 15, 2018.
- [6] T. S. Lestari and T. Suminar, "Pemberdayaan sebagai Upaya Peningkatan Konservasi Budaya Lokal di Desa Menari Tanon," *J. Nonform. Educ. ...*, vol. 4, no. 1, pp. 1–16, 2020.
- [7] C. Umam, F. S. P. Pangesti, and E. I. Yuslistyari, "Pemberdayaan Pokdarwis Tazgk Dalam Pengembangan Desa Wisata Di Kaduengang," *Sawala J. Pengabdi. Masy. Pembang. Sos. Desa dan Masy.*, vol. 1, no. 1, p. 17, 2020, doi: 10.24198/sawala.v1i1.25838.
- [8] A. Manshur, U. N. Ulama, and S. Giri, "Pemberdayaan Masyarakat melalui Pengembangan Wisata Edukasi dan Rekreasi Kampung Nelayan," *MAFAZA; Jurnal Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, p. 2021, 2021, [Online]. Available: <http://amp-kompas-com.ampproject.org/v/s/amp.kompas.com>.
- [9] J. Andini, "Pelatihan Ekstrakurikuler Teater Pada Siswa," *J. Pendidik. Sendoratik*, vol. 12, no. 2, pp. 307–322, 2023.
- [10] A. Noorhayati Sutisno and A. H. idayat Afendi, "Penerapan Konsep Edu-Ekowisata Sebagai Media Pendidikan Karakter Berbasis Lingkungan," *J. Ecolab*, vol. 12, no. 1, pp. 1–11, 2018, doi: 10.20886/jklh.2018.2.1.1-11.
- [11] A. Fuady, E. Agustawan, Z. Abidin, and S. S. Faradiba, "Pelatihan Pembelajaran Media Digital Berbasis Power Point Materi Statistika pada Mahasiswa," *J. Abdimasn PHB*, vol. 6, no. 3, pp. 923–929, 2023.
- [12] N. Herlina, Y. Herdrayana, I. Adhya, and A. Nurlaila, "Pemberdayaan Kelompok Masyarakat dalam Pembuatan Kompos Desa Cikondang Kabupaten Kuningan Jawa Barat," *J. Abdimas PHB*, vol. 6, no. 3, pp. 970–976, 2023.
- [13] P. Studi, I. Pendidikan, and G. Sekolah,

- “Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya,” vol. 3.
- [14] G. Ghufrohi and M. Ratna Dewi, “Pengembangan Bahan Ajar Bermain Drama Dengan Model Pembelajaran Savi Pada Siswa Sma,” *J. Ilm. Semant.*, vol. 1, no. 1, pp. 31–46, 2019, doi: 10.46772/semantika.v1i1.80.
- [15] P. Y. Kurniawan, “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire untuk Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,” *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones. Met.*, vol. 6, no. 1, pp. 37–42, 2021.