

**LAPORAN HIBAH PENELITIAN INDOPED
TAHUN ANGGARAN 2018**



**PENINGKATAN *SOFTSKILL* MAHASISWA DALAM PENYELESAIAN
PERMASALAHAN SEPUTAR MANUSKRIP JAWA DALAM MATA KULIAH
TEORI FILOLOGI DENGAN METODE *INNOCAMP***

PENELITI

Venny Indria Ekowati, S.Pd., M.Litt.
197912172003122003

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOVEMBER 2018**

**PENINGKATAN *SOFTSKILL* MAHASISWA DALAM PENYELESAIAN
PERMASALAHAN SEPUTAR MANUSKRIP JAWA DALAM MATA KULIAH
*TEORI FILOLOGI DENGAN METODE INNOCAMP***

**Oleh
Venny Indria Ekowati**

ABSTRAK

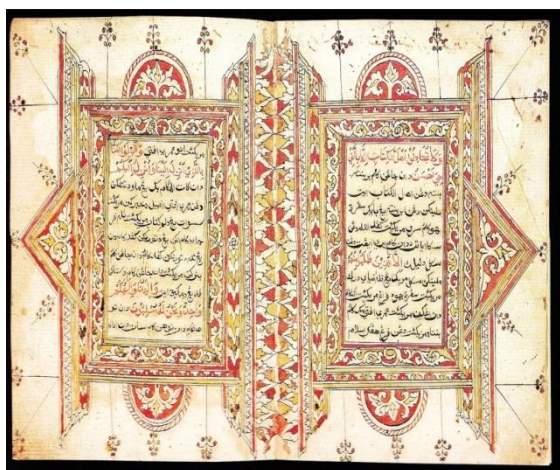
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *softskill* mahasiswa dalam penyelesaian permasalahan seputar manuskrip Jawa dalam mata kuliah *Teori Filologi* pada mahasiswa kelas A semester 4 Prodi PBJ UNY dengan menggunakan metode *innocamp*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan. Tiap siklus diadakan selama tiga-empat kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa kelas A semester 4 Prodi PBJ UNY. Data diperoleh dari tes, angket, dan lembar pengamatan. Teknik keabsahan data yaitu *expert judgement* dan diskusi dengan kolaborator. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. *Innocamp* akan dilaksanakan selama 1,5 hari yaitu pada hari Sabtu-Minggu, 24-25 Maret 2017 di Nglanggeran, Gunung Kidul, Yogyakarta. *Innocamp* menghadirkan para narasumber terkait dengan manuskrip Jawa yang sekaligus diundang sebagai juri. Narasumber tersebut yaitu: (1) Nyi Sri Muryani (museum Dewantara Krtigriya), Fajar Wijanarko (Museum Sonobudoyo Yogyakarta), dan (3) Arsanti Wulandari (Universitas Gadjah Mada).

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata kuliah *Teori Filologi* merupakan mata kuliah yang bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk dapat memahami teori mengenai objek filologi secara luas, karakteristik filologi Jawa dilihat dari naskahan dan tekstologinya. Di samping itu, juga memahami bahan dan alat tulis naskah Jawa, katalogisasi, peruntukan umur naskah dan teks, perbandingan naskah dan teks, serta memahami metode kritik teks. Kegiatan perkuliahan meliputi pemberian teori (ceramah), diskusi, dan praktik.

Objek filologi adalah naskah dan teks masa lampau. Naskah atau manuskrip (*manuscript, handscript*) adalah karangan yang masih ditulis dengan tangan (Onions dalam Darusuprta, 1991), baik yang asli maupun salinannya. Naskah Jawa adalah naskah yang ditulis dengan mediasi bahasa Jawa, yaitu bahasa Jawa Kuna, Jawa Pertengahan, dan Jawa Baru, sehingga ada naskah Jawa Kuna, Jawa Pertengahan, dan Jawa Baru. Ketiga naskah tersebut masing-masing dengan ragam bahasa prosa dan puisi, sehingga didapatkan prosa Jawa Kuna dan puisi Jawa Kuna (*kakawin*), prosa Jawa Pertengahan dan puisi Jawa Pertengahan (*kidung*), serta prosa Jawa Baru dan puisi Jawa Baru (*macapat*). Sebagai “karangan yang masih ditulis dengan tangan”, naskah-naskah itu ditulis dengan aksara Jawa, baik aksara Jawa Kuna, Jawa-Bali, Jawa Baru, Arab *Pegon* atau Arab *Gondhil* maupun aksara Latin. Berikut ini contoh-contoh manuskrip Jawa (Kumar dan McGlyn, 1996).



Mata kuliah *Teori Filologi* merupakan mata kuliah yang penting bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa. Tujuan akhir mata kuliah ini secara luas adalah agar mahasiswa mampu:

1. Mengungkapkan produk masa lampau melalui peninggalan tertulis berupa manuskrip dan memahami sejauh mungkin kebudayaan suatu bangsa melalui hasil karya tulisnya.
2. Mengungkapkan makna dan fungsi manuskrip pada masyarakat penciptaannya kepada masyarakat penerimanya, baik pada masa lampau maupun pada masa kini.
3. Mengungkapkan nilai-nilai budaya lama sebagai alternatif pengembangan kebudayaan.
4. Melestarikan warisan budaya bangsa masa lampau dan menjaga kelestariannya agar tetap hidup sampai masa yang akan datang (Baroroh-Baried, 1985: 5-6; 1994: 7-8).

Namun selama ini, tujuan besar di atas belum tercapai secara penuh. Dikarenakan mata kuliah ini merupakan mata kuliah teori, maka mahasiswa belum mencapai tahap menghasilkan inovasi untuk menyelesaikan berbagai masalah yang mengemuka seputar manuskrip Jawa. Padahal berbagai masalah seputar manuskrip Jawa tersebut belum pernah terselesaikan secara tuntas. Beberapa masalah tersebut di antaranya adalah:

1. Manuskrip Jawa terancam punah karena usia bahan (kertas) yang sudah ratusan tahun, cuaca dan suhu yang tidak bersahabat
2. Jumlah penelitian manuskrip Jawa yang tidak sebanding dengan jumlah manuskrip Jawa yang ada, sehingga hanya sedikit manuskrip yang mampu diteliti secara tuntas. Selebihnya manuskrip tersebut sudah banyak yang rusak dan tidak bisa terbaca lagi, sebelum diketahui isinya.
3. Jumlah peneliti yang mampu membaca dan menganalisis manuskrip Jawa yang ditulis dengan bahasa dan aksara daerah, serta menggunakan kosakata masa lampau. Hal ini merupakan hambatan besar dalam penyelamatan manuskrip Jawa.

Permasalahan di atas merupakan permasalahan yang nyata dan harus diselesaikan. Namun selama ini out perkuliahan hanya bersifat teoritis saja, dan belum mengarah ke *output* nyata. Oleh karena itu diperlukan suatu inovasi dan terobosan agar mahasiswa mampu menyelesaikan masalah seputar manuskrip Jawa dengan langkah konkrit. Agar mahasiswa mampu menyelesaikan masalah dengan solusi yang tepat dan mampu diterapkan di masyarakat, maka diperlukan *softskill* yang baik. Namun selama ini dalam perkuliahan, mahasiswa belum mendapatkan pelatihan *softskill* secara optimal. Oleh karena itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang secara terpadu dapat menemukan solusi nyata untuk masalah seputar manuskrip Jawa dan sekaligus mengasah *softskills* mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini akan mencobakan metode *innocamp* sebagai metode pembelajaran. Metode *innocamp* merupakan suatu metode yang tujuan utamanya adalah menumbuhkan ide-ide secara intensif, mengembangkan ide tersebut untuk menghasilkan inovasi dalam suatu pemecahan masalah. Metode ini juga melatih *softskill* mahasiswa terutama dalam peningkatan kerjasama dalam tim untuk memecahkan masalah atau suatu tantangan khusus.

Pada dasarnya, metode ini berprinsip pada "*close to practice*", yang artinya menyiapkan siswa untuk menghadapi berbagai masalah terkait dengan dunia kerja. Metode ini juga merupakan implementasi prinsip-prinsip pengajaran yang akurat dan ideal. Metode ini direncanakan akan diterapkan pada mata kuliah *Teori Filologi* yang diajarkan kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jawa semester 4. Jumlah mahasiswa yang terlibat sebanyak 39 orang. Mata kuliah ini dipilih karena berdasarkan diskusi dengan para dosen pengampu, mahasiswa semester 4 masih perlu diasah *softskill*-nya. Selain itu, dosen pengampu yang lain juga mendukung agar mahasiswa pada mata kuliah ini mampu menghasilkan ide-ide kreatif dan solusi nyata untuk mengatasi permasalahan seputar manuskrip Jawa. Selain itu berdasarkan pengamatan, selama peneliti menjadi dosen pengampu mata kuliah ini, mahasiswanya cukup kooperatif dalam menerima mata kuliah.

Sesuai dengan kurikulum, kompetensi untuk mata kuliah ini adalah sebagai berikut:

1. Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
2. Mata Kuliah dan Kode : TEORI FILOLOGI
Jumlah SKS: 2 SKS
Kode Mata Kuliah: PBJ 6264
3. Semester : Genap (4)
4. Mata Kuliah : Ngelmu Filologi
Prasyarat
5. Dosen Pengampu : Venny Indria Ekowati, M.Litt.

Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah ini bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk dapat memahami teori mengenai objek filologi secara luas, karakteristik filologi Jawa dilihat dari pernaskahan dan tekstologinya. Di samping itu, juga memahami bahan dan alat tulis naskah Jawa, katalogisasi, perunutan umur naskah dan teks, perbandingan naskah dan teks, serta memahami metode kritik teks. Kegiatan perkuliahan meliputi pemberian teori (ceramah), diskusi, dan praktik. Evaluasi dilakukan melalui tes tertulis dan tugas.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu memahami memahami teori mengenai objek filologi secara luas, karakteristik filologi Jawa dilihat dari pernaskahan dan tekstologinya. Di samping itu, mahasiswa juga memahami bahan dan alat tulis naskah Jawa, katalogisasi,

perunutan umur naskah dan teks, perbandingan naskah dan teks, serta memahami metode kritik teks.


Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah ini bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk dapat memahami teori mengenai objek filologi secara luas, karakteristik filologi Jawa dilihat dari pernaskahan dan tekstologinya. Di samping itu, juga memahami bahan dan alat tulis naskah Jawa, katalogisasi, perunutan umur naskah dan teks, perbandingan naskah dan teks, serta memahami metode kritik teks. Kegiatan perkuliahan meliputi pemberian teori (ceramah), diskusi, dan praktik. Evaluasi dilakukan melalui tes tertulis dan tugas.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu memahami teori mengenai objek filologi secara luas, karakteristik filologi Jawa dilihat dari pernaskahan dan tekstologinya. Di samping itu, mahasiswa juga memahami bahan dan alat tulis naskah Jawa, katalogisasi, perunutan umur naskah dan teks, perbandingan naskah dan teks, serta memahami metode kritik teks.

Metode *innocamp* sudah dimasukkan dalam **silabus** mata kuliah ini. Waktu efektif *innocamp* adalah 1200 menit yang disetarakan dengan 4 kali pertemuan. Yaitu pertemuan ke-6, 7, 8, dan 9. Pertemuan ke-10 dilanjutkan di dalam kelas. Peran serta, keaktifan, dan evaluasi dalam kegiatan *innocamp* dimasukkan pula dalam penilaian akhir mata kuliah, dengan prosentase sebagai berikut:

1. Nilai proses dan tugas-tugas setara 65%
2. Nilai *innovation camp* setara dengan 20%
3. Nilai UAS setara dengan 15%

Berikut ini potongan silabus mata kuliah yang memuat metode *innocamp*:

 KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS BAHASA DAN SENI Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281, Telp. (0274) 550843, Fax: (0274) 548207 http://www.fbs.uny.ac.id									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pertemuan ke-	Sub Capaian Pembelajaran (Sub Komp)	Bahan Kajian/ Pokok Bahasan	Bentuk/ Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian (Per Sub Komp)	Waktu	Referensi
VI-IX	Kognitif Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan manfaat pelestarian naskah Afektif Mempraktisai dan dapat bekerja sama dalam melestarikan naskah Jawa Psikomotor Mahasiswa dapat melakukan praktik pelestarian naskah Jawa	Pelestarian Naskah Jawa	INNO-CAMP	1. Mahasiswa dapat menjelaskan cara-cara pelestarian naskah Jawa 2. Mahasiswa dapat merancang ide-ide nyata tentang langkah-langkah pelestarian naskah Jawa	Kognitif Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan manfaat pelestarian naskah Afektif Mempraktisai dan dapat bekerja sama dalam melestarikan naskah Jawa Psikomotor 1. Mahasiswa dapat melakukan presentasi terbimbing tentang pelestarian naskah Jawa 2. Mahasiswa dapat melakukan praktik pelestarian naskah Jawa	Partisipasi Unjuk kerja Portofolio	K = 35% A = 15% P = 50%	1200	6, 7, 11, 13

Dengan penerapan metode *innocamp* diharapkan siswa dapat mengembangkan ide-ide untuk memecahkan masalah seputar manuskrip secara nyata. Selain itu, penerapan metode ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *softskill* mahasiswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah pokok dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah meningkatkan *softskill* mahasiswa dalam penyelesaian permasalahan seputar manuskrip Jawa dalam mata kuliah *Teori Filologi* pada mahasiswa kelas A semester 4 Prodi PBJ UNY dengan menggunakan metode *innocamp*?
2. Bagaimanakah hasil analisis angket peningkatan *softskill* mahasiswa dalam penyelesaian permasalahan seputar manuskrip Jawa dalam mata kuliah *Teori Filologi* pada mahasiswa kelas A semester 4 Prodi PBJ UNY dengan menggunakan metode *innocamp*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan *softskill* mahasiswa dalam penyelesaian permasalahan seputar manuskrip Jawa dalam mata kuliah *Teori Filologi* pada mahasiswa kelas A semester 4 Prodi PBJ UNY dengan menggunakan metode *innocamp*.
3. Mendeksripsikan hasil analisis angket peningkatan *softskill* mahasiswa dalam penyelesaian permasalahan seputar manuskrip Jawa dalam mata kuliah *Teori Filologi* pada mahasiswa kelas A semester 4 Prodi PBJ UNY dengan menggunakan metode *innocamp*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan, khususnya bagi para dosen dalam usaha peningkatan *softskill* mahasiswa dalam penyelesaian masalah terkait manuskrip Jawa.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Filologi

Filologi adalah suatu ilmu yang objek penelitiannya adalah manuskrip atau naskah-naskah lama (Djamaris, 2002: 3). Manuskrip Jawa sebagai objek penelitian filologi, merupakan warisan budaya yang dituliskan oleh nenek moyang bangsa Jawa yang ditulis dengan menggunakan aksara daerah dengan bahan-bahan tradisional yang ada pada masa itu. Aksara daerah yang digunakan dalam manuskrip Jawa adalah aksara Jawa dan Pegon. Aksara Jawa adalah aksara yang merupakan perkembangan dari aksara Pallawa yang terdiri dari 20 huruf pokok. Sedangkan aksara Pegon adalah tulisan Arab yang sudah diadaptasi dan digunakan untuk menulis dalam bahasa Jawa.

Manuskrip Jawa mempunyai isi yang menggambarkan kearifan lokal, sistem pengetahuan, ilmu dan ngelmu yang merupakan hasil pemahaman masyarakat pada waktu itu terhadap alam. Ilmu yang bergerak dibidang manuskrip dan teks yang memuat teori-teori sejarah perkembangan manuskrip serta metode-metode untuk meneliti manuskrip dan teks sudah berkembang sejak abad ke-3 Masehi yang kemudian disebut sebagai *filologi*. Untuk lebih memahami mengenai filologi, di bawah ini disajikan beberapa pengertian filologi.

1. Filologi sebagai Istilah

Filologi sebagai istilah, pertama kali diperkenalkan oleh Erasthenes, dan kemudian dipergunakan oleh sekelompok ahli dari Iskandariyah sejak abad ke-3 S.M. (Reynolds dalam Baried, 1985: 1). Sekelompok ahli ini bekerja dengan tujuan untuk menemukan bentuk asli teks-teks lama Yunani, dengan jalan menyisihkan kesalahan-kesalahan yang terdapat di dalamnya. Sebagai istilah, filologi mempunyai definisi yang sangat luas, dan selalu berkembang.

2. Filologi sebagai Ilmu Pengetahuan

Filologi pernah disebut sebagai *L'etalage de savoir* 'pameran ilmu pengetahuan'. Hal ini dikarenakan filologi membedah teks-teks klasik yang mempunyai isi dan jangkauan yang sangat luas. Gambaran kehidupan masa lampau, beserta segala aspeknya, dapat diketahui melalui kajian filologi. Termasuk di dalamnya, berbagai macam ilmu pengetahuan dari berbagai macam bidang ilmu.

3. Filologi sebagai Ilmu Sastra

Filologi juga pernah dikenal sebagai ilmu sastra. Hal ini dikarenakan adanya kajian filologi terhadap karya-karya sastra masa lampau, terutama yang bernilai tinggi. Kajian filologi semakin merambah dan meluas menjadi kajian sastra karena mampu mengungkap karya-karya sastra yang bernilai tinggi.

4. Filologi sebagai Ilmu Bahasa

Teks-teks masa lampau yang dikaji dalam filologi, menggunakan bahasa yang berlaku pada masa teks tersebut ditulis. Oleh karena itu, peranan ilmu bahasa, khususnya linguistik diakronis sangat diperlukan dalam studi filologi.

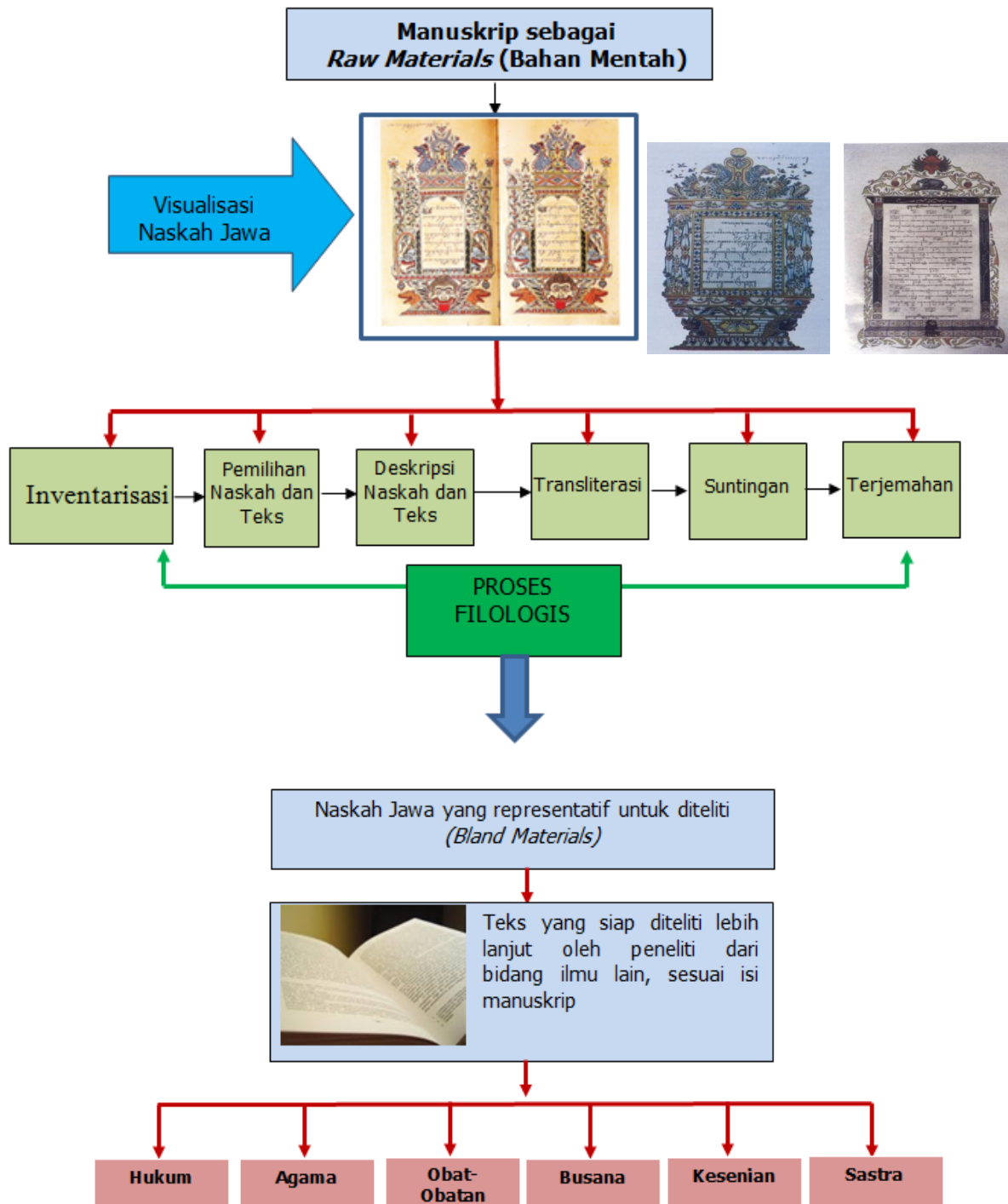
5. Filologi sebagai Studi Teks

Filologi sebagai istilah, juga dipakai secara khusus di Belanda dan beberapa negara di Eropa daratan. Filologi dalam pengertian ini dipandang sebagai studi tentang seluk-beluk teks, di antaranya dengan jalan melakukan kritik teks. Filologi dalam perkembangannya yang mutakhir, dalam arti sempit berarti mempelajari teks-teks lama yang sampai pada kita di dalam bentuk salinan-salinannya dengan tujuan menemukan bentuk asli teks untuk mengetahui maksud penyusunan teks tersebut.

Kajian filologi memang berhubungan erat dengan disiplin ilmu yang lain. Baik filologi sebagai ilmu bantu maupun ilmu bantu untuk filologi. Hal ini karena filologi merupakan pisau untuk membedah kandungan suatu manuskrip dari berbagai bidang ilmu sehingga representatif untuk dikaji sesuai bidang keilmuan peneliti yang lain, seperti bidang hukum, agama, farmasi, busana, kesenian, dan lain-lain.

6. Filologi sebagai Sarana Pengkajian Manuskrip

Filologi adalah suatu ilmu yang objek penelitiannya naskah-naskah lama (Djamaris, 2002: 3). Naskah-naskah lama tersebut diumpamakan sebagai bahan mentah yang belum representatif untuk dijadikan sumber penelitian. Sehingga diperlukan disiplin ilmu filologi yang dipergunakan untuk mengolah bahan mentah tersebut menjadi bahan matang yang representatif sebagai sumber penelitian lanjutan. Mengingat banyaknya manuskrip Jawa, maka disiplin ilmu filologi sangat diperlukan agar manuskrip-manuskrip Jawa yang beragam jenis dan bentuknya tersebut dapat dimanfaatkan oleh peneliti dari bidang ilmu lain. Secara ringkas, bagan cara kerja filologi dapat dilihat di bawah ini.



B. Objek Penelitian Filologi Jawa

Sasaran kerja penelitian filologi adalah naskah, sedangkan objek kerjanya adalah teks (Baried, 1994: 6). Jadi, objek penelitian filologi naskah dan teks. Naskah merupakan objek kajian filologi berbentuk riil, yang merupakan media penyimpanan teks. Baried (1994: 55), berpendapat bahwa naskah adalah tulisan tangan yang menyimpan berbagai ungkapan pikiran dan perasaan sebagai hasil budaya bangsa masa lampau. Darusuprta (dalam Surono 1983:

1), memberikan definisi, bahwa naskah sering disamakan dengan teks yang berasal dari bahasa Latin *textua* yang berarti ‘tulisan yang mengandung isi tertentu’. Naskah juga dapat diberi pengertian sebagai semua peninggalan tertulis nenek moyang kita pada kertas, lontar, kulit kayu, dan rotan (Djamaris, 1977: 20). Naskah atau manuskrip, ditulis dengan bahan-bahan yang beragam. Baried (1985: 6), berpendapat bahwa bahan-bahan yang digunakan untuk menulis naskah antara lain:

- (1) karas yaitu papan atau batu tulis dengan alat yang dipakai untuk menulis tanah;
- (2) dluwang, atau kertas Jawa dari kulit kayu;
- (3) bambu yang dipakai untuk naskah Batak;
- (4) kertas Eropa yang biasanya ada *watermark* atau cap air.

Untuk naskah Jawa, biasanya menggunakan bahan yang berupa lontar, *dluwang* dan kertas Eropa. Sedangkan mengenai teks, Onions (dalam Darusuprta 1984: 1), mendefinisikannya sebagai rangkaian kata-kata yang merupakan bacaan dengan isi tertentu. Soeratno (1990: 4), menyebutkan bahwa teks merupakan informasi yang terkandung dalam naskah, yang sering juga disebut muatan naskah. Ilmu yang mempelajari tentang seluk-beluk teks disebut tekstologi, yang antara lain meneliti penjelmaan dan penurunan teks sebuah karya sastra, penafsiran, dan pemahamannya. Secara garis besar dapat disebutkan adanya tiga macam teks dalam penjelmaan dan penurunannya, yaitu: (1) teks lisan (tidak tertulis); (2) teks naskah (tulisan tangan); (3) teks cetakan (Baried, 1994: 58).

Pengertian-pengertian tentang naskah dan teks di atas kemudian juga memunculkan beberapa pengertian antara lain: (1) naskah tua, teks muda, (2) naskah muda, teks tua, (3) naskah muda, teks muda, dan (4) naskah tua, teks tua. Istilah naskah tua teks muda dapat diartikan sebagai tulisan yang menggunakan bahan yang sudah tua, tetapi berisi teks muda. Misalnya diperoleh kertas dari abad ke-18, kemudian kertas tersebut baru dipakai untuk menulis suatu gagasan baru pada abad ke-21. Naskah muda teks tua diartikan sebagai tulisan yang menggunakan bahan yang relatif baru, namun berisi teks yang sudah lama. Misalnya seorang mahasiswa menyalin suatu teks bacaan yang diketahui ditulis pada abad ke-18, dan kertas yang digunakannya adalah kertas HVS yang baru dibuat pada abad ke-21. Naskah muda teks muda baik naskah maupun teks muda atau baru, sebaliknya naskah tua teks tua, baik naskah maupun teks sudah tua. Berdasarkan pengertian naskah dan teks di atas dapat disimpulkan mengenai perbedaan naskah dan teks. Naskah merupakan sesuatu yang konkret, sedangkan teks menunjukkan pengertian sebagai sesuatu yang abstrak. Teks merupakan kandungan atau muatan naskah, sedang naskah sendiri merupakan alat penyimpanannya.

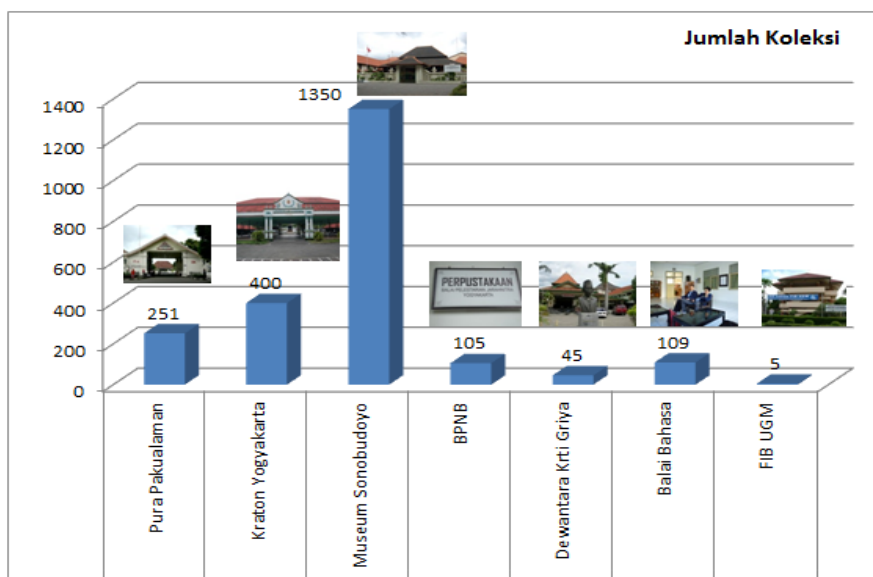
C. Permasalahan Seputar Manuskrip Jawa yang Akan menjadi *Challenge*

Beberapa permasalahan mengenai manuskrip Jawa yang akan menjadi *challenge* dalam *innocamp* antara lain:

1. Keadaan Manuskrip Jawa

Manuskrip Jawa di dunia tercatat berjumlah kurang lebih 19.000 buah (Chambert Loir dan Oman 1999), dan kini tersebar di 125 buah institusi di 22 buah negara (Ding 2005). Naskah Jawa sebagian tersimpan di bagian pernaskahan Perpustakaan Nasional Jakarta, gedung Kirtya Singaraja, Perpustakaan Sanapustaka Kraton Surakarta, Perpustakaan Reksapustaka Pura Mangkunegaran Surakarta, dan Perpustakaan Museum Radya Pustaka Surakarta, Perpustakaan Fakultas Sastra UI, UNS, dan beberapa pemerintah daerah misalnya Banyuwangi, dan Sumenep, perpustakaan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Balai Penelitian Bahasa, Jarahnitra, Rumah budaya Tembi Yogyakarta, Tepas Kapujanggan Widyabudaya Kasultanan Yogyakarta, Perpustakaan Pura Pakualaman, Museum Sanabudaya, Dewantara Kṛti Griya, perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya UGM, dan lain-lain. “Selain dimiliki oleh beberapa lembaga milik pemerintah maupun swasta, sebagian naskah lainnya masih tersimpan dalam koleksi pribadi yang tersebar luas di segala lapisan masyarakat” (Darusuprpta, 1991: 2-3).

Yogyakarta merupakan salah satu pusat kebudayaan Jawa. Oleh karena itu, di Yogyakarta terdapat banyak perpustakaan dan museum yang mengkoleksi manuskrip Jawa. Untuk koleksi manuskrip Jawa di Yogyakarta, disimpan di tujuh lembaga sebagai berikut:

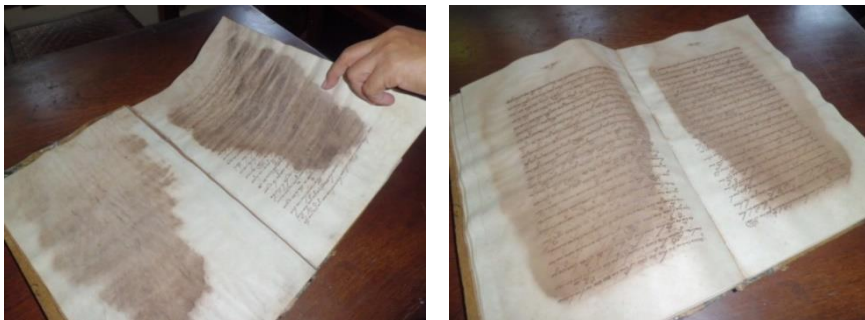


Berdasarkan bagan di atas, tercatat museum Sonobudoyo mempunyai koleksi terbanyak yaitu 1350 manuskrip (Behrend, 1990). Perpustakaan ini merupakan perpustakaan

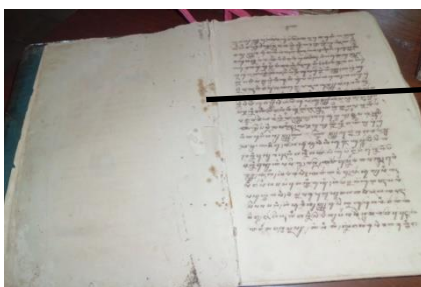
yang paling sering mendapatkan dana dari pemerintah maupun dana dari luar negeri untuk perawatan koleksi. Sedangkan perawatan koleksi untuk manuskrip-manuskrip yang dikoleksi oleh lembaga lain di Yogyakarta, tidak sebanyak yang didapatkan oleh museum Sonobudoyo. Hal ini menyebabkan koleksi-koleksi manuskrip Jawa yang usianya sudah ratusan tahun tersebut, hanya mendapatkan perawatan seadanya. Bahkan banyak di antaranya yang sudah rusak dan tidak terawat.

Kondisi fisik manuskrip Jawa di beberapa tempat penyimpanan di Yogyakarta banyak yang sudah rusak dan rapuh, mengingat usianya yang sudah ratusan tahun. Rusaknya manuskrip ini dikarenakan karena berbagai hal sebagai berikut:

- a. Kerusakan manuskrip karena noda yang disebabkan karena kelembaban cuaca dan faktor penyimpanan yang salah. Manuskrip Jawa yang jarang dibuka (dibaca) akan menjadi lembab. Hal ini diperparah dengan adanya kontak dengan air dan akumulasi debu serta kotoran. Manuskrip dengan keadaan seperti ini menjadi sangat rapuh dan mudah sobek. Kelembaban juga menyebabkan tulisan pada manuskrip akan pudar sehingga tidak memungkinkan lagi untuk dibaca. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



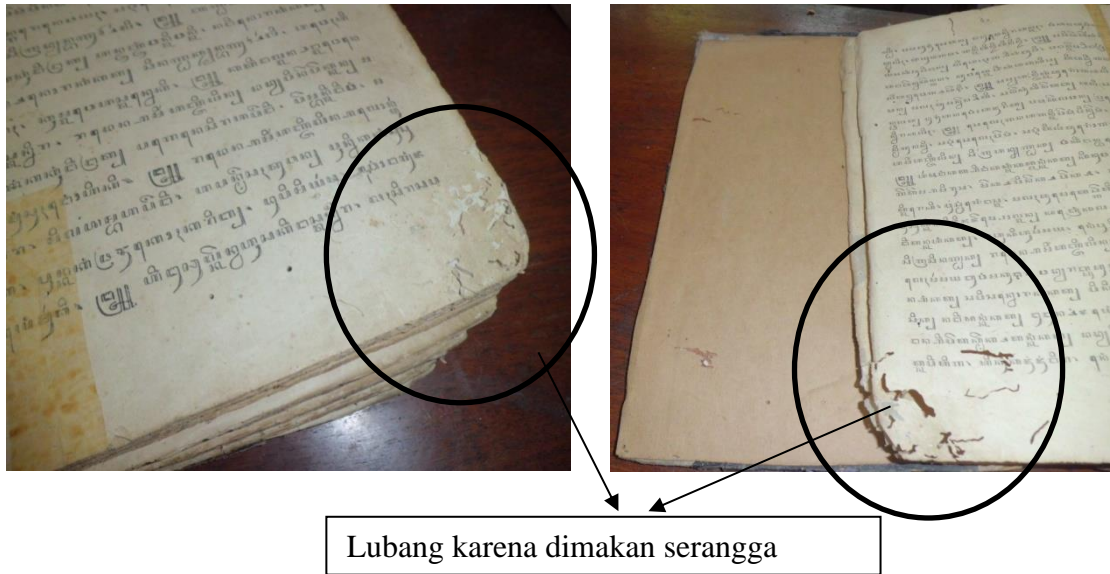
- b. Kerusakan pada manuskrip Jawa juga dapat berupa perubahan warna pada manuskrip yang berupa timbulnya warna coklat atau bintik-bintik kehitaman karena proses oksidasi serta adanya kotoran dan debu. Kerusakan semacam ini dapat dilihat pada gambar berikut ini.



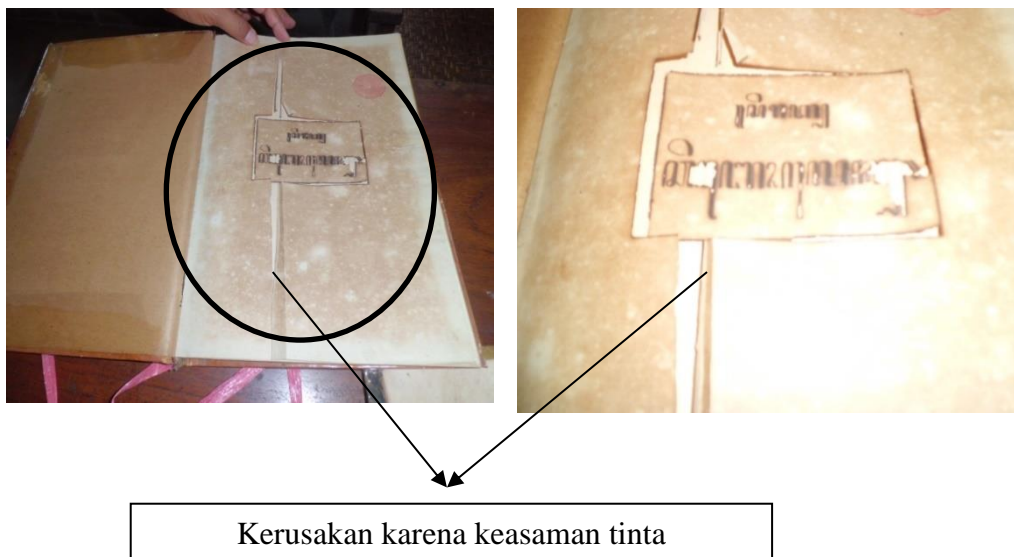
Bintik-bintik coklat karena proses oksidasi

- c. Kerusakan karena jamur dan serangga juga menyerang manuskrip-manuskrip Jawa. Jamur menyebabkan manuskrip kecoklatan, sedangkan serangga menyebabkan manuskrip

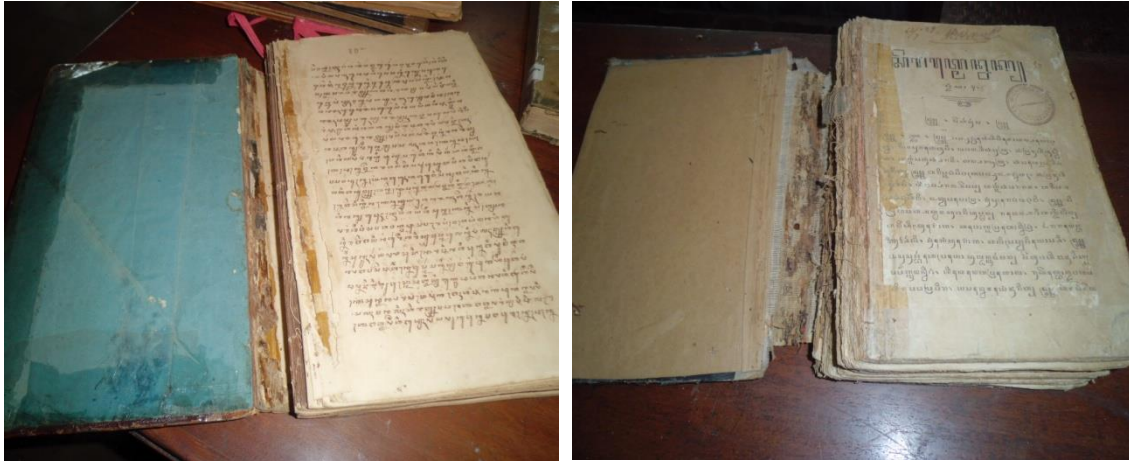
berlubang-lubang dan tidak bisa lagi dibaca. Hal ini dikarenakan bahan untuk menulis manuskrip adalah bahan organik yang disukai oleh serangga. Kerusakan ini akan mengganggu proses pembacaan. Bahkan jika sudah parah, sebuah manuskrip akan musnah tanpa sisa karena dimakan serangga. Berikut ini contoh kerusakan karena serangga.



- d. Kerusakan juga terjadi karena kandungan asam pada tinta. Kandungan asam yang tinggi menyebabkan manuskrip Jawa akan retak dan rapuh, juga terpotong pada bagian yang ditulisi. Jika kerusakannya sudah parah, maka bagian dari tulisan akan hilang. Berikut ini contoh gambar kerusakannya.



- e. Kerusakan pada manuskrip juga terjadi pada bagian jilidan. Hal ini juga perlu segera diatasi agar manuskrip tidak hilang dan tercecer karena jilidan yang lepas. Berikut ini gambar jilidan yang sudah mengalami kerusakan.



Jika keadaan tersebut dibiarkan begitu saja, maka manuskrip-manuskrip yang menjadi saksi sejarah peradaban bangsa akan musnah, tanpa diketahui isinya.

2. Rendahnya Kesadaran Pemerintah Masyarakat

Masalah lain yang tentang permanuskripan adalah rendahnya kesadaran masyarakat untuk ikut menjaga dan melestarikan manuskrip Jawa. Hal ini karena memang ketidaktahuan masyarakat ataupun karena sikap kurang peduli. Pemerintah juga terkesan kurang peduli terhadap kelestarian naskah. Sehingga perawatan terhadap naskah di museum-museum dan perpustakaan kurang maksimal karena minimnya dana.

3. Minimnya Peneliti

Minimnya peneliti merupakan salah satu masalah lain dalam pelestarian manuskrip Jawa. Penelitian terhadap manuskrip Jawa sangat minim, dikarenakan kurangnya minat peneliti dan terbatasnya jumlah peneliti yang dapat memahami bahasa dan aksara daerah di masa lampau. Padahal jika suatu naskah diteliti, maka paling tidak jika bentuk fisiknya tidak bisa diselamatkan, namun ajaran yang ada di dalamnya sudah dapat diidentifikasi dan dianalisis.

B. Beberapa Gambaran Umum Pemecahan Masalah dalam *Challenge Innocamp*

Beberapa gambaran umum yang dapat menjadi gambaran pemecahan masalah *challenge innocamp* adalah sebagai berikut:

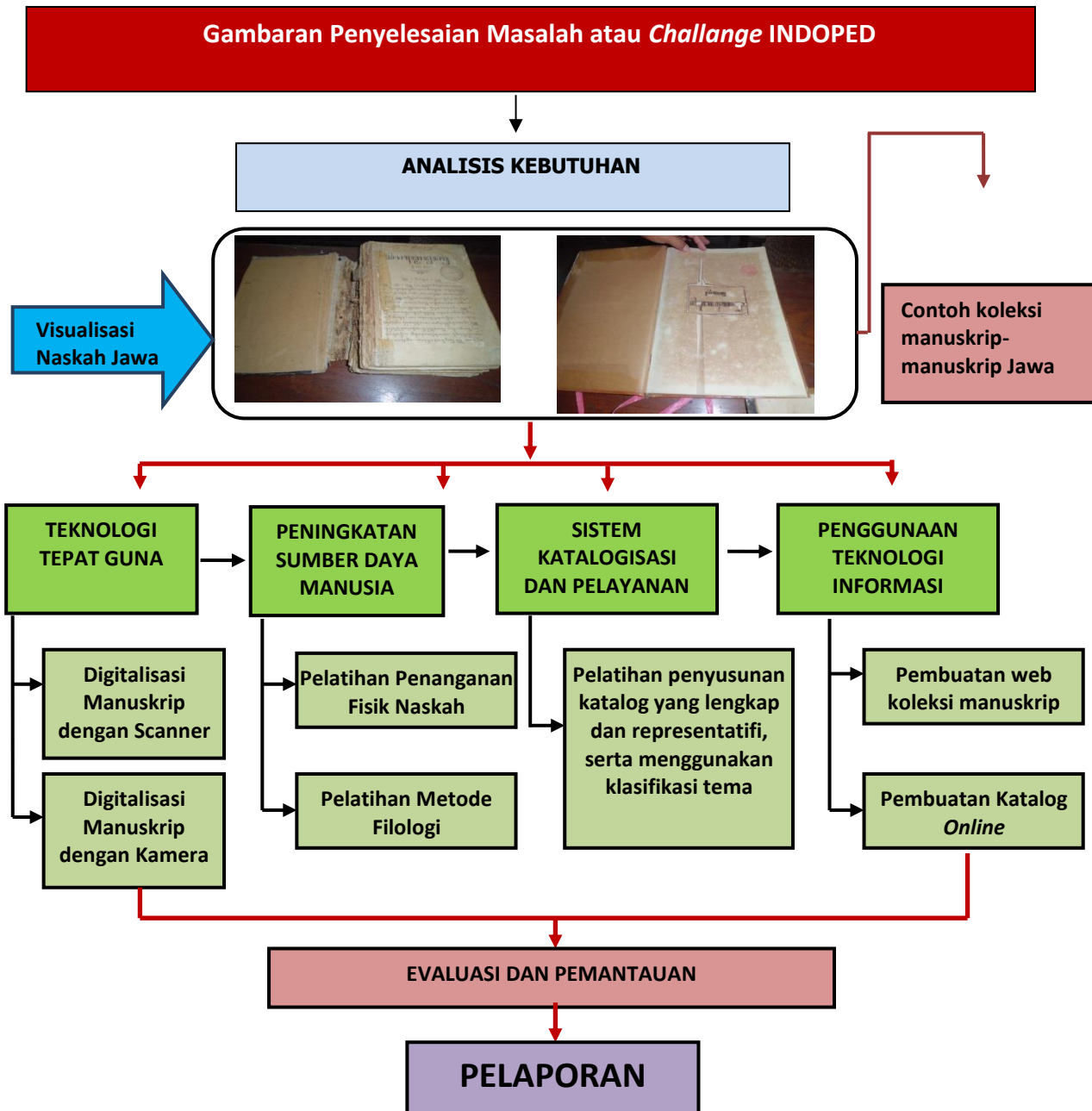
Melihat permasalahan di atas, maka beberapa alternatif umum pemecahan masalah yang dapat digali lebih lanjut oleh mahasiswa antara lain:

1. Penerapan teknologi tepat guna untuk mengatasi permasalahan kerusakan manuskrip secara fisik
2. Peningkatan kemampuan sumber daya manusia agar mampu mengatasi permasalahan seputar perawatan fisik dan pengkajian manuskrip Jawa,.
3. Perbaikan sistem katalogisasi dan pelayanan
4. Penggunaan teknologi informasi sebagai media penyebaran informasi koleksi.

Beberapa pemecahan masalah di atas, dapat diwujudkan misalnya dengan beberapa cara di bawah ini.

1. Digitalisasi manuskrip yaitu dengan cara pemanfaatan scanner khusus manuskrip dan foto digital untuk mengalih bentuk dari manuskrip konvensional yang ditulis dengan media kertas, menjadi berbentuk digital (file JPEG dan sejenisnya), yang merupakan re-produksi dari manuskrip asli.
2. Tersedianya sumber daya manusia yang baik dalam mengatasi permasalahan kerusakan naskah secara fisik, sekaligus mampu menyelamatkan manuskrip secara non fisik dengan cara melakukan kajian filologis terhadap manuskrip Jawa.
3. Tersedianya katalog manuskrip Jawa yang representatif dalam bentuk buku dan katalog online.
4. Tersedianya website sebagai media penyebaran informasi koleksi museum

Berikut ini beberapa gambaran penyelesaian masalah atau *challenge* dalam *innocamp* INDOPED yang disajikan dalam bentuk bagan.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Cara Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua metode yaitu (1) Adaptasi metode penelitian tindakan dan (2) metode deskriptif kuantitatif untuk menganalisis kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa. Untuk metode yang pertama, metode penelitian yang digunakan adalah adaptasi penelitian tindakan (*classroom action research*) dengan penerapan metode *innovation camp* (*innocamp*) yang mengadaptasi model Kurt Lewin (Depdiknas, 2005). Adaptasi yang dimaksud di sini adalah mengadaptasi tahap-tahap PTK namun dalam bentuk yang lebih ringkas. Jadi, tindakan berlangsung selama satu hari penuh. Dalam satu hari tersebut, mahasiswa menjalankan empat putaran. Putaran ini mengadaptasi konsep siklus dalam penelitian PTK. Dalam satu putaran juga terdiri dari empat komponen pokok, yaitu (1) perencanaan; (2) tindakan; (3) pengamatan; dan (4) refleksi. Hubungan keempat komponen dipandang sebagai satu putaran, seperti dalam bagan di bawah ini.



Perencanaan dilaksanakan sebelum berlangsungnya *innovation camp*. Peneliti bertanggung jawab untuk merencanakan segala sesuatu terkait dengan persiapan tindakan. Persiapan-persiapan tersebut di antaranya: (1) persiapan tempat pelaksanaan, (2) sosialisasi kepada mahasiswa, (3) *workshop singkat*, (4) persiapan *challenge*, (5) menghungi

narasumber yang sekaligus sebagai juri, dan lain-lain. Tahap tindakan dilakukan pada saat *innovation camp*. Setiap siklus terdiri atas 5 kegiatan, yaitu: (1) pemaparan masalah, (2) diskusi, (3) masukan dari mentor, dan (5) presentasi. Setiap 5 kegiatan tersebut dihitung I siklus. Jika dalam refleksi diperlukan siklus lanjutan, maka siklus II dan seterusnya akan dilaksanakan dalam serangkaian *innocamp*. Pada siklus terakhir, akan ditambah 1 kegiatan yaitu penjurian dan pemberian hadiah kepada kelompok pemenang.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester 4, kelas A, Prodi Pendidikan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni UNY. Jumlah subjek penelitian sebanyak 40 orang. Pemilihan semester 4 karena pada semester ini muatan mata kuliah tidak sepadat semester 6. Selain itu, pada semester 4, mahasiswa masih cukup segar untuk memperoleh pelatihan *softskill* sehingga diharapkan hasilnya lebih optimal.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan yaitu:

- a. lembar pre test dan post tes evaluasi diri tentang kemampuan *softskill* masing-masing mahasiswa
- b. lembar pengamatan selama kegiatan *innocamp*. Dasar pengamatan terdiri dari kemampuan *softskill* dan pengetahuan keilmuan mahasiswa.
- c. angket

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa *pre test* pada awal dan *post test* pada akhir siklus. Pengumpulan data yang kedua dengan lembar pengamatan yang memberi pernyataan tentang hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan *innocamp*. Pengumpulan data juga dilakukan dengan angket setiap akhir siklus, untuk menjangkau hal-hal yang masih menjadi permasalahan seputar PBM.

5. Rencana Tindakan

Penelitian berlangsung dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan, serta refleksi. Beberapa contoh pelaksanaan tindakan:

Siklus 1:

- a. **Pada tahap perencanaan**, dipersiapkan langkah-langkah (tindakan) sebagai berikut: (1) Materi pembelajaran teori filologi yang terkait dengan identifikasi dan analisis permasalahan seputar pernaskahan.
- b. Persiapan *ice breaking games* untuk meningkatkan kekompakan antarmahasiswa.
- c. Pemberian materi mengenai permasalahan seputar manuskrip Jawa oleh narasumber. Untuk pelaksanaan *innocamp* ini, narasumber sekaligus juri yang akan dihadirkan adalah:
 - 1) Nyi Sri Muryani (museum Dewantara Krtigriya)
 - 2) Fajar Wijanarko (museum Sonobudoyo Yogyakarta)
 - 3) Arsanti Wulandari (Universitas Gadjah Mada).

Pada tahap implementasi tindakan dan pengamatan, langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut: (1) pada kegiatan pembelajaran, dilaksanakan *camp* selama 1,5 hari di Nglanggeran Gunung Kidul. (2) para peserta selama *camp* belajar mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan seputar manuskrip yang disampaikan oleh narasumber (4) memecahkan masalah dengan penggalian ide dan kerjasama dengan (5) *post-test*.

Pada tahap refleksi, setiap tindakan yang diimplementasikan di kelas direfleksikan dengan langkah analisis, penjelasan, dan simpulan.

Siklus II:

Siklus II terdiri dari perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan, serta refleksi. Hasil refleksi pada siklus 1 merupakan pedoman bagi peneliti untuk melakukan tindakan pada siklus 2.

Pada tahap perencanaan, dipersiapkan langkah-langkah (tindakan) sebagai berikut: (1) Beberapa hasil diskusi kelompok mahasiswa mengenai ide pemecahan masalah yang telah dipresentasikan pada siklus I. Pemecahan masalah yang terlalu teoritis pada siklus I, ditinjau kembali, dianalisis, diberi masukan oleh tim mentor. (3) penjelasan tim mentor, (4) penerapan metode kembali; (5) membuat angket dan lembar pengamatan dan (6) *pre-test* dan *post-test*.

Pada tahap implementasi tindakan dan pengamatan, langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut: (1) metode *innocamp* siklus 2 diterapkan, (2) mahasiswa kembali bekerja dengan tim, (3) menggali kembali ide-ide sebagai pemecahan masalah seputar manuskrip Jawa, (4) *pre-test* dan *post-test*.

Selama pelaksanaan, digali data tentang: (1) identifikasi kesulitan (2) kemampuan menganalisis permasalahan (3) kemampuan presentasi, (4) kemampuan mengungkapkan pendapat.

Pada tahap refleksi, setiap tindakan yang diimplementasikan direfleksi dengan langkah analisis, penjelasan, dan simpulan. Jika masih ada kelemahan, siklus kemudian dilanjutkan. Siklus diakhir dengan presentasi dan penjurian. Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi akan mendapatkan hadiah.

6. Analisis Data

Pada penelitian tindakan ini, data dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilakukan. Dikembangkan selama proses refleksi sampai dengan penyusunan laporan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Data yang diperoleh dianalisis melalui tahap menyeleksi, mengklasifikasikan, mengorganisasikan, serta membuat kesimpulan makna hasil analisis.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengantar

Penelitian ini memberikan perlakuan berupa implementasi metode *innocamp* yang sudah diadaptasi. Metode ini seharusnya dilakukan dengan benar-benar melakukan *camp*. Namun metode ini disederhanakan dengan mengikuti setiap langkah metode, namun dengan waktu yang diefektifkan. Jadi, implementasi metode hanya dilakukan selama satu hari, yaitu pada hari Minggu, 29 April 2018 pukul 07.45-17.00 WIB. Implementasi dilakukan pada 24 mahasiswa S-2 Prodi Pendidikan Bahasa Jawa yang mengambil mata kuliah *Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa*. Kegiatan penelitian menggunakan 6 ruangan. Ruang pertama untuk pleno dan presentasi final, sedangkan 5 ruang kecil digunakan untuk diskusi masing-masing kelompok. Berikut ini langkah-langkah implementasi metode *innocamp*: Beberapa hal yang dilakukan dalam proses perencanaan yaitu:

2. Sebelum pertemuan, dosen merencanakan tindakan yang akan dilakukan. Dosen sebelumnya memberikan materi terkait dengan challenge atau tantangan yang akan diselesaikan oleh mahasiswa. Materi terkait disampaikan selama 2 kali pertemuan.
3. Menyusun tantangan. Tantangan yang akan digunakan dalam kegiatan *innocamp* yaitu:
Apakah langkah nyata yang dapat Anda lakukan untuk membina, mengembangkan, menumbuhkan kecintaan dan kepedulian masyarakat secara sukarela terhadap bahasa, sastra, budaya, dan aksara Jawa di Yogyakarta?
4. Membentuk tim panitia, memilih juri dan fasilitator. Juri untuk kegiatan ini terdiri dari tiga orang. Untuk *innocamp* mata kuliah ini jurinya adalah: Tri Sugiarto, M.Hum. (dosen bahasa Inggris FBS UNY), Doni Dwi Hartanto, M.Pd. (dosen bahasa Jawa FBS UNY), dan Taufikul Hakim (praktisi pernaskahan Jawa). Sedangkan fasilitatornya adalah: Herman, M.Pd. dan Erna Istikomah, M.A. (dosen bahasa Jawa FBS UNY).
5. Menyusun acara
6. Menyusun instrumen penilaian presentasi, menyusun instrumen evaluasi diri untuk mengukur softskills mahasiswa sebelum dan sesudah dilaksanakan *innocamp*.
7. Mengadakan pre test yang terdiri dari pre-test kompetensi pengetahuan dan softskills.
8. Memberikan penjelasan dan *technical meeting* menjelang pelaksanaan *innocamp*.

B. Implementasi

1. Pada awal pertemuan, peneliti memberikan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pretest berbentuk *essay* sebanyak 1 soal dengan redaksional yang sama dengan soal yang akan dipakai dalam tantangan.
2. Pada awal pertemuan, peneliti memberikan kuesioner untuk mengetahui *softskills* mahasiswa.
3. Pada saat pelaksanaan *innocamp*, pada pukul 07.45-08.00 mahasiswa dikumpulkan dalam satu ruangan, untuk mendengarkan peraturan dan tantangan yang akan dipecahkan. Pada tahap ini mahasiswa juga dibagi menjadi 5 kelompok dan diberi nama kelompok A, B, C, D, dan E.
4. Kemudian dilangsungkan 4 empat putaran penelitian sebagai berikut:

No.	Waktu	Kegiatan	Catatan
1.	08.00-10.20	PUTARAN I	Pada presentasi putaran I, setiap grup presentasi selama 4 menit di hadapan grup yang lain. Pada putaran ini audience dan anggota kelompok lain dapat mengajukan kritik dan pertanyaan terhadap kelompok yang maju. Kelompok yang maju tidak boleh menjawab kritik dan pertanyaan. Hanya menampung masukan dan pertanyaan.
2.	10.20-12.30	PUTARAN II	Pada presentasi putaran II grup yang maju dirubah urutannya menjadi grup C, D, E, A, dan B. Pada putaran ini kelompok akan mendapatkan masukan dari fasilitator untuk memperbaiki presentasi. Kelompok yang maju tidak boleh menjawab kritik dan saran.
3.	12.30-14.30	PUTARAN III	Pada presentasi putaran II grup yang maju dirubah urutannya menjadi grup E, A, B, C, dan A. Pada putaran ini kelompok akan mendapatkan masukan dari fasilitator untuk memperbaiki presentasi. Kelompok yang maju tidak boleh menjawab kritik dan saran.
4.	14.30-16.30	PUTARAN IV	Pada presentasi putaran II grup yang maju dirubah urutannya menjadi grup A, B, C, D, dan E. Putaran ini merupakan putaran final. Presentasi dan ide akan dinilai oleh tiga orang juri yang telah ditunjuk. Juri harus beda dengan fasilitator. Jadi hasil penilaian juri

No.	Waktu	Kegiatan	Catatan
			bersifat murni. Pada putaran ini akan dipilih satu kelompok yang mendapatkan akumulasi nilai yang tertinggi.

Setiap putaran terdiri dari 3 kegiatan yaitu:

1. Kerja kelompok (persiapan presentasi) didampingi fasilitator
2. Presentasi
3. Masukan dari fasilitator

Pemenang pada babak final akan mendapatkan hadiah sebagai berikut:

1. Juara I mendapatkan reward sebesar Rp. 500.000,-
2. Juara II mendapatkan reward sebesar Rp. 300.000,-
3. Juara III mendapatkan reward sebesar Rp. 200.000,-

C. Putaran Penelitian

1. Perencanaan

Rancangan penelitian tindakan ini disusun oleh dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa dengan tujuan untuk memberikan motivasi kepada mahasiswa dalam menciptakan inovasi berupa langkah nyata dalam melestarikan, memberdayakan, merevitalisasi, dan menumbuhkan kecintaan masyarakat secara sukarela terhadap manuskrip Jawa di Yogyakarta. Selain itu penelitian ini juga dilakukan dalam rangka meningkatkan keterampilan *softskill* mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa. Langkah-langkah kegiatan penelitian pelaksanaan putaran pertama adalah sebagai berikut:

Sebelum memulai siklus pertama, mahasiswa dibentuk menjadi beberapa kelompok terlebih dahulu. Mahasiswa diberi beberapa peralatan tulis seperti spidol, kertas karton, kertas warna-warni, dan *sticky notes*. Alat-alat tersebut nantinya akan digunakan untuk menulis ide dan hasil diskusi mahasiswa.

- a. Mahasiswa diminta menuliskan sebanyak mungkin ide inovasi dalam bidang melestarikan, memberdayakan, merevitalisasi, dan menumbuhkan kecintaan masyarakat secara sukarela terhadap manuskrip Jawa di Yogyakarta. Setelah mengumpulkan ide-ide tersebut, mahasiswa menyeleksi dan memilih satu ide yang akan dipresentasikan. Ide yang dipilih kemudian dikembangkan menjadi sebuah rancangan program Mahasiswa merancang program berdasarkan hasil diskusi yang sudah dilaksanakan,
- b. Mahasiswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan fasilitator.

- c. Perkembangan penguasaan keterampilan *softskill* mahasiswa S1 Jurusan pendidikan Bahasa Jawa diamati dari tiap putaran,
- d. Indikator keberhasilan yang diharapkan pada putaran ini adalah jika terjadi perubahan-perubahan pada komponen-komponen yang diamati, yaitu sikap, perhatian, partisipasi, perilaku, dan interaksi.

Putaran ini direncanakan dalam 4x, pada putaran 1, 2, dan 3 peserta akan diberi kritik dan saran oleh fasilitator agar program dapat terancang dengan baik. Pada putaran pertama mahasiswa kelompok lain diperbolehkan bertanya pada kelompok yang sedang presentasi, sedangkan pada putaran kedua dan ketiga saran dan kritik diberikan oleh fasilitator. Pada putaran pertama sampai ketiga, peserta tidak boleh menjawab kritik dan saran dari fasilitator, hal tersebut pada saat ini mahasiswa dilatih *softskills* nya untuk mendengarkan dan berusaha untuk menerima segala macam masukan yang ada. Pada putaran keempat, program yang sudah dirancang tersebut kemudian dipresentasikan dan dinilai oleh dewan juri. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada 29 April 2018. Berbagai peristiwa dalam proses INNOCAMP dicatat dalam catatan harian dan direkam dalam bentuk video. Setelah semua putaran selesai diberi angket untuk mengetahui peningkatan *softskill* yang dimiliki oleh mahasiswa.

Putaran I

Kelompok A



Gambar 1. Presentasi Kelompok A Putaran I

Pembahasan mengenai perubahan yang terjadi pada kelompok A akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Program

Pada putaran ini, mahasiswa maju dan mempresentasikan hasil dari diskusi yang sudah dilakukan ketika pre-test. Kelompok A memilih cara melestarikan, memberdayakan, merevitalisasi, dan menumbuhkan kecintaan masyarakat secara sukarela terhadap manuskrip Jawa di Yogyakarta, melalui pendirian komunitas.

2) Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah:

- a. Dalam penyampaian program, kelompok tersebut masih kurang fokus. Pengantar yang disampaikan terlalu banyak.
- b. Sebagian anggota berdiri ketika presentasi, hal tersebut tentu saja kurang enak ketika dipandang

Kelompok B



1) Program

Setelah menyusun bermacam-macam ide yang muncul, kelompok B mengambil keputusan untuk membuat plangisasi nama jalan dan tempat wisata dan pembuatan kotak snack dengan hiasan manuskrip Jawa

2) Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah:

- c. Dalam penyampaian program, kelompok tersebut sudah fokus. Kelompok tersebut langsung membidik pada program yang akan dirancang.

Kelompok C



Kelompok D



Gambar 4. Presentasi Kelompok D Putaran I

1) Program

Kelompok D memiliki ide untuk menuntaskan permasalahan melestarikan, memberdayakan, merevitalisasi, dan menumbuhkan kecintaan masyarakat secara sukarela terhadap manuskrip Jawa di Yogyakarta dengan cara membuat ekstrakurikuler di sekolah. Menurut kelompok tersebut, adanya ekstrakurikuler di sekolah dapat menumbuhkan rasa sukarela masyarakat untuk mencintai manuskrip Jawa. Selain itu kelompok tersebut juga memiliki ide untuk menjalin kerjasama dengan paguyuban. Dengan adanya paguyuban tersebut, diharapkan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler manuskrip, dapat menampilkan hasil belajarnya di paguyuban tersebut. Kelompok tersebut juga mempunyai ide untuk membuat lagu, film dokumenter, dan *webtoon* yang isinya berasal dari manuskrip, serta membuat hiasan makanan yang berisi cuplikan manuskrip Jawa di angkringan Yogyakarta.

2) Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah:

- d. Dalam penyampaian program, kelompok tersebut sudah fokus. Kelompok tersebut langsung membidik pada program yang akan dirancang.
- e. Beberapa anggota kelompok berdiri ketika presentasi.

Kelompok E



Gambar 5. Presentasi Kelompok E Putaran I

1) Program

Untuk menuntaskan permasalahan melestarikan, memberdayakan, merevitalisasi, dan menumbuhkan kecintaan masyarakat secara sukarela terhadap manuskrip Jawa di Yogyakarta. Kelompok E menelurkan ide berupa, menciptakan karya seni berupa lagu tentang isi manuskrip Jawa berdasarkan genre yang sedang hits, serta membuat *webtoon* yang ceritanya diambil dari manuskrip Jawa.

2) Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah:

- f. Dalam penyampaian program, presenter terlihat grogi. Hal tersebut tercermin dari *gesture* ketika presentasi serta pemilihan kata yang kurang tepat, sehingga *audience* kurang paham dengan apa yang dibicarakan.
- g. Beberapa anggota kelompok berdiri ketika presentasi.

Putaran II

Putaran pertama dalam penelitian ini sudah menunjukkan hasil bahwa, mahasiswa mampu menuangkan ide serta mengembangkannya menjadi rancangan program untuk melestarikan, memberdayakan, merevitalisasi, dan menumbuhkan kecintaan masyarakat secara sukarela terhadap manuskrip Jawa di Yogyakarta. Akan tetapi masih terdapat beberapa

masalah dalam program yang dirancang tersebut, maka agar program tersebut menjadi lebih baik diadakan putaran kedua. Berikut ini perubahan yang terjadi setelah mendapatkan kritik saran, pada tiap kelompok dalam kegiatan INNOCAMP.

Kelompok A



Pembahasan mengenai perubahan yang terjadi pada kelompok A akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Program

Kelompok A memiliki program yang berjudul melestarikan, memberdayakan, merevitalisasi, dan menumbuhkan kecintaan masyarakat secara sukarela terhadap manuskrip Jawa di Yogyakarta melalui komunitas. Menurut kelompok tersebut, alasan dipilihnya komunitas sebagai program untuk melestarikan manuskrip Jawa karena komunitas sangat fleksibel dengan kata lain semua orang bisa mengikuti, dapat meningkatkan kemampuan dan menambah ilmu, mencari pengalaman, dan dapat menciptakan inovasi yang baru. Komunitas tersebut memiliki program kerja yang nantinya diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta masyarakat terhadap manuskrip Jawa. Program kerja tersebut contohnya, membuka *stand* di berbagai acara, bazar, dan parade baik di dalam kampus maupun di luar kampus. Pembukaan *stand* tersebut memiliki beberapa agenda yaitu menunjukkan contoh manuskrip, hasil kajian manuskrip, pemutaran film pendek, penjualan produk, dan kesenian. Sasaran komunitas ini adalah Himpunan Mahasiswa Jawa Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa.

Dari program yang sudah disampaikan tersebut, ada beberapa kritikan dan saran yang diajukan oleh fasilitator, yaitu:

- Program kerja dari kelompok tersebut masih sangat teoritis. Agenda yang ditawarkan dirasa hanya membuang-buang tenaga, sebagai contoh pemutaran film animasi, masih

belum jelas siapa yang membuat, isinya bagaimana, ditunjukkan untuk siapa. Selain itu sasaran dari program tersebut kurang jelas.

- Kelangngan komunitas ini juga masih belum meyakinkan, karena komunitas ini terdiri dari berbagai kalangan yang memiliki pemikiran dan kegiatan yang berbeda-beda, maka cara untuk mempertahankan komunitas tersebut masih dipertanyakan.
- Program kerja pada komunitas tersebut bisa fokus dan tidak terlalu banyak.

2) Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah:

- Kelompok tersebut mampu memanfaatkan waktu dengan baik. Setiap kelompok diberi waktu 4 menit untuk melakukan presentasi. Dengan waktu yang singkat tersebut, kelompok A mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok dengan waktu yang pas.
- Kelompok tersebut tidak konsisten dalam menyampaikan program, pembicara presentasi kurang tanggap untuk mengoreksi hal-hal yang salah. Dalam presentasi tersebut disampaikan bahwa komunitas pecinta manuskrip tersebut dapat diikuti oleh berbagai kalangan, namun pada akhirnya sasaran komunitas tersebut adalah Himpunan Mahasiswa Jawa, yang artinya komunitas tersebut terbatas hanya untuk mahasiswa Jawa saja. Ketidakconsistenan tersebut seharusnya segera dikoreksi oleh presenter agar tidak menimbulkan kebingungan.

Pada putaran kedua, kelompok A belum berubah banyak. Pengantar yang disampaikan masih terlalu banyak, namun beberapa hal seperti kegiatan komunitas sudah disampaikan, sehingga ada kejelasan tentang program komunitas.

Kelompok B



Pembahasan mengenai perubahan yang terjadi pada kelompok B akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Program

Menanggapi kritik dari fasilitator yang menganggap program yang terlalu melebar, kelompok B mulai memfokuskan program kerja. Semula kelompok tersebut menyumbangkan ide untuk membuat plang jalan dan kotak snack, di seluruh Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Program tersebut dirasa sangat berat dan membutuhkan banyak dana, maka fasilitator memberi saran untuk memangkas program tersebut. Hasil dari diskusi kelompok tersebut adalah sebagai berikut.

- Program kerja difokuskan pada pembuatan kotak snack yang memiliki muatan tulisan manuskrip Jawa. Menurut kelompok tersebut, pembuatan kotak snack dapat menumbuhkan rasa ingin tahu masyarakat awam, untuk bisa membaca dan memahami *serat* yang ditulis di kotak snack tersebut. Sedangkan program pembuatan plang jalan akan dilanjutkan ketika Kuliah Kerja Nyata.
- Masalah pendanaan dalam kelompok tersebut sudah dijelaskan, namun kurang terperinci.
- Sasaran program tersebut adalah masyarakat luas

Setelah selesai mempresentasikan programnya, fasilitator memberi saran dan kritik sebagai berikut.

- Program yang masih harus dikerucutkan lagi, kelompok harus bisa memilih antara membuat kotak snack atau plang jalan.
- Tampilan dan visualisasi kotak snack kurang menarik, karena hanya hitam putih.
- Masalah pendanaan yang seharusnya bisa ditempuh dengan berbagai cara, seperti mengajukan kerjasama dengan katering, toko roti, serta pengusaha penyedia makanan lainnya.
- Sudah ada produk sejenis dengan program tersebut, dikhawatirkan akan terjadi plagiarisme.
- Harga kotak snack yang terlalu mahal, padahal bentuk dan visualisasi dari produk tersebut kurang menarik.
- Jika kotak snack tersebut dilihat oleh orang awam, orang tersebut belum tentu bisa membaca tulisan Jawa yang tertulis. Jikalau seperti itu maka produk yang dihasilkan tidak fungsional dan hanya akan berakhir di tong sampah.
- Program kerja sudah realistis.
- Bagian manuskrip yang akan dituliskan dalam kotak snack tersebut masih belum jelas.
- Bagian yang ditulis dalam manuskrip tersebut masih belum diketahui apakah hanya tulisan berbentuk aksara Jawa saja, atau transliterasi dari manuskrip tersebut juga ditulis. Mengingat sasaran program tersebut adalah masyarakat umum dan tidak semua masyarakat bisa membaca aksara Jawa.

- Perlu diadakan survey banyaknya usaha penyedia snack yang ada di Yogyakarta, kelompok tersebut diharapkan bisa memilih salah satu penyedia usaha snack untuk memperkenalkan produk tersebut.

2) Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah:

- Ketika presentasi, kelompok tersebut langsung fokus pada pengembangan program, penjelasan dari kelompok tersebut juga singkat, padat dan jelas.
- Ada beberapa mahasiswa yang berdiri ketika presentasi, padahal sudah disediakan kursi untuk duduk.
- *Powerpoint* sudah memvisualisasikan bentuk fisik dari program kotak snack meskipun dalam bentuk yang sederhana.
- Meskipun kurang ilmiah, kelompok tersebut mau berusaha untuk mengadakan survey melalui Instagram mengenai pengadaan kotak snack dengan hiasan manuskrip Jawa.
- Mahasiswa masih kurang yakin dengan program tersebut karena masih banyak menggunakan kata mungkin.

Pada putaran kedua ini, kelompok B sudah lebih baik dari sebelumnya. Kelompok B mampu menjawab dan memperbaiki program sesuai dengan kritik yang diberikan oleh fasilitator.

Kelompok C



Gambar 8. Presentasi Kelompok C Putaran II

1) Program

Kelompok C memiliki program untuk menumbuhkan kecintaan masyarakat secara sukarela terhadap manuskrip Jawa di Yogyakarta. Langkah awal yang ditempuh kelompok C untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap manuskrip Jawa di Yogyakarta dapat dijelaskan sebagai berikut.

- Langkah pertama adalah membuat komunitas. Setelah itu diharapkan komunitas tersebut dapat menyebarkan isu terkait keberadaan manuskrip Jawa yang semakin tidak diminati, serta banyak kerusakan dalam bentuk fisik. Isu tersebut akan disebarakan melalui media cetak dan elektronik.
- Langkah yang kedua adalah sosialisasi kepada masyarakat. Jika isu tersebut sudah menyebar secara luas maka akan diadakan sosialisasi. Dengan adanya sosialisasi, diharapkan masyarakat bisa jatuh cinta pada manuskrip.
- Langkah ketiga adalah pembiasaan yang bertujuan untuk lebih menumbuhkan rasa cinta dan dapat lebih mengenal lagi manuskrip Jawa. Pembiasaan tersebut berupa kunjungan ke museum-museum yang memiliki koleksi manuskrip Jawa.
- Langkah keempat adalah diharapkan ada rasa ingin tahu yang tumbuh dari masyarakat.
- Langkah kelima berupa implementasi dari langkah sebelumnya, yaitu rasa ingin tahu dari masyarakat tersebut semakin tinggi sehingga komunitas tersebut dapat mengadakan forum diskusi.
- Langkah keenam adalah harapan bahwa dengan komunitas rasa cinta kepada manuskrip dapat tumbuh.
- Langkah ketujuh adalah memupuk kecintaan pada manuskrip dengan mengungkapkan keindahan dan kebermaknaan manuskrip.

Setelah selesai mempresentasikan programnya, fasilitator memberi saran dan kritik sebagai berikut.

- Program yang dipresentasikan tidak memiliki konsep sama sekali, hal ini karena belum ada langkah-langkah yang nyata untuk menarik perhatian masyarakat luas. Sebagai contoh untuk menarik perhatian media elektronik seperti ADITV atau TVRI Jogja, belum diketahui cara dan langkah yang akan ditempuh seperti apa.
- Langkah untuk menyebarkan isu tentang keberadaan manuskrip yang makin memprihatinkan, merupakan langkah yang sudah pernah dilakukan oleh para pegiat manuskrip terdahulu. Dapat dikatakan program tentang menyebarkan isu tersebut tidak inovatif. Seharusnya kelompok tersebut memecahkan masalah “kenapa program penyebaran isu tersebut tidak berhasil dan masyarakat masih acuh tak acuh terhadap manuskrip”.
- Program mengunjungi museum kurang efektif, karena minat masyarakat Yogyakarta untuk mengunjungi museum sangat rendah.
- Cara menumbuhkan cinta kepada manuskrip masih belum jelas dan terperinci.
- Metode berpikir kelompok tersebut tidak fokus dan tidak realistis.

- Objek atau sasaran dari program tersebut tidak jelas.
- Cara komunitas tersebut merangkul masyarakat yang belum mencintai manuskrip belum dijelaskan secara jelas.

2) Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah:

- Presentasi kurang fokus pada program kerja. Hal tersebut dapat dilihat dari pengantar presentasi yang terlalu lama membahas tentang pengertian dari menumbuhkan.
- Dalam presentasi, kelompok tersebut kurang bisa memajemen waktu dengan baik. Hal tersebut dapat terlihat ketika waktu habis dan presentasi belum selesai.

Pada putaran kedua ini, kelompok C masih belum menunjukkan perubahan yang signifikan. Program yang disampaikan masih sekedar teori dan belum jelas bagaimana cara merealisasikannya. Padahal pada kegiatan INNOCAMP ini diharapkan mahasiswa bisa berpikir praktis dan kreatif, agar dapat menemukan cara untuk menumbuhkan rasa cinta masyarakat terhadap manuskrip Jawa. namun yang disampaikan oleh kelompok C adalah ide-ide yang sudah ada dan sudah terlaksana. Diharapkan pada putaran selanjutnya, program yang disampaikan oleh kelompok C dapat lebih baik.

Kelompok D



Gambar 9. Presentasi Kelompok D pada Putaran II

Pembahasan mengenai perubahan yang terjadi pada kelompok D akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Program

Semula program dari kelompok D adalah membuat ekstrakurikuler di sekoah, menampilkan hasil belajarnya di paguyuban, membuat lagu, film dokumenter, dan *webtoon* yang isinya berasal dari manuskrip, serta membuat hiasan makanan yang berisi cuplikan manuskrip Jawa di angkringan Yogyakarta. Setelah mendapatkan kritik dan saran dari

fasilitator ada beberapa perubahan yang terjadi dalam program kelompok tersebut, dijelaskan berikut ini.

- Langkah nyata yang diambil dalam melestarikan, memberdayakan, merevitalisasi, dan menumbuhkan kecintaan masyarakat secara sukarela terhadap manuskrip Jawa di Yogyakarta adalah dengan mengajak kerjasama guru SMA, Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga.
- Alur yang akan dilakukan oleh kelompok tersebut yaitu dimulai dari menawarkan kepada guru tentang proyek edukasi manuskrip Jawa, setelah itu meminta kepada pemerintah untuk membuat ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler tersebut berupa wadah untuk menampung siswa, nantinya siswa tersebut akan membuat alat-alat makan di angkringan. Alat makan tersebut dihiasi tulisan manuskrip Jawa, setelah itu alat makan tersebut disebarluaskan di angkringan Jalan Malioboro.

Setelah selesai mempresentasikan programnya, fasilitator memberi saran dan kritik sebagai berikut.

- Dalam *slide* terdapat kalimat yang menyebutkan bahwa titik fokus yang akan diberi ekstrakurikuler adalah guru. Hal ini dirasa ganjil oleh fasilitator, karena peserta adalah mahasiswa sedangkan guru sudah memiliki pengalaman mengajar, kemudian bagaimana bisa seorang mahasiswa dapat memberi pengajaran terhadap guru.
- Fasilitator masih ragu apakah program tersebut bisa berjalan dengan baik tanpa adanya penolakan dari pihak penjual angkringan.
- Dalam penyusunan program, diharapkan tidak melulu membawa-bawa pemerintah.
- Lebih menfokuskan angkringan mana yang akan dijadikan sasaran program tersebut.
- Program belum disusun secara sistematis dan belum jelas langkah apa yang akan dilakukan untuk melaksanakan program tersebut.

2) Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah :

- *Team work* kelompok D sudah cukup baik, hal ini dapat dilihat ketika presenter utama merasa kurang dalam menjelaskan programnya, teman yang lain ikut membantu untuk menjelaskan.
- Kurang detail
- Bagan yang ditampilkan ketika presentasi kurang tepat. Dalam bagan tersebut dijelaskan bahwa bagian paling atas dari bagan untuk membuat ekstrakurikuler adalah murid SMA

menyampaikan ke pemerintah. Seharusnya bagan yang tertera adalah pemerintah → sekolah → guru.

- Presentasi tersebut belum menjelaskan mekanisme bagaimana program akan berjalan.
- Presentasi kurang kata kunci sehingga *audience* dapat mengetahui pesan yang dimaksud oleh kelompok tersebut.

Pada putaran kedua ini kelompok D lebih fokus dalam menyusun program. Kelompok D sudah berani untuk mengambil keputusan mana yang tepat. Namun permasalahan dari kelompok tersebut adalah pemamparan langkah kerja program yang masih belum terarah dengan baik. Diharapkan pada presentasi berikutnya langkah kerja yang dirancang dapat lebih sistematis lagi.

Kelompok E



Gambar 10. Presentasi Kelompok E Putaran II

1) Program

Kelompok E memilih langkah untuk merivitalisasi manuskrip Jawa di Yogyakarta dengan program menciptakan karya seni berupa lagu dengan genre yang sedang hits di dalam masyarakat. Genre yang dapat digunakan dalam pembuatan lagu bersumber pada manuskrip Jawa contohnya hip hop dan campursari. Dalam pembuatan lagu, bagian naskah yang diambil akan diparafrasekan terlebih dahulu agar mudah dipahami oleh masyarakat. Kelompok ini kurang menjelaskan program secara rinci dan mendetail, maka setelah presentasi ada banyak saran dan kritikan dari fasilitator, saran dan kritik tersebut sebagai berikut.

- Menurut fasilitator ada beberapa serat yang tidak cocok jika dijadikan lagu hiphop maupun campursari.
- Tidak ada kecocokan antara visi untuk melestarikan isi, dengan ide yang dibuat. Menurut fasilitator, isi serat yang sakral tidak cocok jikalau dibawakan dengan genre seperti hip hop dan campursari. Fasilitator juga meminta agar lebih berhati-hati dalam memilih genre.

- Kelompok tersebut belum pernah sekalipun membaca *serat* seperti *serat Wedhatama*, keadaan tersebut menjadikan program kurang realistis. Bagaimana bisa kelompok tersebut bisa membuat suatu program. jika sama sekali tidak tahu isi dari *serat* yang akan dijadikan lagu.
- Jika ingin membuat lagu campursari berdasarkan cuplikan *serat*, diharapkan lagu tersebut memiliki pesan moral yang baik.
- Membuat lagu merupakan hal yang sulit, dengan kompetensi kelompok yang kurang mumpuni, masih diragukan bagaimana bentuk lagu tersebut.
- Tidak ada sasaran untuk program tersebut.

2) Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah :

- Presentasi yang disampaikan sangat cepat, namun tidak menjelaskan detail yang sistematis.
- Program yang dipresentasikan tidak mempunyai detail yang pasti. Seperti bentuk lagunya seperti apa, proses pembuatan lagu bagaimana, proses penyebaran lagu bagaimana.
- *Powerpoint* sangat yang ditampilkan sangat tekstual. *Powerpoint* hanya berisi kalimat-kalimat panjang, sehingga kurang menarik untuk dilihat.

Pada putaran kedua, kelompok E sudah fokus pada program yang akan dibuat. Namun kekurangan dari kelompok ini adalah kurangnya pembahasan yang sistematis, tentang langkah-langkah yang akan dilakukan untuk merealisasikan program. Diharapkan pada putaran selanjutnya kelompok tersebut dapat lebih baik.

Putaran III

Putaran kedua dalam penelitian ini sudah menunjukkan hasil bahwa mahasiswa mampu bekerjasama untuk memecahkan masalah serta menemukan solusi yang inovatif dalam upaya melestarikan, memberdayakan, merevitalisasi, dan menumbuhkan kecintaan masyarakat secara sukarela terhadap manuskrip Jawa di Yogyakarta. Akan tetapi masih terdapat beberapa masalah dalam program yang dirancang tersebut, maka agar program tersebut menjadi lebih baik diadakan putaran ketiga. Berikut ini pembahasan peningkatan *softskill* pada tiap kelompok dalam kegiatan INNOCAMP.

Kelompok A



Gambar 11. Presentasi Kelompok A Putaran III

Pembahasan mengenai perubahan yang terjadi pada kelompok A akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Program

Setelah mendapatkan saran dan kritikan dari fasilitator pada putaran kedua, kelompok A merevisi dan membenahi berbagai hal yang dirasa kurang efektif. Setelah diberikan pertanyaan tentang sasaran program yang dirasa tidak konsisten oleh fasilitator, pada putaran ini kelompok tersebut menyepakati beberapa hal yaitu:

- Subjek atau sasaran dari program tersebut adalah Himpunan Mahasiswa Jurusan Bahasa Jawa.
- Kelompok tersebut juga memfokuskan agenda, yang semula memiliki lima agenda pada program kerja membuka *stand* pada acara-acara kampus. Pada putaran dua ini disederhanakan menjadi tiga, dengan fokus utama yaitu pemutaran film animasi yang ceritanya bersumber pada cerita manuskrip Jawa. Sedangkan untuk agenda sampingan yang masih dipertahankan adalah pameran hasil penelitian mahasiswa dan penjualan produk.

Dari program yang sudah disampaikan tersebut, muncul beberapa saran, kritikan, dan pertanyaan dari fasilitator. Beberapa saran dan kritik tersebut yaitu.

- Setelah melihat presentasi pada putaran ketiga ini, fasilitator merasa ada pergeseran program yang membuat fasilitator ragu bahwa program tersebut adalah komunitas. Menurut fasilitator, program tersebut bukanlah komunitas melainkan pemberdayaan Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa. Jikalau Himpunan Mahasiswa yang bekerja untuk mengadakan agenda tersebut, maka bukan lagi komunitas melainkan pemberdayaan mahasiswa.
- Pada putaran sebelumnya sudah diberi masukan bahwa kelompok tersebut harus fokus pada satu agenda saja. Namun kelompok tersebut masih menerapkan lebih dari satu

agenda. Pada putaran ini, fasilitator masih memberi saran yang sama seperti sebelumnya, yaitu agar kelompok tersebut memilih satu agenda saja.

- Pendanaan dalam membuat film animasi. Fasilitator yang kedua menyatakan bahwa ide program kelompok tersebut masih terlalu besar. Detail seperti manuskrip apa yang akan digunakan, cerita yang akan dipakai dalam film animasi tersebut belum dijelaskan secara terperinci.
- Pada presentasi kelompok A dijelaskan bahwa komunitas tersebut memiliki dampak untuk menambah ilmu serta memberi pengalaman. Fasilitator kemudian menanyakan bukti nyata dari argumen tersebut seperti apa.

Dari perubahan yang terjadi pada putaran kedua dan ketiga, kelompok A belum secara rinci dan mendetail dalam membuat program. Selain itu masih banyak saran, kritikan, pertanyaan yang belum dijawab oleh kelompok tersebut. Dengan kata lain, kelompok A belum berkembang banyak dalam pemaparan program. Hal tersebut karena kelompok tersebut masih kurang fokus dalam memaparkan program. Diharapkan pada putaran keempat kelompok A dapat lebih baik lagi dalam merivisi program tersebut.

2) Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah :

- Presentasi yang disampaikan sangat cepat, namun tidak menjelaskan detail yang sistematis.
- Kelompok tersebut belum menjelaskan secara terperinci alasan dipilihnya Himpunan Mahasiswa Jawa sebagai wadah pecinta manuskrip.



Pembahasan mengenai perubahan yang terjadi pada kelompok B akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Program

Merujuk pada putaran sebelumnya, kelompok B mulai memfokuskan program kerja yang sebelumnya dikritik oleh fasilitator karena terlalu melebar. Semula kelompok tersebut menyumbangkan ide untuk membuat plang jalan saat melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Fasilitator merasa antara kedua program tersebut sangat berbeda, maka harus diadakan pemangkasan ide. Setelah menyampaikan presentasi, berikut hasil diskusi kelompok B.

- Program kerja difokuskan pada pembuatan kotak snack yang memiliki muatan tulisan manuskrip Jawa. Menurut kelompok tersebut pembuatan kotak snack dapat menumbuhkan rasa ingin tahu masyarakat awam, agar mau membaca tulisan Jawa.
- Dari segi desain kelompok tersebut berusaha untuk membuat visualiasi yang sederhana terlebih dahulu, baru kemudian design disesuaikan dengan permintaan dari pemesan.
- Pada putaran ketiga masalah pendanaan dalam program tersebut belum dijelaskan secara rinci.
- Setelah mencari informasi dari berbagai sumber, indikasi plagiarisme belum terbukti. Dari jejaring yang sudah ditelusuri oleh kelompok tersebut, belum ada produk kotak snack yang dituliskan menggunakan aksara Jawa dan bermuatan manuskrip Jawa.
- Bagian manuskrip yang akan diambil dalam pembuatan kotak snack adalah pesan-pesan moral. Namun jika ada pesanan dalam acara tertentu, maka akan dibuatkan desain baru yang pas dengan acara tersebut.
- Kelompok tersebut menyepakati bahwa kotak snack tersebut tidak memuat transliterasi aksara Latin dari muatan manuskrip, alasannya agar masyarakat menjadi penasaran dan ingin belajar membaca muatan manuskrip tersebut.
- Mengenai harga kotak snack belum ada jawaban lebih lanjut.
- Untuk masalah pemasaran, kelompok tersebut akan memasarkan produk tersebut pada katering di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Setelah selesai mempresentasikan programnya, fasilitator memberi saran dan kritik sebagai berikut.

- Fasilitator memberi saran agar yang menjadi sorotan pada produk kotak snack tersebut adalah tulisan “selamat menikmati” bukan bagian manuskrip Jawa.
- Perlu ditulis sumber *serat* dari bagian manuskrip yang ditulis pada kotak snack tersebut.
- Untuk pemasaran disarankan tidak hanya berkuat pada katering-katering saja, namun bisa juga dipasarkan sendiri sehingga masa pasar lebih luas.

d. Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah :

- Sikap ketika presentasi sudah baik, mahasiswa sudah tidak lagi berdiri seperti sebelumnya.
- Sudah diberikan bentuk nyata atau visualisasi dari kotak snack
- Untuk menguatkan argumen mereka, kelompok tersebut memanfaatkan jejaring untuk mencari tahu tentang plagiarisme program mereka.
- Kelompok tersebut bisa manajemen waktu dengan baik.
- Sayangnya dalam presentasi tersebut belum menyebutkan kelebihan dari produk (kebaruan, inovasi)

Kelompok B sudah cukup baik dalam merancang program dan kemampuan presentasi. Saran, kritik serta masukan yang disampaikan fasilitator dijawab dengan baik oleh kelompok tersebut. Diharapkan pada putaran keempat, kelompok tersebut dapat memaparkan program lebih baik lagi.

Kelompok C



Gambar 13. Presentasi Kelompok C Putaran III

Pembahasan mengenai perubahan yang terjadi pada kelompok C akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Program

Pada putaran ini, kelompok C masih tetap mempertahankan programnya yaitu menumbuhkan rasa dan kepedulian masyarakat secara sukarela di Yogyakarta. Merujuk pada saran dan kritik dari fasilitator sebelumnya, ada beberapa perubahan yang terjadi yaitu.

- Sarana yang dipakai dalam menyebarkan isu tentang manuskrip Jawa adalah lebih gencar lagi.

- Dari banyak langkah kerja yang sebelumnya dipresentasikan, kelompok ini akhirnya memilih satu bentuk kegiatan yaitu “Wisata Museum sebagai Upaya Menumbuhkan Kecintaan Terhadap Manuskrip Jawa pada Mahasiswa.”

Setelah selesai mempresentasikan programnya, fasilitator memberi saran dan kritik sebagai berikut.

- Pada pengantar presentasi disebutkan bahwa komunitas pecinta manuskrip Jawa tersebut akan menyebarkan isu terkait keberadaan manuskrip Jawa. Agaknya hal ini kurang relevan dengan program kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu mengunjungi museum.
- Bentuk nyata cara untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap manuskrip dengan mengunjungi museum masih abstrak. Sedangkan di museum sendiri banyak objek yang ditampilkan, lalu langkah yang dilakukan agar mahasiswa lebih memilih melihat manuskrip daripada objek yang lain masih belum diketahui secara jelas.
- Terkait pendanaan belum dijelaskan secara terperinci bagaimana cara memperolehnya, misalnya sumber dana sponsor. Sponsor yang seperti apa, wujud proposal yang nyata, serta besaran dana yang dibutuhkan, belum dijelaskan secara terperinci.
- Dalam membuat program harus survey terlebih dahulu, bagaimana keadaan nyata di tempat yang akan dituju. Pada kasus kelompok C semua anggota kelompok belum pernah sama sekali mengunjungi Museum Sonobudaya. Kelompok tersebut belum mengetahui betapa terbatasnya ruangan di museum tersebut. Padahal objek sasaran mereka adalah mahasiswa di Yogyakarta, tentunya program tersebut dirasa kurang efektif.
- Perlu digali lagi wisata museum seperti apa yang dapat membuat orang tertarik dengan manuskrip Jawa.
- Belum ada inovasi dalam program tersebut.

2) Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah :

- Karena mendapatkan kritikan yang tajam dari fasilitator, salah satu mahasiswa kurang percaya diri dan tidak mau presentasi.
- Kurang fokus dalam presentasi
- Kurang memanfaatkan waktu dengan baik, padahal banyak hal yang seharusnya dibahas yaitu mengenai sistematis bagaimana program tersebut berjalan.
- Jika fokus hanya tentang wisata museum, maka pengantar presentasinya seharusnya dihapus, karena tidak relevan.

- *Powerpoint* yang masih monoton serta ada tulisan yang terlalu kecil dan spasi.

Dalam putaran ketiga kelompok C mulai dapat memfokuskan permasalahan menjadi lebih kecil lagi. Namun ada beberapa detail yang masih kurang diperhatikan seperti pendanaan, teknis acara, serta inovasi program yang dirasa masih kurang. Diharapkan pada putaran selanjutnya ada inovasi yang berbeda, dari program wisata museum yang sudah pernah dilakukan sebelum-sebelumnya.

Kelompok D



Gambar 14. Presentasi Kelompok D Putaran III

Pembahasan mengenai perubahan yang terjadi pada kelompok D akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Program

Pada putaran kedua fasilitator sudah memberikan saran dan kritiknya, maka pada putaran ketiga ini dapat diketahui seberapa banyak perubahan yang terjadi pada kelompok ini. Dalam hal program hasil revisi dari kelompok D adalah sebagai berikut.

- Kelompok tersebut menghilangkan beberapa hal yaitu terkait bekerjasama dengan pemerintah dan siswa. Sasaran program berganti menjadi mahasiswa, alasan dari berubahnya keputusan tersebut karena mahasiswa dirasa lebih dekat dan bisa dijadikan tombak untuk melestarikan manuskrip Jawa.
- Angkringan yang diajak kerjasama tadinya tidak diketahui mana saja, maka pada putaran ini disebutkan bahwa tiga angkringan besar di sekitaran Malioboro yang akan diajak

bekerjasama. Angkringan tersebut yaitu Gareng Petruk, Kopi Jos, dan Angkringan Kedaulatan Rakyat.

Setelah selesai presentasi, fasilitator memberikan kritik dan saran sebagai berikut.

- Bentuk realitas produk yang akan dibuat belum dijelaskan secara terperinci.
- Jika mengambil bagian dari manuskrip, diharapkan dapat menyebutkan sumber serat yang dipakai.

2) Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah :

- Presentasi yang dilakukan kelompok D masih terlalu cepet, padahal waktu yang disediakan masih tersisa.
- Rancangan produk yang dihasilkan seharusnya divisualisasikan secara nyata, agar penonton mengetahui bagaimana bentuk produk yang akan dihasilkan.
- *Powerpoint* kurang menarik

Pada putaran ketiga kelompok D sudah cukup realistis dan fokus. Namun dalam penyampaian presentasi masih kurang. Kekurangannya adalah pada *powerpoint* yang warnanya monoton, kurangnya visualisasi nyata bentuk dari produk, serta penyampaian program yang kurang terperinci. Diharapkan pada putaran yang terakhir kelompok tersebut dapat memperbaiki *powerpoint* dan cara presentasi yang masih kurang, sehingga fasilitator yang akan menilai dapat mengerti dan memahami program yang disampaikan.

Kelompok E



Gambar 15. Presentasi Kelompok E Putaran III

Pembahasan mengenai perubahan yang terjadi pada kelompok E akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Program

Setelah mendapatkan saran dan kritik dari fasilitator pada putaran kedua, kelompok E merevisi dan mempresentasikan program yang mereka rancang. Hasil dari revisi adalah sebagai berikut.

- Semula fasilitator mengkritik tentang pemilihan genre campursari, karena genre tersebut dipandang kurang baik oleh masyarakat. Kelompok E menjawab bahwa genre campursari disini bukanlah campursari yang berasal dari Pantura, melainkan campursari yang dinyanyikan oleh Didi Kempot, Manthous, dan lain-lainnya.
- Kelompok tersebut memberi contoh cuplikan serat Wedhatama pupuh Pangkur yang akan dijadikan lirik campursari.
- Produksi lagu dapat dilakukan melalui rekaman, sedangkan dalam pembuatan video klip dapat meminta bantuan rekan yang memiliki kemampuan di bidang tersebut.
- Media yang digunakan untuk menyebarkan lagu tersebut adalah Youtube, Soundcloud, Instagram, dan lain-lainnya.
- Sasaran produk tersebut adalah masyarakat di Yogyakarta.

Setelah selesai presentasi, fasilitator memberikan kritik dan saran sebagai berikut.

- Kelompok tersebut sudah menunjukkan kemajuan yang signifikan, namun belum diketahui siapa yang akan menciptakan lagu, serta siapa yang akan menyanyikannya.
- Ada banyak genre campursari, genre campursari mana yang digunakan.
- Fasilitator meminta sedikit saja gambaran campursari yang liriknya diambil dari cuplikan serat.

2) Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah :

- Presentasi yang kelompok tersebut singkat dan padat.
- Penyampaian program juga rapi namun harus diperhatikan runtutan langkah realisasi program yang kurang runtut.
- *Powerpoint* yang ditampilkan kurang menarik, warna yang digunakan sangat monoton sehingga kurang menarik untuk dilihat.

Pada putaran keempat ini, kelompok E menunjukkan peningkatan yang cukup bagus. Detail pembuatan program sudah cukup jelas dan runtut dari sebelumnya. Selain itu program yang dipresentasikan juga cukup realistis. Namun masih ada beberapa hal yang perlu dibenahi, seperti yang sudah dituliskan di atas. Diharapkan pada putaran selanjutnya,

kekurangan-kekurangan yang sudah disampaikan oleh fasilitator dapat diperbaiki dengan sebaik mungkin.

Putaran ketiga dalam penelitian ini sudah menunjukkan hasil bahwa mahasiswa mampu bekerjasama untuk memecahkan masalah serta menemukan solusi yang inovatif dalam upaya melestarikan, memberdayakan, merevitalisasi, dan menumbuhkan kecintaan masyarakat secara sukarela terhadap manuskrip Jawa di Yogyakarta. Akan tetapi masih terdapat beberapa masalah dalam program yang dirancang tersebut, maka agar program tersebut menjadi lebih baik diadakan putaran keempat.

Putaran IV

Putaran ketiga dalam penelitian ini sudah menunjukkan hasil bahwa mahasiswa mampu bekerjasama untuk memecahkan masalah serta menemukan solusi yang inovatif dalam upaya melestarikan, memberdayakan, merevitalisasi, dan menumbuhkan kecintaan masyarakat secara sukarela terhadap manuskrip Jawa di Yogyakarta. Pada putaran yang terakhir ini mahasiswa diharapkan mampu mempresentasikan hasil diskusi, dan hasil revisi dari putaran sebelumnya dengan baik. Berbeda dengan putaran sebelumnya, pada putaran ini saran, kritik dan pertanyaan disampaikan oleh dewan juri. Selain itu mahasiswa diperbolehkan untuk menjawab saran dan kritik tersebut. Pembahasan mengenai presentasi pada putaran IV akan dijelaskan sebagai berikut.

Kelompok A



Gambar 16. Presentasi Kelompok A Putaran IV

Pembahasan mengenai presentasi putaran IV pada kelompok A akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Program

Program yang dirancang oleh kelompok A menjadi lebih fokus, yaitu menumbuhkan ketertarikan mahasiswa terhadap manuskrip Jawa. Subjek yang digunakan untuk menjalankan program tersebut adalah Himpunan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jawa (HIMA Jawa).

HIMA JAWA dipilih sebagai subjek karena anggota yang dimiliki HIMA Jawa akan terus menerus ada, jadi program dapat terus dilaksanakan. HIMA Jawa dirasa mampu menjaga keberlangsungan program karena dibawah oleh Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa. Program kerja yang akan dilaksanakan untuk menubuhkan ketertarikan mahasiswa terhadap manuskrip Jawa adalah dengan memutar film animasi manuskrip Jawa pada acara kampus.

Setelah selesai presentasi, dewan juri memberikan kritik dan saran sebagai berikut.

- Dewan Juri belum mengerti proyek yang akan dilakukan oleh kelompok A, karena pengantar yang terlalu panjang.
- Dewan Juri juga mempertanyakan apa hubungannya HIMA Jawa dengan pelestarian manuskrip Jawa di masyarakat.
- Dewan Juri bertanya acara kampus seperti apa yang akan digunakan untuk menayangkan film animasi.
- Dewan Juri bertanya alasan sasaran dari program tersebut adalah mahasiswa Bahasa Jawa, mengingat pembelajaran tentang manuskrip Jawa merupakan hal yang biasa untuk mahasiswa Pendidikan Bahasa Jawa.

Saran, kritik, dan pertanyaan dewan juri dijawab langsung oleh mahasiswa. Berikut ini rincian jawaban tersebut.

- Mahasiswa menjelaskan bahwa proyek yang dilakukan adalah memutar film animasi berdasarkan cerita pada manuskrip Jawa.
- Acara kampus yang dimaksud adalah acara kampus di Fakultas Bahasa dan Seni. Diharapkan dengan pemutaran film tersebut dapat menumbuhkan rasa ingin tahu masyarakat tentang manuskrip Jawa.

2) Kemampuan presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah :

- *Powerpoint* sudah cukup menarik dan menampilkan gambar yang menarik.
- Pengantar terlalu panjang sehingga hal-hal yang harusnya disampaikan seperti bagaimana program bisa berjalan, bagaimana pembuatannya, naskah apa yang akan diambil untuk film animasi tersebut belum dijelaskan secara sistematis.

Pada putaran keempat, kelompok kurang bisa menjelaskan secara rinci dan sistematis program yang mereka buat. Hal tersebut mengakibatkan kebingungan dewan juri tentang apa yang sebenarnya ingin disampaikan oleh kelompok tersebut. Ketika sesi tanya jawab, kelompok tersebut juga kurang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dewan juri.



Kelompok B

Gambar 17. Presentasi Kelompok B Putaran IV

Pembahasan mengenai presentasi putaran IV pada kelompok B akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Program

Program yang dipilih kelompok tersebut untuk melestarikan, memberdayakan, merevitalisasi, dan menumbuhkan kecintaan masyarakat secara sukarela terhadap manuskrip Jawa di Yogyakarta adalah pembuatan kotak snack dengan hiasan manuskrip Jawa. Pembuatan produk kotak snack dipilih karena barang tersebut sering dijumpai pada banyak acara. Diharapkan produk tersebut dapat menjadi media untuk memperkenalkan aksara Jawa. Detail mengenai program tersebut dijelaskan sebagai berikut.

- Kotak snack tersebut mencantumkan cuplikan manuskrip Jawa.
 - Cuplikan manuskrip Jawa kemudian diartikan dalam bahasa Indonesia, tujuannya adalah agar masyarakat merasa penasaran dan ingin berusaha membaca aksara Jawa.
 - Untuk mengenalkan produk tersebut menggunakan media sosial seperti Instagram.
- Setelah selesai presentasi, dewan juri memberikan kritik dan saran sebagai berikut.
- Dewan juri belum mendapatkan penjelasan yang gamblang bagaimana bisa masyarakat bisa jatuh cinta pada manuskrip, jika produk tersebut hanya mempromosikan aksara.
 - Dewan juri menanyakan pendapat kelompok tersebut jikalau kotak snack hanya akan berakhir menjadi sampah.
 - Dewan juri menanyakan ide kreatif kelompok B untuk memperkenalkan manuskrip kepada masyarakat.

Saran, kritik, dan pertanyaan dewan juri dijawab langsung oleh mahasiswa. Berikut ini rincian jawaban tersebut.

- Menurut kelompok tersebut memberikan produk beraksara Jawa adalah awal untuk menumbuhkan rasa penasaran masyarakat untuk belajar aksara Jawa. Masyarakat awam yang belum mengetahui manuskrip, jika langsung diberi naskah pasti akan merasa kebingungan.

- Agar nantinya tidak menjadi sampah, maka kelompok tersebut akan menambahkan pesan untuk menyimpan kotak snack sebagai koleksi.
- Cara memperkenalkan manuskrip adalah menampilkan pesan moral dalam manuskrip pada kotak snack.

2) Kemampuan presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah :

- Presentasi yang ditampilkan sesuai dengan hasil revisi putaran 1, 2 , dan 3.
- *Powerpoint* yang ditampilkan sudah menarik.

Pada putaran keempat, kelompok B sudah menjelaskan secara rinci program yang mereka buat. Saran dan kritik yang disampaikan oleh fasilitator pada putaran sebelumnya sudah diterapkan pada putaran keempat. Pada sesi tanya jawab, kelompok tersebut dapat menjawab semua pertanyaan dari dewan Juri.

Kelompok C



Pembahasan mengenai presentasi putaran IV pada kelompok C akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Program

Program yang dipilih kelompok tersebut adalah menumbuhkan rasa cinta masyarakat Yogyakarta terhadap manuskrip Jawa. Dalam rangka menumbuhkan rasa cinta tersebut, langkah-langkah yang dapat ditempuh yaitu.

- Membuat komunitas bagi orang-orang yang memiliki visi dan misi sama untuk melestarikan manuskrip. Komunitas tersebut kemudian menyebarkan isu-isu tentang manuskrip yang keadaanya dewasa ini sangat memprihatinkan. Isu tersebut kemudian disebarkan melalui berbagai media. Sasaran program tersebut adalah mahasiswa yaitu 50

mahasiswa, tempat yang digunakan untuk pelaksanaan adalah museum di Yogyakarta yang menyimpan manuskrip Jawa.

- Sosialisasi manuskrip pada mahasiswa Yogyakarta melalui studi lapangan. Sosialisasi ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap manuskrip Jawa.

Setelah selesai presentasi, dewan juri memberikan kritik dan saran sebagai berikut.

- Menurut dewan juri, sebuah komunitas tidak perlu dibuat. Komunitas ada karena seseorang dapat menciptakan suatu hal yang kreatif. Dewan juri menyatakan ide kreatif apa yang ditawarkan oleh kelompok tersebut.
- Dewan juri bertanya bagaimana wacana *piwulang* manuskrip dapat menyebar.
- Dewan juri bertanya berapa pengunjung Museum Sonobudoyo dalam baru-baru ini.
- Dewan juri bertanya tentang *open acces* yang dapat dikunjungi melalui daring.

Saran, kritik, dan pertanyaan dewan juri dijawab langsung oleh mahasiswa. Berikut ini rincian jawaban tersebut.

- Ide kreatif yang ditawarkan adalah komunitas tersebut diprakarsai oleh anak-anak muda yang tertarik dengan manuskrip Jawa. Komunitas tersebut juga akan mencari relasi dengan tokoh-tokoh manuskrip Jawa.
- Kuota pengunjung museum Sonobudoyo adalah 10 orang.

2) Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah :

- Pengantar terlalu banyak sehingga waktu yang digunakan untuk presentasi sudah habis, padahal presentasi belum selesai.
- Kelompok tersebut belum bisa menjawab secara menyeluruh pertanyaan dari dewan juri.
- *Powerpoint* masih tekstual dan kurang menarik.

Pada putaran keempat kelompok C masih belum banyak perubahan yang signifikan, saran dan kritik yang disampaikan oleh fasilitator sebelumnya tidak diperbaiki secara menyeluruh. Selain itu *powerpoint* masih kurang menarik. Beberapa detail yang masih kurang diperhatikan seperti pendanaan, teknis acara, serta inovasi program yang dirasa masih kurang dan belum diperbaiki.

Kelompok D



Gambar 19. Presentasi Kelompok D Putaran IV

Pembahasan mengenai presentasi putaran IV pada kelompok D akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Program

Program yang dipilih kelompok tersebut adalah membuat *garnish* atau hiasan di tiga angkringan elit Yogyakarta, yaitu Gareng Petruk, Kopi Jos, dan Angkringan Kedaulatan Rakyat. Alasan dipilihnya angkringan tersebut karena pengunjung zaman sekarang sangat menyukai sesuatu yang unik, biasanya hal-hal tersebut difoto kemudian disebarakan melalui media sosial. Diharapkan dengan adanya penyebaran tersebut, masyarakat akan lebih tertarik dan ingin berusaha membaca tulisan yang ada pada *garnish* tersebut. Langkah kerja yang dilakukan kelompok D untuk merealisasikan program tersebut adalah.

- Mendatangi dan melakukan survey ke angkringan yang dimaksud. Mereka menemui pemilik usaha angkringan tersebut.
- Mengenalkan proyek untuk mengembangkan manuskrip Jawa berupa pembuatan *garnish* pada makanan yang ada di angkringan. *Garnish* tersebut disediakan gratis, tujuannya agar pemilik lebih tertarik untuk menggunakannya.
- *Garnish* memuat pesan moral yang ada pada naskah-naskah Jawa, bagian depan adalah bentuk aksaranya, bagian belakang adalah arti dari pesan moral tersebut dalam bahasa Indonesia. Selain itu disebutkan naskah yang menjadi asal muasal pesan moral tersebut. Adapula desain lain berupa deskripsi singkat beberapa *serat* dan naskah Jawa.
- diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap manuskrip Jawa.

Setelah selesai presentasi, dewan juri memberikan kritik dan saran sebagai berikut.

- Menurut dewan juri, bukankah hiasan pada makanan tersebut hanya akan menjadi sampah.

- Masyarakat mungkin akan tertarik dengan keunikan hiasan makanan tersebut dan mengabadikannya dalam bentuk foto, namun hanya sebatas itu saja. Tidak ada keberlanjutan untuk lebih mencintai manuskrip Jawa.
- Dewan juri bertanya, apakah ide tersebut sudah dipikirkan secara matang ataukah belum. Mengingat jika ada hiasan-hiasan seperti itu, maka orang malah tidak tertarik untuk makan.
- Dewan juri juga bertanya jika makanan diberikan hiasan tersebut dan malah makanan tersebut tidak laku, mungkin pemilik angkringan akan menolak.
- Dewan juri bertanya mengenai pendanaan, siapa yang akan mendanai produk tersebut.
- Dewan juri memberi saran untuk menggali banyak manuskrip yang ada di Sonobudaya, tidak hanya *Wulangreh* dan *Wedhatama* saja.

Saran, kritik, dan pertanyaan dewan juri dijawab langsung oleh mahasiswa. Berikut ini rincian jawaban tersebut.

- Desain akan dibuat semenarik mungkin sehingga orang ingin menyimpannya, seperti contohnya perangko yang bisa disimpan dan dijadikan koleksi.
- Proyek tersebut sudah dipikirkan dengan matang. Kelompok tersebut akan melakukannya bukan setiap hari melainkan seminggu sekali. Mengenai hiasan yang justru malah membuat orang tidak selera, kelompok tersebut memandang dari sudut pandang yang berbeda. Menurut mereka, bahkan makanan yang tidak diberi hiasanpun biasanya difoto dan diupload di Instagram, apalagi yang memiliki hiasan unik seperti itu.
- Alasan dipilihnya *serat Wulangreh* dan *Wedhatama* adalah karena mahasiswa tersebut memang baru belajar untuk mendalami kedua naskah tersebut. Sehingga nantinya pengetahuan yang mereka dapatkan bisa bermanfaat bagi oranglain.

2) Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah :

- *Powerpoint* menarik, disertai gambar visualisasi agar *audience* dapat memperoleh gambaran yang nyata produk yang akan mereka hasilkan.
- Presentasi fokus pada program dan langkah nyata yang akan dilakukan untuk merealisasikan program tersebut.
- Presentasi terlalu cepat, meskipun kelompok tersebut sudah menjelaskan secara rinci tentang langkah nyata yang akan dilakukan. Namun masih ada hal yang belum dibahas yaitu mengenai pendanaan.

Pada putaran keempat, kelompok D sudah merivisi dan memperbaiki berbagai aspek yang harus diperbaiki pada putaran sebelumnya. Berbagai aspek tersebut contohnya, bentuk nyata produk yang ditampilkan serta saran untuk mencantumkan sumber manuskrip yang dipakai. *Powerpoint* yang ditampilkan juga lebih menarik dari sebelumnya, karena adanya pemberian gambar dan perpaduan warna. Namun kelompok tersebut masih kurang terperinci untuk menjawab masalah pendanaan, ketika ditanya oleh dewan juri. Masalah tersebut juga tidak dijawab secara eksplisit. Padahal hal tersebut sangat penting untuk dibahas.

Kelompok E



Gambar 20. Presentasi Kelompok E Putaran IV

Pembahasan mengenai presentasi putaran IV pada kelompok E akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Program

Program yang dipilih kelompok tersebut adalah menciptakan karya seni berupa lagu dengan genre yang sedang hits dikalangan masyarakat. Program tersebut bertujuan untuk mengenalkan manuskrip dengan bahasa yang lebih mudah dipahami oleh masyarakat. Berikut ini langkah yang akan dilakukan kelompok E untuk merealisasikan program tersebut.

- Memparafrasekan manuskrip Jawa, dari yang tadinya berbentuk tembang dan sulit untuk dipahami, menjadi kalimat yang mudah dipahami oleh masyarakat.
- Melakukan rekaman di dapur rekaman yang memiliki standar baik.
- Membuat video klip, pembuatan video klip bertujuan untuk menunjang visualisasi supaya lagu tersebut lebih menarik.
- Untuk pembuatan lagu, kelompok tersebut bekerjasama dengan mahasiswa seni musik.
- Objek sasaran yang dituju yaitu semua kalangan, namun lebih difokuskan terhadap anak muda.

- Publikasi lagu melalui media sosial seperti Youtube, Soundcloud, Instagram, dan lain-lainnya.

Setelah selesai presentasi, dewan juri memberikan kritik dan saran sebagai berikut.

- Dewan juri menanyakan dasar pemikiran revitalisasi manuskrip dengan lagu.
- Dewan juri menanyakan apa perbedaan lagu tersebut dengan lainnya, karena memiliki bahasa yang sama dengan lagu lainnya. Maka apa yang menjadi pembeda lagu tersebut dengan lagu lainnya. Dewan juri masih ragu apakah setelah mendengarkan lagu tersebut, masyarakat akan serta merta kemudian mencintai manuskrip.
- Pada presentasi awal, kelompok tersebut menyampaikan bahwa revitalisasi tidak mengutamakan keindahan bentuk, sedangkan kelompok tersebut justru mengupayakan hal tersebut. Dewan juri menemukan adanya hal yang tidak sinkron dari presentasi kelompok tersebut.

Saran, kritik, dan pertanyaan dewan juri dijawab langsung oleh mahasiswa. Berikut ini rincian jawaban tersebut.

- Dasar pemikiran kelompok tersebut untuk merevitalisasi manuskrip Jawa melalui lagu adalah keyakinan dari kelompok tersebut bahwa setiap orang mencintai musik. Diharapkan dengan adanya lagu tersebut, kandungan yang terdapat pada naskah dapat sampai dengan baik pada masyarakat.
- Hal yang membedakan lagu tersebut dengan yang lain adalah lagu tersebut memiliki nilai yang luhur yang terdapat pada naskah.

2) Kemampuan Presentasi

Ketika presentasi ada beberapa hal yang dapat dilihat dari kelompok tersebut, diantaranya adalah :

- Memberikan contoh nyata manuskrip serta memparafrasekannya
- Langkah nyata yang dipresentasikan tidak urut dan rancu, contohnya setelah kelompok tersebut memparafrasekan naskah, langkah selanjutnya yang diambil adalah langsung melakukan rekaman. Sedangkan proses penciptaan lagu dituliskan setelah melakukan syuting video klip.
- Presenter memanfaatkan waktu dengan baik, dalam menjelaskan pengantar serta program kerja diatur secara efisien.
- Ketika menjawab pertanyaan, kelompok tersebut terlihat cukup lama dalam berdiskusi. Padahal waktu yang diberikan untuk menjawab pertanyaan sangatlah singkat.

Pada putaran keempat, kelompok E sudah memperbaiki kontenyang sebelumnya dikritisi oleh fasilitator, yaitu tentang siapa yang menciptakan dan menyanyikan lagu tersebut. Selain

itu kelompok tersebut juga menampilkan contoh parafrase isi *serat* yang nantinya akan digunakan untuk lagu campursari. Namun ada beberapa hal yang harus diperhatikan ketika presentasi yaitu tentang langkah realisasi program yang harus runtut dan urut, kelompok tersebut masih loncat-loncat dalam penyampainnya. Ketika presentasi, kelompok tersebut sudah baik dalam manajemen waktu, namun sayangnya ketika menjawab pertanyaan dari juri. Kelompok tersebut tampak belum siap dan terlalu lama mengulur waktu, pertanyaan dari dewan juri juga tidak semuanya dijawab karena kurangnya waktu.

D. HASIL ANALISIS ANGKET SOFTSKILLS MAHASISWA S1

Kegiatan INNOCAMP dilaksanakan pada tanggal 29 April 2018. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk memberikan inovasi dalam Pembinaan, Pengembangan, Pelestarian, Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa (P3 BSB Jawa). Dalam kegiatan ini, mahasiswa diminta untuk merancang program mengenai P3 BSB Jawa. Program tersebut kemudian dipresentasikan, serta diberi saran dan kritik yang membangun oleh supervisor.

A. Perubahan Softskill Mahasiswa S-1 setelah INNOCAMP

Melalui kegiatan INNOCAMP, mahasiswa diberi tugas untuk merancang program sebaik mungkin, dengan waktu yang sesingkat mungkin. Sebelum tindakan dimulai, mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok terlebih dahulu, kemudian diadakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa dalam merancang program P3 BSB Jawa. Setelah itu, mahasiswa mempresentasikan apa yang sudah dirancang, kemudian diberikan saran dan kritik oleh supervisor. Proses ini terbagi menjadi 3 siklus, siklus pertama pemaparan rencana program, siklus kedua yaitu pemaparan program tahap pertama, dan siklus ketiga pemaparan program tahap kedua atau akhir. Pada setiap siklus, rancangan program diberi kritik dan saran serta waktu untuk memperbaiki program tersebut. Kegiatan INNOCAMP dapat meningkatkan kemampuan *softskill* mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih interaktif dalam bekerjasama dan berdiskusi dengan teman satu kelompoknya.

Untuk mengetahui perubahan *softskill* pada mahasiswa setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, maka dibagikan angket. Setiap mahasiswa diwajibkan untuk mengisi angket untuk mengukur perubahan *softskill* yang dirasakan. *Softskill* dalam program ini berjumlah 35, yaitu: 1) kerja sistematis; 2) melanjutkan pekerjaan meskipun pernah gagal; 3) memimpin diskusi kelas; 4) mencari informasi dari berbagai sumber; 5) menemukan solusi inovatif atau kreatif; 6) serius dalam proses belajar; 7) motivasi untuk mendapat pengetahuan; 8) bekerjasama dengan guru; 9) bekerjasama dengan teman sekelas; 10) senang ketika belajar;

11) menghormati pendapat; 12) bekerja di bawah tekanan; 13) kemampuan menghasilkan ide kreatif; 14) memilih solusi yang sesuai untuk sebuah masalah; 15) mengevaluasi pekerjaan teman sekelas; 16) kemampuan mengevaluasi diri sendiri; 17) bertanggung jawab atas pendidikan seseorang; 18) menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah; 19) bekerja mandiri; 20) kemampuan analitis; 21) kemampuan komunikasi; 22) kemampuan interdisipliner dalam menyelesaikan masalah; 23) kemampuan interdisipliner dalam kerja kelompok; 24) kemampuan belajar; 25) kemampuan jejaring; 26) kemampuan mengorganisasi; 27) kemampuan merencanakan; 28) kemampuan presentasi; 29) kemampuan menyelesaikan masalah; 30) kemampuan manajemen proyek; 31) kemampuan melaporkan; 32) kemampuan berpikir strategis; 33) kemampuan mengajar; 34) bekerja kelompok; 35) manajemen waktu. Kemudian mahasiswa mengisi angket yang sudah dibagikan dengan cara mencentang skala angka pada angket tersebut. Rentan skala pada angket yang sudah dibagikan adalah 1-3. Dengan keterangan skala sebagai berikut:

- a. nilai 1 artinya kurang (K);
- b. nilai 2 artinya baik (B);
- c. nilai 3 artinya sangat baik (SB)

Berdasarkan tabel, kemudian diambil rata-rata sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan INNOCAMP pada setiap poin *softskill*. Cara menghitung nilai rata-rata tersebut adalah $\frac{\text{jumlah poin } softskill}{(\text{jumlah peserta} \times \text{nilai tertinggi angket})} \times 100\%$. Setelah menggunakan perhitungan tersebut, kemudian diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3. Perubahan Softskill Mahasiswa Pascasarjana Setelah INNOCAMP

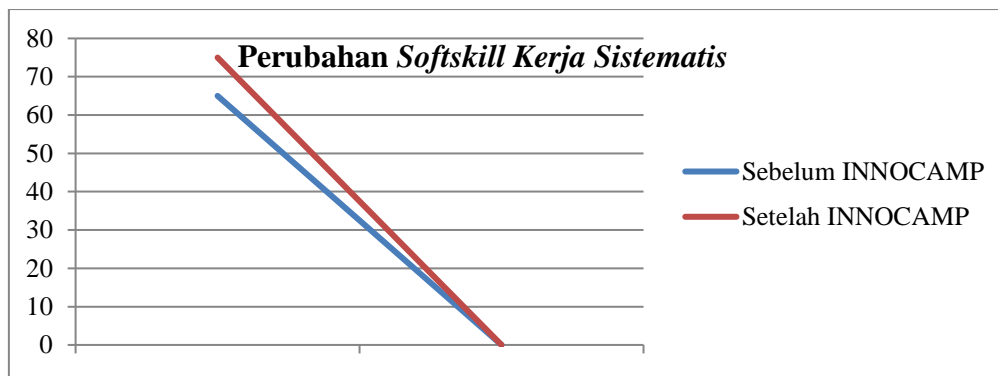
No	Deskripsi Sikap	Sebelum Tindakan	Sesudah Tindakan	Kecenderungan Naik	
				Poin	Persentase
1.	Kerja sistematis	65	75	10	10%
2.	Melanjutkan pekerjaan meskipun pernah gagal	70	83	13	13%
3.	Memimpin diskusi kelas	61	69	8	8%
4.	Mencari informasi dari berbagai sumber	69	77	8	8%
5.	Menemukan solusi inovatif/kreatif	65	75	10	10%
6.	Serius dalam proses belajar	69	77	8	8%
7.	Motivasi untuk mendapat pengetahuan	72	85	13	13%
8.	Bekerjasama dengan guru	68	69	1	1%
9.	Bekerjasama dengan teman sekelas	81	86	5	5%
10.	Senang ketika belajar	74	79	5	5%
11.	Menghormati pendapat	89	94	5	5%
12.	Bekerja di bawah tekanan	62	70	8	8%
13.	Kemampuan menghasilkan ide kreatif	63	76	13	13%

14.	Memilih solusi yang sesuai untuk sebuah masalah	63	73	10	10%
15.	Mengevaluasi pekerjaan teman sekelas	65	74	9	9%
16.	Kemampuan mengevaluasi diri sendiri	60	73	13	13%
17.	Bertanggung jawab atas pendidikan seseorang	66	70	4	4%
18.	Menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah	66	81	15	15%
19.	Bekerja mandiri	68	76	8	8%
20.	Kemampuan analitis	65	71	6	6%
21.	Kemampuan komunikasi	62	77	15	15%
22.	Kemampuan interdisipliner dalam menyelesaikan masalah	62	73	11	11%
23.	Kemampuan interdisipliner dalam kerja kelompok	65	74	9	9%
24.	Kemampuan belajar	69	75	6	6%
25.	Kemampuan jejaring	62	71	9	9%
26.	Kemampuan mengorganisasi	62	77	15	15%
27.	Kemampuan merencanakan	67	76	9	9%
28.	Kemampuan presentasi	62	70	8	8%
29.	Kemampuan menyelesaikan masalah	64	76	12	12%
30.	Kemampuan manajemen proyek	54	68	14	14%
31.	Kemampuan melaporkan	61	70	9	9%
32.	Kemampuan berfikir strategis	58	69	11	11%
33.	Kemampuan mengajar	57	66	9	9%
34.	Bekerja kelompok	69	81	12	12%
35.	Manajemen waktu	56	73	17	17%

Berdasarkan tabel di atas, bisa disimpulkan bahwa kegiatan INNOCAMP dapat meningkatkan *softskill* yang dimiliki oleh mahasiswa. Berikut ini adalah deskripsi perubahan *softskill* mahasiswa setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP.

1) Kerja sistematis

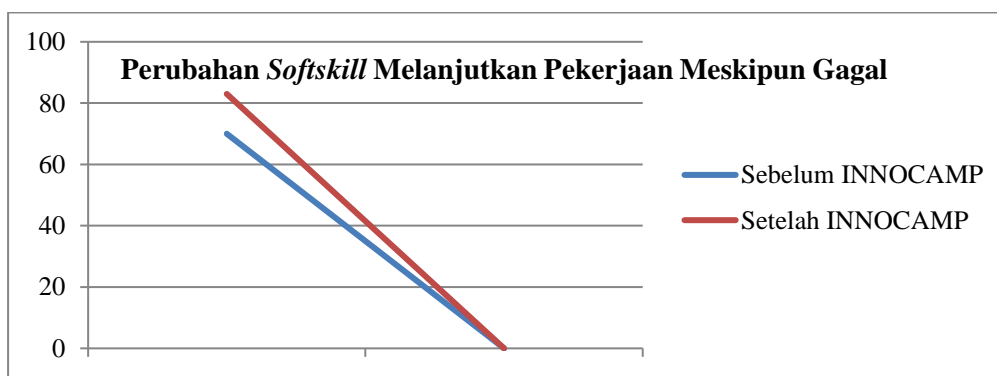
Pada kegiatan INNOCAMP, mahasiswa diberi tugas untuk membuat program dengan tema pembinaan, pengembangan, pelestarian, bahasa, sastra, dan budaya Jawa. Program tersebut kemudian disusun dengan teratur agar mudah dipahami oleh pembaca. Selain menyusun program, mahasiswa juga melaksanakan kegiatan yang sudah disusun oleh panitia. Mahasiswa dilatih untuk bekerja secara sistematis dan menyusun program secara sistematis, hal ini menyebabkan *softskill* kerja sistematis meningkat. Semula *softskill* tersebut memiliki skor 65 kemudian meningkat menjadi 75, skor tersebut meningkat sebanyak 10 poin atau jika dipersentasekan menjadi 10%. Perubahan *softskill* kerja sistematis setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP jika digambarkan dalam bentuk grafik, sebagai berikut:



Grafik 1: **Perubahan *Softskill* Kerja Sistematis**

2) Melanjutkan pekerjaan meskipun pernah gagal

Program yang disusun oleh mahasiswa dipresentasikan di depan supervisor, kemudian diberi saran dan kritik yang membangun. Banyak program yang disusun kurang baik, sehingga supervisor mengkritik tajam program tersebut. Walaupun mendapat kritikan yang tajam, namun mahasiswa tetap berusaha untuk memperbaiki program tersebut agar lebih baik. Hal inilah yang membuat *softskill* tersebut meningkat, yaitu dari skor 70 menjadi 83. Skor tersebut mengalami kenaikan sebesar 13 poin atau 13%. Perubahan *softskill* melanjutkan pekerjaan meskipun gagal, setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP jika digambarkan dalam bentuk grafik, sebagai berikut:

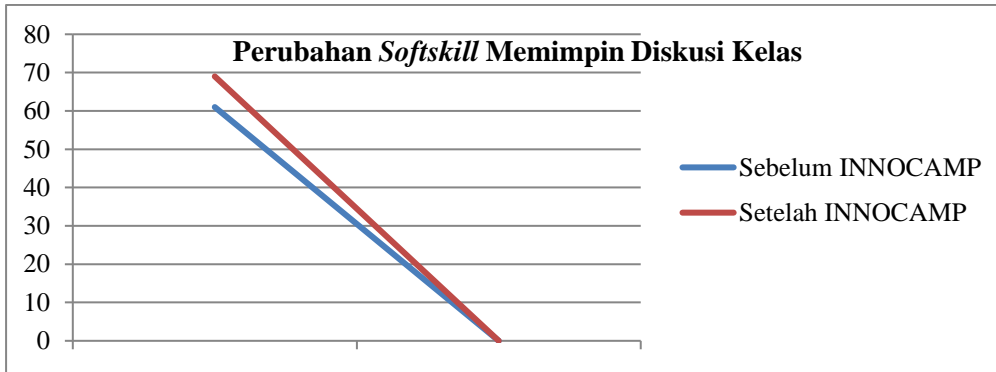


Grafik 2: **Perubahan *Softskill* Melanjutkan Pekerjaan Meskipun Pernah Gagal**

3) Memimpin diskusi kelas

Pada kegiatan INNOCAMP, mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 orang. Setiap kelompok berdiskusi tentang program yang akan dirancang, serta memberikan saran dan idenya. Agar diskusi berjalan lancar dan baik, maka salah satu mahasiswa bertugas untuk memimpin jalannya diskusi. Mahasiswa tersebut bertugas untuk membuka diskusi, merundingkan masalah dengan anggota lain, mengendalikan jalannya diskusi agar efisien, serta merangkum pokok-pokok ide gagasan yang didiskusikan. Dengan adanya kegiatan INNOCAMP kemampuan mahasiswa dalam

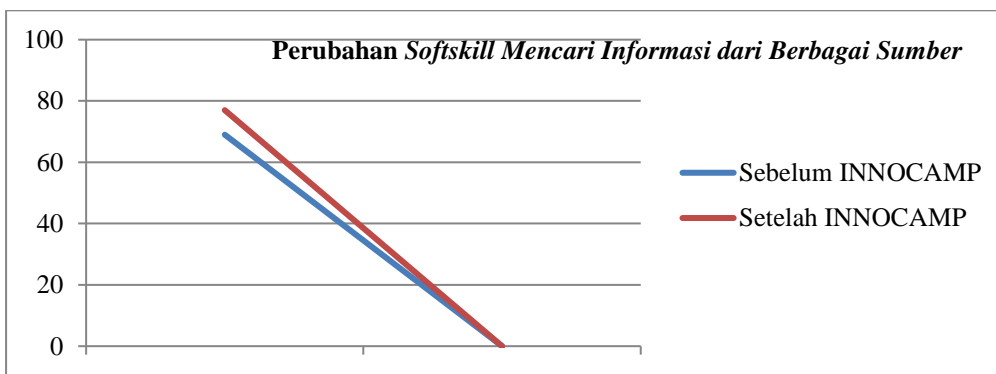
memimpin diskusi kelas mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari skor yang semula 61 menjadi 69, mengalami peningkatan sebesar 8 poin atau 8%. Perubahan *softskill* memimpin diskusi, setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP jika digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 3: **Perubahan *Softskill* Memimpin Diskusi Kelas**

4) Mencari informasi dari berbagai sumber

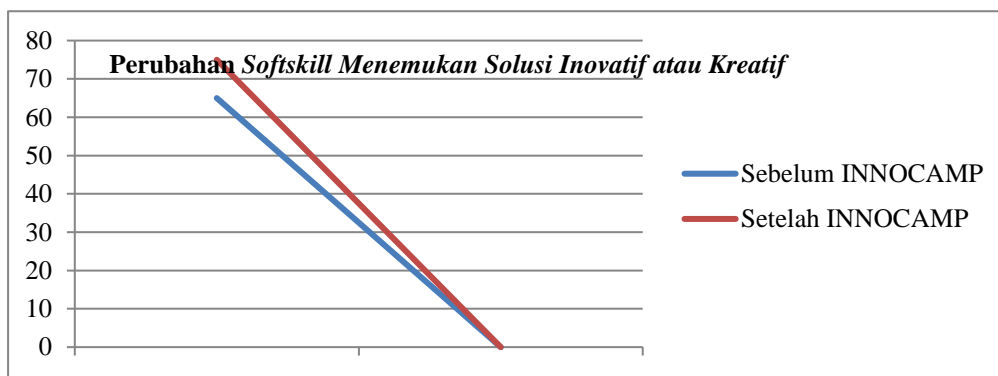
Untuk dapat merancang program dengan baik, tentu saja membutuhkan informasi dari berbagai sumber. Informasi yang dicari dapat menjadi pertimbangan untuk mengambil sebuah keputusan. Selain itu informasi juga dapat membuka wawasan mahasiswa, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Sehingga dapat memperkaya khasanah pengetahuan mahasiswa, khususnya mengenai program yang akan dirancang. Mahasiswa berusaha mencari sumber informasi dari internet ataupun bertanya kepada beberapa orang tentang program yang mereka rancang. Hal tersebut yang menyebabkan kemampuan mencari informasi dari berbagai sumber, mengalami peningkatan. Skor yang semula 69 menjadi 77, atau naik 8 poin. Peningkatan *softskill* mencari informasi dari berbagai sumber, setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP jika digambarkan dalam bentuk grafik, sebagai berikut:



Grafik 4: **Perubahan *Softskill* Mencari Informasi dari Berbagai Sumber**

5) Menemukan solusi inovatif atau kreatif

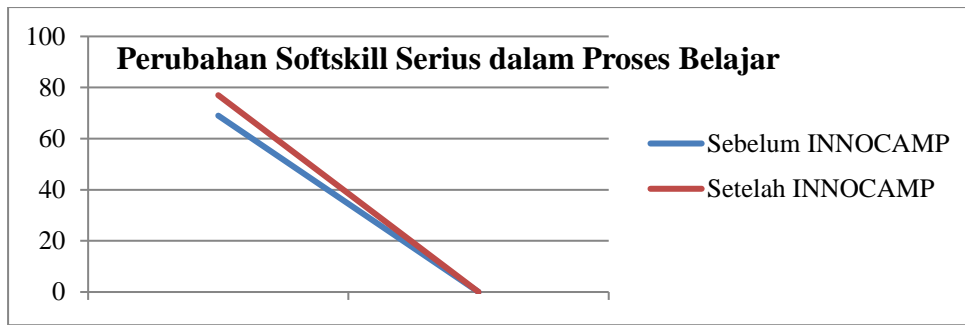
Skor *softskill* menemukan solusi inovatif atau kreatif mengalami peningkatan sebesar 10 poin atau 10%, yang semula skor 65 menjadi 75. Peningkatan tersebut karena pada kegiatan INNOCAMP, mahasiswa diberikan masalah yaitu menyusun sebuah program yang efektif dengan tema pembinaan, pengembangan, pelestarian, bahasa, sastra, dan Budaya Jawa (P3 BSB Jawa). Mahasiswa harus inovatif dan kreatif dalam menemukan solusi dari permasalahan. Mahasiswa berdiskusi bersama, bertukar pikiran agar dapat memunculkan ide-ide yang kreatif. Peningkatan *softskill* menemukan solusi inovatif atau kreatif setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, jika digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 5: **Perubahan *Softskill* Menemukan Solusi Inovatif atau Kreatif**

6) Serius dalam proses belajar

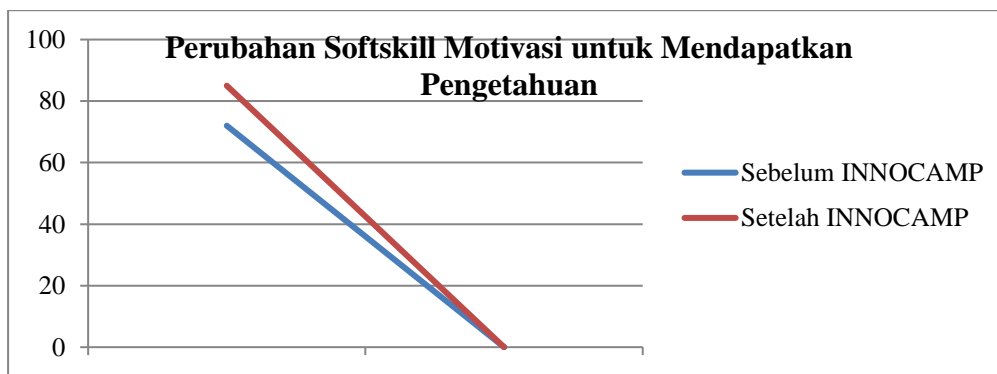
Kegiatan INNOCAMP adalah salah satu proses pembelajaran bagi mahasiswa untuk memecahkan masalah P3 BSB Jawa melalui program-program yang disusun secara kongkrit. Mahasiswa yang semula menganggap enteng tugas tersebut, kemudian menjadi lebih serius. Keadaan tersebut karena terbatasnya waktu, serta adanya revisi dari supervisor yang harus segera diperbaiki. Perubahan mahasiswa sebelum dan sesudah mengikuti INNOCAMP mengenai keseriusan dalam belajar sangat terlihat. Semula skor yang didapatkan pada *softskill* tersebut adalah 69, kemudian meningkat menjadi 77. Dalam hal ini peningkatannya sebesar 8 poin atau jika dipersenkan menjadi 8%. Peningkatan kemampuan serius dalam proses belajar setelah mengikuti INNOCAMP, jika digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



Grafik 6: **Perubahan *Softskill* Serius dalam Belajar**

7) Motivasi untuk mendapat pengetahuan

Softskill motivasi untuk mendapat pengetahuan mengalami peningkatan 13 poin, yaitu dari skor 72 menjadi 85. Peningkatan tersebut karena dalam kegiatan INNOCAMP mahasiswa harus mendapatkan pengetahuan sebanyak mungkin mengenai program yang akan mereka buat. Pengetahuan tersebut digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk mengambil sebuah keputusan. Selain itu, dengan pengetahuan mahasiswa dapat memahami suatu permasalahan serta berusaha untuk menganalisa dan mencari pemecahannya. Maka untuk memecahkan masalah-masalah selama kegiatan INNOCAMP, mahasiswa menjadi lebih termotivasi untuk mendapatkan pengetahuan. Grafik perubahan *softskill* motivasi untuk mendapatkan pengetahuan setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:

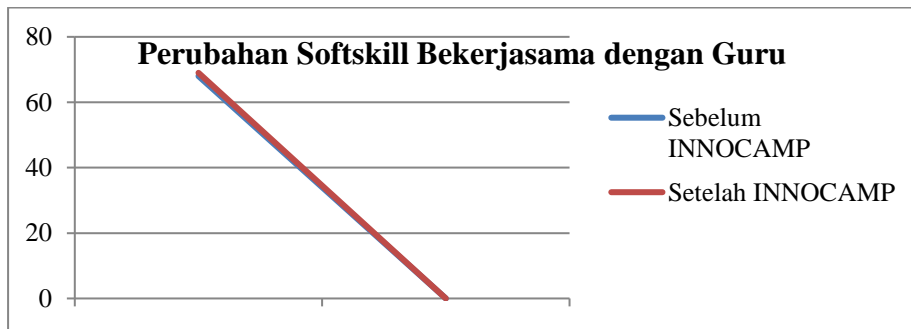


Grafik 7: **Perubahan *Softskill* Motivasi untuk Mendapatkan Pengetahuan**

8) Bekerjasama dengan guru

Dalam kegiatan INNOCAMP tugas guru atau dalam hal ini dosen hanya memantau mahasiswa. Mahasiswa dapat bertanya kepada dosen jika mengalami kesulitan, dosen juga dapat memberi masukan kepada mahasiswa. Mahasiswa yang biasanya kurang aktif di kelas, dapat lebih lebih aktif karena suasana dalam kegiatan tersebut sangat santai dan tidak terlalu kaku seperti di kelas. Melihat hal tersebut, kemampuan bekerjasama dengan guru mengalami peningkatan sebesar 1 poin atau 1%, dengan skor semula 68 menjadi 69.

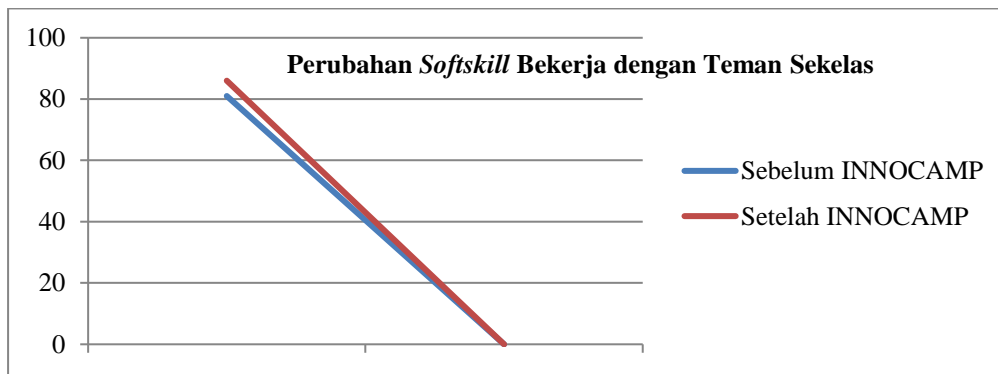
Grafik perubahan *softskill* bekerjasama dengan guru setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:



Grafik 8: Perubahan *Softskill* Bekerjasama dengan Guru

9) Bekerjasama dengan teman sekelas

Dalam kegiatan INNOCAMP mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok, yang terdiri dari 3 orang. Mahasiswa yang biasanya mengerjakan tugas secara individual, pada kegiatan ini diharuskan untuk bekerjasama dengan teman kelompoknya. Kelompok mahasiswa tersebut berdiskusi, memberikan ide, dan memecahkan masalah bersama-sama. Hal tersebut yang menyebabkan kemampuan bekerjasama dengan teman sekelas mengalami peningkatan. Skor angket sebelum kegiatan INNOCAMP adalah 81, sedangkan setelah INNOCAMP adalah 86. Skor tersebut mengalami kenaikan sebesar 5 poin atau 5%. Grafik perubahan *softskill* bekerjasama dengan teman sekelas setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:

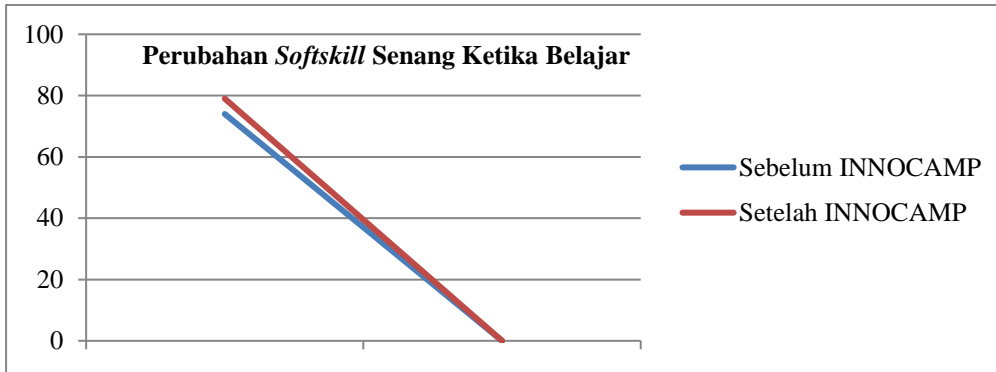


Grafik 9: Perubahan *Softskill* Bekerja dengan Teman Sekelas

10) Senang ketika belajar

Kegiatan INNOCAMP memberi penugasan yang dikerjakan secara kelompok, sehingga mahasiswa dapat bertukar pikiran, berdiskusi, dan memberikan ide-idenya tentang program yang akan dipresentasikan. Dengan adanya diskusi dengan anggota kelompok, mahasiswa tampak antusias untuk menyampaikan ide-idenya. Begitu pula ketika presentasi, meskipun diberi kritikan oleh supervisor, mahasiswa justru lebih termotivasi untuk memperbaiki program mereka. Melalui pernyataan tersebut, dapat

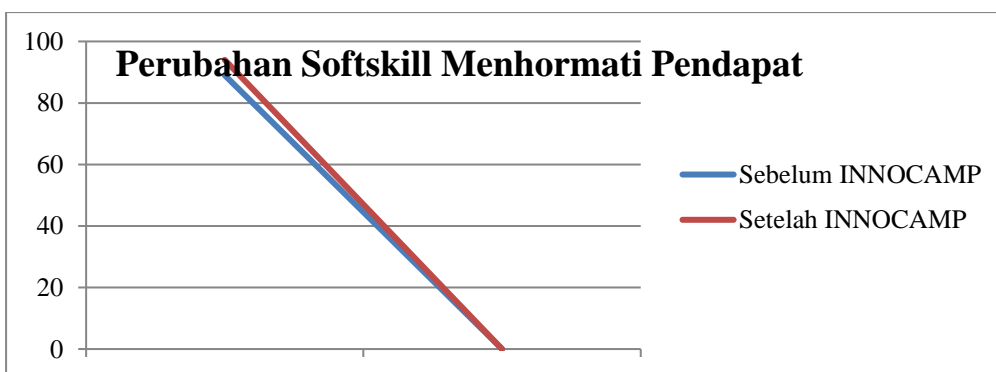
diambil kesimpulan bahwa mahasiswa merasa senang ketika belajar. Hal ini terbukti dengan naiknya poin *softskill* pada bidang tersebut, yaitu 74 menjadi 79 atau naik 5 poin (5%). Grafik perubahan *softskill* senang ketika belajar setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:



Grafik 10: Perubahan *Softskill* Senang Ketika Belajar

11) Menghormati pendapat

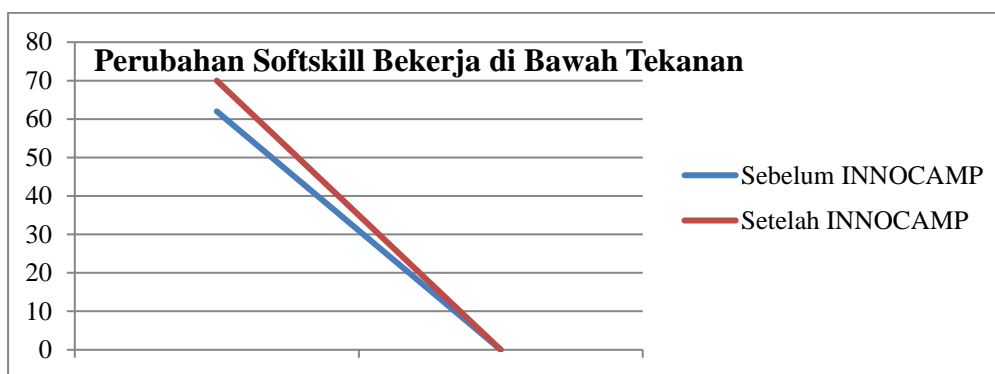
Pada kegiatan INNOCAMP mahasiswa bekerja dalam kelompok. Mereka saling berdiskusi, mengemukakan pendapat dan ide untuk menyusun program yang baik. Tidak jarang mereka berbeda pendapat dan ide, namun hal tersebut tidak menjadi halangan dalam diskusi. Justru malah memperkaya ide dan menumbuhkan rasa saling menghargai antar mahasiswa. Mahasiswa belajar tidak memaksakan pendapatn dan saling menghargai satu sama lain. Kegiatan INNOCAMP ini membuat kemampuan mahasiswa untuk saling menghormati pendapat mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut berupa skor angket yang semula 89 menjadi 94, mengalami peningkatan sebesar 4 poin atau 4%. Grafik perubahan *softskill* menghormati pendapat setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:



Grafik 11: Perubahan *Softskill* Menghormati Pendapat

12) Bekerja di bawah tekanan

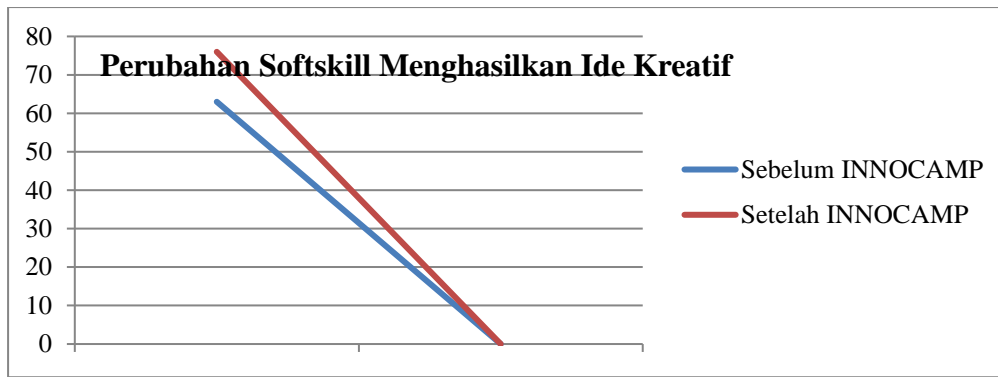
Setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, kemampuan bekerja di bawah tekanan mengalami peningkatan. Dari skor semula 62 menjadi 70, naik 8 poin atau 8% jika dipersenkan. Peningkatan tersebut karena mahasiswa tidak pantang menyerah dalam bekerja, meskipun mendapatkan kritikan tentang program yang mereka rancang. Dengan waktu terbatas, mahasiswa tetap fokus untuk merevisi program tersebut. Grafik perubahan *softskill* bekerja di bawah tekanan setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:



Grafik 12: **Perubahan *Softskill* Softskill Bekerja di Bawah Tekanan**

13) Kemampuan menghasilkan ide kreatif

Untuk merancang program yang inovatif, dibutuhkan ide-ide unik dan kreatif. Dalam kegiatan INNOCAMP, kemampuan tersebut diasah dengan baik. Mahasiswa bisa lebih leluasa menuangkan ide sebanyak-banyaknya untuk membuat program tentang pelestarian, pembinaan, dan pengembangan budaya Jawa. Ide-ide tersebut kemudian disaring dan dipilih satu untuk didiskusikan dan dipresentasikan. Skor untuk peningkatan *softskill* menghasilkan ide kreatif meningkat, semula 63 menjadi 76. Skor tersebut mengalami peningkatan sebesar 13 poin atau 13%. Grafik perubahan *softskill* menghasilkan ide kreatif setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:



Grafik 13: Perubahan *Softskill* Menghasilkan Ide Kreatif

- 14) Memilih solusi yang sesuai untuk sebuah masalah, menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah, kemampuan interdisipliner dalam menyelesaikan masalah, dan kemampuan menyelesaikan masalah.

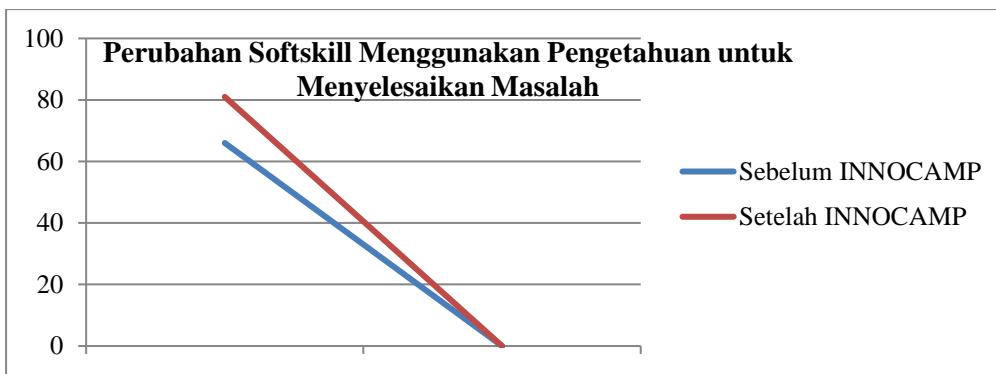
Pada kegiatan ini, mahasiswa dihadapkan pada masalah untuk membuat program yang baik tentang pelestarian, pembinaan, dan pengembangan budaya Jawa. Dalam memecahkan masalah tersebut, ada empat *softskill* yang mengalami peningkatan. Kemampuan memilih solusi untuk sebuah masalah contohnya, dari banyaknya solusi dan ide, pemikiran kritis, mahasiswa menimbang baik dan buruknya sebuah program hingga akhirnya memilih satu program yang dirasa sesuai. Hal tersebut menyebabkan kemampuan memilih solusi yang sesuai untuk sebuah masalah, mengalami peningkatan. Semula skor untuk kemampuan tersebut adalah 63, kemudian mengalami peningkatan 10 poin menjadi 73.

Memecahkan masalah melalui pengetahuan yang dimiliki merupakan salah satu *softskill* yang mengalami peningkatan, yaitu dari skor 66 menjadi 81 atau naik 15 poin. Peningkatan tersebut karena selain berdiskusi dengan anggota kelompok, mahasiswa juga menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk memecahkan masalah. Pengetahuan tersebut digunakan dalam menyeleksi setiap ide dan gagasan, menimbang keuntungan dan kerugian sebuah program. Sehingga dapat dipilih satu program yang paling ideal.

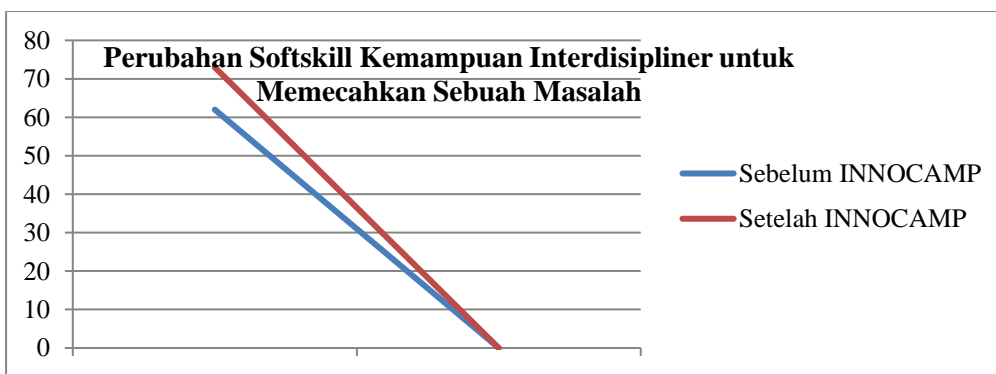
Kemampuan interdisipliner untuk memecahkan sebuah masalah juga meningkat, yang semula memiliki skor 62 menjadi 73. Kenaikannya 11 poin atau jika dipersenkan menjadi 11%. Sedangkan kemampuan menyelesaikan masalah juga menunjukkan peningkatan, semula skor 64 menjadi 76. Skor tersebut naik sebesar 12 poin. Grafik setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP jika digambarkan, sebagai berikut:



Grafik 14: Perubahan *Softskill* Memilih Solusi yang Sesuai untuk Sebuah Masalah



Grafik 15: Perubahan *Softskill* Menggunakan Pengetahuan untuk Menyelesaikan Masalah



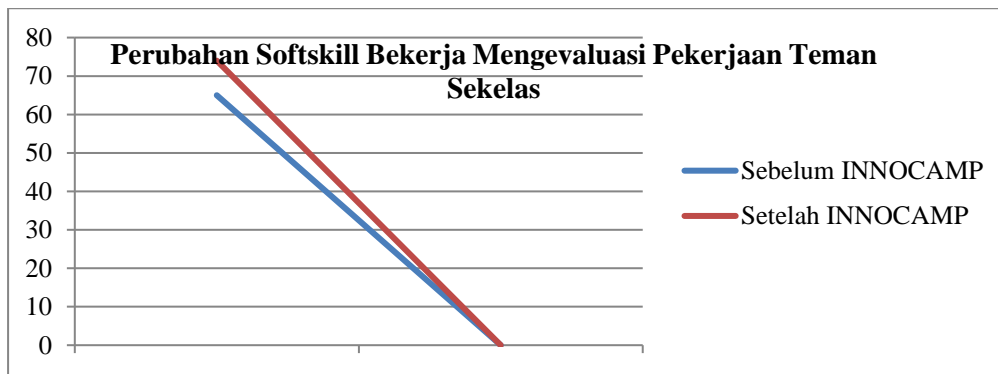
Grafik 16: Perubahan *Softskill* Kemampuan Interdisipliner untuk Memecahkan Sebuah Masalah



Grafik 17: Perubahan *Softskill* Kemampuan Memecahkan Sebuah Masalah

15) Mengevaluasi pekerjaan teman sekelas

Mahasiswa yang tadinya merasa sungkan untuk mengevaluasi pekerjaan dari teman, karena kegiatan INNOCAMP menjadi lebih terbuka dan bisa mengevaluasi satu sama lain. Hal ini karena kegiatan memiliki target yang harus dicapai, yaitu rancangan program pembinaan, pengembangan, pelestarian, bahasa, sastra, dan budaya Jawa yang baik, realistis serta relevan dengan zaman sekarang. Untuk mencapai hasil yang maksimal, setiap kelompok harus mengavaluasi anggotanya yang kurang maksimal dalam bekerja. Oleh karena itu skor kemampuan mengevaluasi pekerjaan teman sekelas yang tadinya 65, menjadi 74 setelah mengikuti INNOCAMP. Skor tersebut naik 9 poin atau 9%. Grafik perubahan *softskill* mengevaluasi pekerjaan teman sekelas setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:

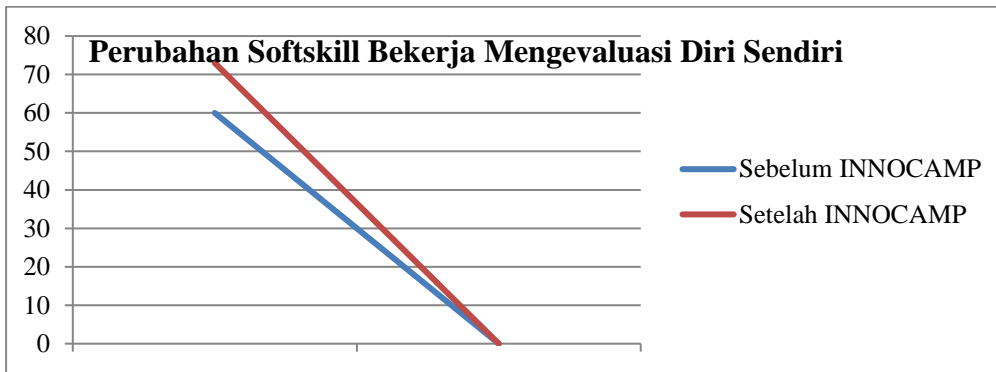


Grafik 18: Perubahan *Softskill* Mengevaluasi Pekerjaan Teman Sekelas

16) Kemampuan mengevaluasi diri sendiri

Selain mengevaluasi teman sekelompok, mahasiswa juga mengevaluasi diri sendiri melalui angket. Di dalam angket tersebut terdapat 35 pertanyaan untuk mengevaluasi diri, setelah mengikuti INNOCAMP. Tujuannya adalah mengetahui apakah kemampuan *softskill* diri pribadi mengalami kenaikan atau penurunan. Setelah mengikuti INNOCAMP dapat diketahui bahwa *softskill* kemampuan mengevaluasi diri sendiri

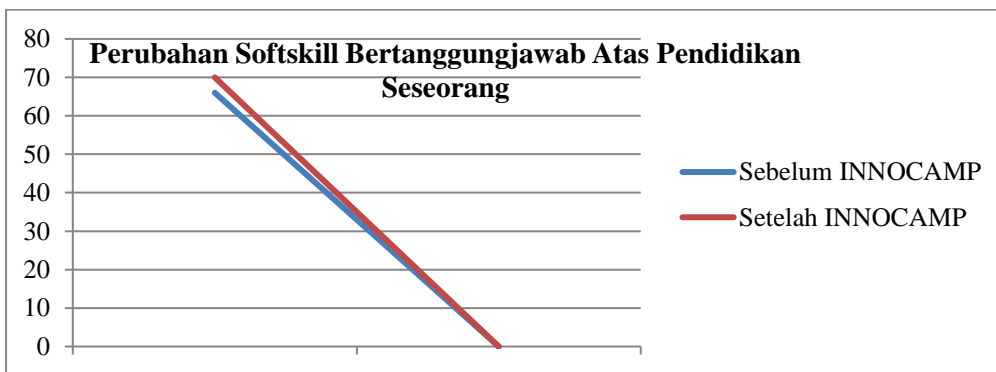
mengalami kenaikan yaitu dari skor 60 menjadi 73. Skor tersebut mengalami kenaikan sebesar 13 poin atau 13%. Grafik setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP jika digambarkan, sebagai berikut:



Grafik 19: **Perubahan *Softskill* Mengevaluasi Diri Sendiri**

17) Bertanggung jawab atas pendidikan seseorang

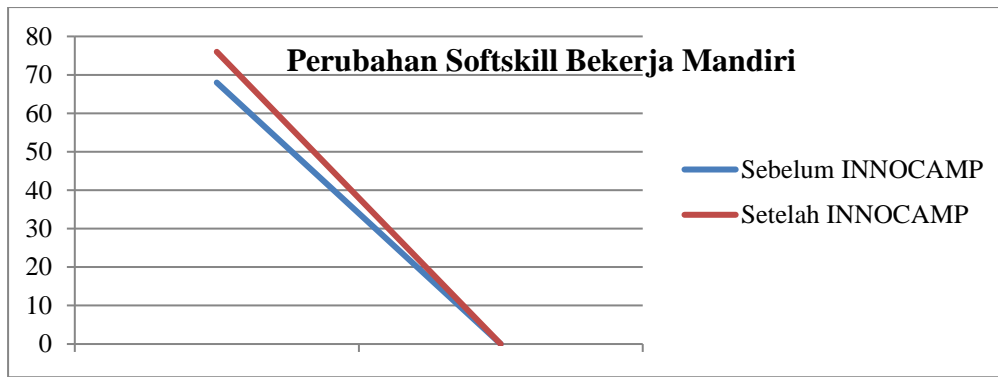
Softskill bertanggung jawab atas pendidikan seseorang mengalami kenaikan setelah mengikuti INNOCAMP,. Kenaikan angka tersebut yaitu dari skor 66 menjadi 70. Artinya *softskill* mengalami kenaikan sebesar 4 poin atau 4%. Grafik setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP jika digambarkan, sebagai berikut:



Grafik 20: **Perubahan *Softskill* Bertanggung Jawab atas Pendidikan Seseorang**

18) Bekerja mandiri

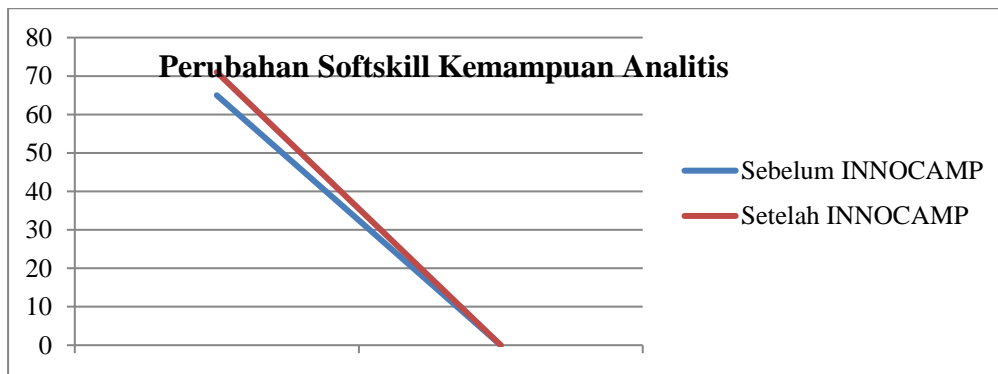
Pada saat mengikuti kegiatan INNOCAMP, mahasiswa berdiskusi, memutuskan keputusan, presentasi, dan merancang program tanpa bantuan guru atau dosen. Dosen hanya bertugas untuk mengawasi dan menjawab pertanyaan jika ada mahasiswa yang bertanya. Hal tersebut membuat mahasiswa lebih mandiri dalam mengerjakan tugas. Setelah kegiatan tersebut kemampuan bekerja mandiri meningkat dari 68 menjadi 76, naik 8 poin atau 8%. Grafik perubahan *softskill* bekerja mandiri setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:



Grafik 21: **Perubahan *Softskill* Bekerja Mandiri**

19) Kemampuan analitis

Setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, kemampuan analitis mahasiswa naik 6 poin atau 6% dari angka 65 menjadi 71. Kemampuan analitis meningkat karena dalam kegiatan INNOCAMP, mahasiswa berusaha untuk mengidentifikasi masalah yang diberikan yaitu berupa kritikan dari supervisor, setelah itu menggunakan kritikan tersebut untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan cepat. Kemampuan analitis merupakan kemampuan kognitif yang harus dimiliki oleh mahasiswa. Mahasiswa harus mampu memisahkan informasi yang mereka dapatkan, kemudian menghubungkan informasi tersebut menjadi suatu rancangan program yang baik. Grafik perubahan *softskill* kemampuan analitis setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:

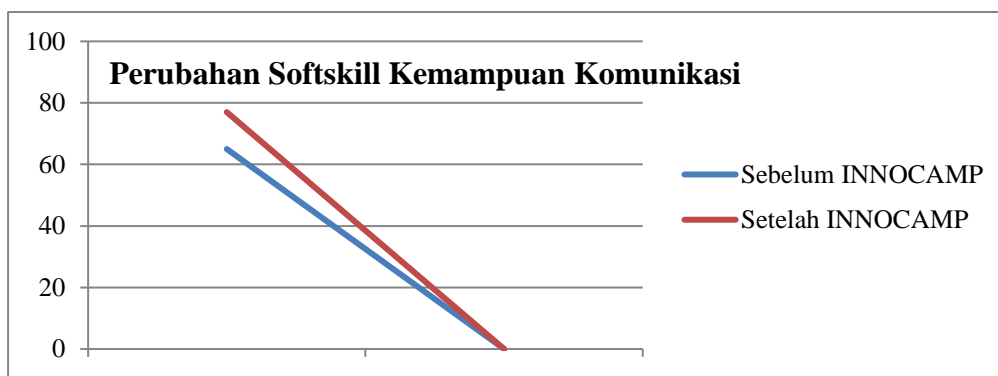


Grafik 22: **Perubahan *Softskill* Kemampuan Analitis**

20) Kemampuan komunikasi

Pada kegiatan INNOCAMP mahasiswa dibagi menjadi kelompok dengan 3 anggota. Kelompok tersebut diberikan tugas untuk merancang program pembinaan, pengembangan, pelestarian, bahasa, sastra, dan budaya Jawa. Untuk dapat merancang program dengan baik, mereka harus saling berdiskusi. Mahasiswa harus mampu berkomunikasi dengan baik, agar informasi yang disampaikan dapat diterima oleh

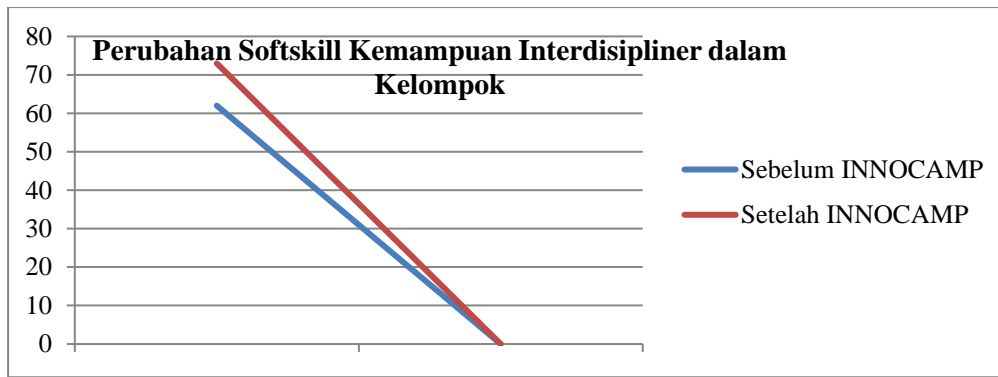
anggota lainnya. Pada saat presentasi, kemampuan komunikasi juga harus baik agar supervisor mampu menangkap apa yang disampaikan oleh mahasiswa. Kegiatan ini memberikan pelajaran kepada mahasiswa untuk bisa menyusun kalimat efektif yang mudah dipahami oleh orang lain, serta membiasakan mahasiswa untuk tenang ketika tampil di depan umum. Setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi meningkat. Semula skor pada kemampuan tersebut adalah 62, setelah mengikuti INNOCAMP skor tersebut naik 15 poin menjadi 77. Grafik perubahan *softskill* kemampuan berkomunikasi setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:



Grafik 23: **Perubahan *Softskill* Kemampuan Komunikasi**

21) Kemampuan interdisipliner dalam kerja kelompok

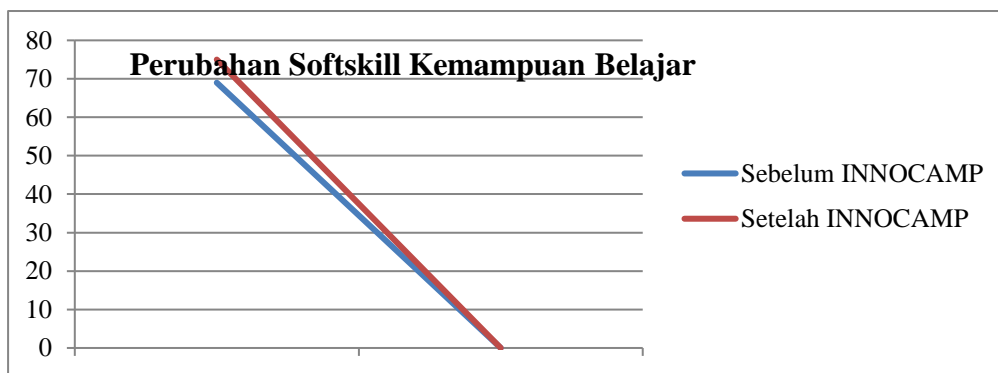
Untuk membuat suatu program, tentu saja tidak bisa hanya menggunakan satu cabang ilmu pengetahuan. Harus ada ilmu pengetahuan lain yang diterapkan untuk menunjang program tersebut. Contohnya ketika membuat program berbasis IT, maka dibutuhkan kemampuan interdisipliner lain berupa IT. Kemampuan interdisipliner mahasiswa yang diasah pada program INNOCAMP, menjadi lebih baik. Hal itu terbukti dengan peningkatan skor *softskill* dari semula 62 menjadi 73. Jika dihitung, skor tersebut naik 11 poin atau 11%. Grafik perubahan *softskill* kemampuan interdisipliner dalam kerja kelompok setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:



Grafik 24: **Perubahan *Softskill* Kemampuan Interdisipliner dalam Kelompok**

22) Kemampuan belajar

Kemampuan belajar mahasiswa setelah mengikuti INNOCAMP mengalami peningkatan. Mahasiswa yang tadinya merasa programnya sudah sangat baik dan rinci ternyata masih memiliki banyak kekurangan. Mahasiswa kemudian berusaha menganalisis dan memperbaiki kesalahan-kesalahan mereka berdasarkan pemahaman yang mereka miliki. Hal ini merupakan salah satu peningkatan belajar dalam bidang kognitif. Peningkatan tersebut juga sesuai dengan data angket yang diisi oleh mahasiswa, yaitu skor semula 69 menjadi 75. Kenaikan yang diperoleh adalah 6 poin atau 6%. Grafik perubahan *softskill* kemampuan belajar setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:

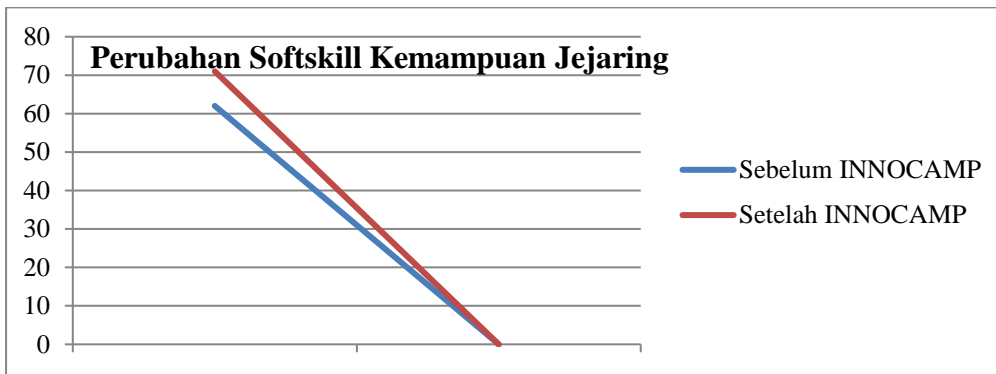


Grafik 25: **Perubahan *Softskill* Kemampuan Belajar**

23) Kemampuan jejaring

Untuk menyusun sebuah program, dibutuhkan referensi sebagai landasan informasi yang memadai. Informasi ini bisa dijadikan pemandu perjalanan pembuatan program. Di zaman sekarang, referensi atau informasi tidak hanya berasal dari buku saja, melainkan dari jejaring. Mencari informasi di jejaring dirasa lebih praktis dan tidak memakan banyak waktu. Maka dalam kegiatan INNOCAMP, mahasiswa mencari segala informasi berupa jurnal ilmiah, artikel ilmiah, ataupun e-book menggunakan jejaring. Mahasiswa

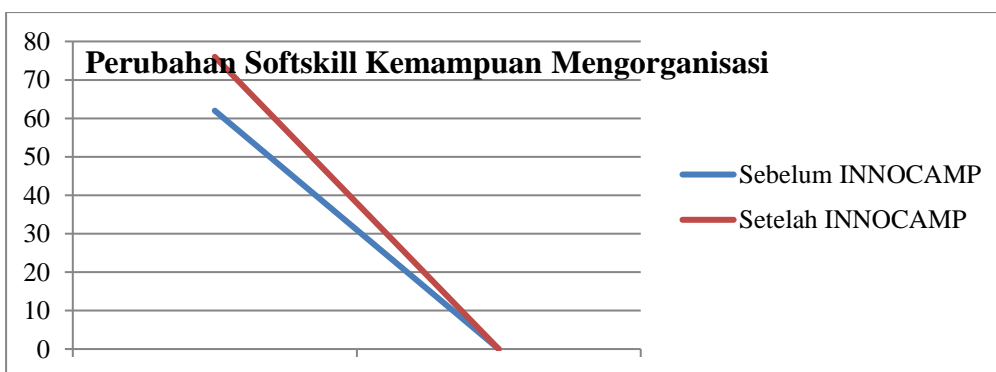
menjadi lebih mengerti, daring mana saja yang menyediakan sumber informasi ilmiah. Hal tersebut membuktikan bahwa kemampuan mahasiswa dalam mencari informasi pada jejaring, mengalami peningkatan. Sebelum mengikuti INNOCAMP skor kemampuan mahasiswa terkait jejaring adalah 62, kemudian naik 9 poin menjadi 71. Grafik perubahan *softskill* kemampuan jejaring setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:



Grafik 26: **Perubahan *Softskill* Kemampuan Jejaring**

24) Kemampuan mengorganisasi

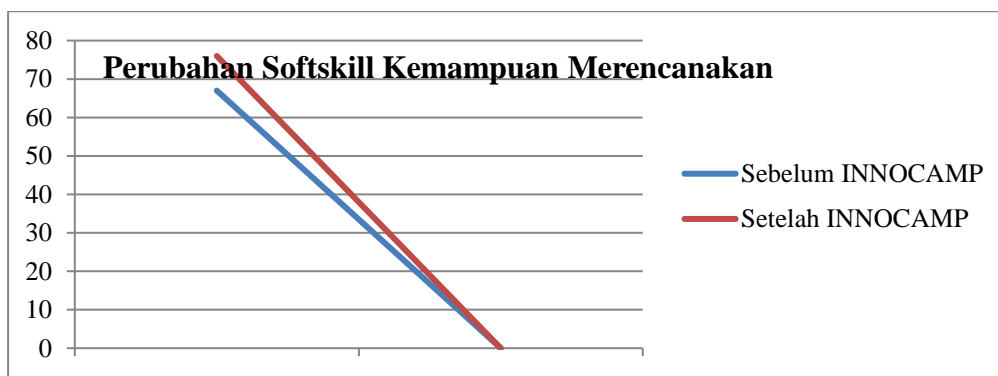
Dalam kegiatan INNOCAMP mahasiswa harus mampu memanajemen waktu, ide-ide, dan informasi sebaik mungkin. Mahasiswa harus mengorganisasi waktu agar tugas selesai tepat waktu. Mengorganisasi informasi dan ide yang akan digunakan dalam penyusunan program P3 BSB Jawa. Mahasiswa yang mengikuti INNOCAMP dapat belajar agar lebih baik dalam mengorganisasi sesuatu. Setidaknya hal tersebut meningkatkan skor kemampuan mengorganisasi dari 62 menjadi 77. Skor tersebut naik sebanyak 15 poin atau 15%. Grafik perubahan *softskill* kemampuan mengorganisasi setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:



Grafik 27: **Perubahan *Softskill* Kemampuan Mengorganisasi**

25) Kemampuan merencanakan

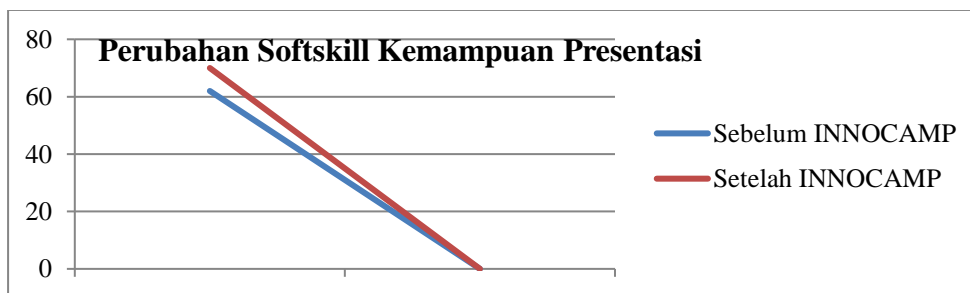
Pada saat pretest mahasiswa diminta untuk melakukan perencanaan program P3 BSB Jawa. Saat presentasi perencanaan program tersebut banyak mendapat kritikan dari supervisor. Kritikan tersebut seperti, program yang kurang realistis, tidak terorganisir dengan baik, kurang detail, dan masih banyak lagi kritikan lainnya. Setelah mendapatkan saran dan kritikan, mahasiswa menjadi lebih detail dan lebih terorganisasi dalam merencanakan program. Kemampuan mahasiswa dalam merencanakan mengalami peningkatan, yang semula 67 menjadi 76. Jika dihitung selisihnya 9 poin atau 9% jika dipersenkan. Grafik perubahan *softskill* kemampuan merencanakan setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:



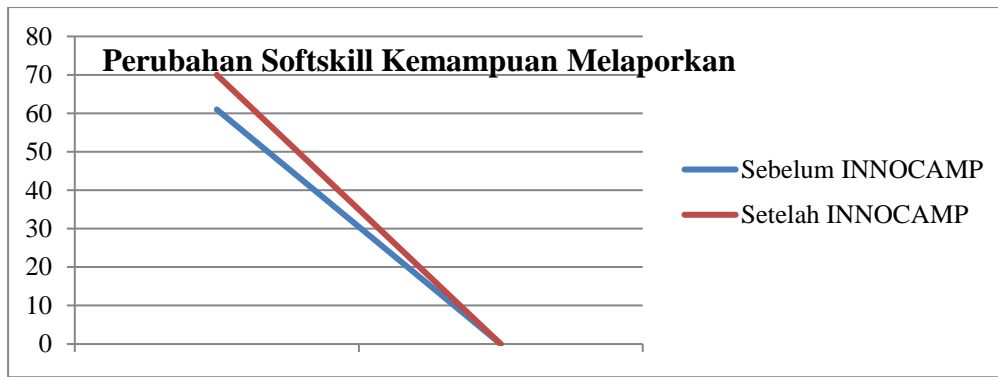
Grafik 28: **Perubahan *Softskill* Kemampuan Merencanakan**

26) Kemampuan presentasi dan melaporkan

Mahasiswa yang semula masih kurang aktif dalam presentasi, dituntut untuk mempresentasikan program yang sudah disusun bersama kelompoknya. Hal tersebut dilakukan, karena setiap anggota yang ikut terlibat dalam diskusi harus berperan secara aktif. Sehingga tidak dapat dipungkiri, bahwa kemampuan presentasi mahasiswa meningkat dari skor 62 menjadi 70. Skor tersebut naik sebesar 8 poin atau 8%. Sedangkan untuk kemampuan melaporkan program yang sudah dirancang, mengalami kenaikan dari skor 61 menjadi 70. Naik sebesar 9 poin atau 9%. Grafik setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP jika digambarkan, sebagai berikut:



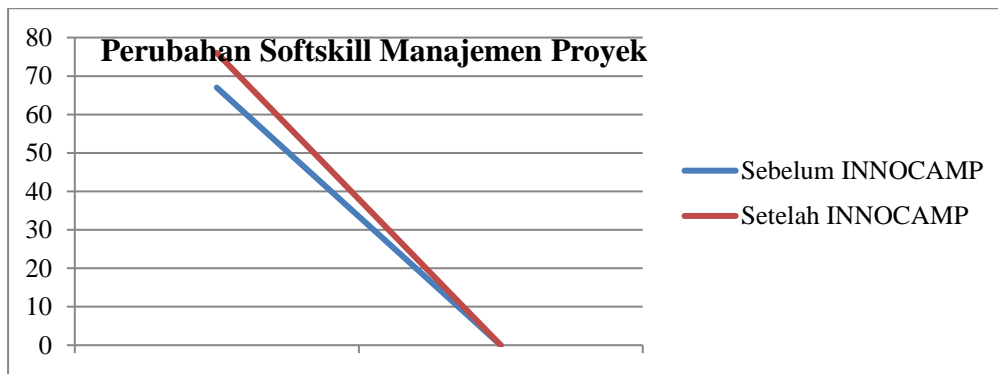
Grafik 29 **Perubahan *Softskill* Kemampuan Presentasi**



Grafik 30 **Perubahan *Softskill* Kemampuan Melaporkan**

27) Kemampuan manajemen proyek

Manajemen proyek merupakan sebuah usaha pada suatu kegiatan agar kegiatan tersebut dapat tercapai secara efisien dan efektif. Semula mahasiswa kurang maksimal dalam merancang program, ditandai dengan banyaknya revisi dari supervisor. Setelah adanya kritikan tersebut, mahasiswa menjadi lebih semangat dan merencanakan, mengorganisasi, dan mengelola program yang baik dan inovatif dalam ranah P3 BSB Jawa. Kegiatan INNOCAMP terbukti meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memajemen sebuah proyek, peningkatan tersebut berdasarkan hasil skor angket yang semula 67 menjadi 76. Terjadi peningkatan sebesar 9 poin atau 9%. Grafik perubahan *softskill* kemampuan manajemen proyek setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:

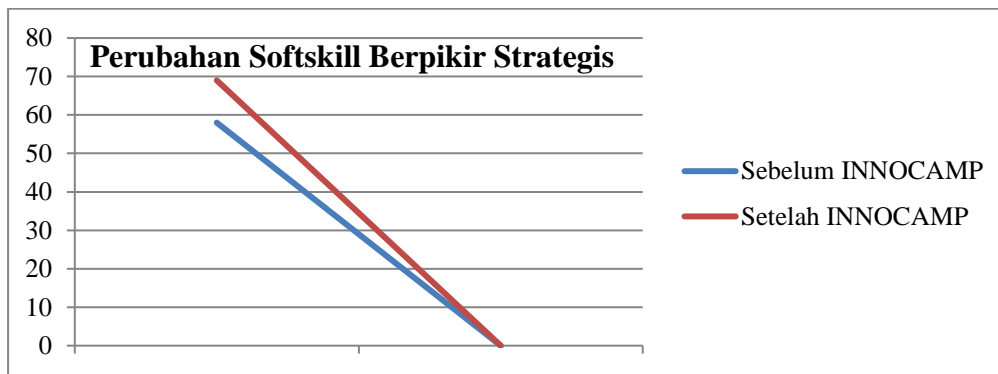


Grafik 31: **Perubahan *Softskill* Manajemen Proyek**

28) Kemampuan berpikir strategis

Kegiatan INNOCAMP dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berpikir strategis. Peningkatan tersebut berdasarkan skor angket pada kemampuan tersebut yang semula 58 menjadi 69. Mengalami peningkatan sebesar 11 poin atau jika dipersenkan 11%. Peningkatan tersebut karena dalam kegiatan tersebut mahasiswa belajar mengambil keputusan, mana pendapat yang harus diambil mana yang tidak perlu. Mahasiswa dapat

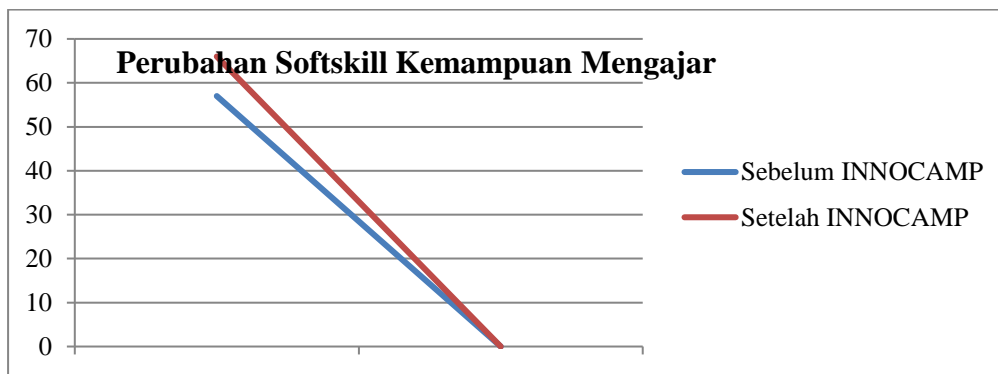
menghubungkan ide menjadi rencana, dan rincian program yang jelas dan detail. Grafik perubahan *softskill* kemampuan strategis setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:



Grafik 32: **Perubahan *Softskill* Berpikir Strategis**

29) Kemampuan mengajar

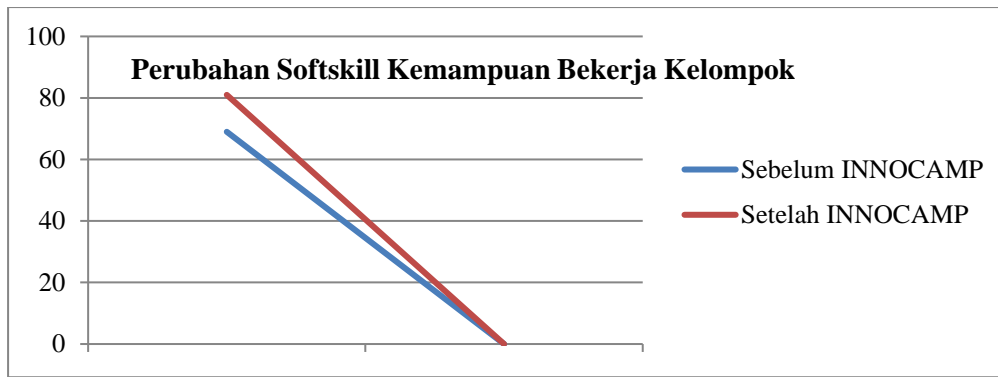
Setelah mengikuti program INNOCAMP, kemampuan mahasiswa dalam mengajar mengalami peningkatan. Yaitu dari skor 57 menjadi 66, skor tersebut mengalami peningkatan sebesar 9 poin atau 9%. Grafik setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP jika digambarkan, sebagai berikut:



Grafik 33: **Perubahan *Softskill* Kemampuan Mengajar**

30) Bekerja Kelompok

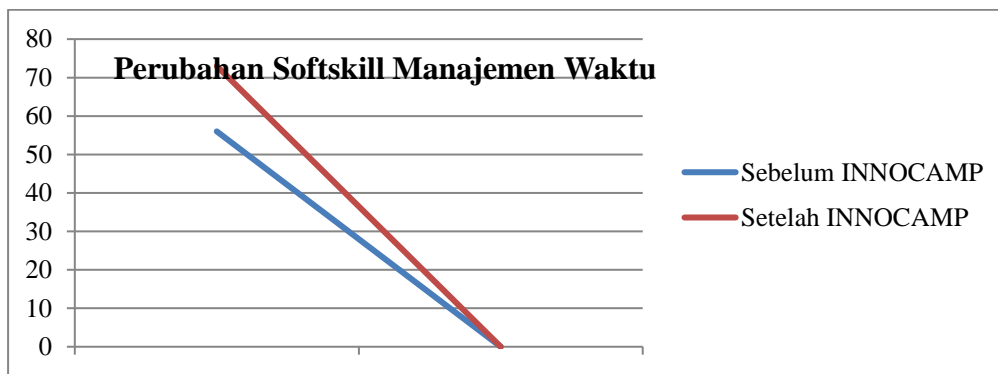
Dalam kegiatan INNOCAMP mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan 3 anggota. Mahasiswa saling bertukar ide dan gagasan, berdiskusi, memecahkan masalah bersama-sama. Mahasiswa yang tadinya terbiasa mengerjakan tugas secara individual, belajar untuk bersama-sama menyelesaikan tugas. Hal ini membuat adanya peningkatan pada kemampuan mahasiswa dalam bekerja berkelompok. Dari skor angket 69 menjadi 81, skor tersebut mengalami peningkatan 12 poin atau 12%. Grafik perubahan *softskill* kemampuan bekerja kelompok setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:



Grafik 34: Perubahan *Softskill* Kemampuan Bekerja Kelompok

31) Manajemen waktu

Kegiatan ini mengajarkan mahasiswa untuk bisa memanajemen waktu dengan baik. Mahasiswa diberi waktu untuk membuat program P3 BSB Jawa secara matang dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan adanya kegiatan ini, kemampuan mahasiswa dalam memanajemen waktu mengalami peningkatan. Mahasiswa mampu menyelesaikan tugas tepat waktu. Peningkatan skor *softskill* manajemen waktu yang semula 56 menjadi 73, mengalami peningkatan poin sebesar 17 atau 17%. Grafik perubahan *softskill* kemampuan manajemen waktu setelah mengikuti kegiatan INNOCAMP, digambarkan sebagai berikut:



Grafik 35: Perubahan *Softskill* Manajemen Waktu

DAFTAR PUSTAKA

- Baried, Siti Baroroh. 1994. *Pengantar Teori Filologi*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.
- . 1985. *Pengantar Teori Filologi*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.
- Behrend, T. E. 1990. *Katalog Induk Naskah-naskah Nusantara Jilid I: Museum Sonobudoyo Yogyakarta*. Jakarta: Djambatan.
- Darusuprta. 1991. *Dunia Naskah Jawa*. Makalah Seminar. Yogyakarta: Museum Negeri Sanabudaya Yogyakarta.

- 1990a. *Kelengkapan Kritik Teks*. Makalah Seminar. Yogyakarta: Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- . 1984. “Beberapa Masalah Kebahasaan dalam Penelitian Naskah”. *Widyaparwa*, 26, hlm. 1-12.
- Depdiknas. 2005. ”Penulisan Karya Ilmiah” dalam Materi Pelatihan Terintegrasi Jilid 3. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar dan Mengengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Ding, Choo Ming. 2005. *Projek Pemetaan Manuskrip Pribumi Nusantara*. Kertas kerja Simposium Internasional Pernaskahan Nusantara IX 2005. Anjuran Masyarakat Pernaskahan Nusantara, Keraton Buton, Sulawesi Tenggara, 5-8 Ogos.
- Djamaris. 2002. *Metode Penelitian Filologi*. Jakarta: CV Manasco.
- . 1977. “Filologi dan Cara Kerja Filologi”. *Majalah Bahasa dan Sastra*, 1, III, hlm. 20-33.
- Kumar, Anne dan McGlynn, John H. (ed) 1996. *Illuminations: The Writing Traditions of Indonesia*. New York: Weatherhill Inc dan The Lontar Foundation.
- Loir, H.C. dan Fathurahman, O. 1999. *Khazanah Naskah: Panduan Koleksi Naskah Indonesia se-Dunia (Manuscript Treasures: World Guide to the Indonesian Collection)* Jakarta: Yayasan Obor Indonesia dan Ecole Francaise d' Extreme Orient.
- Sanjaya, Iman. 2012. Pengukuran Kualitas Layanan *Website* Kementerian Kominfo dengan Menggunakan Metode Webqual 4.0. *Jurnal Penelitian IPTEK-KOM* Volume 14, No. 1, Juni 2012 diunduh dari <http://balitbang.kominfo.go.id/balitbang/bppki-yogyakarta/files/2012/12/1> pada 31 Mei 2013.
- Soeratno, Siti Chamamah. 1990. *Studi Filologi: Filologi sebagai Satu Disiplin*. Makalah Seminar. Yogyakarta: Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada.
- Surono. 1983. *Pelestarian Naskah Lama dan Penyebarannya: Catatan Ringkas tentang Transliterasi, Terjemahan, dan Saduran*. Makalah Seminar. Yogyakarta: Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Wirayati, Made Ayu. 2013. *Konservasi Manuskrip Lontar* . diunduh dari <http://www.pnri.go.id/iFileDownload.aspx?ID=Attachment%5CMajalahOnline> pada 1 Juni 2013.