



JoLLA

Journal of
Language,
Literature, and
Arts

Utilizing WhatsApp Group as a Medium of Lecturer-Students Interaction in EFL Classes during COVID-19 Pandemic (151 – 166)

Moch Romdony Alfiansyah, Sintha Tresnadewi, Siti Muniroh

Analisis Penggunaan Partikel Fatis 啦 *la* dan 吧 *ba* dalam Film *Our Times* (167 – 179)

Devi Nurlela Rangkuti, Vivi Adryani Nasution

Patologi Sosial dalam Puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta Karya W.S. Rendra dan Puisi Sajak Karya Subagio Sastrowardoyo* (180 – 190)

Lia Amalia Mahmudah, Ummu Syifaul Mujahidah, Karkono

Perancangan Animasi *Stop-Motion* Iklan CV Tan Chocolate untuk *Branding Sosial Media* (191 – 204)

Dendy Caesar Firmansyah, Andy Pramono

Students' Perception on The Use of Dual-Coding Theory (DCT) in Reading Descriptive Texts (205 – 216)

Evi Khoirun Nisa, Sri Andreani, Utari Praba Astuti

Penggunaan Media *Mentimeter* pada Pembelajaran Daring Bahasa Mandarin Kelas XI SMAN 1 Malang (217 – 227)

Krismonika Puja Sakti, Tikno Widyatmoko, Octi Rjesty Mardasari

Media Karho untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMK Tumapel Malang (228 – 239)

Yuniadinda Vida Aryani, Lilis Afifah, Amira Eza Febrian Putri

Penggunaan Buku Cerita Bergambar 一只大肥猫 untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Turen (240 – 250)

Maulidiyah Mayang Sari, Lilis Afifah, Lukluk Ul Muyassaroh

Desain Karakter 3D Game *Anoman Obong* untuk Remaja menggunakan *Unity Render Toon Shading* (251 – 267)

Muhammad Nurul Ahqlaql Ar Rohman, Joko Samodra, Arif Sutrisno

Keefektifan Iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” pada Generasi Milenial (268 – 286)

Yessi Margareta, Pujiyanto, Dhara Alim Cendekia



Scan QR Code for JoLLA 2(2) 2022

<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/issue/view/105>

JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts

A double-blind peer-reviewed journal published monthly (pISSN 2797-0736; eISSN 2797-4480; DOI: 10.17977/um064vxixx20xxpxxx-xxx). This journal publishes scientific articles on language, literature, library information management, and arts. It publishes empirical and theoretical studies in the form of original research, case studies, research or book reviews, and development and innovation with various perspectives. Articles can be written in English, Indonesian, and other foreign languages.

Editor in Chief

Karkono, (Scopus ID: 57681537100)

Managing Editor

Evynurul Laily Zen, (Scopus ID: 57193409705)

Editorial Board

Dewi Pusposari, (Orcid ID: 0000-0003-2412-9346)

Helmi Muzakki, (Orcid ID: 0000-0003-1257-6309)

Ike Ratnawati, (Scopus ID: 57216140934)

Joni Agung Sudarmanto, (Orcid ID: 0000-0001-6340-0077)

Lilis Afifah, (Orcid ID: 0000-0002-1941-7450)

Lukluk Ul Muyassaroh, (Orcid ID: 0000-0001-8979-0448)

Mochammad Rizal Ramadhan, (WoS ID: CAH-0557-2022)

Moh. Fery Fauzi, (WoS ID: ABC-8999-2021)

Moh. Safii, (Scopus ID: 57222594842; WoS ID: AAJ-4184-2021)

Muhammad Lukman Arifianto, (Scopus ID: 57336496200; WoS ID: ABE-4055-2021)

Muhammad Nurwiseso Wibisono, (Orcid ID: 0000-0002-0973-2617)

Nanang Zubaidi, (Orcid ID: 0000-0003-0840-6374)

Sari Karmina, (Scopus ID: 57223980999; WoS ID: AGA-9044-2022)

Swastika Dhesti Anggriani, (Orcid ID: 0000-0003-2625-2962)

Tri Wahyuningtyas, (Orcid ID: 0000-0002-2076-0109)

Yusnita Febrianti, (Scopus ID: 57195201710)

Editorial Office

Bayu Koen Anggoro, (ORCID ID: 0000-0001-8523-8461)

Robby Yunia Irawan

Vira Setia Ningrum

Administration Office Address: Faculty of Letter of Universitas Negeri Malang, Semarang Street No 5 Malang 65145 D16 Building Second Floor Phone Number (0341) 551-312 psw. 235/236, Fax. (0341) 567-475, Web: <http://sastra.um.ac.id>, Email: admin.jolla@um.ac.id; editor.jolla@um.ac.id, the contents of JoLLA can be downloaded for free at <http://journal3.um.ac.id/index.php/fs>, the cover was designed by Joni Agung Sudarmanto.

JoLLA is published by Faculty of Letter of Universitas Negeri Malang. **Dean:** Utami Widiati, **Vice of Dean I:** Primardiana Hermilia Wijayati, **Vice of Dean II:** Moch. Syahri, **Vice of Dean III:** Yusuf Hanafi.

Our editorial receives manuscript which has not been published in other printed media. The manuscript should be typed with double space on A4 paper, with 12 – 20 pages long (see author guidelines on the back cover). The received manuscript will be evaluated by our reviewers. The editor may change the manuscript for adjustment to our standard format without changing the content and meaning.

This journal is published under the supervision of the Team for Journal and International Conference Acceleration of Universitas Negeri Malang (Notice of Assignment Letter Head of Institute of Research and Community Service of Universitas Negeri Malang, No 3.1.39/UN32.20/KP/2022). **Coordinator:** Ahmad Taufiq, **Head:** Aji Prasetya Wibawa, **Secretary:** Didik Nurhadi, **Member (Journal):** Fatiya Rosyida, Muhammad Afnan Habibi, Abi Fajar Fathoni, Agnisa Maulani Wisesa, Syahrul Munir, Rini Retnosari, Rakhmaditya Dewi Noorrizki, Shirly Rizki Kusumaningrum, Sunarti, Roni Herdianto, Bayu Koen Anggoro, Laksono Budiarto, Eko Pramudya Laksana, Prananda Anugrah, Betty Masruroh, Vira Setia Ningrum, Nia Windyaningrum, Sandra Irawan, Endra Ubaidillah, Citra Wahyu Pusparini, Angger Bintari Wulan Purwidiyanti, Dedi Tiarno, **Member (Translator):** M. Faruq Ubaidillah, Lisa Ramadhani Harianti.

Utilizing WhatsApp Group as a Medium of Lecturer-Students Interaction in EFL Classes during COVID-19 Pandemic

Penggunaan Grup WhatsApp sebagai Media Interaksi antara Dosen-Mahasiswa di Kelas EFL selama Pandemi COVID-19

Moch Romdony Alfiansyah, Sintha Tresnadewi*, Siti Muniroh

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: sintha.tresnadewi.fs@um.ac.id

Paper received: 29-12-2021; revised: 15-1-2022; accepted: 31-1-2022

Abstract

This study aims to investigate learners' perceptions and attitudes towards the interaction between lecturer and learners in WhatsApp groups regarding university's closure caused by the COVID-19 pandemic. This research employed a survey design, involving 60 university students who were required to complete a set of close-ended and open-ended questionnaires. The findings showed that the use of WhatsApp group discussion has benefited the students greatly to engage with their lecturer and their classmates. Around 55.17% of the respondents perceived the WhatsApp group discussion positively, 27.55% perceived mixed and 17.24% negatively. Generally, the respondents perceive WhatsApp group discussion as a tool for convenience, accessibility, speed and even self-confidence for classroom interaction. However, some of the respondents also reported the drawbacks of WhatsApp Group discussion, namely, the distraction during the discussion, overwhelmed by the volume of the message, and lack of speaking activities in the WhatsApp-mediated classroom. Future research which includes lecturers' perspective is needed to further explore the phenomenon of WhatsApp Group used in EFL classrooms.

Keywords: perceptions, interaction, learners, lecturers, pandemic

Abstrak

Penelitian ini dikembangkan untuk menginvestigasi persepsi dan sikap mahasiswa tentang interaksi antara dosen dan mahasiswa melalui WhatsApp grup sehubungan dengan ditutupnya universitas karena pandemic COVID-19. Penelitian ini menggunakan desain survey yang melibatkan 60 pelajar dari universitas untuk menyelesaikan satu set kuisioner dengan pertanyaan terbuka dan tertutup. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan diskusi pada WhatsApp grup menguntungkan mahasiswa untuk sangat terikat kepada dosen dan rekan sekelas. Sekitar 55,17% peserta beranggapan penggunaan WhatsApp grup positif, 27,55% merasa bimbang dan 17,24% negatif. Pada umumnya, para responden beranggapan bahwa diskusi WhatsApp grup merupakan alat untuk aspek kenyamanan, akseibilitas, kecepatan, dan bahkan kepercayaan diri untuk berinteraksi dalam kelas. Namun, beberapa responden juga menyebutkan tentang kekurangan dari diskusi dalam WhatsApp grup, yaitu gangguan selama diskusi, kewalahan dengan jumlah pesan, dan kurangnya kegiatan speaking di kelas yang dimediasi menggunakan WhatsApp. Penelitian selanjutnya yang mencakup perspektif dosen diperlukan untuk lebih mengeksplorasi fenomena WhatsApp grup yang digunakan di kelas Bahasa Inggris.

Kata kunci: persepsi, interaksi, mahasiswa, dosen, pandemi

1. Introduction

In response to COVID-19 pandemic, the Indonesian government has made various attempts such as physical distancing, stay at home, self-isolation, hygiene policy, and the restriction access in public places (Gedela, Januraga, Luis, Wignall, & Irwanto, 2020). These strategies were made to prevent the spread of COVID-19 viruses. In terms of activities and interactions, the COVID-19 pandemic has created many changes in almost all aspects of human

life, especially in the area of education. The Ministry of Education and Culture said that the COVID-19 pandemic affecting not less than 68 million learners starting from preschool education to higher education in Indonesia (Puspita, 2020). In addition, it required everyone to stay at home, dismiss school activities to be replaced by online learning and instruct people to work at home.

With the changing of models of traditional in-classroom learning to technology-based virtual learning, COVID-19 makes so many possibilities and difficulties for the educational facilities to reinforce their technological and infrastructure (Jena, 2020). In higher education like universities, different applications like Zoom, WhatsApp, Edmodo, Google classroom and Google meet are used as lecturers and students are expected to keep staying at home and still carrying out their roles. The most commonly used application for messaging by university learners is WhatsApp application (Alqahtani, Bhaskar, Elumalai, & Abumelha, 2018). Therefore, compared to other applications, WhatsApp is more popular.

The use of WhatsApp in today's society has become an essential component in almost every aspect of people's daily routine and the educational aspect is no difference, as WhatsApp has a positive value on the learning and teaching process. According to Lenhart, Madden, Smith, and Macgill (2007), WhatsApp is a messenger application that can be used on several platforms for free. Lenhart et al. (2007) also says that this application is greatly used among university learners to send multimedia messages like pictures, videos, documents, voices message as well as simple text messages. WhatsApp facilitates the learners to communicate, develop and share their ideas faster and easier, for instance, in a WhatsApp group. To draw the learners' interest and attention, WhatsApp group is one of the innovative teaching techniques that offers fun-based learning (Mistar & Embi, 2016). WhatsApp group makes the communication between teacher and learners more effective and efficient because it enables the group members to join the discussion on specific topics as it supports quick response within the group members.

The use of WhatsApp as a learning tool has become the focus of several studies. Alqahtani et al. (2018) stated that features in WhatsApp such as group chats, documents, voices, videos, and pictures in real-time communication between teachers and learners that provide the learners to continue in learning even outside the classroom. Alqahtani et al. (2018) also stated that WhatsApp, as one of technology-based tools, can enhance communication and interaction with an individual to other individuals besides learning the language. However, as WhatsApp features are in English in all its aspects, the learners should have the knowledge with English to utilize the application. The interaction and communication in this study was made in Arabic as the researcher claimed that it was somehow difficult for the learners to use English, as their English skills was quite limited outside the university walls.

Cetinkaya (2017) conducted a study about supportive technology in educational context about the use of WhatsApp and its benefit. The findings showed that there was an improvement in the achievement of the learners, both in the traditional setting which did not use WhatsApp and in the setting in which WhatsApp was used as a supportive in learning and teaching practices. However, based on the results of the two factor ANOVA analyses, it showed that the achievement of the learners who learned in the two difference settings has an influential difference. The result proved that both learning settings had different results on the improvements of the learners' achievement, and supports the traditional setting with

WhatsApp which has been more beneficial on the learners' performance. Correspondingly, this raises questions on its influence on English language learning and teaching practices.

In Saudi Arabia, Ta'amneh (2017) investigated the effect of utilizing WhatsApp application in English Language learning among university learners. The researcher randomly picked 40 learners to be placed in experimental and control group. The findings indicated that the control group which taught with the traditional or face to face approach did not perform better in English lessons than the experimental group that used a mixed between WhatsApp and traditional approach. The researcher stated that English classes can be taught more effectively by combining technological applications such as WhatsApp in learning English than the traditional approaches. The researcher also concluded that one possible justification for the positive result of using WhatsApp in English classrooms is that this way of learning may help learners together with lecturers to learn according to their own pace.

Mistar and Embi (2016) examined the utility of WhatsApp as a learning medium in ESL classrooms and how the WhatsApp is significant for future use in assisting the learners to improve their language learning. The researchers selected 20 PDT program (a two-year program) students at Kuala Pilah Pre-University students. Results revealed two essential findings of the use of WhatsApp in language classroom. First, WhatsApp was important in language learning among the learners as a useful device and second, WhatsApp increased the learners' participation in learning through WhatsApp discussions. The researchers also pointed out that WhatsApp should be used to support universities to ensure internet facilities as a top focus in nowadays' education, and to enable in WhatsApp as an approach to enhance learners' confidence in using and studying the English language.

The studies by (Alqahtani et al., 2018; Cetinkaya, 2017; Ta'amneh, 2017; Mistar & Embi, 2016) mentioned earlier indicate that the advantage of using WhatsApp discussion through smartphone in the educational context is the provision of the learners with bigger chance to communicate with their lecturers and classmates, which WhatsApp group helps their learning and helps them to overcome their learning problems. In this context, some of the example benefits about the use of WhatsApp group for learners' learning include: bringing new opportunities of learning, providing immediate messaging support, providing immediate feedback in learning, supporting flexible learning, collaborative learning, providing audiovisual media for learning, and facilitating communication between learners and lecturers.

According to Moore (1989) Learners-lecturer interaction is regarded as highly desirable by many learners, and as essential by many lecturers. Moore (1989) also stated that in learner-instructor interaction, distance lecturers attempt to achieve aims held in common with all other lecturers. First having planned or been given a curriculum, a program of content to be taught, the lecturer seeks to stimulate or at least maintain the learner's interest in what is to be taught, to motivate the learner to learn, to enhance and maintain the learner's interest, including self-motivation and self-direction. Second the lecturer makes presentations or cause them to be made. These may be demonstrations of skill, presentations of information, or modeling of certain attitudes and values. Third the lecturer tries to organize learners' application of what is being learned, either the practice of skills that have been demonstrated, or manipulation of information and ideas that have been presented. The lecturer organize evaluation to ascertain if the learners are making progress, and to help decide whether to change strategies or not. And last, the lecturer provides support, counsel, and encouragement

to each learner, though the extent and nature of this support varies according to educational level of the learners, the lecturer's personality and philosophy, and other factors.

Any learning discussion encourages the learners to share their knowledge. Besides, it also gives an opportunity to the learners to build effective communication skills. Xie and Ferguson (2006) stated that the main purposes for participating in online discussion are interaction and communication. To make a successful online discussion that is informational and interesting, a discussion should be well facilitated and guided. The researchers also say. According to Larson and Keiper (2002), talk from-side-to-side at a high affective and analytical level are required when learners and the teacher are having a discussion. In improving higher order cognitive skills such as skills that allows the learners to alter, analyze, manipulate information, and discussion is one of useful teaching techniques that can be used. Instead of simply recount, or retell, remembered data and details, learners are expected to explain their ideas and thoughts in a discussion. Instead of being inactive receivers of information that are sent from the teacher, during discussion learners should be active members. Engle Ochoa (1988, cited in Larson & Keiper, 2002) stated that, to teach learners in discussions, there should be significant interactions where the learners clarify their ideas with proof, where their ideas are subject to contradict by their classmates and the lecturer, and as well as where the lecturer's ideas are open for critique.

WhatsApp group as lecturer-learners communication may provide a good platform for classroom interaction during COVID-19 pandemic through forums, discussions and information sharing. WhatsApp may also develop the students' learning performance and motivation in their academic matters. It could be used to improve learners' language skills, as it gives the learners an opportunity to tell their opinions in an open forum. This is how the integration of WhatsApp group discussion can give opportunities to the learners to socialize virtually with their lecturers and classmates in facilitating their learning and resolve their learning problems during the stay-at-home policy. When lecturers effectively use mobile technologies in the teaching practices, they could create alluring learning settings, especially as nowadays learners have already relied on their mobile phones specifically for social interaction. WhatsApp allows students to communicate anytime and anywhere they go. Lecturers everywhere could use WhatsApp group discussion to assist the learners to study and set a real purpose for communication especially in English language learning.

In despite of these advantages, WhatsApp group is also seen by numerous educators only as medium for leisure activity and enjoyment and not for teaching (Alqahtani et al., 2018). For instance, Yeboah and Ewur (2014) in their study report that just 7% of the respondents using WhatsApp for study while the other 93% participants used WhatsApp only for conversation. In another study, Ramakrishnan and Johnsi Priya (2016), report that even though WhatsApp ranks highest among all the other applications, only less than 1 % of learners have chat with the lecturers and 96.33% of learners have chat with their classmates. In Indonesia, the use of WhatsApp is well-known within university learners. However, the accessibility and availability of WhatsApp is not necessarily proof the use of WhatsApp into the learning process will be very effective. Therefore, this study examined the use of WhatsApp, one of the well-known applications. It investigated university learners' use of WhatsApp and their perceptions regarding its possible integration for learners and lecturer in education context.

Based on the discussions above, this study intended to investigate the perceptions of EFL learners towards WhatsApp group discussion during the COVID-19 crisis with specific attention to the interaction between lecturer and learners in English. In line with the background of the research, the research questions are formulated as follows:

1. What are the benefits gained by EFL learners when using WhatsApp group discussion for lecturer-learners interaction?
2. How do EFL learners perceive the use of WhatsApp group discussion during COVID-19 pandemic for classroom interaction purposes?

2. Methods

The researcher employs a descriptive quantitative approach, especially survey design in order to provide an efficient experiential investigation. Creswell (2016) stated that with the purpose of generalizing from a sample to a population, a survey design gives a numeric or quantitative description of opinions, attitudes, or trends of a population by studying a sample of that population by using questionnaires for data collection. Perceptions take an important role as when learners have a good perception toward something in their learning, they tend to have a good attitude and have great motivation. So from perceptions one can slightly predict whether the use of WhatsApp groups as a medium of classroom interaction between lecturer-students in an EFL class can be beneficial or not.

The participants of this study were the eighth semester of undergraduate learners of the English Department Universitas Negeri Malang. They were selected stratified random sampling. It was conducted in June 2021. To make sure that the sample will be representative of the population, the researcher used random selection or sampling, so each individual in the population has an equal probability of being selected for the research (Keppel, 1991 cited in Creswell, 2016). In addition, it is stratified according to major within the subject. The researcher chose Universitas Negeri Malang as the research site because of the following criteria. First, the researcher was able to access the research participants as he was given permission by the head of English Department to conduct the study. Second, the study program of English Language Teaching is accredited A by the National Board of Accreditation, which means only participants whose study programs with A accreditation category level were included in the present study. The accreditation can reflect the quality of the study program and participants (Sanyal & Martin, 2006).

This study involved 60 participants, this number had fulfilled the requirements for obtaining the total respondents as (Gay, Mills, & Airasian, 2012) say usually it is common to sample 10% to 20% of the population for survey research and thus the findings were acceptable in the research setting. The participants that were involved had to answer a 19-item close-ended questionnaire that was adapted and adjusted based on the Dweikat (2019) concept. However, several changes were made to all the statements in detail to obtain the criteria of WhatsApp group discussion as lecturer-students interaction in EFL classes. The researcher also modified the original questionnaire comprising 28 questions to only 19 questions because the nine questions did not meet the nature of the topic under investigation. The researcher developed the close-ended questionnaire that contained three attributes or themes namely: 1) Perception on accessibility of WhatsApp group discussion to the learners, 2) Perception on classroom interaction in WhatsApp group discussion to the learners, and 3) Perception on confidence level in WhatsApp group discussion to the learners.

Beside the 19 items, the questionnaire also included one open-ended question that asked learners to state further ideas or opinions that relevant with the topic of this study. The open-ended question provided the chance for the respondents to answer the question in their own words. The open-ended question was, “Can you please give me your free comments on the use of WhatsApp Group Discussion for online English classrooms interaction?”. The questionnaires were completed by the respondents through Google Form. To access the questionnaire, the participants just clicked the link that was shared by the captain of the class in their WhatsApp group class to start responding to the items. All of the participants were requested to respond to the close-ended questionnaire by choose the options of four-point Likert scale: 1) 1: strongly disagree, 2) 2: disagree, 3) 3: agree, and 4) 4: strongly agree. In other words, the highest point is 4 and the lowest point is 1 (Nee & Yunus, 2020).

The questionnaire was validated by two (2) experts from Universitas Negeri Malang (UM). The experts were asked to examined, validated, and provided comments or feedbacks for the purpose to enhanced the instrument of this study, and by that the instruments can be used as a result. The instrument was assessed by a panel of experts by using an evaluation sheet/expert validation form as the guidance for the experts to review. Each items are reviewed using the sheet and experts may provide qualitative feedback by responding directly on each item written in the validation form with the scales ranging from 4 to 1, where scale 4: Exceeds Expectation (EE), 3: Meets Expectation (ME), 2: Below Expectation (BE), and 1: Not Acceptable (NA). Therefore, there was quantitative and qualitative feedback which may be expected in the form. The expert’ review was used as a basis for the researcher to revise the items that are considered having weaknesses by that the researcher accommodated the experts’ judgments and their feedback to decide whether or not to add, drop and revise those items which were not clear and/or inappropriate for the research instrument.

After the data were collected, the researcher analyzed the close-ended questionnaire to answer the research problem of the study by using SPSS in the format of means and standard deviations (Creswell, 2015). For analytical purposes, the following scale was used to represent the calculation level of learners’ responses. 4.00 – 3.00: Very High, 2.99 – 2.00: High, 1.99 – 1.00: Low, 1.00 – 0.99 Very Low (Nee & Yunus, 2020).

For the open-ended questionnaire, the researcher analyzed it by using Thematic Analysis (TA). TA is used to methodically determining, arranging, and providing understanding toward, patterns of meaning (themes) throughout a dataset. With emphasize on meaning throughout a dataset, TA enables the researcher to perceive and make sense of collective or shared experiences and meanings (Braun & Clarke, 2012). First, the researcher read each of the respondents’ answers to the question. Then the researcher typed all of the respondents’ answers and did the analysis by calculating the percentage of respondents having similar preference over WhatsApp group discussion as lecturer-student interaction. After calculating the percentage, the researcher analyzed the respondents’ answers one by one and did the coding on each of the answers. After the coding was done, the researcher tried to find the themes which emerged from the coding.

3. Findings and Discussion

This research aims to investigate EFL learners’ opinion about the use of WhatsApp group discussion for lecturer-student interaction in assisting their English learning at Universitas Negeri Malang. To achieve these objectives, the quantitative results obtained from the 19-items

close-ended questionnaire will be presented first, followed by the quantitative results obtained from the open-ended questionnaire.

3.1 The quantitative results from the close-ended questionnaire

Results related to the first research problem “What are the benefits gained by EFL learners by using WhatsApp group discussion for lecturer-learners interaction?”, to answer this research problem, means and standard deviations were applied and the findings are presented into three themes: 1. The perceptions of EFL learners towards the use of WhatsApp group discussion accessibility in English classroom during COVID-19; 2. The perceptions of EFL learners towards WhatsApp group discussion use for lecturer-learners interaction to assist their English learning; 3. The perceptions of EFL learners towards WhatsApp group discussion use for confidence and ability for lecturer-learners interaction.

The perceptions of EFL learners towards the use of WhatsApp group discussion accessibility in English classroom during COVID-19

This aspect of the questionnaire deals with the EFL learners’ perception on the use of WhatsApp group discussion during the COVID-19 pandemic. According to the result of the questionnaire, the respondents has very high level of positive attitudes of WhatsApp group discussion after experiencing its ability and capability for lecturer-learners interaction in English classrooms during COVID-19 pandemic. This might possibly as a result that learners were able to contact with their lecturer and classmates anytime and anywhere for educational purposes to learn collaboratively via WhatsApp.

Table 1. Means and Standard Deviations of Perceptions of EFL Students Towards the Accessibility of WhatsApp Group Discussion in English Classroom During COVID-19 Pandemic in a Descending Order, according to the Means.

Rank	No	Statement	Means	standard deviations	Estimation Level
1.	1.	The WhatsApp group involves you and your lecturer to discuss in English.	3.39	0.26	Very High
2.	4.	The WhatsApp group is easily accessible to you, your classmates and your lecturer.	3.68	0.65	Very High
4.	2.	The WhatsApp group discussion supports you and your lecturer to access information.	3.57	0.53	Very High
5.	5.	The WhatsApp application enables you to use live phone and instant message communications with your lecturer and your classmates.	3.57	0.69	Very High
17.	3.	The WhatsApp group discussion encourages you to actively discuss in English.	2.93	0.72	High

As can be seen in Table 1, the statement numbers 1,2,3,4 and 5 reported has high until very high means. This result showed that the EFL learners consider WhatsApp group was beneficial because it was easily accessible for them, their classmates and also their lecturer. This result is in line with Hodges, Moore, Lockee, Trust, and Bond (2020) who stated that the courses given online in regard to a crisis or disaster are significantly difference with well-planned online learning. The main objective in this context is to deliver quick access to education to a certain extend is easy to establish and simply available at the moment of emergency or crisis. During the COVID-19 pandemic, in this study the learners and the lecturer used WhatsApp groups to communicate by using live phone and instant message. It shows that

learners were capable of communicating with the lecturer and their classmates anytime and anywhere for educational purposes to discuss in the EFL context. In this respect, the learners were academically engaged with their classmates and the lecturer by exchanging or debating one's ideas.

This result lends support to the activity theory since WhatsApp group has helped learners construct and share their knowledge and information easily. According to Barhoumi (2015) activity theory is defined as a meta-theory that researchers utilize to analyze and design interactions among group members and to find what aspects affecting the participation in the online discussion. In this study, activity theory assisted the researcher to reveal some aspects that affect learners' involvement in WhatsApp group discussion. Activity theory as a conceptual framework is used by researchers in the branch of technology devices such as computers and mobile phones to describe and analyze the design, development and factors of learning activities mediated by technology devices. Activity theory is also used to describe and analyze the factors that affect learners' involvement in online discussions mediated by technology devices. Activity theory is an applicable framework for-which to create, comprehend and enhance learning through online learning communities or in this case WhatsApp group. The results regarding the potentials of WhatsApp for learners to interact, construct and share knowledge aligns with the finding of Chan (2005) study. The results of this study based on activity theory support the value of implementing collaborative and whole-class learning activities, designed to provide opportunities for learners to share experiences and knowledge through discussion and comments on the WhatsApp group discussion.

The perceptions of EFL learners towards WhatsApp group discussion use for lecturer-learners interaction to assist their English learning

This aspect of the questionnaire deals with the EFL learners' perception on the use of WhatsApp group discussion for lecture-learners interaction. According to the result of the questionnaire, the respondents has very high level of positive attitudes towards WhatsApp group discussion for lecturer-learners interaction in English classrooms during COVID-19 pandemic. Moreover, the total responses and the very high average of learners' perceptions show that the involvement in WhatsApp group discussion importantly affected the learners' understanding of the advantages of WhatsApp group discussion for remote communication. This can encourage the learners to use their language by raising a sense of community in the WhatsApp group.

One of the important advantages stated by the respondents was EFL learners' eagerness and stimulation to communicate with their lecturer as well as to collaborate with their classmates. Furthermore, WhatsApp group empowered and allowed learners to discuss in EFL classrooms during remote learning. For examples as shown in the high response to statements number 7, 8 and 12, these corresponding role appears to be in line with Setyawan (2015) who stated that classroom discussion makes teaching and learning activities more effective and efficient. In this study the learners are intended to have justifiable English skills with the purpose to cope with the subject, classroom discussion helps them to reduce the emotion of being overloaded with the process of learning English in the EFL classroom and stimulate better performance in communicative circumstances.

In this study, the WhatsApp group is being viewed as a component of the Zone of Proximal Development (ZPD) as proposed by Lev Vygotsky (1978). This concept has been of

great importance to applied linguistics and socio-cultural theory. Vygotsky defined the term ZPD as being “...the distance between the actual development as determined by independent problem solving and the level of potential development as determined by problem solving under expert guidance or in collaboration with more capable peers”. In this respect, the WhatsApp group in this study was intended as a tool through which the learners could seek to improve their actual development (current level of proficiency) through interactions with the lecturer and their own classmates. The hope was that through observing, erring, testing and contributing, learners would benefit on the assumption that what they can do with assistance today, they can do alone tomorrow (Vygotsky, 1978). This finding is in line with Cheung, Hew, and Ng (2008) who conducted a study on social interactions between learners who were learned online through mobile devices. The researcher identified social presence as one of the main aspects affecting learners’ motivation to participate in social interacts meant for creating and sharing knowledge. This research confirmed that online social presence is essential to make sure that the learners are more engaged.

Table 2. Means and Standard Deviations of Perceptions of EFL Students Towards WhatsApp Group Discussion Use for Lecturer-Learners Interaction to Assist Their English Learning in a Descending Order, according to the Means.

Rank	No	Statement	Means	standard deviations	Estimation Level
3.	6.	The WhatsApp group discussion helps you to inquire about meetings and assignments.	3.57	0.56	Very High
6.	8.	The WhatsApp group discussion helps you to academically engage with your lecturer and your classmates in any time and any place	3.38	0.67	Very High
7.	7.	The WhatsApp group discussion supports remote communication.	3.35	0.73	Very High
8.	13.	The WhatsApp group discussion enables you to discuss ideas about the courses with your lecturer and your classmates.	3.30	0.67	Very High
10.	11.	The WhatsApp group discussion enables you to debate ideas and exchange opinions in English with your lecturer and your classmates.	3.23	0.70	Very High
11.	9.	The WhatsApp group discussion allowed for all time availability of your lecturer to facilitate immediate English learning discussion as asynchronous learning.	3.22	0.64	Very High
12.	10.	The WhatsApp group discussion helps you to get immediate feedback from your lecturer.	3.20	0.71	Very High
14.	12.	The WhatsApp group discussion helps you to learn collaboratively with your classmates.	3.10	0.73	Very High
19.	19.	The WhatsApp group discussion in the educational process causes you some social problems.	2.77	0.95	High

On the other hand, the finding for response to item number 19 “The WhatsApp group discussion in the educational process causes you some social problems.” was high (2.77). It is not in line with Dweikat (2019) who found that the response to this similar item was very low which scored (1.90). This might be due to the fact that issues such as cognitive overload (Church & De Oliviera 2013), potentially disruptive nature (Purvis, Rodger, & Beckingham, 2016), its limitations in terms of privacy and reliability (Church & De Oliviera, 2013) and its

importance of managing boundaries between personal and professional lives (Rambe & Bere, 2013) must be considered in teaching and learning during pandemic or usually called ERT (Emergency Remote Teaching).

The perceptions of EFL learners towards WhatsApp group discussion use for confidence level for lecturer-learners interaction.

This aspect of the questionnaire deals with the EFL learners' perception on the use of WhatsApp group discussion for their confidence level for lecture-learners interaction during the COVID-19 pandemic in English classroom. According to the result of the questionnaire, the use WhatsApp group discussion during COVID-19 pandemic has positive impact on learners' confidence for collaborative learning.

Table 3. Means and Standard Deviations of Perceptions of EFL Students Towards WhatsApp Group Discussion Use for Confidence Level for Lecturer-Learners Interaction in a Descending Order, According to The Means.

Rank	No	Statement	Means	standard deviations	Estimation Level
9.	16.	The WhatsApp group discussion helps you to reduce your shyness when communicating in English with your lecturer.	3.27	0.84	Very High
13.	15.	The WhatsApp group discussion enables you to feel comfortable when chatting in English with your lecturer.	3.18	0.83	Very High
15.	18.	The WhatsApp group discussion helps to increase your confidence level in learning English collaboratively.	3.08	0.83	Very High
16.	14.	The WhatsApp group discussion helps you to lower your anxiety during interaction in English with your lecturer.	3.05	0.93	Very High
18.	17.	The WhatsApp group discussion enables you to express your opinions and thoughts in English more freely than in face- to -face discussions with your lecturer.	2.92	0.96	High

The third aspect of the questionnaire explored the learners' confidence level. As can be seen in table 3, the statements "The WhatsApp group discussion helps you to reduce your shyness when communicating in English with your lecturer.", "The WhatsApp group discussion enables you to feel comfortable when chatting in English with your lecturer.", "The WhatsApp group discussion helps to increase your confidence level in learning English collaboratively." and "The WhatsApp group discussion helps you to lower your anxiety during interaction in English with your lecturer." has very high means. These results indicated that the interaction between learners and lecturer in the WhatsApp group reduce the learners' shyness and improves the learners' confidence level to collaborate or just to communicate with their classmates or the lecturer by using English language. In this light, when the less-active learners tend to be passive in the WhatsApp group class, do not respond lecturer's questions or rarely ask questions to lecturer although they do not understand the materials, and give less contribution to the class discussion. In this respect, the EFL learners believes using WhatsApp group discussion enables them to increase their social skill, confidence, while helping them to create positive relationships with their classmates and the lecturer.

The results of the third aspect in line with Kheryadi (2018) who found that many of the respondents in the study are aware to involve in classroom communication, but most of the respondents are considered passive in joining the class and pretend to keep silent. A good news come when Kheryadi (2018) established group communication among the learners through WhatsApp. Less-active participants attempted to be active join the conversation. Previously, they only read and/ or tried to write a comment in words or phrases. However, a couple of weeks later, they showed great improvement as they were able to write sentences. The learners contend that they are not afraid and embarrassed anymore to make any mistakes in grammar or vocabulary as they have classmates and the lecturer to help them write.

3.2 The quantitative results from open-ended questionnaire

To answer the second research problem, the researcher presents the finding based on the respondents' answer to the open-ended question concerning the learners' perception about the use of WhatsApp group discussion amidst COVID-19 pandemic for classroom interaction purposes along with their reasons. The data showed that out of 58 answers from 60 students (2 answers were not applicable), 32 students or 55,17% had perceived the WhatsApp group discussion during Covid-19 pandemic positively, 16 students or 27,59% had perceived the WhatsApp group discussion during Covid-19 pandemic positively and negatively, therefore to avoid the loss of information the researcher categorize these responses as mixed and 10 students or 17,24% perceived the WhatsApp group discussion during Covid-19 pandemic negatively. The comparison of those numbers is presented in Figure 1.

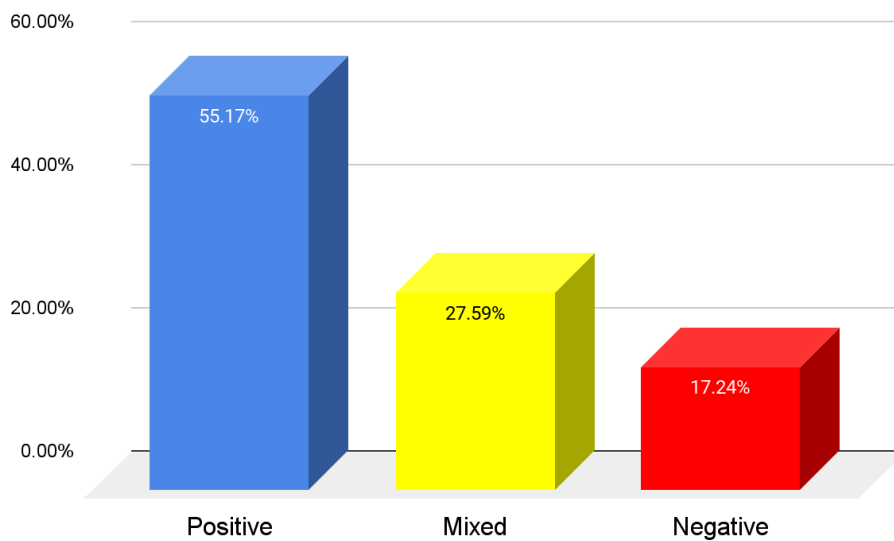


Figure 1. Perceptions of EFL Students Towards WhatsApp Group Discussion Use for Lecturer-Learners Interaction to Assist Their English Learning Based on the Open-Ended Question.

The findings from Figure 1 showed that those holding positive perceptions were higher then followed by mixed perceptions and the last were negative perceptions. Even so, the researcher thought that the number of the respondents holding mixed and negative perceptions was high as it was more than 44.83% in total. It was also found that the respondents had various perceptions for perceiving WhatsApp group discussion during

COVID-19 pandemic for classroom interaction purposes positively, mixed and negatively. Therefore, a deeper analysis of the reasons on why respondents had those perceptions was important to reveal. The analysis was made based on recurring themes following Gay et al. (2009) coding and classifying approach. The results are presented under the following themes: WhatsApp group discussion for classroom interaction, WhatsApp group discussion as second-class learning experience, the use of WhatsApp group in educational context.

WhatsApp group discussion for classroom interaction

Majority of the respondents from this research were positive about communication and interaction from the WhatsApp group discussion in the English classroom. The data also show a feeling of self-confidence was holding an essential part in the positive result of the WhatsApp group. This is in line with Rambe and Bere (2013) who reported that the utilization of WhatsApp engages the lecturer with the learners. They became more friendly, building up a feeling of trust and allowing shy students to engage. The result is also consistent with Dweikat (2019) who indicated that WhatsApp empowered learners and allowed them to interact with their classmates and their lecturer in the process of learning. The respondents expressed their ideas in the following statements:

“It enables us as students to collaborate and communicate easily. It also reduces the shyness to communicate with the lecturer on Whatsapp rather than face to face in the class.”

and another thought similarly:

“WhatsApp Group Discussion can be effectively used if the lecturer can give the material in an interesting and interactive way, and it can also encourage the student to participate in the learning process without feeling shy.”

The data also confirm the concern of the participants about less active classmates during the discussion noted by Rahmadi (2020). One respondent said:

“It's good to have WhatsApp for group discussion since it is easier to share information in the pandemic era. I find that typing is faster than hand-writing; I can give them links to any source on the internet to start the discussion. On the other hand, it has a negative impact for the rest of the group members if a member doesn't give her/his response in the discussion. It makes the other members upset.”

WhatsApp group discussion as second-class learning experience

The results from this research indicate that the respondents specified on what was 'lost' from the WhatsApp group discussion compared to the traditional in-class discussion. One respondent said:

“It is true that using WA as the media to communicate with the lecturer makes me more confident, because I can reread what I want to ask/share or whatsoever before sending them. Also, in this COVID-19 outbreak, WA is super helpful to help me study everytime and everywhere. However, I think in terms of online learning activity, using online meeting video platforms like Google Meet or Zoom Meeting are more convenient than using WA.”

for some respondents, they perceived the use of WhatsApp lacks speaking activities. Their comments clearly reflect this:

"It's a good tool for online learning where you can communicate and collaborate with your teacher and friend. One limitation of WAG is we cannot exercise our speaking, thus using other tools such as Google Meet or Zoom Meeting is necessary."

on the other hand, one respondent compared the WhatsApp group discussion with face to face discussion, and also confirmed the finding noted by Maulina, Geelan, Basri, and Noni (2021) that WhatsApp can reduce the speaking anxiety:

"Sometimes I find difficulty during discussion through WhatsApp groups since there is such a limit of explanation where it will be more clear if I do discussion with face to face interaction. On the other hand, it also makes me more comfortable when I talk to my lecturer since I am not confident enough with my English-speaking skill."

The use of WhatsApp group in educational context

Respondents from this also research specified a lot on how they perceived the benefits of the WhatsApp group discussion in educational context. The finding of this study confirmed the study of Rahmadi (2020) that WhatsApp groups have potency for learning and learners have a positive attitude towards WhatsApp as a learning and teaching medium. This respondent expressed his/her positive attitude in the following statement:

"Whatsapp is just the best. It's fast and very easy to use. In learning English, using whatsapp chat rooms is probably the best idea."

Apart from this statement, another respondent strengthened the idea of WhatsApp group has positive values in the English classrooms:

"In my opinion, whatsapp is one of the most easily used applications in various circles. Through the use of the whatsapp group discussion for online English classroom interaction, students and teachers can communicate smoothly by taking advantage of features contained in the application, exchanging information, easier to engage in learning activities, disseminating learning materials, etc."

Equally however, the findings confirm the potential for distraction in WhatsApp group discussion noted by Purvis et al. (2016).

"While using Whatsapp there will be some distractions, and it allows me to choose for doing something else rather than keeping up with the lesson in the group discussion."

The finding also confirmed that sometimes the learners become overwhelmed by the volume of messages in the WhatsApp group chat noted by Bounnik & Dreshen (2014).

"It's quite convenient and helpful to use Whatsapp Group during online class. However, sometimes it is also confusing especially when the lecturers have already talked about another topic of discussion but our friends still respond to the previous topic."

Overall, these findings have brought some insights about how university learners perceived the use of WhatsApp group discussion in EFL classroom as lecturer-lecturers interaction, especially in the English Department of Universitas Negeri Malang. As not all the respondents felt the same about the use of WhatsApp group discussion, the differences became clearer. This became important feedback and considerations for the researcher, EFL learners and the lecturer in communicating in the WhatsApp groups.

4. Conclusions

This was very small-scale research accomplished with one cohort of undergraduate learners completing two study programs within one institution (English Language Education & English Language and Literature in English Department of Universitas Negeri Malang) and as such the results of this study cannot be reflected generalizable. Despite that, the results of this study present a plenty source of data to learners and learning technologists searching to exploit the possibility of WhatsApp group discussion as lecture-student interaction during COVID-19 pandemic. Consideration of the findings emerging from the close-ended questionnaire drew the focus to the important of WhatsApp group discussion for learners' engagement in English classroom, and the data collected in the open-ended questionnaire shed further perspective on the learners' considerations about the advantages and disadvantages arising. It appears clearly that learners on these programs have helped significantly from using WhatsApp group discussion to engage with their lecturer and their classmates. Analysis of the results showed that the advantages affiliated not simply to the accessibility, suitability and practicality of the WhatsApp group discussion, but also improves the learners' self-confidence in learning collaboratively with their classmates and the lecturer.

While encouraging learners to utilize the WhatsApp group discussion might be headed into the directions of accessibility, suitability and practicality, issues such as distraction, volume of the message and speaking skill are less easily stated. Possibly, the "instantaneous" nature of answers on WhatsApp discussion in this study, viewed positively by several respondents, might rise the chances for misinformation and confusion. Nonetheless, the finding from this study reported that some learners prefer to use other applications such as Google meet or Zoom meeting for their discussion because they can use and improve their speaking skill. Moreover, the result showed the possibility for developing speaking activities in WhatsApp group discussion for the learners to enhance their speaking skills and also to solve the miscommunication during the interactions. The researcher suggests for lecturer should be supported to utilize WhatsApp audio tools such as voice note and/or group call in the WhatsApp group to allow learners to use it for the educational intention. Conducting larger research with increased respondents including cooperative teachers & supervisors is recommended to obtain more detailed results. Furthermore, the future research should not only explore WhatsApp application but also investigate different learning media applications such as Google meet or Zoom meeting used among undergraduate learners in Indonesia. Considering technology holds a gradually more essential role in nowadays learning and teaching, harnessing the technology is important as pedagogical innovations in classroom practices.

References

- Alqahtani, M. S. M., Bhaskar, C. V., Elumalai, K. V., & Abumelha, M. (2018). WhatsApp: an online platform for university-level English language education. *Arab World English Journal*, 9(4), 108–121. doi: <https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol9no4.7>

- Barhoumi, C. (2015). The Effectiveness of WhatsApp mobile learning activities guided by activity theory on students' knowledge management. *Contemporary Educational Technology, 6*(3), 221–238. doi: <https://doi.org/10.30935/cedtech/6151>
- Braun, V. & Clarke, V. (2012). Thematic analysis. In H. Cooper, P. M. Camic, D. L. Long, A. T. Panter, D. Rindskopf, & K. J. Sher (Eds), *APA handbook of research methods in psychology* (vol. 2). *Research designs: Quantitative, qualitative, neuropsychological, and biological* (pp. 57–71). doi: <https://doi.org/10.1037/13620-000>
- Bouhnik, D., & Deshen, M. (2014). WhatsApp goes to school: Mobile instant messaging between teachers and students. *Journal of Information Technology Education: Research, 13*, 217–231. doi: <https://doi.org/10.28945/2051>
- Chan, L. (2005). WebCT revolutionized e-learning. *UBC Reports, 51*(7). Retrieved from <https://news.ubc.ca/2005/07/07/archive-ubcreports-2005-05jul07-webct/>
- Cetinkaya, L. (2017). The impact of WhatsApp use on success in education process. *International Review of Research in Open and Distance Learning, 18*(7), 59–74. doi: <https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i7.3279>
- Cheung, W. S., Hew, K. F., & Ng, C. S. L. (2008). Toward an understanding of why students contribute in asynchronous online discussions. *Journal of Educational Computing Research, 38*(1), 29–50. doi: <https://doi.org/10.2190/EC.38.1.b>
- Church, K., & de Oliveira, R. (2013). What's up with WhatsApp? Comparing mobile instant messaging behaviors with traditional SMS. *Proceedings of the 15th international conference on Human-computer interaction with mobile devices and services*, 352–361. doi: <https://doi.org/10.1145/2493190.2493225>
- Creswell, J. W. (2015). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative Research* (5th ed.). New York City, Pearson.
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). California: Sage.
- Dweikat, A. J. D. (2019). EFL students' perceptions of WhatsApp and its potential benefits in ELT practicum. *Palestinian Journal of Technology & Applied Sciences, 2*, 14–29. Retrieved from <https://journals.qou.edu/index.php/PJTAS/article/view/1556#:~:text=Results%20revealed%20that%20the%20total,number%20of%20which%20was%20752.>
- Gay, L.R., Mills, G.E., & Airasian, P. (2009). *Educational research: Competencies for analysis and applications* (9th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education Inc.
- Gedela, K., Januraga, P. P., Luis, H., Wignall, F. S., & Irwanto, I. (2020). COVID-19 lockdown in Indonesia: Greater investment will be needed to mitigate the impact on people living with HIV. *Asia Pacific Journal of Public Health, 32*(8), 461–462. doi:10.1177/1010539520962611
- Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). The difference between emergency remote teaching and online learning. *Educause Review*. Retrieved from <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>
- Jena, P. K. (2020). Online learning during lockdown period for COVID-19 in India. *International Journal of Multidisciplinary Educational Research, 5*(8), 82–92. Retrieved from [http://ijmer.in/issues/volume9/volume9-issue5\(8\).aspx](http://ijmer.in/issues/volume9/volume9-issue5(8).aspx)
- Kheryadi, K. (2018). The implementation of “WHATSAPP” as a media of English language teaching. *Loquen: English Studies Journal, 10*(2), 1–14. doi: <http://dx.doi.org/10.32678/loquen.v10i2.685>
- Larson, B. E., & Keiper, T. A. (2002). Classroom discussion and threaded electronic discussion: Learning in two arenas. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 2*(1), 45–62. Retrieved from <https://citejournal.org/volume-2/issue-1-02/general/classroom-discussion-and-threaded-electronic-discussion-learning-in-two-arenas/>
- Lenhart, A., Madden, M., Smith, A., & Macgill, A. R. (2007). Teens and social media. *Pew Research Center*. Retrieved from <https://www.pewresearch.org/internet/2007/12/19/teens-and-social-media/>

- Mistar, B. I., & Embi, M. A. (2016). Students' perception on the use of WhatsApp as a learning tool in ESL classroom. *Journal of Education and Social Sciences*, 4(June), 96–104. Retrieved from <http://jesoc.com/wp-content/uploads/2016/08/Edu-76.pdf>
- Maulina, M., Geelan, D., Basri, M., & Noni, N. (2021). Constructing WhatsApp-based speaking instructional material (WABSIM) for EFL teaching and learning: A need analysis. *Asian EFL Journal*, 28(12), 89–110. Retrieved from <https://edarxiv.org/eyk34/>
- Moore, M. (1989). Three types of interaction. *American Journal of Distance Education*, 3(2), 1–7. doi: <https://doi.org/10.1080/08923648909526659>
- Nee, C & Yunus, M. (2020). RollRoll dice: An effective method to improve writing skills among year 3 pupils in constructing SVOA sentences. *Universal Journal of Educational Research*, 8, 2368–2382. doi: 10.13189/ujer.2020.080621
- Purvis, A., Rodger, H., & Beckingham, S. (2016). Engagement or distraction: The use of social media for learning in higher education. *Student Engagement and Experience Journal*, 5(1). Retrieved from <http://shura.shu.ac.uk/12274/>
- Puspita, R. (2020, August 4). Kemendikbud: 68 juta siswa terdampak pandemi COVID-19. *Republika.co.id*. Retrieved from <https://republika.co.id/berita/qejb7r428/kemendikbud-68-juta-siswa-terdampak-pandemi-covid19>
- Rahmadi, I. F. (2020). WhatsApp group for teaching and learning in Indonesian higher education: What's up? *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(13), 150–160. doi: <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i13.14121>
- Ramakrishnan, N. & Johnsi Priya, J. (2016). Mobile chatting behavior of arts and science college students. *Granthaalayah: International Journal of Research*, 4(17), 32–39. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=ED571996>
- Rambe, P., & A. Bere. (2013). Using mobile instant messaging to leverage learner participation and transform pedagogy at a South African University of Technology. *British Journal of Educational Technology*, 44(4), 544–561. doi: <https://doi.org/10.1111/bjet.12057>
- Sanyal, B. C., & Martin, M. (2007). Quality assurance and the role of accreditation: An overview. In Y. C. Lopez, C. Escrigas, F. Lopez-segrera, B. C. Sanyal & J. Tres (Eds.), *Higher education in the world of 2007, accreditation for quality assurance: What is at stake?* (pp. 3-17). New York: Palgrave Macmillan.
- Setyawan, A. H. (2015). The effectiveness of classroom discussion in improving English speaking skill among the students of SMPN 3 Depok. *JELE: Journal of English Language and Education*, 1(2), 184–202. doi: <https://doi.org/10.26486/jele.v1i2.200>
- Ta'amneh, M. A. A. A. (2017). The effect of using WhatsApp messenger in learning English language among university students. *International Research in Education*, 5(1), 143–151. doi: <https://doi.org/10.5296/ire.v5i1.10801>
- Vygotsky, L. S. (1980). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Yeboah, J., & Ewur, G. D. (2014). The impact of WhatsApp messenger usage on students' performance in Tertiary Institutions in Ghana. *Journal of Education and practice*, 5(6), 157–164. Retrieved from <https://www.iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/11241>
- Xie, K., Debacker, T. K., & Ferguson, C. (2006). Extending the traditional classroom through online discussion: The role of student motivation. *Journal of Computing Research*, 34(1), 67–89. doi: <https://doi.org/10.2190/7BAK-EGAH-3MH1-K7C6>

The Usage Analysis of Modal Particle 啦 *la* and 吧 *ba* in *Our Times* Movie

Analisis Penggunaan Partikel Fatis 啦 *la* dan 吧 *ba* dalam Film *Our Times*

Devi Nurlela Rangkuti, Vivi Adryani Nasution*

Universitas Sumatera Utara, Jl. Dr. T. Mansyur No. 9 Padang Bulan
Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: vivi.adryani@usu.ac.id

Paper received: 24-10-2021; revised: 12-11-2021; accepted: 21-1-2022

Abstract

This study aims to determine the use of 啦 *la* and 吧 *ba* modal particles and to find out the similarities and differences between the two in Chinese sentences. This research used contextual semantic theory and also qualitative descriptive methods. Data collection in this study used the listening method and continued with note-taking technique. The data analysis method in this study is using the agih method and followed by 2 techniques, lesap technique and replaced technique, as well as the method of presenting the results of data analysis which is presented in the form of explanations about modal particles that contained in the *Our Times* film. The data taken in the form of dialogues which has the modal particles 啦 *la* and 吧 *ba*. The results obtained from this study are modal particles 啦 *la* and 吧 *ba* are generally found in descriptive, imperative, interrogative sentences, also as a pauses in a sentence, but only modal particles 啦 *la* can be used in exclamatory sentences and can be used on imperative sentences which means prohibition.

Keywords: modal particles; 啦 *la*; 吧 *ba*; contextual semantics; *Our Times*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan partikel fatis 啦 *la* dan 吧 *ba* serta mencari persamaan dan perbedaan keduanya dalam kalimat bahasa Mandarin. Penelitian ini menggunakan teori semantik kontekstual dan juga metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak dan dilanjutkan dengan teknik catat. Adapun metode analisis data dalam penelitian ini yaitu memakai metode agih dan dilanjutkan dengan 2 teknik, yaitu teknik lesap dan teknik ganti, serta metode penyajian hasil analisis data yang disajikan dalam bentuk penjelasan-penjelasan mengenai partikel fatis yang terdapat dalam film *Our Times*. Data yang diambil berupa dialog-dialog yang terdapat partikel fatis 啦 *la* dan 吧 *ba* di dalamnya. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah partikel fatis 啦 *la* dan 吧 *ba* umumnya terdapat dalam kalimat deskriptif, imperatif, interogatif, juga sebagai jeda dalam sebuah kalimat, tetapi hanya partikel fatis 啦 *la* yang dapat digunakan dalam kalimat eksklamatif serta dapat digunakan pada kalimat imperatif bermakna larangan.

Kata kunci: partikel fatis; 啦 *la*; 吧 *ba*; semantik kontekstual; *Our Times*

1. Pendahuluan

Dalam kehidupan sosial, bahasa merupakan hal yang sangat penting sebagai media untuk menjalin komunikasi dan menyampaikan informasi. Seperti yang dikemukakan oleh Kridalaksana (1983, dalam Chaer, 2007) yang mengatakan bahwa bahasa adalah sistem lambang bunyi yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Tanpa bahasa, maka dapat dipastikan bahwa

manusia akan mengalami kesulitan untuk mengungkapkan secara jelas apa yang ingin disampaikan.

Dalam komunikasi lisan sehari-hari, diketahui bahwa ragam non-formal yang paling mendominasi. Pada saat berkomunikasi lisan menggunakan ragam non-formal, sering ditemukan penggunaan partikel fatis atau modal untuk mengekspresikan suatu ujaran. Ragam fatis muncul jika komunikasi atau tindak tutur antara pembicara dan kawan bicara terjadi. Oleh karena itu sebagian besar fatis merupakan ciri ragam lisan dalam konteks dialog.

Ragam lisan pada umumnya merupakan ragam non-standar, maka kebanyakan kategori fatis terdapat dalam kalimat-kalimat non-standar yang banyak mengandung unsur-unsur daerah atau dialek regional (Kridalaksana, 2007 yaitu merupakan salah satu varian bahasa yang digunakan dalam percakapan santai kehidupan sehari-hari dan dalam situasi serta tempat non-formal. Salah satu bahasa yang banyak menggunakan partikel fatis saat berkomunikasi lisan non-standar adalah bahasa Mandarin.

Chandra (2016) menyatakan bahwa partikel ialah kata yang tidak dapat diderivikasikan atau diinfleksikan, yang mengandung makna gramatikal dan dalam penggunaannya harus dirangkai dengan unsur lain, seperti kata, frasa, klausa, atau kalimat. Di dalam bahasa Mandarin terdapat 3 pembagian jenis partikel, yaitu: (1). Partikel Struktural/ Penyusun 结构助词 *jié gòu zhù cí*, contoh: 的 *de*, 地 *de*, 得 *de*, (2). Partikel Aspektual 动态助词 *dòng tài zhù cí*, contoh: 了 *le*, 着 *zhe*, 过 *guò*, dan (3). Partikel Modal / Partikel Fatis 语气助词 *yǔ qì zhù cí*, contoh: 吗 *ma*, 呢 *ne*, 吧 *ba* 了 *le*, 啊 *a*, 嘛 *ma*, 哪 *na*, 啦 *la*, 呀 *ya*, 哇 *wa* (Li, 2008). Partikel fatis biasanya terdapat dalam bahasa lisan yang umumnya merupakan ragam non-standar yang berada di awal, tengah, maupun akhir kalimat (Kridalaksana, 2008). Salah satu bentuk karya sastra yang menggunakan bahasa dengan ragam non-standar dan menggunakan partikel fatis sebagai medianya adalah film.

Adapun tujuan dari penggunaan partikel fatis dalam dialog film tersebut agar penuturannya tidak terasa hambar, dan memperkuat maksud pembicaraan antar tokoh sehingga percakapan pun akan terasa lebih akrab. Berdasarkan hal tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan partikel fatis dalam komunikasi lisan ragam non-standar dalam kehidupan sehari-hari berfungsi untuk menekankan makna dalam kalimat yang diucapkan oleh seorang penutur. Oleh sebab itulah penulis tertarik untuk meneliti hal tersebut.

Pada penelitian ini, penulis meneliti tentang partikel fatis karena sebagai seorang yang mempelajari bahasa Mandarin. Penulis merasa sangat perlu untuk mempelajari partikel fatis yang sering muncul baik ketika berkomunikasi lisan sehari-hari dengan teman sesama pelajar bahasa Mandarin maupun pada saat menonton drama dan membaca novel dengan menggunakan ragam non-formal yang banyak memunculkan penggunaan partikel fatis.

Partikel fatis terbagi atas 2 jenis, yaitu : (1). Partikel fatis modern, yang terdiri atas partikel 吗 *ma*, 呢 *ne*, 吧 *ba* 了 *le*, 啊 *a*, 嘛 *ma*, 哪 *na*, 啦 *la*, 呀 *ya*, 哇 *wa*, dan (2). Partikel fatis kuno, yang terdiri dari partikel 也 *yě*, 矣 *yǐ*, 乎 *hū*, 耶 *yē*, 与 *yǔ*, 耳 *ěr*, 焉 *yān*. Di dalam kalimat, partikel fatis memiliki fungsi dan makna yang berbeda-beda. Partikel fatis modern sering ditemukan pada dialog film maupun kalimat yang ada di dalam novel modern.

Sedangkan partikel fatis kuno sering ditemukan pada buku-buku dan literatur kuno (Yin, Long & Zhao 2011).

Dalam penelitian ini, peneliti hanya meneliti beberapa partikel fatis yang paling sering ditemukan dalam kalimat bahasa Mandarin, yaitu 啦*la* dan 吧*ba*. Adapun alasan penulis meneliti dua partikel tersebut karena terdapat kesamaan makna apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, yaitu sama seperti partikel *-lah*.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan:

1. penggunaan partikel fatis 啦*la* yang terdapat dalam Film *Our Times*
2. penggunaan partikel fatis 吧*ba* yang terdapat dalam Film *Our Times*
3. persamaan penggunaan partikel fatis 啦*la* yang terdapat dalam Film *Our Times*
4. perbedaan penggunaan partikel fatis 吧*ba* yang terdapat dalam Film *Our Times*

Penulis memilih film yang berjudul *Our Times* sebagai sumber data penelitian ini. Film *Our Times* ini juga masuk dalam nominasi 52nd Golden Horse Film Festival. Film ini merupakan debut pertama Frankie Chen sebagai seorang sutradara. Film yang berdurasi 134 menit ini dirilis pada 14 Agustus 2015 oleh Focus Film Hualien Media International Huace Pictures ini menggunakan bahasa Mandarin.

Film ini merupakan salah satu film Taiwan terbaik yang memperoleh kesuksesan besar baik di negara asalnya maupun di luar negeri dengan pendapatan mencapai 84,4 juta USD dan menjadikannya sebagai film Taiwan dengan pendapatan terbesar di Tiongkok sepanjang masa. Alur cerita yang terdapat dalam film ini pun sangat menarik yaitu dengan menggunakan alur maju dan mundur. Dialog antar tokoh dalam film pun sering menggunakan partikel fatis, diantaranya adalah partikel fatis 啦*la* dan 吧*ba* yang diteliti oleh penulis.

Penelitian yang dilakukan oleh Sanjaya (2018) dalam skripsinya yang berjudul Analisis Penggunaan Partikel Fatis Kuno pada Buku Biografi Zhuangzi membahas mengenai penggunaan partikel fatis kuno dalam buku biografi Zhuangzi. Penelitian berbeda kemudian dilakukan oleh Qin dan Widodo (2019) dalam jurnal yang berjudul Analisis Kontrastif Partikel Dalam Bahasa Tionghoa Dan Bahasa Indonesia mendeskripsikan empat pasang partikel dalam bahasa Mandarin dan bahasa Indonesia yaitu partikel 吧*ba* - deh, 嘛*ma* - dong, 吗*ma* - ka, dan 呢*ne* - sih. Penelitian Li Ruihua 李瑞华 (2019) berjudul *xiàndài hànyǔ yǔqì cí "lóu" "la" de duìbǐ yánjiū* (现代汉语语气词“喽”“啦”的对比研究) Studi Komparatif Partikel Modal "lou" dan "la" dalam bahasa Cina Modern) membahas mengenai perbandingan makna dari partikel modal “喽”*lou* dan “啦”*la*.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Sanjaya hanya membahas mengenai partikel fatis kuno. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Qin dan Widodo hanya membahas 4 pasang partikel bahasa Mandarin dan Indonesia yaitu partikel 吧*ba* - deh, 嘛*ma* - dong, 吗*ma* - kah, dan 呢*ne* - sih, tanpa adanya pembahasan mengenai partikel 啦*la*. Penelitian yang dilakukan oleh Li Ruihua 李瑞华 hanya berfokus pada 2 jenis partikel fatis yaitu partikel “喽”*lou* dan “啦”*la*, sedangkan pada penelitian ini penulis memfokuskan pada partikel fatis 吧*ba* dan 啦*la* yang terdapat dalam film *Our Times*. Berdasarkan data tersebut, penulis ingin mendeskripsikan penggunaan dari partikel fatis 啦*la* dan 吧*ba* dalam film *Our Times*.

Oleh karena penggunaan partikel fatis 吧*ba* dan 啦*la* sangat berperan penting dalam penekanan makna suatu kalimat dan tergantung pada konteks yang ada dalam sebuah kalimat, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan teori semantik kontekstual. Di dalam bahasa Mandarin, semantik disebut dengan 语义学 *yǔyì xué*. Berdasarkan situs pencarian Baidu 百度, adapun pengertian dari semantik dalam bahasa mandarin yaitu: “语义学是指数理逻辑符号学分支之一。关于符号或语言符号（语词、句子等表达式）与其所指对象关系的学科 *yǔyì xué shì zhǐshù lǐ luójí fúhào xué fēnzhī zhī yī. guānyú fúhào huò yǔyán fúhào (yǔcí, jùzi děng biǎodá shì) yǔqí suǒ zhǐ duìxiàng guānxi de xuékē*” yang apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia memiliki arti “Semantik merupakan salah satu cabang dari ilmu linguistik yang mengkaji tentang tanda bahasa, seperti kata dan klausa serta ungkapan-ungkapan yang berhubungan”. Menurut Chaer (1994), semantik adalah sebuah hubungan antara kata dengan konsep atau makna dari kata tersebut, serta benda atau hal yang dirujuk oleh makna itu yang berada diluar bahasa.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun menurut Mukhtar (2013), metode penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu.

Adapun metode yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah metode simak. Metode tersebut digunakan untuk mendapatkan data berupa partikel fatis yang diucapkan atau dituturkan oleh para pemain film dalam dialognya. Setelah melakukan penyimakan terhadap dialog dalam film, maka akan dilanjutkan dengan teknik catat. Teknik catat adalah mencatat beberapa bentuk yang relevan bagi penelitiannya dari penggunaan bahasa secara tertulis (Mahsun, 2005).

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut: (1) Menentukan sumber data penelitian berupa film yang berjudul *Our Times*, (2) Penulis menyimak tiap-tiap dialog dalam sumber data yang berupa kata dan kalimat yang mengandung partikel fatis 啦*la* dan 吧*ba* bahasa Mandarin, dan (3) Menandai dan mencatat kalimat-kalimat yang mengandung partikel fatis 啦*la* dan 吧*ba* bahasa Mandarin. Kalimat dari dialog yang telah dicatat tersebut nantinya akan digunakan dalam pengolahan data.

Moleong (2002) menjelaskan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Metode yang digunakan dalam menganalisis data pada penelitian ini adalah metode agih. Dalam metode agih terdapat 7 teknik yaitu teknik lesap, teknik ganti, teknik perluas, teknik sisip, ternik balik, teknik ubah wujud, dan teknik ulang. Dalam penelitian ini, dari ketujuh teknik tersebut penulis menggunakan 2 teknik yaitu teknik lesap dan teknik ganti.

Penyajian hasil analisis data dilakukan setelah data selesai dianalisis. Menurut Sudaryanto (1993) metode penyajian hasil analisis data ada dua macam, yaitu bersifat informal dan formal. Penyajian hasil analisis data dengan metode yang bersifat informal dilakukan dengan cara merumuskan dengan kata-kata biasa. Sedangkan metode yang bersifat formal, penyajian dilakukan dengan perumusan menggunakan tanda-tanda dan lambang-lambang (Sudaryanto, 1993). Dalam penelitian ini data-data yang diperoleh disajikan dalam bentuk penjelasan-penjelasan tentang partikel fatis yang terdapat dalam film *Our Times*.

Adapun data dalam penelitian ini berupa kata, frasa, klausa dan kalimat yang terdapat dalam dialog film *Our Times*. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa film dari negara Taiwan dan berbahasa mandarin yang berjudul *Our Times*. Film ini diproduksi oleh Focus Film Hualien Media International Huace Pictures, disutradarai oleh Frankie Chen dan rilis pada 14 Agustus 2015 dengan durasi 2 jam 14 menit 2 detik (134 menit).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil serta pembahasan dari analisis penggunaan partikel fatis 啦 *la* dan 吧 *ba* yang terdapat dalam film *Our Times* berupa makna dan fungsi serta persamaan dan perbedaan dari kedua partikel tersebut. Terdapat 99 data yang diperoleh dari film *Our Times*, yang terdiri dari 68 partikel 啦 *la* dan 31 partikel 吧 *ba*. Berikut merupakan pembahasan mengenai partikel fatis 啦 *la* dan 吧 *ba*.

3.1 Fungsi dan Makna Penggunaan Partikel Fatis Bahasa Mandarin 啦 *la* dalam Film *Our Times*

Partikel fatis 啦 *la* merupakan gabungan dari partikel 了 *le* dan 啊 *a* yang dapat digunakan di akhir kalimat yang menunjukkan pernyataan, menjelaskan bahwa sebuah situasi telah berubah atau situasi baru akan dimulai (deklaratif), digunakan di akhir kalimat untuk mengekspresikan berbagai emosi (eksklamatif), digunakan di akhir kalimat untuk mengekspresikan afirmasi, penjelasan, serta saran atau ajakan (imperatif), digunakan di akhir kalimat untuk menyatakan keraguan dalam bentuk pertanyaan (interogatif), dan sebagai pemberhentian atau jeda pada kalimat. Berikut merupakan pembahasannya.

Partikel 啦 la digunakan di akhir kalimat deklaratif

Partikel fatis 啦 *la* pada kalimat deklaratif memiliki 2 makna yang terdiri dari makna menjelaskan sebuah situasi atau keadaan dan menjelaskan bahwa sebuah situasi telah berubah. Partikel fatis 啦 *la* yang bermakna menjelaskan sebuah situasi dapat dilihat pada contoh kalimat berikut ini.

1. 两封都被我没收啦。 *Liǎng fēng dōu bèi wǒ méi shōu la*.
(Dua (surat) lainnya tidak saya terima, **lah**.)

Partikel fatis 啦 *la* yang berada setelah kata 收 *shōu* (terima) di akhir kalimat deklaratif bermakna menjelaskan sebuah situasi dan berfungsi untuk memberi informasi mengenai suatu hal.

Partikel fatis 啦 *la* yang digunakan di akhir kalimat deklaratif juga memiliki makna bahwa sebuah situasi telah berubah. Partikel fatis 啦 *la* yang bermakna menjelaskan sebuah situasi dapat dilihat pada contoh kalimat berikut ini.

2. 我不知道不清楚不记得了啦。 *Wǒ bù zhīdào bù qīngchǔ bù jìdé le la*
(Saya tidak tahu, tidak jelas, apapun sudah tidak ingat, **lah** (Pak))

Partikel fatis 啦 *la* yang berada setelah partikel 了 *le* menunjukkan bahwa sesuatu telah berubah atau berakhir, yaitu yang pada awalnya sang tokoh mengingat kejadian di arena *ice skating*, karena diancam untuk tidak memberi tahu maka pikirannya berubah menjadi tidak mengingat apapun yang terjadi di tempat kejadian tersebut.

Partikel fatis 啦 la digunakan di akhir kalimat eksklamatif

Partikel fatis 啦 la pada kalimat eksklamatif memiliki 5 makna berbeda yang menunjukkan berbagai emosi atau perasaan, diantaranya yaitu mengekspresikan kegembiraan, mengekspresikan kekaguman, mengekspresikan keterkejutan, mengekspresikan kemarahan, dan mengekspresikan kesedihan. Partikel fatis 啦 la yang digunakan untuk mengekspresikan kegembiraan dapat dilihat pada contoh berikut.

3. 我觉得欧阳看过了啦。 *Wǒ juéde Ōuyáng kàn guòle la.*
(Saya merasa Ouyang melihat saya, **deh!**)

Pada kalimat (3) terdapat penggunaan partikel fatis 啦 la yang berada di akhir kalimat eksklamatif. Partikel fatis 啦 la yang berada di akhir kalimat eksklamatif tersebut memiliki makna mengekspresikan kegembiraan dan berfungsi untuk menekankan emosi seseorang.

Selain untuk mengekspresikan perasaan gembira, partikel fatis 啦 la yang berada di akhir kalimat eksklamatif juga memiliki makna mengekspresikan kekaguman. Berikut merupakan contoh partikel fatis 啦 la yang mengekspresikan perasaan kagum.

4. 最好是啦。 *Zuì hǎo shì la.*
((kamu) Yang terbaik, **deh!**)

Pada kalimat (4) terdapat penggunaan partikel fatis 啦 la yang berada di akhir kalimat eksklamatif. Partikel fatis 啦 la yang berada di akhir kalimat eksklamatif tersebut memiliki makna mengekspresikan kekaguman dan berfungsi untuk menekankan emosi seseorang.

Tidak hanya bermakna untuk mengekspresikan kegembiraan dan kekaguman, penggunaan partikel fatis 啦 la yang berada di akhir kalimat eksklamatif juga memiliki makna mengekspresikan keterkejutan. Berikut adalah contoh penggunaan partikel fatis 啦 la yang memiliki makna mengekspresikan perasaan terkejut seseorang.

5. 啥? 这一定是假消息啦。 *Shá zhè yīdìng shì jiǎ xiāoxi la.*
(Apa? Ini pasti berita palsu, **deh!**)

Pada kalimat (5) terdapat penggunaan partikel fatis 啦 la yang berada di akhir kalimat eksklamatif. Penggunaan kata 啥 *shá* (apa) yang terdapat di awal kalimat menjadi penanda bahwa kalimat (5) merupakan kalimat eksklamatif dengan menggunakan partikel fatis 啦 la yang memiliki makna mengekspresikan keterkejutan dan berfungsi untuk menekankan makna pembicaraan.

Penggunaan partikel fatis 啦 la yang berada di akhir kalimat eksklamatif juga memiliki makna mengekspresikan kemarahan. Berikut merupakan contoh penggunaan partikel fatis 啦 la yang juga memiliki makna mengekspresikan kemarahan.

6. 我的脸都被你丢光啦。 *Wǒ de liǎn dōu bèi nǐ diū guāng la.*
(Reputasiku semuanya sudah (kamu) **hancurkan, loh!**)

Pada kalimat (6) terdapat penggunaan partikel fatis 啦 la yang berada di akhir kalimat eksklamatif. Partikel fatis 啦 la yang berada di akhir kalimat eksklamatif tersebut memiliki makna mengekspresikan kemarahan dan berfungsi untuk menekankan emosi seseorang.

Penggunaan partikel fatis 啦 *la* yang berada di akhir kalimat eksklamatif juga dapat memiliki makna mengekspresikan perasaan sedih. Berikut merupakan contoh penggunaan partikel fatis 啦 *la* yang juga memiliki makna mengekspresikan kesedihan.

7. 她这种人也是满可怜啦。 *Tā zhè zhǒng rén yě shì mǎn kě lián la.*
(Orang-orang seperti dia ini juga sangat menyedihkan, **loh!**)

Pada kalimat (7) terdapat penggunaan partikel fatis 啦 *la* yang berada di akhir kalimat eksklamatif. Partikel fatis 啦 *la* yang berada di akhir kalimat eksklamatif tersebut memiliki makna mengekspresikan kesedihan dan berfungsi untuk menekankan emosi seseorang.

*Partikel fatis 啦 *la* digunakan di akhir kalimat imperatif*

Partikel fatis 啦 *la* pada kalimat eksklamatif memiliki 3 makna berbeda yang menunjukkan berbagai emosi atau perasaan, diantaranya yaitu bermakna memerintahkan sesuatu, ajakan, dan larangan. Partikel fatis 啦 *la* yang digunakan dalam kalimat imperatif untuk memerintahkan sesuatu dapat dilihat pada contoh berikut.

8. 课本拿出来啦。 *kè běn ná chū lái la.*
(Keluarkan **lah** buku pelajaran (kalian)!)

Pada kalimat (8) terdapat penggunaan partikel fatis 啦 *la* yang berada di akhir kalimat imperatif. Partikel fatis 啦 *la* yang berada di akhir kalimat imperatif tersebut memiliki makna memerintahkan sesuatu dan berfungsi untuk menekankan maksud seseorang. Partikel fatis 啦 *la* yang berada di akhir kalimat imperatif juga memiliki makna ajakan terhadap suatu hal. Berikut adalah contoh penggunaan partikel fatis 啦 *la* yang juga memiliki makna ajakan terhadap suatu hal.

9. 有种来打赌啦。 *Yǒu zhǒng lái dǎ dǔ la.*
(Adakan taruhan, **yuk.**)

Pada kalimat (9) terdapat penggunaan partikel fatis 啦 *la* yang berada di akhir kalimat imperatif. Partikel fatis 啦 *la* yang berada di akhir kalimat imperatif tersebut memiliki makna ajakan untuk melakukan suatu hal dan berfungsi untuk menekankan maksud si pembicara terhadap lawan bicaranya.

Selain memiliki makna memerintahkan sesuatu dan ajakan terhadap suatu hal, partikel fatis 啦 *la* yang berada di akhir kalimat imperatif juga memiliki makna larangan terhadap suatu hal. Berikut adalah contoh penggunaan partikel fatis 啦 *la* yang juga memiliki makna larangan terhadap suatu hal.

10. 没有灵感不要抄歌词啦。 *Méiyǒu línggǎn bùyào chāo gēcí la.*
(Kalau tidak ada inspirasi jangan menyalin lirik lagu, **dong!**)

Pada kalimat (10) terdapat penggunaan partikel fatis 啦 *la* yang berada di akhir kalimat imperatif. Dalam kalimat tersebut terdapat kata 不要 *bùyào* (jangan) yang menjadi penanda bahwa kalimat tersebut merupakan kalimat larangan. Partikel fatis 啦 *la* yang berada di akhir kalimat imperatif tersebut memiliki makna larangan untuk melakukan suatu hal dan berfungsi untuk melarang atau mencegah seseorang untuk melakukan sesuatu.

Partikel fatis 啦 la digunakan di akhir kalimat interogatif

Partikel fatis 啦 la pada kalimat interogatif memiliki makna bertanya untuk suatu hal. Partikel fatis 啦 la yang digunakan di akhir kalimat interogatif bersifat hanya sebagai penegas. Penggunaannya dapat dilihat pada contoh berikut.

11. 谁的啦? *shéi de la ?*
((filmnya) Siapa, **sih?**)

Pada kalimat (11) terdapat penggunaan partikel fatis 啦 la yang berada di akhir kalimat interogatif. Partikel fatis 啦 la yang berada di akhir kalimat interogatif ini sifatnya hanya sebagai penegas dari kalimat tanya. Partikel fatis 啦 la yang berada di akhir kalimat interogatif tersebut memiliki makna bertanya mengenai suatu hal dan berfungsi untuk menegaskan suatu kalimat tanya.

Partikel fatis 啦 la digunakan sebagai jeda dalam kalimat

Partikel fatis 啦 la juga dapat digunakan sebagai jeda dalam kalimat. Penggunaan partikel fatis 啦 la sebagai jeda dapat dilihat pada contoh berikut.

12. 不用啦, 谢谢。 *Bùyòng la, xièxiè。*
(Tidak perlu, **kok**, terima kasih.)

Pada kalimat (12) terdapat penggunaan partikel fatis 啦 la sebagai jeda dalam suatu kalimat. Setelah mengatakan 不用 *bùyòng* (tidak perlu), masih belum berhenti dan memberikan jeda sejenak untuk kemudian dilanjutkan dengan mengatakan 谢谢 *xièxiè* (terima kasih). Sehingga penggunaan partikel fatis 啦 la pada kalimat tersebut memiliki makna sebagai pemberi jeda dan memiliki fungsi sebagai pemarkah topik.

3.2 Fungsi dan Makna Penggunaan Partikel Fatis Bahasa Mandarin 吧 ba dalam Film *Our Times*

Partikel fatis 吧 ba dapat digunakan di akhir kalimat yang menunjukkan pernyataan (deklaratif), digunakan di akhir kalimat untuk mengekspresikan permintaan, perintah, konsultasi atau usul (imperatif), digunakan di akhir kalimat untuk menyatakan perkiraan terhadap sesuatu karena tidak terlalu yakin dan biasanya dalam bentuk pertanyaan (interogatif), dan sebagai pemberhentian atau jeda pada kalimat. Berikut merupakan pembahasannya.

Partikel fatis 吧 ba digunakan di akhir kalimat deklaratif

Menurut Li (2008) yang menjelaskan bahwa penggunaan partikel fatis 吧 ba pada kalimat deklaratif memiliki makna pernyataan terhadap suatu hal. Partikel fatis 吧 ba yang bermakna pernyataan terhadap suatu hal dapat dilihat pada contoh kalimat berikut ini.

13. 我们的事不会被发现吧。 *Wǒmen de shì bù huì bèi fà xiàn ba.*
(Masalah kita tidak akan diketahui (orang lain) **kok**.)

Pada kalimat (13) terdapat penggunaan partikel fatis 吧 ba yang berada di akhir kalimat deklaratif. Penggunaan partikel fatis 吧 ba yang berada di akhir kalimat deklaratif ini memiliki makna pernyataan bahwa masalah mereka tidak akan diketahui siapapun serta berfungsi untuk menekankan pernyataan yang ada.

Partikel fatis 吧ba digunakan di akhir kalimat imperatif

Menurut Li (2008) yang menjelaskan bahwa penggunaan partikel fatis 吧ba pada kalimat imperatif memiliki 3 makna yang berbeda, yaitu makna permintaan, perintah, konsultasi ataupun usulan. Selain itu di dalam data ditemukan juga partikel fatis 吧ba yang memiliki makna ajakan terhadap suatu hal. Partikel fatis 吧ba yang bermakna permintaan terhadap suatu hal dapat dilihat pada contoh kalimat berikut ini.

14. 请记我一支小过吧。 *Qǐng jì wǒ yī zhī xiǎoguò ba。*
(Tolonglah berikan saya sebuah hukuman kesalahan kecil.)

Pada kalimat (14) terdapat penggunaan partikel fatis 吧ba yang berada di akhir kalimat imperatif. Penggunaan kata 请 *qǐng* (silahkan/tolong) di awal kalimat menjadi penanda bahwa kalimat imperatif dengan partikel fatis 吧ba di akhir kalimat tersebut memiliki makna permintaan terhadap suatu hal yaitu meminta hukuman kecil. Kalimat tersebut juga berfungsi menekankan maksud si pembicara dalam percakapan.

Selain memiliki makna permintaan, partikel fatis 吧ba yang berada di belakang kalimat imperatif juga memiliki makna memerintahkan suatu hal. Berikut merupakan contoh penggunaan partikel fatis 吧ba yang juga memiliki makna memerintahkan suatu hal.

15. 回去吧。 *Huíqù ba。*
(Kembalilah!)

Pada kalimat (15) terdapat penggunaan partikel fatis 吧ba yang berada di akhir kalimat imperatif. Partikel fatis 吧ba yang berada setelah kata kerja 回去 *huíqù* (kembali) menjadi penanda bahwa kalimat tersebut memiliki makna memerintahkan suatu hal dan berfungsi untuk menekankan maksud pembicara kepada lawan bicaranya agar melakukan hal yang diperintahkannya.

Memberi usulan juga merupakan salah satu fungsi ketika partikel fatis 吧ba berada di akhir kalimat imperatif. Berikut merupakan contoh dari penggunaan partikel fatis 吧ba yang juga memiliki fungsi memberi usulan.

16. 给我该给的薪水，放我该放的假，不然你让我辞职吧。 *Gěi wǒ gāi gěi de xīnshuǐ, fàng wǒ gāi fàng de jiǎ, bùrán nǐ ràng wǒ cízhí ba。*
(Berikan saya gaji yang seharusnya, biarkan saya mendapatkan libur yang seharusnya, jika tidak, biarkanlah saya mengundurkan diri.)

Pada kalimat (16) terdapat penggunaan partikel fatis 吧ba yang berada di akhir kalimat imperatif. Penggunaan kata 不然 *bùrán* (jika tidak) merupakan penanda bahwa kalimat yang memiliki partikel fatis 吧ba di akhirnya memiliki makna memberikan usulan kepada seseorang, yaitu usulan tokoh yang akan mengundurkan diri kepada bosnya tersebut. Penggunaan partikel fatis 吧ba tersebut juga berfungsi sebagai pengajuan yang dikemukakan untuk kemudian dipertimbangkan akan diterima atau tidaknya usulan orang tersebut.

Di dalam sumber data ditemukan juga penggunaan partikel fatis 吧ba yang berada di akhir kalimat imperatif dan memiliki makna berupa ajakan. Penggunaannya dapat dilihat pada contoh berikut.

17. 我们分手吧。 *Wǒmen fēnshǒu ba*。

((mari) kita putus sajalah.)

Pada kalimat (17) terdapat penggunaan partikel fatis 吧 *ba* yang berada di akhir kalimat imperatif. Penggunaan kata kerja 分手 *fēnshǒu* (putus) sebelum partikel fatis 吧 *ba* di akhir kalimat menjadi penanda bahwa kalimat tersebut memiliki makna berupa ajakan terhadap suatu hal dan berfungsi untuk mengajak seseorang melakukan hal yang dikemukakan oleh pembicara.

*Partikel fatis 吧 *ba* digunakan di akhir kalimat interogatif*

Partikel fatis 吧 *ba* pada kalimat interogatif memiliki makna perkiraan terhadap sesuatu karena si pembicara tidak terlalu yakin dengan pernyataannya. Partikel fatis 吧 *ba* yang bermakna perkiraan terhadap suatu hal dalam kalimat interogatif dapat dilihat pada contoh kalimat berikut ini.

18. 那今天晚上妳去看演唱会吧? *nà jīntiān wǎnshàng nǐ qù kàn yǎnchàng huì*

ba?

(Kalau begitu malam ini kamu akan pergi menonton konsernya, **kan?**)

Pada kalimat (18) terdapat penggunaan partikel fatis 吧 *ba* yang berada di akhir kalimat interogatif. Terdapat partikel fatis 吧 *ba* di akhir kalimat dan diikuti dengan tanda tanya yang menjadikan kalimat tersebut memiliki makna berupa perkiraan terhadap suatu hal yang meragukan. Penggunaan partikel fatis 吧 *ba* yang berada di akhir kalimat interogatif tersebut berfungsi untuk mengetahui jawaban dari perkiraan yang telah disampaikan sebelumnya yaitu berupa jawaban ya/tidak.

*Partikel fatis 吧 *ba* digunakan sebagai jeda*

Di dalam sumber data ditemukan juga data berupa kalimat yang menggunakan partikel fatis 吧 *ba* sebagai jeda dalam sebuah kalimat. Partikel fatis 吧 *ba* yang bermakna jeda dalam kalimat dapat dilihat pada contoh berikut ini.

19. 全主任有病吧, 服仪抓这么严。 *Quán zhǔrèn yǒu bìng ba, fú yí zhuā zhème yán*。

(Semua Kepala Sekolah sudah gila **deh**, (menyuruh kita) mematuhi peraturan yang begitu ketat.)

Pada kalimat (19) terdapat penggunaan partikel fatis 吧 *ba* sebagai jeda di tengah kalimat. Salah satu tokoh mengatakan “全主任有病吧,...” *quán zhǔrèn yǒu bìng ba*, (semua Kepala Sekolah sudah gila deh,...), ia belum menyelesaikan perkataannya dan melanjutkannya dengan “...服仪抓这么严” *fú yí zhuā zhème yán* ((menyuruh kita) mematuhi peraturan yang begitu ketat). Sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan partikel fatis 吧 *ba* pada kalimat tersebut memiliki makna sebagai pemberi jeda dan berfungsi sebagai pemerkah topik.

3.3 Persamaan Penggunaan Partikel Fatis Bahasa Mandarin 啦 *la* dan 吧 *ba* dalam Film *Our Times*

Partikel fatis 啦 *la* dan 吧 *ba* memiliki beberapa persamaan dilihat dari jenis kalimat maupun makna yang dihasilkannya. Berikut merupakan penjelasan dari persamaan partikel fatis 啦 *la* dan 吧 *ba* berdasarkan jenis kalimat dan maknanya.

Partikel fatis 啦la dan 吧ba dapat digunakan di akhir kalimat deklaratif

Berdasarkan data sebelumnya dapat diketahui bahwa partikel fatis 啦la dan 吧ba sama-sama dapat digunakan di akhir kalimat deklaratif dan juga memiliki makna yang sama, yaitu menjelaskan suatu keadaan.

Partikel fatis 啦la dan 吧ba dapat digunakan di akhir kalimat imperatif

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, dapat diketahui bahwa partikel fatis 啦la dan 吧ba sama-sama dapat digunakan di akhir kalimat imperatif yang memiliki makna perintah dan ajakan.

Partikel fatis 啦la dan 吧ba dapat digunakan sebagai jeda dalam kalimat

3.4 Perbedaan Penggunaan Partikel Fatis Bahasa Mandarin 啦la dan 吧ba dalam Film *Our Times*

Selain memiliki persamaan, partikel fatis 啦la dan 吧ba juga memiliki beberapa perbedaan dilihat dari jenis kalimat, fungsi maupun maknanya, yaitu:

1. Partikel fatis 啦la dapat digunakan dalam kalimat eksklamatif, tetapi partikel fatis 吧ba tidak dapat digunakan dalam kalimat eksklamatif.
2. Partikel fatis 啦la dapat digunakan dalam kalimat imperatif bermakna larangan, tetapi partikel fatis 吧ba tidak dapat digunakan dalam kalimat imperatif bermakna larangan.
3. Partikel fatis 啦la dan 吧ba sama-sama dapat digunakan di akhir kalimat interogatif namun memiliki fungsi yang berbeda

Partikel fatis 啦la digunakan dalam kalimat interogatif bermakna menanyakan suatu hal dan berfungsi sebagai penekanan terhadap kalimat yang memang sudah dalam berbentuk pertanyaan. Sedangkan partikel fatis 吧ba digunakan dalam kalimat interogatif bermakna menanyakan suatu hal dan berfungsi sebagai perkiraan karena hal yang ditanyakan merupakan sesuatu yang meragukan dan memerlukan jawaban ya/tidak. Berikut merupakan penjelasannya.

Apabila salah satu kalimat diatas dengan makna tertentu partikel fatisnya dihilangkan dengan menggunakan teknik lesap, maka hanya akan menghasilkan kalimat pernyataan biasa. Berikut merupakan contoh dari kalimat (6) yang partikel fatisnya telah dihilangkan menggunakan teknik lesap:

我的脸都被你丢官。 *Wǒ de liǎn dōu bèi nǐ diū guāng。*
(Reputasiku semuanya sudah (kamu) hancurkan)

Kalimat diatas merupakan kalimat (6) yang sebelumnya memiliki partikel fatis 啦la dengan makna mengekspresikan kemarahan. Ketika partikel tersebut dihilangkan dengan menggunakan teknik lesap, maka kalimat tersebut pun berubah menjadi kalimat pernyataan biasa atau deklaratif dan tidak memiliki makna.

Partikel yang digunakan dalam kalimat-kalimat di atas menggunakan partikel fatis 啦la serta memiliki beberapa makna yang berbeda-beda. Adapun ketika salah satu kalimat diatas dengan makna tertentu dan partikel fatisnya diganti dari partikel fatis 啦la menjadi partikel fatis lain, maka makna yang sebelumnya terdapat dalam kalimat tersebut pun akan ikut

berubah. Berikut adalah contoh dari kalimat (3) yang memiliki partikel fatis 啦 *la* dengan makna mengekspresikan kegembiraan diganti dengan menggunakan partikel fatis 吧 *ba*:

我觉得欧阳看过来吧。 *Wǒ juéde Ōuyáng kàn guò lái ba.*
(Saya merasa Ouyang melihat saya **lah.**)

Kalimat di atas memakai teknik ganti yang menggantikan salah satu unsur dalam kalimat sehingga menghasilkan makna yang berbeda dari yang sebelumnya memiliki makna mengekspresikan kegembiraan dan berfungsi menekankan emosi seseorang menjadi bermakna menjelaskan suatu keadaan.

Contoh lainnya adalah kalimat (3) yang apabila partikel fatisnya dilesapkan akan maka hanya akan menghasilkan kalimat pernyataan biasa. Berikut merupakan contoh dari kalimat (3) yang partikel fatisnya telah dihilangkan menggunakan teknik lesap:

我觉得欧阳看过了。 *Wǒ juéde Ōuyáng kàn guò le.*
(Saya merasa Ouyang melihat saya)

Kalimat di atas merupakan kalimat (3) yang sebelumnya memiliki partikel fatis 啦 *la* dengan makna mengekspresikan kegembiraan. Ketika partikel tersebut dihilangkan dengan menggunakan teknik lesap, maka kalimat tersebut pun berubah menjadi kalimat pernyataan biasa atau deklaratif dan tidak memiliki makna.

Adapun ketika salah satu kalimat di atas dengan makna tertentu dan partikel fatisnya diganti dari partikel fatis 吧 *ba* menjadi partikel fatis lain, maka makna yang sebelumnya terdapat dalam kalimat tersebut pun akan ikut berubah. Berikut adalah contoh dari kalimat (18) yang memiliki partikel fatis 吧 *ba* dengan makna perkiraan terhadap suatu hal diganti dengan menggunakan partikel fatis 啦 *la*:

那今天晚上你去观看演唱会啦。 *nà jīntiān wǎnshàng nǐ qù kàn yǎnchàng huì la.*
(Kalau begitu, malam ini kamu pergi menonton konsernya, **lah.**)

Kalimat tersebut memakai teknik ganti yang menggantikan salah satu unsur dalam kalimat yaitu dari partikel fatis 吧 *ba* menjadi partikel fatis 啦 *la* sehingga menghasilkan makna yang berbeda dari yang sebelumnya memiliki makna perkiraan terhadap suatu hal (berupa pertanyaan) dan berfungsi untuk mengetahui jawaban dari perkiraan yang telah disampaikan sebelumnya berupa jawaban ya/tidak, menjadi bermakna memerintahkan suatu hal dan berfungsi menekankan maksud pembicara kepada lawan bicaranya agar melakukan hal yang diperintangkannya.

4. Simpulan

Partikel fatis 啦 *la* dalam bahasa Mandarin dapat digunakan di akhir kalimat pernyataan (deklaratif), kalimat seruan (eksklamatif), kalimat perintah (imperatif), kalimat pertanyaan (interogatif), serta dapat digunakan ditengah kalimat sebagai pemberhentian sementara atau jeda. Partikel fatis 吧 *ba* dalam bahasa Mandarin dapat digunakan di akhir kalimat pernyataan (deklaratif), kalimat perintah (imperatif), kalimat pertanyaan (interogatif), serta dapat digunakan ditengah kalimat sebagai pemberhentian sementara atau jeda.

Partikel fatis 啦 *la* dan 吧 *ba* memiliki persamaan yaitu dapat digunakan di akhir kalimat pernyataan (deklaratif) yang memiliki makna menjelaskan suatu keadaan, dapat digunakan di akhir kalimat perintah (imperatif) yang memiliki makna memerintahkan suatu hal dan ajakan

terhadap sesuatu, serta sama-sama dapat digunakan di tengah kalimat sebagai pemberhentian sementara atau jeda. Partikel fatis 啦^{la} dan 吧^{ba} juga memiliki perbedaan yaitu hanya partikel fatis 啦^{la} yang dapat digunakan di akhir kalimat seruan (eksklamatif) untuk mengekspresikan berbagai macam emosi, hanya partikel fatis 啦^{la} yang dapat digunakan dalam kalimat perintah (imperatif) dengan makna larangan terhadap sesuatu, serta partikel fatis 啦^{la} dan 吧^{ba} dapat digunakan di akhir kalimat pertanyaan (interogatif) dengan fungsi kalimat yang berbeda, yaitu partikel fatis 啦^{la} berfungsi sebagai penekanan terhadap kalimat yang memang sudah dalam berbentuk pertanyaan. Sedangkan partikel fatis 吧^{ba} digunakan dalam kalimat interogatif bermakna menanyakan suatu hal dan berfungsi sebagai perkiraan karena hal yang ditanyakan merupakan sesuatu yang meragukan dan memerlukan jawaban ya/tidak.

Implikasi temuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan memberikan pemahaman mengenai penggunaan partikel fatis 啦^{la} dan 吧^{ba}, serta persamaan dan perbedaannya dalam bahasa Mandarin sehingga memudahkan pelajar dalam mempelajarinya. Selain itu diharapkan pula penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai rujukan atau referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penulisan mengenai partikel fatis khususnya partikel 啦^{la} dan 吧^{ba} dengan lebih mendalam di masa mendatang.

Daftar Rujukan

- Chaer, A. (1994). *Linguistik umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2007). *Linguistik umum* (3rd ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Chandra, Y. N. (2016). *现代汉语句法* [Sintaksis bahasa Mandarin]. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Li, D. (2008). *外国人使用汉语语法* [A practical Chinese grammar for foreigners]. Beijing: Beijing Language and Culture University Press.
- Yin, G.-G., Long, G.-F., & Zhao, T. (2011). *汉语史纲要 Han Yu Shi Gang Yao* [The Outline of Chinese History]. Beijing: 中国人民大学出版社.
- Kridalaksana, H. (2007). *Pembentukan kata dalam bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mahsun. (2005). *Metode penelitian bahasa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Moleong, L. (2002). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mukhtar. (2013). *Metode penelitian deskriptif kualitatif*. Jakarta: GP Press Group.
- Lǐ R. (2019). *现代汉语语气词“喽”“啦”的对比研究* [A contrastive study of modern Chinese modal particles "lou" and "la"]. Skripsi dari Nanjing Shifan Daxue
- Sanjaya, V. (2018). *Analisis penggunaan partikel fatis kuno pada buku biografi Zhuangzi* (Undergraduate thesis, Universitas Sumatera Utara, Medan). Retrieved from <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/10538>
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa: Pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Qin, X., & Widodo, P. (2019). Analisis kontrasif partikel dalam bahasa Tionghoa dan bahasa Indonesia. *LITERA: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 18(3), 361–378. doi: <https://doi.org/10.21831/ltr.v18i3.24223>
- <https://baike.baidu.com/item/%E8%AF%AD%E4%B9%89%E5%AD%A6/2865620?fr=aladdin>

Social Pathology in W.S. Rendra's *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* and Subagio Sastrowardoyo's *Sajak*

Patologi Sosial dalam Puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* Karya W.S. Rendra dan Puisi *Sajak* Karya Subagio Sastrowardoyo

Lia Amalia Mahmudah, Ummu Syifaul Mujahidah, Karkono*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: karkono.fs@um.ac.id

Paper received: 20-12-2021; revised: 15-1-2022; accepted: 25-1-2022

Abstract

This study aims to describe the social pathology in *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* by W.S. Rendra and *Sajak* by Subagio Sastrowardoyo. To obtain results related to social pathology in the poems, this study uses a sociology of literature approach. The definition of social pathology refers to phenomena in society, in the form of things that are considered "sick" and have deviated from the applicable rules. The method used in this paper is a qualitative descriptive method. The sources of data in this research are Rendra's *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* and Subagio's *Sajak*, textbooks, and relevant articles. The data collecting technique is to read, observe, and analyze data repeatedly. The result of this research is that the forms of social pathology are found in the two poems that have been analyzed. From the problems and the results of the analysis that has been carried out, it can be concluded that (1) the form of pathology of the prostitution phenomenon in Rendra's *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* is caused by economic problems and the influence of arbitrary government policies, (2) the problem of poverty issues in Subagio's *Sajak* is the root of various other social pathological problems.

Keywords: poem, social pathology, prostitution, poverty

Abstrak

Penelitian ini ditulis dengan tujuan untuk mendeskripsikan patologi sosial dalam puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* karya W.S. Rendra dan puisi *Sajak* karya Subagio Sastrowardoyo. Untuk memperoleh hasil terkait patologi sosial dalam kedua puisi digunakan pendekatan sosiologi sastra. Pengertian patologi sosial merujuk pada fenomena dalam masyarakat berupa hal-hal yang dianggap "sakit" dan telah menyimpang dari aturan serta norma yang berlaku. Tulisan ini mempergunakan metode deskriptif kualitatif. Sementara itu, sumber data yang digunakan adalah puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* karya W.S. Rendra dan puisi *Sajak* karya Subagio Sastrowardoyo, buku teks, dan artikel-artikel dari jurnal yang relevan dengan fokus penelitian. Teknik pengumpulan data adalah dengan membaca, mencermati, serta melakukan analisis data yang dilakukan secara berulang-ulang. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa dalam kedua puisi yang dianalisis terdapat bentuk-bentuk patologi sosial. Dari permasalahan dan analisis yang dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa (1) bentuk patologi berupa fenomena pelacuran di dalam puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* karya Rendra disebabkan oleh masalah perekonomian dan pengaruh kebijakan pemerintah yang sewenang-wenang, dan (2) permasalahan isu kemiskinan yang terkandung dalam puisi *Sajak* karya Subagio menjadi akar dari berbagai permasalahan patologi sosial yang lain.

Kata Kunci: puisi, patologi sosial, prostitusi, kemiskinan

1. Pendahuluan

Karya sastra adalah buah kreativitas pengarang yang berasal dari kombinasi imajinasi dan pengalaman mereka sebagai individu. Sebagai bagian dari sebuah karya sastra, puisi

termasuk hasil pengekspresian pengarangnya terhadap realitas yang pernah ia alami. Karena mengandung realitas dalam masyarakat, puisi dapat dikatakan menjadi cerminan dari kehidupan nyata. Dengan demikian, puisi sebagai sebuah karya sastra menyajikan gambaran realitas sosial serta menerima pengaruh dari masyarakat, dan juga dapat mempengaruhi masyarakat itu sendiri (Alim, Iskandar, & Lestari, 2019). Adanya cerminan itu dapat kita jadikan sebagai refleksi tentang bagaimana selama ini realitas yang ada di masyarakat, baik itu realitas mengenai sosial, politik, budaya, dan aspek kehidupan masyarakat lainnya.

Puisi dapat memberikan lukisan terkait hidup serta kehidupan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Damono (1978) bahwa karya sastra menampakkan penggambaran tentang kehidupan, sedangkan kehidupan itu sendiri adalah kenyataan sosial. Puisi menjadi wadah yang tepat untuk digunakan oleh pengarang dalam menyampaikan pendapat, tanggapan, ataupun kepedulian, terkait hal-hal yang terjadi secara nyata di lingkungan atau kehidupan sosialnya. Hal ini karena, puisi sebagai sebuah produk kreativitas yang ditulis oleh pengarang hadir bukan tanpa alasan, melainkan puisi mempunyai tujuan atau maksud tertentu yang ingin dan hendak dicapainya, termasuk yang berkaitan dengan kondisi kehidupan sosial dan segala permasalahannya.

Salah satu tujuan diciptakannya puisi bisa jadi adalah sebagai kritik atau sindiran terhadap fenomena-fenomena sosial yang sedang dihadapi. Patologi sosial merupakan satu dari beberapa isu yang disisipkan sebagai pesan di dalam sebuah puisi. Istilah patologi sosial dapat diartikan sebagai ilmu mengenai gejala-gejala sosial yang dinilai “sakit” dan merupakan penyakit yang berkaitan dengan kehadiran manusia dalam sebuah masyarakat (Burlian, 2016). Lebih lanjut, Nasution (2019) menyatakan bahwa disebut sebagai penyakit sosial, sebab apapun tindakan yang dinilai tidak seharusnya atau tidak sesuai, melanggar norma umum, adat istiadat, atau tidak dapat diintegrasikan dalam pola tingkah laku yang umum. Selain itu, patologi sosial juga dapat dikatakan sebagai masalah yang telah menyimpang dari norma yang berlaku di masyarakat (Wardani & Karkono, 2021). Secara harfiah, patologi sosial berarti ilmu penyakit yang berkenaan dengan masyarakat. Dengan demikian, segala fenomena yang dianggap telah melanggar aturan di masyarakat dapat disebut sebagai sebuah patologi sosial.

Gambaran patologi sosial tampak di dalam puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* karya W.S. Rendra dan puisi *Sajak* karya Subagio Sastrowardoyo. Di dalam puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta*, Rendra mencoba untuk menyampaikan pikirannya tentang fenomena “kemunafikan” para pejabat yang seolah-olah membuat peraturan atau kebijakan, padahal justru merekalah yang sering melanggar dengan tindakan menyimpang norma, seperti penggelapan dana, pelacuran, dan lain sebagainya. Puisi ini juga mengandung sindiran untuk menyadarkan para politisi dan pegawai tinggi yang kurang memperhatikan kehidupan rakyat. Sementara itu, dalam puisi *Sajak*, Subagio berupaya untuk menyampaikan melalui puisinya bagaimana sulitnya kehidupan seseorang atau keluarga yang bergelut dengan kemiskinan. Hal ini dapat menjadi sebuah representasi dari kemiskinan yang terjadi di negara ini, di mana masih banyak rakyat mengalami atau hidup di kelas bawah dan telah menjadi sebuah patologi sosial. Dengan demikian, kedua puisi tersebut menarik untuk ditelusuri lebih lanjut terkait dengan bagaimana sebenarnya gambaran patologi sosial yang terdapat di dalam kedua puisi tersebut.

Terdapat beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya terhadap kedua puisi tersebut, salah satunya adalah penelitian yang berfokus pada puisi *Bersatulah Pelacur-*

Pelacur Kota Jakarta dilakukan oleh Irmaniati (2018) yang membahas tentang nilai-nilai moral yang terdapat di dalam puisi tersebut dengan judul penelitian *Analisis Nilai Moral yang Terkandung dalam Puisi "Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta"* karya W.S. Rendra. Hasil dari penelitiannya adalah bahwa terdapat amanat atau pesan moral dalam puisi Rendra tersebut, yakni berwujud pesan bahwa pejabat seharusnya dan sebaiknya memberi perhatian kepada nasib rakyat-rakyatnya, bukan memberikan perlakuan yang sebaliknya dengan menindas kehadiran kaum lemah, seperti buruh dan pelacur hanya untuk kepentingan pribadi para pejabat. Pemimpin juga seharusnya memiliki perilaku yang baik, yaitu perilaku yang tidak menentang norma sosial maupun agama. Hal ini karena, moralitas pemimpin yang tidak baik atau rusak akan menurunkan harga diri pemimpin tersebut di hadapan masyarakat (Irmaniati, 2018). Penelitian lain yang menjadikan puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* sebagai fokus kajiannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Alim dkk. (2019). Penelitian yang berjudul *Woman's Rebellion in WS. Rendra's Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta Poem: Feminism Approach* ini berfokus pada wujud pemberontakan wanita dalam puisi tersebut. Dari hasil penelitian, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa terdapat gambaran kondisi sosial masyarakat dan pejabat pemerintahan Indonesia yang menganggap perempuan lemah. Melalui puisi ini, terdapat upaya untuk menceritakan bagaimana pada dasarnya prostitusi itu dilarang untuk dilegalkan di Indonesia, tetapi pada kenyataannya pejabat pemerintah sendiri menjadi pecinta dunia prostitusi (Alim dkk., 2019). Sementara itu, penelitian terdahulu pada puisi *Sajak* karya Subagio Sastrowardoyo adalah penelitian yang dilakukan oleh Hae (2013) dengan judul penelitian *Pembicaraan Ringkas Puisi-Puisi Subagio Sastrowardoyo*. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa Subagio dalam puisi-puisinya mempunyai ciri-ciri penting yang membedakannya dengan para penyair sebelumnya, yaitu seperti dalam puisi *Sajak* yang menjadi sebuah cara Subagio untuk menyajikan ironi pada puisi serta jalan yang ia pilih sebagai penyair, atau jalan kepenyairannya.

Di samping itu, penelitian terdahulu yang membahas terkait patologi sosial dalam puisi telah dilakukan oleh Yuliani (2014). Judul penelitiannya adalah *Kajian Patologi Sosial Kumpulan Puisi Potret Pembangunan dalam Puisi Karya Rendra*. Hasil penelitiannya, yaitu potret patologi sosial yang terdapat dalam puisi yang dianalisis adalah perjudian, kriminalitas, korupsi, dan gangguan mental (Yuliani, 2014). Penelitian lain juga dilakukan oleh Ayuseptiwi dan Widiati (2021) dengan judul *Penelitian Patologi Sosial dalam Kumpulan Cerpen Karya Narapidana Perempuan dan Pemanfaatannya sebagai Alternatif Sumber Bahan Ajar Apresiasi Sastra di SMA*. Hasil dari penelitiannya adalah terdapat patologi sosial dalam cerpen karya narapidana perempuan, yaitu berupa kriminalitas, narkoba, perjudian, dan kenakalan remaja (Ayuseptiwi & Widiati, 2021). Selain itu, Wardani dan Karkono (2021) juga melakukan kajian penelitian patologi sosial yang terdapat dalam film *Dua Garis Biru*. Penelitian yang berjudul *Patologi Sosial dalam Novel Dua Garis Biru Karya Lucia Priandarini* ini menghasilkan data bahwa terdapat patologi sosial dalam film tersebut, meliputi pelajar yang membolos, hubungan seksual di luar nikah, dan percobaan untuk menggugurkan janin.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menelusuri dan menyajikan patologi sosial yang terdapat dalam puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* karya W.S. Rendra dan puisi *Sajak* karya Subagio Sastrowardoyo dan mengetahui faktor yang menjadi latar belakang terjadinya patologi sosial tersebut. Hal ini mengingat bahwa saat ini fenomena patologi sosial menjadi fenomena yang akrab dalam kehidupan sosial masyarakat. Dengan adanya penulisan penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah pengingat dan refleksi bagi masyarakat terkait dengan patologi sosial yang ada di lingkungan kehidupan sosialnya. Selain itu, dengan adanya

tulisan ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan dan pemahaman baru bagi para pembaca khususnya mahasiswa terkait persoalan patologi sosial.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih karena selaras dengan tujuan penulisan penelitian. Menurut Sugiyono (2013) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berpedoman atau berlandaskan pada keadaan atau kondisi objek yang alamiah atau natural, di mana peneliti sebagai instrumen kunci, dan hasil penelitian yang lebih menekankan pada arti atau makna. Kemudian, hasil penelitian itu disajikan atau diungkapkan dengan berupa kata-kata atau deskriptif. Penelitian ini menggunakan sudut pandang atau pendekatan sosiologi sastra untuk menjabarkan atau menguraikan tentang patologi sosial yang terdapat dalam puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* karya W.S. Rendra dan puisi *Sajak* karya Subagio Sastrowardoyo. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teks puisi-puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* karya W.S. Rendra dan puisi *Sajak* karya Subagio Sastrowardoyo, buku teks, dan artikel-artikel dari jurnal yang relevan dengan fokus dari penelitian ini.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik membaca, mencermati, serta melakukan analisis data. Penulis melakukan kegiatan membaca, mencermati, menganalisis secara berulang-ulang. Hal ini dilakukan agar dapat memahami data sehingga akhirnya dapat menyajikan dan menjabarkan hasil yang sesuai dengan fokus persoalan yang dibahas dalam tulisan ini, yaitu terkait patologi sosial dalam puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* karya W.S. Rendra dan puisi *Sajak* karya Subagio Sastrowardoyo. Penulis kemudian menarik kesimpulan atas data-data yang terkumpul terkait fokus masalah tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada paparan-paparan yang telah dikemukakan di atas sebelumnya, telah dikemukakan bahwa patologi sosial merupakan gejala yang berkaitan dengan penyakit-penyakit sosial hingga pada akhirnya menjadi sebuah permasalahan sosial yang mencakup berbagai aspek dalam kehidupan sosial. Uraian hasil dan pembahasan terkait dengan patologi sosial yang terdapat dalam puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* karya W.S. Rendra dan puisi *Sajak* karya Subagio Sastrowardoyo disajikan sebagai berikut.

3.1. Bentuk-Bentuk Patologi Sosial dalam Puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* Karya W.S. Rendra

Beberapa wujud fenomena patologi sosial tergambar di dalam puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta*. Dalam puisi karya W.S. Rendra tersebut kita dapat melihat adanya permasalahan yang hadir di masyarakat yang diangkat. Puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* merupakan salah satu dari tiga belas himpunan puisi *Blues untuk Bonnie* yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1971 di Cirebon. Gambaran patologi sosial yang ada di puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* berupa kemiskinan dan ketimpangan sosial, pelacuran atau prostitusi, serta tindakan sewenang-wenang dari pemerintah.

Contoh-contoh patologi sosial tersebut sebenarnya berkaitan satu sama lain. Tindakan dan kebijakan pemerintah yang tidak berjalan seperti seharusnya akan menyebabkan permasalahan-permasalahan lainnya, salah satunya kemiskinan dan ketimpangan sosial. Sementara itu, adanya kemiskinan dan ketimpangan sosial akan menyebabkan munculnya fenomena prostitusi di masyarakat. Orang-orang di balik adanya prostitusi itu bisa jadi

terpaksa melakukan hal tersebut karena terdesak kondisi perekonomian yang cukup menyulitkan mereka. Beberapa diantaranya juga memilih jalan prostitusi karena mendapatkan lapangan pekerjaan yang dianggap lebih “baik” itu sangat sulit. Sebetulnya, ini merupakan isu yang harus diselesaikan para pejabat pemerintahan sebagai orang-orang yang memegang kuasa tinggi. Akan tetapi, mereka malah tidak peduli dan bahkan mengeluarkan “kebijakan-kebijakan” lain yang justru menyengsarakan.

W.S. Rendra telah melihat masalah ini merupakan suatu hal yang penting untuk menjadi perhatian kita sehingga ia mengangkatnya ke dalam puisi sebagai sebuah kritik sosial. Kemudian, bentuk kritik sosial itu dapat diteliti oleh masyarakat dan para akademisi, misalnya dengan teori sosiologi karya untuk selanjutnya bisa diterapkan di dalam realitas. Amalia (dalam Pratiwi, Safitri, & Farika, 2018) mendefinisikan kritik sosial sebagai bentuk sindiran serta tanggapan yang tertuju pada hal-hal yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat ketika konfrontasi dengan realitas, seperti kepincangan ataupun kebobrokan terjadi. Permasalahan utama yang diangkat Rendra menjadi kritik sosial dalam puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* adalah tentang pelacuran atau fenomena prostitusi di masyarakat. Permasalahan ini tentu dapat kita ketahui langsung melalui judul puisi tersebut. Judul “Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta” dapat diartikan sebagai bentuk dukungan kepada para pekerja seks untuk melawan atas segala perlakuan-perlakuan yang mereka selama ini terima. Hal itu juga tergambar dalam bait-bait puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta*. Contohnya adalah dalam kutipan berikut.

Wahai pelacur-pelacur kota Jakarta
Sekarang bangkitlah
Sanggul kembali rambutmu
Karena telah menyesal
Datanglah kini giliranmu
Bukan untuk membela diri melulu
Tapi untuk lancarkan serangan
Karena
Sesalkan mana yang mesti kau sesalkan
Tapi jangan kau rela dibikin korban (Rendra, 2013)

Dari kutipan puisi di atas, kita dapat mengetahui bahwa Rendra mendukung para pekerja seks untuk bangkit dan menuntut hak mereka pada pemerintah. “Serangan” yang dimaksud dalam kutipan berikut menunjukkan aksi yang perlu dilakukan para pekerja seks sebagai bentuk kritik dan protes terhadap kebijakan yang malah merugikan mereka. Konteks di balik kutipan tersebut adalah kebijakan pemerintah untuk menutup tempat-tempat prostitusi. Kebijakan tersebut dinilai “munafik” oleh Rendra karena pemerintah membubarkan tempat prostitusi dan mengatakan bahwa para pekerja seks akan menyebabkan bencana. Padahal, beberapa oknum dari para petinggi itu sendiri memiliki kebiasaan “mengunjungi” para pekerja seks. Namun, mereka seolah-olah bermuka dua dengan mengatakan bahwa para pekerja seks itu adalah sumber bencana bagi negara. Kutipan berikut ini mewadahi pesan tersebut.

Tapi jangan kau lewat putus asa
Dan kau rela dibikin korban
Pelacur-pelacur kota Jakarta
Berhentilah tersipu-sipu
Ketika kubaca di koran
Bagaimana badut-badut mengganyang kalian
Menuduh kalian sumber bencana negara (Rendra, 2013)

Fenomena ini dapat dikatakan sebagai sebuah bentuk “patologi birokrasi” yang digambarkan oleh Victor A. Thompson (dalam Batubara, 2018) sebagai sikap menyisih yang cenderung berlebihan, bentuk perlawanan terhadap adanya perubahan, serta sikap desakan yang picik oleh pihak pemerintah atas hak dari adanya otoritas dan juga status. Bentuk kesewenang-wenangan itu biasanya dilakukan para pejabat atas dorongan kekuasaan yang telah mereka miliki dan yang mereka coba pertahankan. Mereka seakan-akan memolitisasi kehadiran tempat-tempat prostitusi dan para pekerjanya (Irmaniati, 2018). Tanpa mereka pedulikan, tindakan sewenang-wenang pejabat itu memiliki dampak yang besar bagi beberapa pihak, terutama dalam hal ini para pekerja seks.

Ironisnya, pihak-pihak yang membuat kebijakan untuk menghapus tempat prostitusi tanpa disertai solusi ini adalah pihak yang juga pernah “mencoba” masuk ke dalam dunia prostitusi dan justru menjadikan itu sebagai hal yang lumrah. Untuk itu, Rendra menganjurkan kepada para pekerja seks, kepada teman-temannya untuk menaikkan tarif dan juga melakukan mogok mereka agar “pihak-pihak” tersebut menjadi bingung sendiri. Dengan demikian, karena mereka telah terbiasa dan tidak lagi dapat menahan nafsu mereka, mereka akan berzina dengan kerabat mereka sendiri. Seperti yang tergambar dalam kutipan berikut.

Naikkan tarifmu dua kali
Dan mereka akan klabakan
Mogoklah satu bulan
Dan mereka akan puyeng
Lalu mereka akan berzina
Dengan isteri saudaranya (Rendra, 2013)

Di saat pemerintah berani mengambil kebijakan untuk membubarkan tempat-tempat prostitusi, seharusnya mereka juga memberikan solusi yang sejalan atas dampak yang mungkin akan dibebankan kepada para pekerja seks yang terlibat di dalamnya. Kebijakan yang berani diambil pemerintah tanpa adanya solusi yang ditawarkan malah akan membuat tatanan di masyarakat menjadi tidak seimbang. Kondisi tidak seimbangnya tatanan dalam masyarakat ini justru bisa menimbulkan permasalahan-permasalahan lainnya di kemudian hari, seperti misalnya muncul tindak kriminalitas karena kondisi perekonomian yang memprihatinkan dan sulitnya mendapatkan lapangan pekerjaan yang berujung pada meningkatnya jumlah pengangguran. Hal ini, tergambar pada kutipan berikut.

Revolusi dewa-dewa
Tak pernah menghasilkan
Lebih banyak lapangan kerja
Bagi rakyatnya
Kalian adalah sebahagian kaum penganggur yang mereka ciptakan
(Rendra, 2013)

Fenomena prostitusi sebagai wujud patologi sosial ini muncul karena para pekerja seks melakukan pekerjaannya tanpa ada pilihan lain atas dorongan kondisi perekonomian mereka.

Mereka tetap memilih untuk bergelut di dalam pekerjaan itu meskipun banyak masyarakat yang menganggap kontra dan ada yang cenderung menghina kehadiran mereka. Sangat terbatasnya jumlah lapangan pekerjaan yang ada di masyarakat, banyaknya masyarakat yang membutuhkan lapangan pekerjaan, dan juga bisa jadi kurangnya keterampilan yang dimiliki masyarakat membuat kesempatan kerja semakin sempit. Isu ini juga yang coba diangkat Rendra dalam puisinya.

Kalian tak pernah bisa bilang 'tidak'
Lantaran kelaparan yang menakutkan
Kemiskinan yang mengekang
Dan telah lama sia-sia cari kerja
Ijazah sekolah tanpa guna
Para kepala jawatan
Akan membuka kesempatan
Kalau kau membuka kesempatan
Kalau kau membuka paha (Rendra, 2013)

Adanya wujud-wujud patologi sosial berupa prostitusi di masyarakat itu dapat disebabkan, salah satunya, oleh ketimpangan sosial yang muncul. Gaya hidup yang tinggi, atau bahkan tuntutan kebutuhan primer yang tidak diimbangi oleh ketersediaan lapangan pekerjaan yang layak membuat hal ini terjadi. Pada dasarnya, fenomena ini kembali lagi kepada pembahasan mengenai kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan pemerintah sebagai pihak tertinggi yang memiliki kewenangan. Namun, sayangnya hal tersebut belum mampu ditanggulangi sepenuhnya hingga saat ini. Bahkan, justru pemerintahlah yang memicu terjadinya fenomena tersebut. Tentunya permasalahan ini merupakan permasalahan yang serius dan harus segera dituntaskan dari akarnya, dimulai dari pemerintah itu sendiri. Apabila tidak segera diatasi, bukan tidak mungkin di kemudian hari permasalahan ini akan memunculkan patologi sosial yang lebih kompleks.

3.2. Bentuk-Bentuk Patologi Sosial dalam Puisi *Sajak Karya Subagio Sastrowardoyo*

Puisi yang berjudul *Sajak* karya Subagio Sastrowardoyo merupakan salah satu puisi yang terdapat dalam buku himpunan puisi yang berjudul *Simfoni Dua* yang terbit pada 1986 dan diterbitkan oleh penerbit Balai Pustaka. Melalui bait dalam puisi-puisinya pengarang mencoba untuk menyajikan lukisan kehidupan kemiskinan yang dialami oleh sebuah keluarga. Dalam puisi ini terdapat sebuah ironi kemiskinan yang disadari atau tidak ternyata menjadi permasalahan yang semakin akrab dalam kehidupan masyarakat sehingga dalam puisi ini tampak adanya patologi sosial yang coba disampaikan oleh pengarang.

Patologi sosial merupakan permasalahan sosial yang sudah mewabah dalam kehidupan. Patologi sosial ini hadir dalam kehidupan masyarakat dan dianggap sebagai sebuah keadaan yang menyimpang atau tidak seharusnya terjadi. Hal ini, sebagaimana yang dikemukakan oleh Kartini Kartono (dalam Burlian, 2016) yang mengemukakan bahwa patologi sosial merupakan segala tingkah laku yang bertentangan dengan norma kebajikan, pola kesederhanaan, stabilitas lokal, hak milik, moral, solidaritas keluarga, hidup rukun dengan tetangga, kebaikan, disiplin, serta hukum formal. Adapun, bentuk patologi sosial yang terdapat dalam puisi *Sajak* karya Subagio Sastrowardoyo salah satunya adalah terkait kemiskinan.

Kemiskinan merupakan permasalahan sosial yang memerlukan perhatian dan penanganan yang lebih lanjut. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, miskin bermakna tidak berharta serba kekurangan dan atau berpenghasilan rendah (Miskin, n.d.). Dengan demikian,

kemiskinan dapat dimaknai sebagai sebuah keadaan atau kondisi yang tidak memiliki harta, serba kekurangan, dan memiliki penghasilan yang tidak tinggi. Dalam puisi ini representasi keadaan atau kondisi hidup yang miskin digambarkan secara eksplisit sebagaimana tampak pada bait berikut ini.

Apakah arti sajak ini
Kalau anak semalam batuk-batuk,
bau vicks dan kayuputih
melekat di kelambu.
Kalau istri terus mengeluh
tentang kurang tidur, tentang
gajiku yang tekor buat
bayar dokter, bujang dan makan sehari.
Kalau terbayang pantalon
sudah sebulan sobek tak terjahit.
Apakah arti sajak ini
Kalau saban malam aku lama terbangun:
Hidup ini makin mengikat dan mengurung.
Apakah arti sajak ini:
Piraan anggerek tricolor di rumah atau
pelarian kecut ke hari akhir? (Sastrowardoyo, 1986)

Pada kutipan bait di atas, tampak adanya bentuk patologi sosial, yaitu kemiskinan. Dalam bait tersebut dapat dikatakan sebagai sebuah pandangan atau sudut pandang seorang suami yang memiliki istri dan anak. Dalam hidup mereka dilanda kesukaran ekonomi, hal ini tergambar jelas bahwa ketika malam hari anaknya sedang sakit, tetapi mereka tidak mampu untuk membawa anaknya pergi ke dokter untuk berobat dikarenakan uang yang tidak mumpuni. Dalam puisi ini pengarang mengilustrasikan kesusahan yang semakin terasa mengurung dan mengungkung kehidupan. Jangankan untuk berobat ke dokter, untuk makan sehari-hari saja sudah kesulitan. Pada akhirnya, anaknya hanya diberi obat murah yang terdapat di warung-warung kecil, sebagaimana yang tampak pada bait *anak semalam batuk-batuk, / bau vicks dan kayuputih melekat di kelambu*.

Patologi sosial yang tergambar dalam kutipan di atas dilatarbelakangi atau disebabkan oleh aspek ekonomi. Patologi sosial ini diakibatkan karena individu ataupun kelompok tidak dapat memenuhi kebutuhan hidup, yaitu berupa keadaan keluarga yang hidup jauh dari kata berkecukupan. Kemiskinan ini merupakan permasalahan sosial yang tidak kunjung habis untuk dibicarakan dan sangat memerlukan jalan keluar dengan segera atau secepat-cepatnya. Kehadiran kemiskinan dalam kehidupan masyarakat merupakan realitas ekonomi yang pada masa kini terjadi karena berbagai faktor baik dari dalam diri individu yang cenderung tidak ingin berusaha dan pasrah dengan keadaannya ataupun karena faktor dari luar diri individu itu sendiri, seperti lingkungan kehidupan sosialnya. Iriani (2007) menyatakan bahwa di masa sekarang kemiskinan lebih melekat pada kondisi tidak adanya kemampuan untuk memperoleh kebutuhan-kebutuhan baik itu dari segi fisik, sosial, dan psikologis karena faktor kesempatan dan maupun faktor keterampilan.

Kemiskinan ini harus mendapatkan penekanan dan penanganan yang serius. Hal ini karena, kemiskinan dapat menjadi induk atas terjadinya bentuk patologi sosial lain yang tentunya memberikan dampak yang merugikan dalam bagi hidup dan kehidupan manusia. Dengan lain perkataan, bahwa kemiskinan dapat menjadi akar yang terus merambat pada berbagai tindak perilaku atau permasalahan sosial yang berdampak tidak baik. Mewabahnya

tindak kriminalitas, prostitusi, korupsi serta bentuk-bentuk patologi sosial yang lain hampir sebagian besar menjual nama atas himpitan ekonomi yang tidak cukup atau kemiskinan. Sebuah keluarga yang hidup dalam kondisi miskin, pada dasarnya mempunyai pendidikan yang rendah. Hal tersebut dipicu karena keuangan yang tidak cukup ataupun seorang anak yang seharusnya sekolah terpaksa harus turut andil memikirkan tentang keberlangsungan hidup keluarganya sehingga anak itu akhirnya tidak sekolah dan memilih bekerja. Dengan kondisi fisik yang belum mumpuni dan tenaga yang dimiliki oleh anak itu juga cenderung rendah membuat upah yang diterima anak tersebut juga sedikit. Hal tersebut sesuai dengan tenaga yang dikeluarkannya dalam bekerja. Tidak berhenti sampai disitu, setelah bekerja anak tersebut akan mengalami kelelahan dan tidak berkeinginan untuk membangun hubungan atau relasi yang mungkin dapat membantunya untuk menaikkan taraf kehidupan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Iriani (2007) bahwa terbatasnya relasi sosial selain berdampak pada peluang kerja yang kecil, juga menyebabkan terhambatnya seseorang untuk mendapatkan fasilitas sosial yang maksimal. Kemiskinan ini menjadi sebuah lingkaran dan siklus hidup yang tidak ada ujungnya. Selain itu, siklus kehidupan yang demikian rumitnya akan menumbuhkan emosi yang tidak stabil dan mengarah pada kepasrahan atau keputusan. Hal tersebut, tampak pada bait kedua puisi Sajak sebagai berikut.

Ah, sajak ini,
mengingatkan aku kepada langit dan mega.
Sajak ini mengingatkan kepada kisah dan keabadian.
Sajak ini melupakan aku kepada pisau dan tali.
Sajak ini melupakan kepada bunuh diri. (Sastrowardoyo, 1986)

Pada bait di atas, tampak adanya keputusan yang tercermin. Keputusan itu merupakan keputusan yang dirasakan oleh seseorang yang dikungkung dalam hidupnya yang miskin dan berpikir untuk mengakhiri hidupnya saja. Pada dua baris terakhir tampak jelas bahwa adanya keinginan untuk mengakhiri penderitaannya dengan memenggal nyawanya sendiri, tetapi pikiran itu seolah lenyap ketika ia menulis sebuah sajak. Seperti tampak pada bait *sajak ini melupakan aku kepada pisau dan tali / sajak ini melupakan kepada bunuh diri*.

Bait di atas memberikan gambaran bahwa ketika seseorang itu telah benar-benar lelah dengan segala kesukaran yang menyimpannya, terutama dalam hal ini berkaitan dengan kondisi ekonomi yang tidak mumpuni membuat orang itu akan cenderung melakukan hal-hal yang nekat, yaitu dengan melakukan perbuatan atau hal-hal yang menyimpang dari norma yang dianggap baik dan berlaku di masyarakat. Hal tersebut yang kemudian melatarbelakangi terjadinya patologi-patologi sosial lain yang dapat merugikan ataupun mengganggu kehidupan masyarakat. Bahkan ketika seseorang individu sudah tidak kuat lagi untuk menjalani kehidupan yang demikian sulit maka jalan satu-satunya yang dapat seseorang pilih adalah dengan mengakhiri hidupnya sebagaimana tergambar dalam bait kedua puisi ini.

Berdasarkan paparan-paparan di atas maka persoalan kemiskinan menjadi hal yang sangat krusial untuk ditangani. Dalam hal ini pemerintah memiliki andil yang dominan untuk menangani permasalahan tersebut sebab hal ini berkaitan dengan kewajiban sebuah negara kepada warga negaranya untuk memenuhi kebutuhan hidup serata menjamin keberlangsungan dan kesejahteraan hidup warga negaranya. Hal ini menjadi pekerjaan yang sulit untuk pemerintah mengingat jumlah penduduk Indonesia yang banyak dan tingkat kemiskinan yang masih tinggi. Dilansir dari laman Badan Pusat Statistik (2021) persentase penduduk miskin di

Indonesia pada Maret 2021 sebesar 10,14 persen dengan jumlah penduduk miskin sebanyak 27,54 juta orang. Jumlah ini merupakan jumlah yang masih tergolong besar dan menjadi tugas yang berat yang harus diemban oleh pemerintah. Dengan demikian, permasalahan kemiskinan ini memerlukan jalan keluar yang dan perlu untuk upaya untuk melakukan penekanan angka kemiskinan di negara kita.

Pada hakikatnya, upaya penanganan persoalan kemiskinan di Indonesia telah tertulis dalam UU Pasal 34 tahun 1945. Selain itu, pemerintah telah melakukan upaya-upaya dan kebijakan-kebijakan sosial yang ditujukan untuk meminimalisasi dan menangani kemiskinan di negara ini meskipun pada kenyataannya tingkat kemiskinan di negara ini masih belum dapat ditekan secara drastis. Mengingat bahwa kemiskinan merupakan persoalan yang esensial untuk terus ditekan sebab apabila dibiarkan di angka yang tetap tinggi akan menyebabkan hal-hal yang dapat membahayakan negara ini sendiri. Kamal (2017) menyatakan bahwa kemiskinan dan kesenjangan pendapatan yang luar biasa dapat mengakibatkan hadirnya ketimpangan dalam masyarakat. Dengan demikian, permasalahan kemiskinan ini menjadi penting untuk terus diminimalisasi agar kehidupan masyarakat dapat berjalan dengan baik dan tindak perilaku atau bentuk-bentuk patologi sosial lain, seperti kriminalitas, korupsi, perjudian, prostitusi dan lain sebagainya tidak terjadi lagi. Hal ini karena apabila patologi sosial tersebut terus mewabah dalam kehidupan sosial tentu akan memberikan dampak kerugian bagi masyarakat bahkan dapat mengakibatkan hilangnya nyawa seseorang.

4. Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* karya W.S. Rendra dan puisi *Sajak* karya Subagio Sastrowardoyo terdapat bentuk-bentuk patologi sosial di dalamnya. Bentuk-bentuk patologi sosial tergambar pada bait-bait dalam kedua puisi. Patologi sosial dalam puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* karya W.S. Rendra antara lain, yaitu kemiskinan, ketimpangan sosial, pelacuran atau prostitusi, dan tindakan sewenang-wenang dari pemerintah. Sementara itu, dalam puisi *Sajak* karya Subagio Sastrowardoyo bentuk patologi sosial, yaitu kemiskinan. Kemiskinan tersebut menjadi faktor induk adanya bentuk-bentuk patologi sosial yang lain, seperti bunuh diri.

Puisi *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* karya W.S. Rendra dan puisi *Sajak* karya Subagio Sastrowardoyo ini dapat dijadikan sebagai solusi alternatif sebagai pengingat atau refleksi bagi masyarakat agar dapat memperoleh pengetahuan yang lebih dalam terkait patologi sosial yang mewabah dalam kehidupan masyarakat. Hal ini karena patologi sosial merupakan permasalahan yang akrab dalam kehidupan masyarakat dan apabila dibiarkan terus mewabah akan memberikan dampak yang merugikan bagi masyarakat itu sendiri. Dengan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat dan implikasi terhadap penanggulangan masalah patologi sosial seperti yang telah dipaparkan sebelumnya. Implikasi yang dimaksud adalah dapat berupa kebijakan-kebijakan yang diambil oleh pemerintah dalam menangani patologi sosial dalam kehidupan masyarakat.

Daftar Rujukan

- Alim, Z., Iskandar, M., & Lestari, S. U. (2019). Woman's rebellion in WS. Rendra's *Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta* poem: Feminism approach. *Jurnal Komposisi*, 4(1), 41-48. Retrieved from http://ejournal.unira.ac.id/index.php/jurnal_komposisi/article/view/586

- Ayuseptiwi, Y. M., & Widiati, N. (2021). Patologi sosial dalam kumpulan cerpen karya narapidana perempuan dan pemanfaatannya sebagai alternatif sumber bahan ajar apresiasi sastra Di SMA. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(8), 1065–1080. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i82021p1065-1080>
- Badan Pusat Statistik. (2021). Persentase penduduk miskin Maret 2021 turun menjadi 10,14 persen. Retrieved from <https://www.bps.go.id/pressrelease/2021/07/15/1843/persentase-penduduk-miskin-maret-2021-turun-menjadi-10-14-persen.html>
- Batubara, D. (2018). *Patologi birokrasi dalam implementasi kebijakan absen elektronik sidik jari (finger print) di dinas perdagangan kota Medan* (Undergraduate thesis, Universitas Sumatera Utara, Medan). Retrieved from <https://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/6156/140903011.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Burlian, P. (2016). *Patologi sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Damono, S. D. (1978). *Sosiologi sastra sebuah pengantar ringkas*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Hae, Z. (2013). Pembicaraan ringkas puisi-puisi Subagio Sastrowardoyo. *Poetika Jurnal Ilmu Sastra*, 1(2), 87–96. Retrieved from <https://jurnal.ugm.ac.id/poetika/article/view/10390/7843>
- Iriani, N. (2007). Kemiskinan: Ibu kandung patologi sosial. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 3(2), 8–15. Retrieved from <https://journals.ums.ac.id/index.php/indigenous/article/view/4597>
- Irmaniati. (2018). Analisis pesan moral yang terkandung dalam puisi Bersatulah Pelacur-Pelacur Kota Jakarta karya W.S Rendra. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(2). Retrieved from <https://journal.uncp.ac.id/index.php/onoma/article/view/931>
- Kamal, S. (2017). *Patologi kemiskinan (Studi fenomenologi pada komunitas Inong Balee kota Langsa)* (Doctoral thesis, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan). Retrieved from <http://repository.uinsu.ac.id/4328/>
- Miskin. (n.d.) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Retrieved from <https://kbbi.web.id/miskin>
- Nasution, H. A. (2019). *Patologi sosial dan pendidikan Islam keluarga*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Pratiwi, D. A., Safitri, I., & Farika, L. (2018). Kritik sosial dalam kumpulan puisi W.S Rendra: Kehidupan masyarakat di Indonesia. *Cakrawala Linguista*, 1(2), 59–67. doi: <http://dx.doi.org/10.26737/cling.v1i2.874>
- Rendra, W. S. (2013). *Blues untuk Bonnie*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sastrowardoyo, S. (1986). *Simfoni Dua*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, Y. K., & Karkono. (2021). Patologi sosial dalam novel Dua Garis Biru karya Lucia Priandarini. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(3), 343–355. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i32021p343-355>
- Yuliani, R. (2014). *Kajian patologi sosial kumpulan puisi potret pembangunan dalam puisi karya Rendra* (Undergraduate thesis, Universitas Jember, Jember). Retrieved from <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/25883>

Making Stop Motion Animation Advertising CV Tan Chocolate for Social Media Branding

Perancangan Animasi *Stop-Motion* Iklan CV Tan Chocolate untuk *Branding* Sosial Media

Dendy Caesar Firmansyah, Andy Pramono*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: andy.pramono.fs@um.ac.id

Paper received: 9-11-2021; revised: 6-1-2022; accepted: 14-1-2022

Abstract

Tan Chocolate is a CV company which is engaged in custom chocolate culinary. Customers can submit their desired shape of chocolate, so it can adjust to customer needs. The marketing of this product is done through CV Tan Chocolate's own social media and is in the process of being developed. To expand this culinary marketing, CV Tan Chocolate maximizes its marketing in many ways, such as by creating advertisements. Currently, advertising is an example of a mass communication tool that is widely used by users in the modern era. The use of animation in advertising has become one of the most frequently used options in recent years. The definition of animation itself is a series of images that make up a movement. Chocolate is one of the most popular foods liked by people of any age. Many people who are involved in the chocolate business have started doing many innovations to attract customers. The method used is a qualitative method, namely, to assess an animated film that has been made and its approach through animation that has been made. This research aims to develop local businesses so that they can do promotions using advertisements with animated media. This is done because there are still many people who do promotions by using only photos. The process and results of this research used methods that are easy to be used as references by the public and further research.

Keywords: animation, stop motion, advertising, branding

Abstrak

Tan Chocolate merupakan sebuah perusahaan CV yang bergerak di bidang kuliner coklat custom. Pelanggan dapat mengajukan bentuk coklat yang diinginkan, sehingga bisa menyesuaikan dengan kebutuhan pelanggan. Pemasaran produk ini dilakukan melalui sosial media CV Tan Chocolate sendiri, dan sedang proses pengembangan. Untuk memperluas pemasaran kuliner ini, CV Tan Chocolate memaksimalkan pemasarannya dengan banyak cara seperti dengan membuat iklan. Saat ini iklan merupakan contoh satu dari alat komunikasi massa yang banyak digunakan oleh pengguna pada era modern. Penggunaan animasi dalam dunia periklanan sudah menjadi salah satu bidang yang paling sering digunakan selama beberapa tahun terakhir. Pengertian dari animasi sendiri adalah sebuah rangkaian gambar yang membentuk gerakan. Cokelat merupakan salah satu makanan yang paling digemari di berbagai lapisan masyarakat. Banyak orang yang terjun pada bisnis coklat ini mulai melakukan banyak inovasi untuk menarik pelanggannya. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, yaitu untuk penilaian sebuah film animasi yang telah dibuat dan pendekatannya melalui animasi yang sudah dibuat. Penelitian ini dibuat bertujuan untuk mengembangkan usaha masyarakat agar dapat melakukan promosi menggunakan iklan dengan media animasi. Hal ini dilakukan karena masih banyak masyarakat yang melakukan promosi dengan menggunakan foto saja. Dari proses dan hasil penelitian ini menggunakan metode dan proses yang mudah untuk dijadikan referensi oleh masyarakat maupun penelitian selanjutnya.

Kata kunci: animasi, *stop motion*, iklan, *branding*

1. Pendahuluan

Tan Chocolate merupakan sebuah perusahaan berbentuk CV yang bergerak di bidang kuliner makanan manis yaitu coklat yang bisa di custom. Pelanggan dapat mengajukan bentuk coklat yang diinginkan, sehingga bisa menyesuaikan dengan kebutuhan pelanggan. Hal ini merupakan salah satu bentuk inovasi baru yang ditawarkan oleh CV Tan Chocolate yang memang sedang terkenal di kalangan masyarakat hingga saat ini. Pemasaran produk ini dilakukan melalui sosial media CV Tan Chocolate sendiri, dan sedang proses pengembangan. Untuk memperluas pemasaran usaha kuliner ini, CV Tan Chocolate memaksimalkan pemasarannya, dengan berbagai cara contohnya dengan membuat iklan.

Saat ini iklan merupakan contoh satu dari alat komunikasi massa yang banyak digunakan oleh pengguna pada era modern. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), iklan adalah pemberitahuan kepada banyak orang tentang suatu barang atau jasa. Unsur-unsur periklanan meliputi gambar, gerakan, dan suara. Pada umumnya iklan disebarakan melalui media massa contohnya televisi, radio, surat kabar dan internet.

Kita bisa melihat iklan itu sebagai sebuah cara berkomunikasi, proses sosial ekonomis, proses pemasaran, proses hubungan masyarakat, ataupun proses informasi persuasi. Menurut Morden (1991), periklanan digunakan untuk menciptakan kesadaran dasar suatu produk atau jasa di benak konsumen potensial dan untuk menghasilkan pengetahuan tentang suatu produk atau jasa. Menurut penelitian Aldila dan Pramono (2021) film dapat dijadikan sebagai sarana pengembangan wawasan, ilmu dan promosi.

Etzel, Walker, dan Stanton (1997) menulis bahwa iklan memiliki empat jenis karakter, yaitu pesan visual atau verbal, identifikasi untuk sponsor, penyimpanan dalam media, serta pembayaran sponsor dalam pesan media. Media adalah pengantar yang digunakan untuk memberikan informasi dari pengirim kepada penerima (Hidayat, Wardhana, & Rini, 2019). Penggunaan laptop dan komputer sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat modern saat ini. Dengan memanfaatkan hal tersebut, banyak pihak yang melakukan terobosan di bidang tertentu, seperti membuat iklan berupa produk/jasa, atau promosi daerah dengan cara online supaya dapat lebih menjangkau khalayak luas. Penggunaan animasi dalam dunia periklanan sudah menjadi salah satu bidang yang paling sering digunakan selama beberapa tahun terakhir.

Penggunaan iklan dengan media animasi dapat menimbulkan banyak efek daripada penggunaan iklan dengan media manusia. Pengertian dari animasi sendiri adalah sebuah rangkaian gambar yang membentuk gerakan. Animasi adalah sederet gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi menunjukkan ilusi gerakan dengan menampilkan urutan gambar yang berubah secara progresif dengan kecepatan tinggi. Animasi dipergunakan untuk menggambarkan pergerakan suatu objek. Animasi menunjukkan objek tetap atau statis yang dapat bergerak dan gambar tampak hidup. Animasi multimedia adalah proses pembentukan gerakan dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek dan filter, gerakan transisi, suara yang selaras dengan gerakan animasi (Suheri, 2006).

Beberapa kelebihan dari animasi jika dibandingkan dengan media lain adalah animasi mempunyai keandalan untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Animasi sendiri, banyak digemari karena memiliki karakter yang lucu, penuh warna, dan memiliki alur cerita yang menarik (Hidayat dkk., 2019). Menurut Kemp dan Dayton (1985) menjelaskan bahwa media animasi memiliki berbagai macam keunggulan, salah satunya adalah dapat diakses

dimana saja dan kapan saja (Hidayat dkk., 2019). Dalam proses perancangan pembuatan iklan dengan media animasi, dapat dilakukan penelitian yang memberikan konsep dan bentuk yang dekat dengan realitas kehidupan sehari-hari, untuk menyampaikan produk yang bermakna (Pramono, Pujiyanto, Puspasari, & Dhanti, 2021).

Stop motion merupakan sebuah metode pembuatan animasi tradisional. Metode yang digunakan untuk membuat stop motion ini adalah dengan teknik fotografi untuk pengambilan objek gambarnya (Wijayanto, 2014). Objek yang diambil dapat berupa boneka, gambar, model, atau bahan yang diperlukan dalam pembuatannya yang disesuaikan dengan tujuan pembuatan animasi stop motion ini. Media tersebut akan berbentuk berupa deretan gambar yang dibuat seperti hidup, dengan cara dipindahkan secara perlahan-lahan dan pada setiap gerakannya akan direkam dengan kamera foto yang kemudian hasilnya disusun secara berurutan. Hasil yang terlihat dari jenis video animasi stop motion adalah gerakan pada video yang memberikan kesan patah-patah.

Coklat merupakan salah satu makanan yang banyak digemari di berbagai kalangan. Banyak orang yang terjun pada bisnis coklat ini mulai melakukan banyak inovasi untuk menarik pelanggannya. Seperti, dengan membuat coklat dengan berbagai macam warna, membuat coklat dengan bentuk-bentuk yang menarik, dan memberikan varian rasa yang berbagai macam. Tidak jarang juga memadu padankan coklat dengan biji – bijian, seperti kacang tanah, kacang mete, kacang almond, kismis dan lain lain. Salah satu inovasi yang dilakukan oleh pebisnis coklat ini adalah dengan memberikan pelayanan yang sering disebut dengan “Coklat Custom” atau pembeli dapat meminta warna, bentuk, dan rasa pada coklat yang dipesannya sesuai yang mereka inginkan.

Branding merupakan sebuah upaya atau usaha memperkuat merek produk ataupun jasa. Istilah branding berasal dari kata brand yang artinya merek. Merek sendiri berfungsi sebagai pembeda dengan kompetitor lain yang menawarkan barang atau jasa yang sama. Salah satu kunci sukses dalam meningkatkan branding pada suatu produk atau jasa adalah menggunakan sosial media. Penggunaan media sosial untuk branding dapat berdampak besar untuk sebuah perusahaan. Salah satunya adalah dapat merubah pola konsumtif media yang membuat fokus perusahaan teralihkan dari produk ke orang, dan dari pengiriman informasi menjadi ke pertukaran informasi. Membangun sebuah sistem mulai sistem internal dan eksternal menjadi penting dalam sebuah industri (Puspasari, Ardani, Stephanus, & Pramono, 2019).

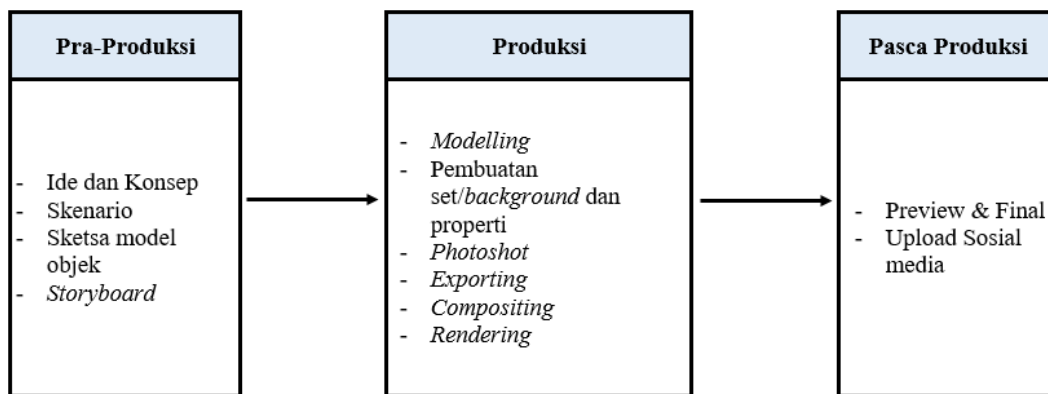
Konsumen akan menggunakan merek untuk menjadikan sumber informasi terkait produk yang akan dibeli saat berbelanja, terutama melalui media internet. Dengan begitu, mereka telah mampu memfasilitasi penerimaan penjualan online oleh konsumen (Ward & Lee, 2000). Memanfaatkan media sosial adalah salah satu cara setiap masyarakat dalam berbagi informasi dan berkomunikasi. Pengertian dari sosial media itu sendiri adalah sebuah media online yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk berinteraksi seperti berpartisipasi, maupun berbagi. Selain itu, ada pendapat lain yang mengemukakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Tujuan dari dibuatnya karya ini adalah untuk membantu mengembangkan pemasaran CV Tan Chocolate melalui iklan dalam bentuk video animasi stop motion. Selain itu, untuk mengedukasi masyarakat bahwa bisa menggunakan video animasi stop motion sebagai media

iklan di media sosial. Kemudian, dengan dibuatnya karya ini bisa sebagai pengembangan animasi stop motion untuk pelaku usaha. Tujuan lain dari pembuatan karya ini adalah untuk memberikan inspirasi kepada pengusaha UMKM yang sedang berkembang untuk memasarkan produknya dengan melalui video animasi terutama video animasi stop motion.

2. Metode

Metode yang digunakan pada perancangan karya ini adalah dengan mengumpulkan referensi dan literasi. Sehingga jenis data yang digunakan pada perancangan adalah data kualitatif dan dengan menggunakan pendekatan animasi yang sudah dibuat. Alasan dari penggunaan jenis data kualitatif ini adalah dilandasi dari kekuatan narasi, dan juga ditinjau langsung di lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan mengumpulkan data dan diambil berdasarkan informasi yang telah diproses secara mendalam.



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan

Dalam perancangan iklan animasi stop motion CV Tan *Chocolate* untuk *branding* di media sosial ini terdapat 3 tahapan produksi yaitu dimulai dari tahap pra-produksi, tahap produksi, dan yang terakhir adalah tahap pasca produksi. Tahap pra produksi merupakan suatu tahap perencanaan dalam mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat animasi dengan baik. Pada tahapan ini merupakan tahap untuk merencanakan mulai dari menentukan tema, yang kemudian dikembangkan menjadi sinopsis, setelah menjadi sinopsis dikembangkan lagi menjadi *storyline*, sampai akhirnya ke tahap *animatic*.

Kemudian masuk pada tahap produksi. Pada tahap ini dilakukan pemrosesan pembuatan video dari bahan objek yang sudah disiapkan agar ide atau sinopsis yang telah direncanakan dapat terealisasi. Proses yang dilakukan pada tahap ini adalah mulai dari pembuatan objek yang dibutuhkan, kemudian pengambilan gambar yang disesuaikan dengan pergerakan. Pada proses pengambilan gambar ini yang membutuhkan waktu yang cukup lama, dan harus berhati-hati. Dibutuhkan ketelitian dan ketelatenan dalam proses pengambilan gambar ini. Pada proses pengambilan gambar juga membutuhkan patokan, dan yang dijadikan patokan pada setiap pergerakannya adalah dengan memanfaatkan *storyboard* yang sudah dibuat.

Pengambilan gambar dilakukan secara hati-hati dan runtut, dan dilakukan dengan memindahkan satu per satu objek dengan disesuaikan terhadap gerakan yang diinginkan. Setelah proses pengambilan gambar, yang dilakukan selanjutnya adalah memindahkan hasil pengambilan gambar ke perangkat yang mendukung untuk dilakukan pengeditan. Setelah itu maka yang dilakukan selanjutnya adalah menggabungkan semua gambar yang telah dilakukan.

Penggabungan gambar dilakukan secara berurutan sesuai dengan alur cerita yang sudah dibuat. Pada tahap ini juga dilakukan koreksi warna dan pencahayaan pada gambar yang sudah diambil, supaya video yang dihasilkan nanti dapat terlihat dengan selaras, dan tidak terlalu mencolok di mata.

Pada proses penggabungan gambar ini, selain mengoreksi warna dan cahaya pada gambar juga dilakukan penambahan audio, baik audio narasi maupun audio backsound. Audio backsound ditambahkan sebagai audio pendukung, sehingga. Bisa juga ditambahkan efek-efek yang mendukung video. Kemudian masuk pada tahap pasca produksi, yang dilakukan pada proses ini adalah dengan meninjau kembali hasil video yang telah dibuat. Diperiksa kembali apakah ada kesalahan atau kekurangan pada video. Jika dirasa cukup dan tidak perlu dilakukan perbaikan ulang, maka video siap untuk dipublikasikan di media sosial.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Tahap Pra-Produksi

Tahap pra produksi merupakan suatu tahap perencanaan dalam mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat animasi dengan baik. Tahap pra produksi menjadi sangat penting dalam menyiapkan data utama maupun data pendukung dalam sebuah project (Pramono & Puspasari, 2017). Pada tahapan ini merupakan tahap untuk merencanakan mulai dari tema, tema dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan seperti barang atau jasa yang akan kita promosikan. Setelah menentukan tema, maka tema yang telah ditentukan tersebut akan dikembangkan menjadi sinopsis.

Sinopsis disusun sesuai dengan tema dan memperhatikan alur cerita yang akan dibawakan untuk video animasi yang akan diproduksi. Setelah menjadi sinopsis, maka dari sinopsis tersebut dikembangkan lagi menjadi sebuah storyline. Storyline dibuat dengan gambaran yang sesuai dengan sinopsis yang telah dibuat. Kemudian setelah merancang storyline maka tahap selanjutnya adalah tahap animatic. Pada tahap ini harus sudah memperkirakan dan mempersiapkan elemen apa saja yang akan dibutuhkan. Selain itu juga membutuhkan persiapan yang sangat matang untuk tahap ini dan tahap-tahap selanjutnya.

Pada tahap ini yang pertama dibutuhkan adalah ide dan konsep. Untuk mendapatkan ide dan konsep yang menarik dan sesuai mungkin membutuhkan waktu yang cukup lama, dan membutuhkan lebih banyak tenaga untuk mencari referensi. Sehingga, disarankan saat mencari ide, sebaiknya untuk tetap berada pada kondisi yang baik secara mental maupun fisik. Tidak sedikit para kreator bepergian untuk mendapatkan ide di luar tempat ia tinggal. Ketika sudah mendapatkan ide untuk alur cerita yang akan dibawakan, tahap selanjutnya adalah dengan menuliskan naskah dan alur cerita untuk video tersebut.

Fungsi naskah pada produksi video ini adalah untuk menjadi landasan dalam sebuah video, supaya video dapat dipahami para penonton. Selain itu, naskah juga berfungsi sebagai suatu arah atau direction dalam sebuah pembuatan video. Naskah akan digunakan sebagai dokumen ketika sedang melakukan pembuatan video. Kreator harus mematuhi isi dari naskah beserta alur ceritanya yang telah dituangkan di dalamnya. Kemudian fungsi utama dari naskah adalah sebagai suatu acuan yang digunakan untuk mewujudkan ide, gagasan, maupun cerita yang berada di dalam naskah bisa menjadi sebuah video yang komunikatif.

Setelah membuat naskah, maka langkah selanjutnya adalah dengan membuat storyboard. Storyboard secara sederhana adalah papan cerita. Namun storyboard juga

memiliki arti yang luas yaitu sebuah serangkaian sketsa gambar yang digunakan untuk menggambarkan alur cerita yang sudah dibuat. Sketsa pada storyboard harus disusun secara berurutan, untuk menggambarkan perubahan penting dari suatu adegan maupun aksi dalam pengambilan gambar.

Storyboard berfungsi sebagai penggambaran alur cerita, dimulai dari awal cerita hingga akhir cerita. Storyboard juga berfungsi untuk perencanaan proses pengambilan gambar agar lebih terstruktur. Sehingga untuk memudahkan proses pengambilan gambar, maka storyboard dijadikan pedoman mulai dari proses produksi hingga proses pengeditan supaya hasilnya sesuai dengan yang telah disusun. Manfaat dari storyboard sendiri adalah untuk mengorganisir proses pengambilan gambar, memudahkan proses pembuatan dan pemahaman alur cerita, dan dapat digunakan untuk mengetahui apabila terjadi kesalahan.

3.2 Tahap Produksi

Tahap Produksi merupakan tahap dari seluruh perencanaan yang telah dilakukan pada tahap pra produksi mulai dilaksanakan. Seluruh materi yang telah dikumpulkan di tahap pra produksi ini akan dikerjakan sesuai dengan urutan pengerjaan. Selanjutnya yang dilakukan supaya ide dapat direalisasikan sesuai dengan tujuan awalnya adalah dengan membuat video animasi yang sesuai dengan skenario yang telah disusun. Pada tahap ini, yang dilakukan pertama adalah dengan membuat dan menyiapkan material yang diperlukan seperti objek, dan latar belakang.

Objek – objek yang dibutuhkan akan dibuat menggunakan aplikasi atau software editor gambar. Bisa menggunakan photoshop, atau corel draw. Bisa juga menggunakan aplikasi atau software lainnya yang dikuasai. Pembuatan objek tidak hanya objek utama saja, namun juga membuat objek pendukung. Objek pendukung dibuat untuk menambah kesan secara visual, Menurut Novica, Pramono, Samodra, Wardhana, dan Hidayat (2020), bahwasannya Perancangan gaya visual dalam sebuah karya akan mendukung pencapaian tujuan dari media. Sehingga tampilannya nanti tidak terlalu monoton dan lebih bervariasi. Setelah objek sudah jadi, maka objek akan dicetak di kertas, untuk jenis kertas dapat menyesuaikan saja. Setelah dicetak di kertas, objek dipotong sesuai dengan bentuknya.

Setelah objek-objek yang dibutuhkan sudah siap, maka tidak lupa untuk menyiapkan alat yang diperlukan, seperti kamera beserta memory card, lighting, sound yang akan ditambahkan di video, tripod, dan lain lain. Setelah alat dan bahan yang dibutuhkan sudah siap, maka langkah selanjutnya adalah menyusun alat dan bahan sesuai dengan yang dibutuhkan. Setelah itu, untuk pengambilan gambarnya akan dilakukan setelah objek disusun dan dilakukan perumpamaan, guna mengurangi kesalahan pada pengambilan gambar nantinya.

Pada saat pengambilan gambar, dilakukan dengan memindahkan objek secara perlahan-lahan. Kemudian setiap perpindahan objek akan diambil gambarnya satu per satu. Sehingga ketika penggabungan gambar saat proses editing nantinya gambar akan bergerak sesuai urutannya. Hasil video yang telah diproses nantinya akan memberikan kesan patah-patah, dan inilah keunikan sekaligus ciri khas tersendiri dari video animasi stop motion. Untuk penjelasan lebih detailnya akan dibahas di bawah ini.

Modelling

Modelling merupakan proses pembuatan model objek yang akan digunakan. Pembuatan model ini sangat penting dalam sebuah karya baik media komersial maupun nonkomersial seperti pendidikan (Pramono, Rahayuningtyas, Puspasari, & Ismail, 2020). Objek yang digunakan adalah 2D. Model yang dibuat harus mendetail dan sesuai dengan ukuran dan skala pada sketsa yang telah dibuat. Tujuan menyesuaikan ukuran dan skala pada sketsa adalah agar objek tampak ideal dan proporsional untuk dilihat (Eriza, Pramono, & Novica, 2021). Saat modelling bisa menggunakan aplikasi atau software editor gambar seperti photoshop atau corel draw atau bisa menggunakan aplikasi atau software apa saja yang dikuasai. Pada proses ini penulis menggunakan photoshop untuk membuat karakter, dan karakter yang telah dibuat kemudian di cetak di kertas. Pembuatan objek tidak hanya memadupadankan berbagai bentuk saja, namun juga memadupadankan warna.

Pemilihan warna dan tekstur sangat penting dalam pembuatan model (Pramono & Pujiyanto, 2019). Memilih warna pada objek tidak bisa sembarangan, harus dipersiapkan secara matang. Warna yang dituangkan pada objek juga harus menyesuaikan dengan realitas di kehidupan sehari – hari, supaya objek yang nampak bisa dapat diterima oleh penonton. Selain itu, penonton juga langsung mengerti, objek apa saja yang sedang ditampilkan. Setelah di cetak, karakter di potong sesuai dengan bentuk dan mengikuti garis bantu supaya karakter yang telah dipotong terlihat rapi dan berbentuk. Karakter yang dibentuk berupa typography dari nama CV Tan Chocolate, informasi dari CV Tan Chocolate seperti nomor telepon yang *dapat dihubungi, nama akun di sosial media*, bentuk produk yang ditawarkan, dan objek – objek yang lainnya. Selain itu juga membuat karakter coklatnya, dan karakter pendukung lainnya.

Pembuatan set/latar tempat (background) dan properti (environment)

Tahapan pada proses pembuatan latar belakang adalah suatu tahapan dalam perancangan visualisasi media yang mendukung dalam suatu karya, tahapan ini tergantung dengan bentuk media yang dirancang bisa berupa 2 dimensi maupun 3 dimensi (Pramono, 2015). Proses ini merupakan proses pembuatan latar atau *background* untuk pengambilan gambar dengan tujuan agar terlihat lebih realistis. Pada proses ini yang perlu dibuat antara lain pemandangan atau langit, lingkungan sekitar yang diperlukan. Properti pendukung latar juga akan dibuat 2 dimensi. Penentuan warna background juga sangat penting pada tahap ini. Jika pemilihan warna background tidak atau kurang tepat, maka video yang akan dihasilkan nanti menjadi kurang menarik. Sehingga, ada baiknya jika menggunakan background yang sesuai dengan objek atau dengan warna netral.

Jika menggunakan warna putih, sebaiknya diimbangi dengan pencahayaan yang bagus. Hal ini dilakukan supaya objek tidak terlalu terang saat proses pengambilan gambar. Memilih background yang terlalu banyak motif atau warna juga tidak disarankan, karena nanti di video akan terlihat terlalu banyak warna atau objek yang ditampilkan. Sehingga, video akan terlihat kurang menarik atau bahkan tidak nyaman untuk ditonton. Penggunaan background yang sesuai akan menambah daya tarik penonton untuk minat menonton video hingga selesai.

Pengaturan set untuk proses pengambilan gambar sangat disarankan dilakukan di sebuah ruangan yang luas dan nyaman. Hal ini perlu diperhatikan karena untuk membantu pergerakan yang leluasa ketika proses pengambilan gambar berlangsung. Selain berada di ruangan yang luas dan nyaman, juga disarankan untuk berada di ruangan yang memiliki

kapasitas cahaya yang baik. Karena dapat berpengaruh pada pencahayaan pada proses pengambilan gambar.



Gambar 2. Studio pengambilan gambar

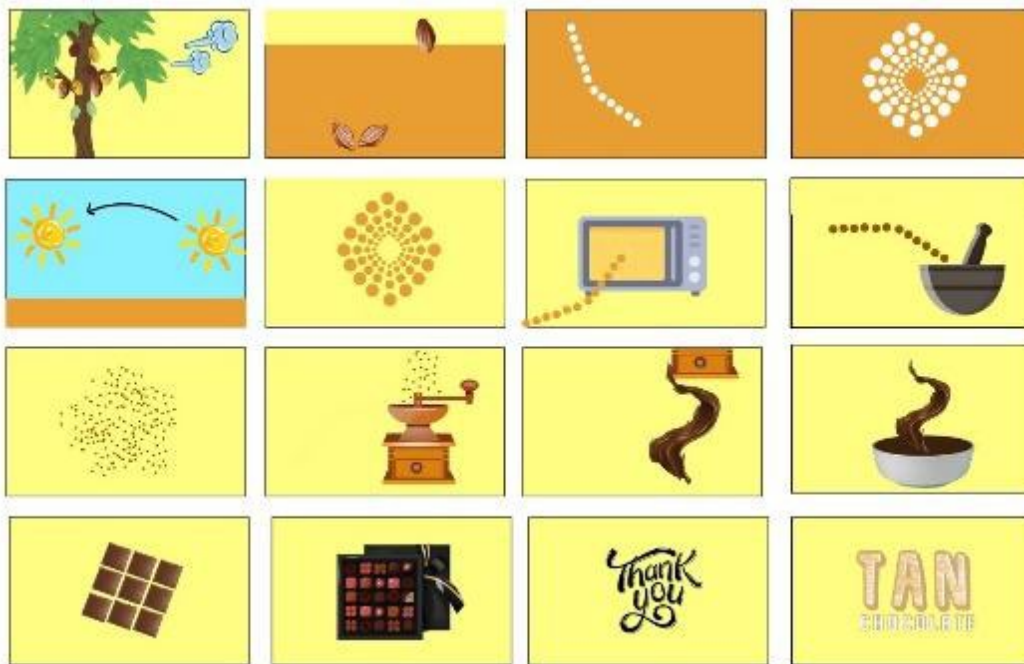
Photoshoot

Pada proses *photoshoot* merupakan tahap produksi yang dilakukan saat properti dan *background* sudah siap. Pengambilan gambar dilakukan secara berkala, disesuaikan dengan pergerakan yang telah dirancang pada storyboard dan disesuaikan dengan narasi yang telah dirancang. Alat yang akan digunakan pada tahap ini adalah menggunakan kamera, tripod, dan lighting. Kamera akan digunakan untuk pengambilan gambar. Pengambilan gambar akan dibantu dengan tripod dan lighting. Penggunaan tripod disini adalah untuk membantu menjaga ketinggian atau jarak dari objek yang akan diambil gambarnya dan supaya posisi gambar yang diambil menjadi stabil.

Pengambilan gambar yang stabil akan memudahkan saat proses pengeditan video nantinya. Selain menggunakan bantuan tripod untuk menyesuaikan jarak objek dengan kamera, pada proses ini juga membutuhkan bantuan lighting untuk pencahayaan saat pengambilan gambar. Pencahayaan disesuaikan dengan kondisi saat pengambilan gambar, ada baiknya jika pencahayaan pada objek tidak terlihat terlalu terang dan tidak terlihat terlalu gelap. Pencahayaan dapat diatur melalui lampu dari lighting maupun dari kamera, jadi keduanya saling menyesuaikan dengan kebutuhan.

Acuan dalam pengambilan gambar agar sesuai dengan alur cerita yang diinginkan juga dibutuhkan, maka acuan tersebut menggunakan storyboard yang sudah disusun. Sesuai dengan manfaat storyboard itu sendiri adalah untuk mengecek adegan yang akan diambil selanjutnya. Hal ini dilakukan untuk tetap menjaga konsistensi cerita yang sudah disusun. Kehalusan pergerakan dalam pengambilan gambar untuk animasi *stop motion* dapat

disesuaikan. Semakin halus pergerakan pada video yang diinginkan, maka pergerakan juga dipindahkan sedikit - sedikit, serta kapasitas *memori* yang dibutuhkan juga semakin besar.



Gambar 3. Storyboard



Gambar 4. Proses dan hasil akhir

Exporting

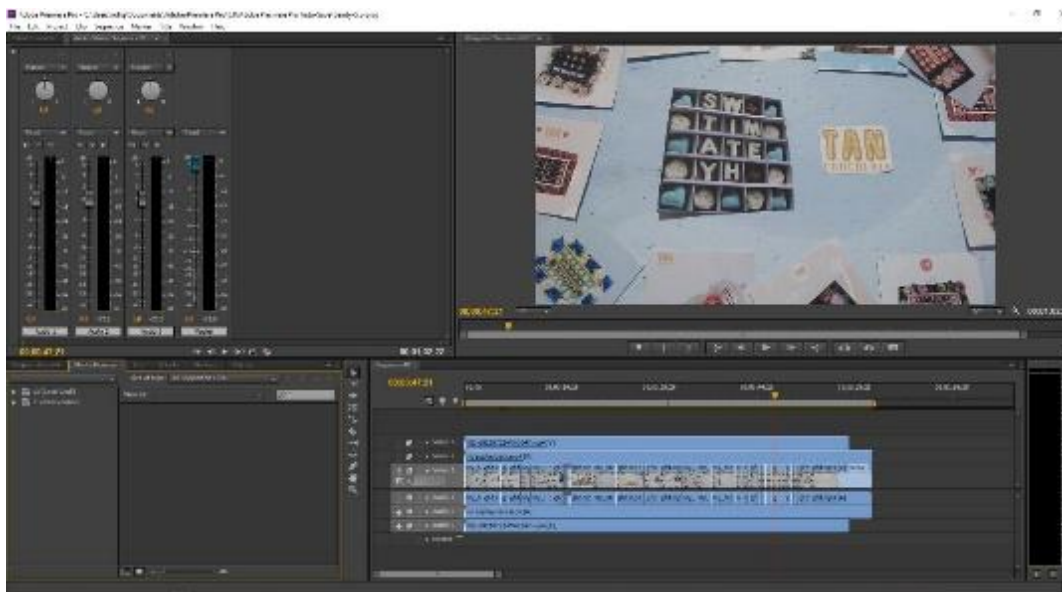
Tahap exporting yang dimaksudkan disini adalah memindahkan hasil pengambilan gambar yang telah dilakukan. Setelah melakukan proses pengambilan gambar, maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah dengan memindahkan hasil pengambilan gambar ke laptop. Kemudian dilakukan ke proses selanjutnya, yaitu pengeditan gambar atau compositing. Pada tahap ini juga dapat dilakukan pengecekan terhadap hasil pengambilan gambar yang telah dilakukan.

Untuk memudahkan penggabungan gambar yang sudah diambil, bisa dilakukan pengeditan nama pada gambar sesuai dengan urutannya. Sehingga saat pengeditan video dilakukan, dapat memudahkan input foto dengan mudah dan sudah runtut. Hasil dari pengambilan gambar tadi juga dijadikan satu folder dengan nama folder yang menyesuaikan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah kita menemukan file yang ingin di proses.

Compositing

Setelah memindahkan hasil pengambilan gambar, maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah penyusunan setiap gambar yang telah diambil menjadi satu kesatuan. Penyusunan dilakukan urut sesuai pengambilan gambar atau bisa ditinjau lagi dengan melihat storyboard. Sehingga saat penggabungan gambar, akan membentuk menjadi satu animasi sesuai dengan yang sudah direncanakan. Jika gambar yang disusun sudah sesuai urutannya maka, langkah selanjutnya adalah menambahkan file audio.

Pada proses ini dilakukan penambahan audio sesuai dengan kebutuhan. Audio dapat disesuaikan dengan video yang akan ditampilkan. Memasukkan hasil dari perekaman suara yang sesuai dengan naskah juga dilakukan pada proses ini. Penyesuaian audio dengan video juga perlu dilakukan dengan cermat. Agar video dengan audio dapat selaras. Selain memasukkan audio yang sesuai dengan naskah, juga perlu ditambahkan backsound sebagai komponen pendukung.



Gambar 5. Compositing 1

Pada proses ini juga dapat dilakukan pengaturan cahaya, apabila ada yang kurang sesuai. Pengaturan pencahayaan dilakukan supaya video yang akan dibuat menjadi sinkron secara tampilan. Ada baiknya apabila saat sebelum merender video yang sudah di edit dilakukan tinjauan kembali. Untuk memastikan pencahayaan pada video sudah pas atau belum. Kemudian mengecek komponen lainnya. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan pada video.



Gambar 6. Compositing 2

Rendering

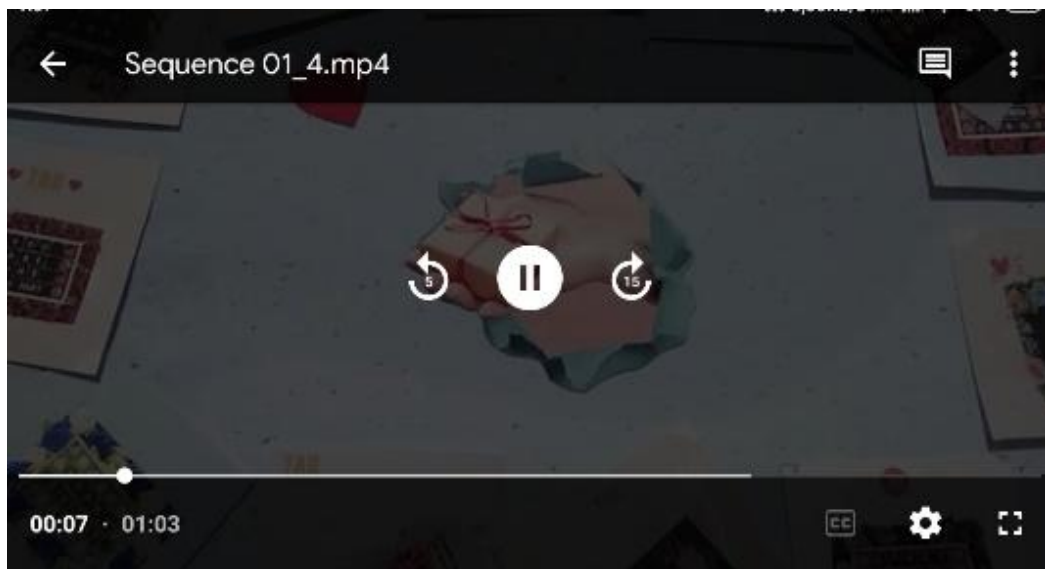
Tahap berikutnya adalah rendering, yaitu proses penggabungan atau penyatuan gambar, audio, text, dan video sehingga dapat menghasilkan video yang unik dan menarik. Pengertian lain dari rendering adalah sebuah proses yang akan menghasilkan suatu gambar atau video melalui sebuah program komputer. Hasil dari rendering nantinya adalah berupa sebuah output yang dapat dinikmati baik secara visual maupun secara auditori.

Proses rendering ini yang menentukan hasil dari pengeditan video yang sudah dilakukan. Video akan membutuhkan perbaikan apabila saat editing tidak teliti. Misal, pencahayaan yang kurang pas saat mengedit salah satu frame, maka hasilnya nanti tidak selaras. Proses rendering biasanya membutuhkan waktu yang cukup lama. Tergantung pada kualitas video yang dibuat. Saat menunggu hasil rendering biasanya perangkat perangkat harus berada di keadaan stand by. Tergantung pada aplikasi atau software yang sedang digunakan.

3.3 Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir dari pembuatan animasi stop motion. Pada tahap ini dilakukan review dan final editing. Review dilakukan untuk mengecek apakah video sudah sesuai ataukah butuh dilakukan perbaikan. Jika butuh dilakukan perbaikan maka akan dilakukan final editing untuk mengubah beberapa bagian yang dirasa perlu untuk dirubah. Kemudian, jika dirasa sudah cukup dan memuaskan maka yang dilakukan selanjutnya adalah dengan mengunggah video yang sudah siap ke media sosial. Pada tahap pasca produksi,

fase koreksi warna dihilangkan karena fase ini telah dilakukan pada tahap produksi saat mengatur pencahayaan. Pada fase pasca produksi hanya menyisakan fase compositing dan hasil akhir saja (Wardhana, Hidayat, & Rini, 2019).



Gambar 7. Review

4. Simpulan

Perancangan karya ini menghasilkan sebuah video animasi yang bertujuan untuk memasarkan produk dari CV Tan Chocolate yang kemudian di unggah di media sosial, yang bertujuan untuk menarik minat pelanggan untuk menggunakan jasa dan membeli produk dari CV Tan Chocolate ini. Untuk membuat video iklan dengan animasi stop motion yang menarik, diperlukan juga ide, alur cerita, model objek yang menarik juga.

Untuk merancang sebuah iklan berbasis animasi stop motion ini melalui beberapa tahap, yaitu mulai dari pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada kegiatan pra-produksi yang diperlukan adalah ide, alur cerita, dan skenario untuk membuat video yang runtut dan menarik. Pada proses ini merupakan proses yang penting, karena apabila alur cerita yang diambil kurang menarik dapat berpengaruh pada video saat sudah diunggah nanti. Untuk merancang pembuatan video animasi, sangat diperlukan persiapan yang matang, supaya dengan persiapan yang matang akan memudahkan proses produksi video dan saat produksi video akan menjadi lebih tenang.

Kemudian pada saat proses produksi, penulis membuat karakter sesuai dengan alur cerita yang sudah dibuat. Karakter disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga tidak lupa untuk memuat informasi dari CV Tan Chocolate. Saat sudah mulai tahap photoshoot, harus sangat

memperhatikan pergerakan dan menyesuaikan karakter yang sudah disusun sesuai dengan alur cerita. Di sini sangat membutuhkan ketelitian yang cukup, untuk menghindari apabila ada yang terlewat, terulang atau kesalahan yang lain.

Setelah itu, memasuki tahap pasca produksi. Pada tahap ini yang dilakukan adalah mereview video yang sudah dirender untuk mengecek ulang apakah video sudah sesuai atau belum sesuai. Jika ada kesalahan pada video dapat dilakukan pengeditan ulang untuk membenahi kesalahan pada video tersebut. Untuk kecepatan per framanya bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Jika tidak ada yang dibenahi maka video dapat diunggah ke sosial media ataupun disimpan di media lain.

Kekurangan pada perancangan ini adalah cetakan pada karakter yang kurang bagus, sehingga saran untuk perancangan kedepannya bisa lebih diperhatikan lagi ketika mencetak karakter. Selain itu, kelemahan dari video stop motion ini adalah membutuhkan ruang memori yang besar, karena gambar yang diambil akan semakin banyak jika ingin pergerakan semakin halus.

Sangat jarang ditemui pelaku usaha untuk menggunakan video animasi stop motion mengklankan produk atau jasanya. Padahal biaya produksi untuk pembuatan stop motion sendiri bisa dikatakan sangat terjangkau. Apalagi, untuk pelaku usaha UMKM yang memiliki keterbatasan pada modal. Produksi video animasi stop motion sendiri bisa dilakukan sendiri, bahkan sudah ada aplikasi pendukung yang mudah untuk digunakan untuk memproduksi video animasi stop motion.

Daftar Rujukan

- Aldila, I., & Pramono, A. (2021). Design of short film “Si Tintin” and effectiveness in delivering messages regarding the COVID-19 health protocol. *KnE Social Sciences*, 5(3), 168–176. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v5i3.8537>
- Eriza, M. H., Pramono, A., & Novica, D. R. (2021). Augmented Reality character Topeng Malang Dewi as an effort to improve the quality of student learning media. *KnE Social Sciences*, 5(3), 258–265. doi: 10.18502/kss.v5i3.8548
- Etzel, M. J., Walker, B. J., & Stanton, W. J.. (1997). *Marketing* (11th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Hidayat, I. K., Wardhana, M. I., & Rini, D. R. (2019). Animation as an educational media to learn colors and shapes for toddlers. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 255, 183–187. doi: <https://doi.org/10.2991/icade-18.2019.42>
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and producing instructional media* (5th ed.). New York: Harper & Row Publisher.
- Morden A. R. (1991). *Elements of marketing*. London: D.P. Publication Ltd.
- Novica, D. R., Pramono A., Samodra, J., Wardhana, M. I., Hidayat, I. K. (2020). Visual style transformation of Wayang Topeng Malang as urban toy design inspiration. *International Journal of Innovation, Creativity and Change (IJICC)*, 10(10), 135–146. Retrieved from https://www.ijicc.net/images/vol10iss10/101011_Novica_2020_E_R.pdf
- Pramono, A., Pujiyanto, P., Puspasari, B. D., & Dhanti, N. S. (2021). Character thematic education game “AK@R” of society themes for children with Malang-Indonesian visualize. *International Journal of Instruction*, 14(2), 179–196. doi: <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14211a>
- Pramono, A. (2015). Algoritma Pathfinding A* pada game RPG Tanaman Higienis. *JEPIN: Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 1(2), 76–80. doi: <https://doi.org/10.26418/jp.v1i2.12517>

- Pramono, A., & Puspasari, B. D. (2017). First aid instructional media using Android platform. *Proceedings of 2017 4th International Conference on Computer Applications and Information Processing Technology (CAIPT)*, 1–5. doi: <https://doi.org/10.1109/CAIPT.2017.8320712>
- Pramono, A., & Pujiyanto, P. (2019). Improved asset design for educational asynchronous games @KAR with visual concept of Malang city. *KnE Social Sciences*, 3(10), 435. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v3i10.3928>
- Pramono, A., Rahayuningtyas, W., Puspasari, B. D., & Ismail, A. I. Hj. (2020). Development educational material Topeng Malang with the Augmented Reality for supporting character. *KnE Social Sciences*, 4(12), 631–639. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.7637>
- Puspasari, B. D., Ardani, H. A., Stephanus, P., & Pramono, A. (2019). E-counseling for handling the selection majors problem for Senior High School Students in web-based using backward chaining method. *Asian Journal of Behavioral Sciences*, 1(1), 33–42. Retrieved from <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/ajbs/article/view/7113>
- Suheri, A. (2006). *Animasi multimedia pembelajaran*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Ward, M. R., & Lee, M. L. (2000). Internet shopping, consumer search and product branding. *Journal of Product & Brand Management*, 9(1), 6–20. doi: 10.1108/10610420010316302
- Wardhana, M. I., Hidayat, I. K., & Rini, D. R. (2019). Enhancing Machinima for low budget animation. *Proceedings of the International Conference on Arts and Design Education 2018*, 196–199. doi: <https://doi.org/10.2991/icade-18.2019.45>
- Wijayanto, A. (2014). Perancangan animasi 3D dengan menggunakan teknik stop motion dan particle system Program Studi Teknik Informatika Universitas Tanjungpura. *JUSTIN: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 2(3). Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/7533>

Students' Perception on The Use of Dual-Coding Theory (DCT) in Reading Descriptive Texts

Persepsi Siswa terhadap Penggunaan *Dual-Coding Theory* (DCT) dalam Membaca Teks Deskriptif

Evi Khoirun Nisa, Sri Andreani*, Utari Praba Astuti

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: sri.andreani.fs@um.ac.id

Paper received: 17-11-2021; revised: 14-1-2022; accepted: 22-1-2022

Abstract

This study aims to investigate seventh graders' perception on the implementation of Dual-Coding Theory (DCT) in reading descriptive texts at MTsN 1 Kota Malang. It involved ten regular classes with a total of 296 students. The data were collected through questionnaires. The questionnaire consists of 20 statements with a 4-point Likert scale, concerning about the students' opinion on (1) the effect of pictures on the students' ability to conjure up objects, (2) the effect of pictures on their attitudes, and (3) the use of pictures in identifying word meaning and main idea. The findings show that the perception of the students on the use of DCT in reading descriptive text is positive. 91.3% students agree that the use of DCT contributes positively to the learning process. First, it helps students to imagine what is written in the descriptive text. Second, it attracts the students' interest and increases their motivation to read descriptive text. Third, DCT helps students in identifying word meanings and its main ideas. Therefore, DCT is an effective method to enhance descriptive reading skill.

Keywords: perception; reading comprehension; Dual-Coding Theory

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa kelas 7 MTsN 1 Kota Malang terhadap penggunaan Dual-Coding Theory (DCT) dalam membaca teks deskriptif. Kelas tersebut terdiri dari 10 kelas reguler yang berjumlah 296 siswa. Data diambil melalui kuesioner. Kuesioner terdiri dari 20 pernyataan dengan menggunakan skala Likert 4 poin, mengenai persepsi siswa pada (1) pengaruh gambar terhadap kemampuan siswa dalam membayangkan benda, (2) pengaruh gambar terhadap sikap siswa, dan (3) penggunaan gambar dalam mengidentifikasi makna kata dan gagasan utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa tentang penggunaan DCT dalam membaca teks deskriptif adalah positif. 91,3% siswa setuju penggunaan DCT memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Pertama, membantu siswa untuk membayangkan apa yang tertulis dalam teks deskriptif. Kedua, menarik minat siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk membaca teks deskriptif. Ketiga, DCT membantu siswa dalam mengidentifikasi makna kata dan gagasan utamanya. Oleh karena itu, DCT merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca teks deskriptif.

Kata kunci: persepsi; pemahaman membaca; Dual-Coding Theory

1. Introduction

Reading is one of the four language skills that must be mastered by students. Reading skill is the basic literacy skill that one must possess because the concepts of literacy mainly refer to the abilities to absorb information and knowledge through reading activities and proficiencies to communicate the gained information via written media (Suryanto, 2017). By reading, we can enrich our knowledge about science, technology, and information that is useful for us. Reading is apprehended as a source of information.

Reading comprehension is a process of understanding texts by taking the ideas or information and interpreting the meaning. Reading comprehension is the act of incorporating information in a passage with prior knowledge to construct meaning. Jafar (2012) states reading comprehension can be interpreted as a thinking process by which readers select facts, information, or ideas from the texts and decide how to relate it with their previous knowledge that they gained, and how they judge appropriateness to get understanding from the texts. Kurniawan (2020) states that reading comprehension is the capability to gain information from a written text. In addition, Hidayati (2019) states that reading comprehension is the process of obtaining the meaning of the content and all information about the topic in a written text. In fact, comprehending a written English text is not easy for Indonesian students because English is a foreign language to them. Many students are not able to catch the author's idea because of the limitation in thinking and analyzing the meaning of the words and sentences in a written English text. Therefore, the reader should have good concentration when reading a written English text to get the meaning of the text and the author's idea. In reading comprehension, students should pay attention to several aspects, such as the topic and purpose of the text, general information, specific information, and generic structure. Besides, they should try to understand the main ideas and details to make the conclusion. Reading skill is the key to understanding a text.

Usman Fata, and Pratiwi (2019) argue that many students might consider that reading comprehension is a challenging aspect of learning English. Many Indonesian students might not understand what they read in some English texts even though they have been learning English for years (Dahlia, 2016; Moriyanti, Muna, & Ismail, 2019; Usman et al., 2019). In addition, Jayanti (2016) and Aziz (2019) found that students often have difficulties in reading the information from texts. However, the Regulation of the Ministry of Education and Culture 2013 of the Basic Competence of Senior High School and Junior High School mandates that Indonesian secondary students must comprehend various English texts. One of the texts is descriptive text.

To overcome this problem, teachers are required to use their creativity and find effective ways to help students enhance their reading comprehension. Teachers' creativity in their teaching method is very important in the learning process because it makes teaching more comfortable for the teachers and learning easier for the students. When teachers do not find an effective way to enhance students' comprehension, students will find it hard to understand a text.

Dual-coding theory (henceforth DCT) is a creative way to help students enhance their reading comprehension because it presents verbal and visual explanations together in a coordinated way. Besides, DCT was found to be more effective in promoting creative problem solving than giving separate verbal explanations and visual explanations. Dual-coding theory was proposed by Allan Paivio (1971). It is a theory of cognition that involves relations between verbal and non-verbal or visual systems (Kanellopoulou, Kermanidis, & Giannakoulou, 2019). Non-verbal or visual systems include diagrams, pictures, symbols, comics, and animation. However, in this research, visual systems refer to pictures only. Adding pictures to a verbal description can make a presented idea more concrete and gives two ways of comprehending the presented ideas. Let's take the word axolotl as an example. Reader cannot have a concrete image of an axolotl, if we have only its name. However, if we know both the name and a visual of the animal, our mind will have a more vivid image of the animal and it will

be much easier to understand the word. DCT explains that people learn more deeply from words and pictures than from words or pictures alone. Therefore, words and pictures should be used together in cognitive and educational tasks related to meaning. Applying DCT can help students to learn new materials easily.

DCT proves to be an effective way to enhance students' reading comprehension. Hayikaleng (2019) found that the students' mean score in the post-test is significantly higher than that in pre-test when pictures are incorporated in the reading text. Similarly, Nurhayati (2014), Novita and Kristiawan (2017), Roslina (2017), Sari (2017), and Rae (2018) also found that the use of dual-coding theory help students to understand descriptive texts easily.

This study dealt with perception. Perception is an individual opinion on a given thing. In this study, it refers to the opinion of seventh graders of MTsN 1 Kota Malang on the implementation of DCT in reading comprehension. Students' perceptions are a powerful tool for measuring the effectiveness of teaching practices in the classroom (König & Pflanzl, 2016). Besides, Gaertner (2014) states that students' perception on teaching methods is important for teachers as the most reliable source to evaluate the quality of the teaching method they employ.

Zaim, Refnaldi, and Rahmiyanti (2019) argue that the teaching method is designed to make it easier for the students to improve their knowledge and skills. They revealed that students generally appreciate teachers' teaching methods. The students perceived that the teaching strategies used by the teachers were good and their perception was in high category for all teaching strategies. The research investigated by Trajanov (2016) showed that the students whose teacher had a democratic teaching style and strategies were more motivated to learn English than those whose teacher had an autocratic teaching style. In democratic teaching style, teachers allocate the time for students to explore and learn by themselves with teacher's assistance. While in autocratic teaching style, teacher take most or all of the time to give lectures while students just sit and listen

Teaching English to young learners is different from teaching adults. Since young learners have short attention spans and are easily bored, teachers should have exciting teaching methods to teach them. According to Csabay (2006), pictures can bring a bright atmosphere as an educational game into the class. In addition, Graham (2011) found that young learners enjoy reading text that assisted with pictures. In another study by Enever and Schmid-Schönbein (2006) investigating young learners' attitude in learning reading with picture books. It is found that students' enthusiasm improves drastically compared to when students study without picture books. It proves that pictures are an effective method to make students engaged in the lesson. Studies by Anugrah Thabran, and Makmur (2017), Pasaribu (2017), and Hidayanto (2019) revealed that students' perception on the use of pictures or DCT in writing descriptive texts was positive. However, there is no study that investigates students' perception on the use of DCT in reading descriptive texts. The existing literature explores students' perception on the use of DCT in writing descriptive texts. Therefore, this study investigates students' perception on the use of DCT in reading descriptive texts and see whether students also have positive perception on DCT when it is applied to reading. Therefore, the research problem in this study is "What are seventh grader's perceptions on the use DCT in reading descriptive texts at MTsN 1 Kota Malang?"

2. Method

The descriptive quantitative method was used in conducting this research. The design of this research was a survey. Survey research design is typically used to describe opinions, attitudes, preferences, and perceptions of people that the researcher deems interesting (Latief, 2019). This study was conducted in MTsN 1 Kota Malang in the 2020/2021 academic year. This school located on Jl. Bandung No.7, Penanggungan, Klojen, Kota Malang, Jawa Timur. MTs is under The Ministry of Religious Affairs that involves religious aspects in learning and teaching. The researcher chooses this school because the English teachers of MTsN 1 Kota Malang applied DCT or used pictures when they taught descriptive texts in the second semester of the 7th grade students. At the 7th grade, there were 13 classes with four categories, i.e., regular, Tahfidz & Arabic, bilingual, and Olympiad classes. Of these four types of classes, they have different characteristics. In Tahfidz & Arabic class, students focus on remembering and reciting Quranic verses. In bilingual class, students should speak English and Indonesia in learning process. While, in Olympiad class, students focus on exact sciences activity. In regular class, students study as usual. Of these four types of classes, the regular classes were taken as the population because these classes reflect the English skill of junior high school students in general. Commonly junior high school in general only have a regular class. Therefore, regular class was chosen as population in this study. There were ten regular classes with a total of 296 students. This study used simple random sampling because the population was homogeneous. Sample size in this study was determined based on Slovin's formula (1960, as cited in Fadilah, Anugerahwati, & Prayogo, 2017)

$$n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$$

where n is the sample size, N is the population size, e is the significance level (this study used a significant level of .05 or 5%). Drawing from this procedure, 170 subjects from a total 296 students were the ideal sample size for the present study.

The research instrument was a questionnaire. The instrument consists of 20 statements with a 4-point Likert scale, from which the students had to choose whether they strongly agree/agree/disagree/strongly disagree with the statements. Of the 20 statements, 12 were adapted from the questionnaire by Anugrah et al. (2017) and 8 novel statements were constructed for this research. In general, these statements are about (1) the effect of pictures on the students' ability to conjure up objects, (2) the effect of pictures on their attitudes, and (3) the use of pictures in identifying word meaning and main idea. The questionnaire was written in Indonesian, so that the students could understand the questionnaire well and give their true responses. The instrument was validated by the expert before it was distributed to the students in Google Form.

The questionnaire was distributed to 170 students in May 2021. The questionnaire was distributed to the students via WhatsApp with the help of the teacher. The students had to submit the questionnaire before 8th of May 2021. Those who failed to meet the deadline had to submit the questionnaire personally through WhatsApp.

The research data were analyzed with descriptive statistics. Descriptive statistics is the calculation of frequencies of variables and differences between variables. Descriptive statistics was chosen because it best describes the data and answers the research questions. The data analysis was done in several steps. First, the percentage of the students' responses to each

statement was counted. The responses were grouped into two categories. “Strongly agree” and “Agree” were categorized as “Agree”, whilst “Strongly disagree” and “Disagree” were categorized as “Disagree”. Second, the most frequent response to each statement was identified. Third, the percentage of the responses to the statements that belong to the same group was counted. Fourth, the most frequent response to the group of statements was identified. Fifth, the percentage of the responses to all the statements as a whole was counted and the most frequent one was identified. Lastly, the findings were interpreted based on the relevant theories and findings of the previous studies and conclusions were drawn.

3. Findings and Discussion

In applying DCT or choosing the appropriate picture for a text, teachers of MTsN 1 Kota Malang follow one of three principles. First, representational, the picture should represent the text. It means the picture should be about the same object/person. For example, if the text is about Air Jordan shoes, the picture accompanying the text must be of Air Jordan shoes. Second, referential, the picture should refer to the text. It means that the picture should be related to the text. For example, if the text is about a cow, then the picture could be milk, or something related to a cow. Last, associative, if there are additional pictures, the additional pictures should be related to the text and the first picture. For example, if the descriptive text is about a cow and the first picture is a glass of milk, the teacher might use a picture of cheese in an additional picture.

The findings below explain students’ perception of DCT in reading descriptive texts. The students’ perceptions are categorized into three indicators; the students’ perception about the effect of pictures on the ability to conjure up an object, the students’ perception towards the effect of pictures on their attitudes, and the students’ perception towards the use of pictures in identifying word meaning and main idea. The data in findings were obtained by analyzing the data on the students’ responses of each item on the questionnaire based on appendix 2.

All percentages refer to the average number of students who gave responses strongly agree/agree/disagree/strongly disagree with the statements. The findings of each indicators were explained in details as follows:

Tabel 1. The Students’ Perception about the Effect of Pictures on the Ability to Conjure up an Object

Indicator	No.	Statements	SA*		A**		D***		SD****	
			F	%	f	%	f	%	f	%
The effect of pictures on the object to conjure up the object described	1	Understanding descriptive text that is supported by pictures gives me an illustration of certain objects, i.e., people, places, etc.	92	54.4	76	45	1	0.6	0	0
	2	Pictures help me to imagine a certain object specifically or in more detail.	117	68.8	52	30.6	1	0.6	0	0
	3	I can identify the characteristics of the object in the picture shown by my teacher.	48	28.2	119	70	3	1.8	0	0
	4	I can get an idea of the object in the picture shown by the teacher.	43	25.3	114	67.1	13	7.6	0	0

*SA = Strongly Agree, **A = Agree, ***D = Disagree, ****SD = Strongly Disagree

Table 1 presents the students’ perception about the effect of pictures on the ability to conjure up an object. The data above showed that the students agreed with statements indicative of the effect of pictures of an object to conjure up the object described. It is proved by the first, second, third, and fourth statements. A large number of students (99.4%) agreed that understanding descriptive text that is supported by pictures gives them an illustration of certain objects, i.e. people, places, etc. However, the other (0.6%) disagreed with it. Most students (99.4%) agreed that pictures help them to imagine certain objects specifically or in more detail, while others (0.6%) disagreed with that. In addition, (98.2%) students stated that they can identify the characteristics of the object in the picture shown by their teacher. However, (1.8%) students stated the opposite; they cannot identify the characteristics of the object in the picture shown by their teacher. Many students (92.4%) also agreed that they can get an idea of the object in the picture shown by the teacher, while others (7.6%) disagreed with that. Therefore, all the results obtained indicated that most of the students (97.4%) agreed that there are effects of pictures on the ability to conjure up an object.

The students also reported that pictures give effect on their attitudes. Table 2 presents the students’ perception towards the effect of pictures on their attitudes.

Table 2. The Students’ Perception towards the Effect of Pictures on Their Attitudes

Indicator	No.	Statements	SA*		A**		D***		SD****	
			F	%	f	%	f	%	F	%
The students’ perception towards the effect of pictures on their attitudes	5	By looking at pictures, I get more interested in learning to learn reading descriptive text.	52	30.6	96	56.5	22	12.9	0	0
	6	I am motivated to learn to read descriptive text if I look at pictures.	41	24.1	96	56.5	32	18.8	1	0.6
	7	For me, by looking at pictures, the learning process becomes more contextual (related or appropriate to the situation).	78	45.9	86	50.6	6	3.5	0	0
	8	Pictures stimulate my imagination in understanding an object.	90	52.9	73	42.9	7	4.1	0	0
	9	For me, learning descriptive text by looking at pictures has a special attraction.	69	40.6	95	55.9	6	3.5	0	0
	10	For me, by looking at pictures, the process of learning descriptive texts becomes more meaningful.	50	29.4	108	63.5	12	7.1	0	0
	11	By looking at pictures, I become happy and comfortable in learning descriptive text.	46	27.1	101	59.4	22	12.9	1	0.6
	12	By looking at pictures, I can understand descriptive text effectively and efficiently.	59	34.7	99	58.2	12	7.1	0	0

*SA = Strongly Agree, **A = Agree, ***D = Disagree, ****SD = Strongly Disagree

Through the questionnaire, the students reported several things about the effect of pictures on students’ attitude when learning to read descriptive text. The students agreed that pictures can attract the students to learn to read descriptive text. It is proved by fifth and ninth statements in the questionnaire. The fifth statement states that by looking at pictures, students

get more interested in learning to read descriptive text. It gets positive perception with 87.1% agreements and 12.9% disagreements. The ninth statement states that learning descriptive text by looking at pictures has a special attraction. It gets positive perception with 96.5% agreements and 3.5% disagreements. Moreover, pictures motivate students to read descriptive text. It is proved by the sixth statement that gets positive perception with 80.6% agreements and 19.4% disagreements. Not only can pictures be an interesting medium for teaching reading comprehension, but it can also create an enjoyable classroom atmosphere. Therefore, students can enjoy the class. It is proved by the eleventh statement. It states that by looking at pictures, they become happy and comfortable in learning descriptive text. It gets positive perception from the students with 86.5% agreements and 13.5% disagreements. Moreover, pictures also give effect on students' attitude in the learning process, such as making the learning process more contextual (related or appropriate to the situation) and meaningful. Seventh and tenth statements in the questionnaire proved it. The seventh statement gets positive perception with 96.5% agreements and 3.5% disagreements, while the tenth statement gets positive perception with 92.9% agreements and 7.1% disagreements. Furthermore, students agreed that pictures stimulate their imagination in understanding an object. It is proved by eight statements that get 95.9 agreements and 4.1% disagreements. Students also reported that by looking at pictures, they can understand descriptive text effectively and efficiently. It is proved by twelfth statements that get 92.9% agreements and 7.1% disagreements. Therefore, all the results obtained indicated that most of the students (97.4%) agreed that there are effects of pictures on the ability to conjure up an object. Therefore, all the results obtained indicated that most of the students (91.2 %) agreed that there are effects of pictures on their attitudes.

Table 3 presents the students' perception towards the use of pictures in identifying word meaning and main idea.

Table 3. The Students’ Perception towards the Use of Pictures in Identifying Word Meaning and Main Idea

Indicator	No.	Statements	SA*		A**		D***		SD****	
			F	%	F	%	F	%	F	%
The students’ perception towards the use of pictures in identifying word meaning and main idea	13	I can overcome my lack of vocabulary by using pictures in understanding descriptive text.	52	30.6	85	50	32	18.8	1	0.6
	14	I can understand unknown words by looking at pictures.	40	23.5	93	54.7	36	21.2	1	0.6
	15	By looking at pictures, I can increase my ability in understanding descriptive text.	56	32.9	105	61.8	9	5.3	0	0
	16	I can identify specific information from a descriptive text by looking at the picture provided.	41	24.1	118	69.4	11	6.5	0	0
	17	I can learn new things by reading descriptive texts that are supported by pictures.	54	31.8	104	61.1	11	6.5	1	0.6
	18	I can easily understand the content of descriptive text that is supported by pictures.	66	38.8	94	55.3	9	5.3	1	0.6
	19	It is easier for me to understand the main idea of a descriptive text by looking at the pictures provided.	43	25.3	107	62.9	19	11.2	1	0.6
20	I can get the purpose of a descriptive text by looking at the pictures provided.	46	27.1	101	59.4	22	12.9	1	0.6	

*SA = Strongly Agree, **A = Agree, ***D = Disagree, ****SD = Strongly Disagree

Based on the data above, it is found that pictures can help students to understand the descriptive text better. It is supported by fifteenth, sixteenth, eighteenth, nineteenth, and twentieth statements in the questionnaire. The fifteenth statement states that by looking at pictures, students can increase their ability in understanding descriptive text. It gets positive perception with 94.7% agreements and 5.3% disagreements. The sixteenth statement states that students can identify specific information from a descriptive text by looking at the picture provided. It gets positive perception with 83.5% agreements and 6.5% disagreements. The eighteenth statement states that students can easily understand the content of descriptive text that is supported by pictures. It gets positive perception with 94.1% agreements and 5.9% disagreements. The nineteenth statement states that it is easier for students to understand the main idea of a descriptive text by looking at the pictures provided. It gets positive perception with 88.2% agreements and 11.8% disagreements. Lastly, the twentieth statement states that students can get the purpose of a descriptive text by looking at the pictures provided. It gets positive perception with 86.5% agreements and 13.5% disagreements. The results of the study also showed that pictures help students’ vocabulary. This is shown by the thirteenth, fourteenth, and seventeenth statements. 80.6% students agreed that they could overcome their lack of vocabulary by using pictures in understanding descriptive text, while 19.4% students disagreed with that. 78.2% students agreed that they can understand unknown words by looking at pictures, otherwise 21.8 % students disagreed with that. The seventeenth statement states that they can learn new things by reading descriptive texts that are supported

by pictures. It gets positive perception with 92.9% agreements and 7.1% disagreements. Based on the findings above, it can be concluded that most of the students (88.6%) agreed that the use of pictures could help them in identifying word meanings and main ideas.

Based on the findings it can be concluded that DCT helps students to imagine what is written in the descriptive text. This is reflected by students' positive reaction towards statements such as "pictures help me to imagine a certain object specifically or in more detail." It shows that pictures are helpful in painting a picture in students' minds. According to Whitehead (as cited in Evriani, 2019), picture assists students in reading comprehension to help students to imagine the whole picture, which may include locations, characters/people, facial expressions, and environmental factors. A study conducted by Erya and Pustika (2021) found that the students are more interested and get the motivation to improve their reading comprehension skill by using DCT. In addition, DCT can make students feel interested, interested, and happy. Besides, Razalli, Thomas, Mamat, and Yusuf (2018) found that DCT helps symbolize characters, events and objects described in the text. In addition, DCT also displays a structured relation of the important ideas in the text and gives a clear explanation of difficult parts of the text. Another research by Saad, Yaacob, and Aspalila (2017) revealed that picture helps students' imagination and assists them in learning new vocabulary items. Those two previous statements are in line with the result of this study.

On the matter of students' perception towards the effect of pictures on their attitudes, students showed positive attitudes towards several things. Reflected by most students' agreements with the statements indicative of pictures gives effect on students' attitude. For example, pictures can attract the students' interest to read descriptive text. It was proved by the fifth and ninth statements of the questionnaire. The fifth statement states that by looking at pictures, students get more interested in learning to read descriptive text. The ninth statement states that learning descriptive text by looking at pictures has a special attraction. Moreover, pictures also motivate students to read descriptive text. It is proved by the sixth statement. The results are in line with Anugrah et al. (2017), Rohman (2016), and Sari (2017), who state that pictures keep the students' interest and play an important role in motivating students to learn descriptive text. It is also in line with Al-Rahmi et al. (as cited in Albakri, Adnan, Shaq, & Shah, 2020) who found visuals and pictures are mostly used to draw the attention of students when they are involved. Besides, Choi, Kang, and Sheo (2020) found that children's interest in learning English was higher when they used pictures in a book rather than a book without pictures. In the context of Malaysian Secondary School, Yunus, Salehi, and John (2013) investigated teachers' perception on the use of pictures and videos in motivating students to read literary texts, 92.6 percent of the teachers surveyed believed that the students were better engaged with literary texts when the visuals accompany the texts. This means there are effects of DCT on their attitudes. In addition, Razalli et al. (2018) found that DCT prompts students with hearing impairment to read. DCT makes the text become more attractive.

Students also reported that pictures help them in identifying word meaning and its main ideas. It is supported by fifteenth, sixteenth, eighteenth, nineteenth, and twentieth statements in the questionnaire. The fifteenth statement states that by looking at pictures, students can increase their ability in understanding descriptive text. The sixteenth statement states that students can identify specific information from a descriptive text by looking at the picture provided. The eighteenth statement states that students can easily understand the content of

descriptive text that is supported by pictures. The nineteenth statement states that it is easier for students to understand the main idea of a descriptive text by looking at the pictures provided. Lastly, the twentieth statement states that students can get the purpose of a descriptive text by looking at the pictures provided. Based on the findings above, it can be concluded that most students agreed that the use of DCT could help them in identifying word meanings and main ideas. The result is in line with Hayikaleng (2019) who showed that DCT is very helpful for the students in generating and organizing their ideas in reading. In addition, DCT can also improve students' ability in answering comprehension questions. It is also in line with Saad et al., (2017) who investigated the vocabulary learning strategies of a group of Saudi secondary stage learners in a Saudi International School in Malaysia. Participants have revealed that visual images or DCT have helped them to understand the meaning of a word through pictures. This means DCT helps students in identifying word meaning and main ideas.

All findings of this research show that students' perception on the use of DCT in reading descriptive texts is mostly positive. It can be seen from the result of the questionnaire that has been filled by the students. The result of this study indicates that DCT are effective to be applied as a method in reading descriptive text since they get positive perception from the students. Based on the result, it can be seen that teaching descriptive text through DCT successfully improves students' reading comprehension. By applying DCT, students can imagine what is written in the descriptive text. DCT also attracts the students' interest and increase their motivation to read descriptive text. DCT helps students in understanding descriptive text and its main ideas. In other words, DCT is an effective method to enhance descriptive reading skill.

4. Conclusions

The result of the research indicates that students' perception on the use of DCT in reading descriptive text is positive. The use of DCT can affect students' learning process in several ways. Firstly, it helps students to imagine what is written in the descriptive text. Secondly, it attracts the students' interest and increases their motivation to read descriptive text. Thirdly, DCT helps students in identifying word meaning and its main ideas.

For the teachers, DCT can be an alternative teaching strategy that could enhance students' reading comprehension. It is suggested that teachers who want to use DCT in teaching the students reading descriptive text pay attention to the appropriateness of the picture in relation to the text. They need to consider the representational, referential, and associative aspects of the pictures. If these aspects are fulfilled, the learning process will run effectively.

References

- Anugrah, L. D., Thabran, Y., & Makmur. (2017). *Students' perception toward the use of pictures in learning writing descriptive text at SMAN 4 Jambi city* (Undergraduate article, Universitas Jambi, Jambi). Retrieved from <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/2999>
- Aziz, T. (2019). *Students' difficulties in reading comprehension at the second grade of Junior High School SATAP 3 Betara* (Undergraduate thesis, State Islamic University of Sultan Than Saifuddin, Jambi). Retrieved from <http://repository.uinjambi.ac.id/2187/>
- Choi, N., Kang, S., & Sheo, J. (2020). Children's interest in learning English through picture books in an EFL context: The effects of parent-child interaction and digital pen use. *Education Sciences, 10*(2), 40. doi: <https://doi.org/10.3390/educsci10020040>

- Csabay, N. (2006). Using comic strips in language classes. *English Teaching Forum*, 44(1), 24–26. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/1826538962?accountid=10673> NS
- Dahlia, S. (2016). Partnership activity in EFL reading. *Englisia: Journal of Language, Education, and Humanities*, 3(2), 83–90. doi: <https://doi.org/10.22373/ej.v3i2.1022>
- Enever, J., & Schmid-Schönbein, G. (2006). *Picture books and young learners of English*. Munich: Langenscheidt.
- Erya, W. I., & Pustika, R. (2021). Students' perception towards the use of Webtoon to improve reading comprehension skills. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(1), 51–56. Retrieved from <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/english-language-teaching/article/view/762>
- Evriani, E. (2019). *The influence of using Read Imagine Describe Evaluate Repeat (R.I.D.E.R) strategy towards students' reading comprehension in descriptive text at the first semester of the tenth grade of MA Raudlatul Mutta'Allimin Kasui Way Kanan in the academic year 2018/2019* (Undergraduate thesis, State Islamic University Raden Intan Lampung, Bandar Lampung). Retrieved from <http://repository.radenintan.ac.id/8864/>
- Fadilah, A. E., Anugerahwati, M., & Prayogo, J. A. (2017). EFL students' preferences for oral corrective feedback in speaking instruction. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 5(2), 76–87. doi: <https://doi.org/10.17977/um030v5i22017p076>
- Gaertner, H. (2014). Effects of student feedback as a method of self-evaluating the quality of teaching. *Studies in Educational Evaluation*, 42, 91–99. doi: <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2014.04.003>
- Graham, S. (2011). Comics in the classroom: Something to be taken seriously. *Language Education in Asia*, 2(1), 92–102. doi: <https://doi.org/10.5746/leia/11/v2/i1/a07/graham>
- Hayikaleng, N. (2019). The effects of using dual-coding theory in teaching English reading comprehension among vocational students at Narathiwat Technical College. *International Journal of Arts Humanities and Social Sciences Studies*, 4(6), 7–12. Retrieved from <http://www.ijahss.com/vol4-issue6.html>
- Hidayanto, H. N. (2019). Students' perception towards the use of pictures in writing descriptive text. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 14(1). doi: <https://doi.org/10.33061/ww.v14i1.2751>
- Hidayati, R. (2019). Improving students' reading comprehension using pictures on report texts. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(4), 93–100. doi: <https://doi.org/10.36312/jupe.v4i4.749>
- Jafar, T. N. (2012). *Improving students' reading comprehension using small group interaction* (Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto). Retrieved from <http://repository.ump.ac.id/3423/>
- Jayanti, F. G. (2016). Reading difficulties: comparison on students' and teachers' perception. *Proceedings of ISELT FBS Universitas Negeri Padang*, 4(1), 296–301. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/selt/article/view/6939>
- Kanellopoulou, C., Keranidis, K. L., & Giannakouloupoloulos, A. (2019). The dual-coding and multimedia learning theories: Film subtitles as a vocabulary teaching tool. *Education Sciences*, 9(3), 210. doi: <https://doi.org/10.3390/educsci9030210>
- König, J., & Pflanzl, B. (2016). Is teacher knowledge associated with performance? On the relationship between teachers' general pedagogical knowledge and instructional quality. *European Journal of Teacher Education*, 39(4), 419–436. doi: <https://doi.org/10.1080/02619768.2016.1214128>
- Kurniawan, D. (2020). *Improving the students' reading comprehension through speed reading technique among the tenth grade at SMA Ma'arif 1 Seputih Banyak Central Lampung* (Undergraduate thesis, State Institute for Islamic Studies of Metro, Lampung). Retrieved from <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1696/>
- Latief, M. A. (2019). *Research methods on language learning an introduction*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Moriyanti, Muna, H., & Ismail, N. M. (2019). Visualization and comprehension: Corroborating children's reading ability. *Englisia Journal*, 7(1), 26–40. doi: <https://doi.org/10.22373/ej.v7i1.4508>

- Novita, Y., & Kristiawan, M. (2017). The effect of picture series on students' reading comprehension of analytical exposition text. *Iqra' (Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan)*, 2(1), 89–98. Retrieved from <https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/ji/article/view/89>
- Nurhayati, D. A. W. (2014). Using picture series to inspire reading comprehension for the second semester students of the English department of IAIN Tulungagung. *Dinamika Ilmu*, 14(2), 176–189. doi: <https://doi.org/10.21093/di.v14i2.14>
- Paivio, A. (1971). *Imagery and verbal processes*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Pasaribu, E. T. (2017). The students' perception on the use of pictures to improve descriptive paragraph writing. *JET: Journal of English Teaching*, 3(2), 134–142. doi: <https://doi.org/10.33541/jet.v3i2.705>
- Rae, B. (2018). *Picture cues and reading comprehension: The impact of picture cues on the reading comprehension of first grade students with autism* (Master's thesis, St. John Fisher College, Rochester, New York, United States). Retrieved from https://fisherpub.sjfc.edu/education_ETD_masters/366
- Razalli, A. R., Thomas, R. O., Mamat, N., & Yusuf, N. (2018). Using text with pictures in primary school to improve reading comprehension for hearing impaired students. *Journal of ICSAR*, 2(1), 19–27. doi: <https://doi.org/10.17977/um005v2i12018p019>
- Rohman, I. M. (2016). *The effectiveness of using pictures in teaching vocabulary* (Undergraduate thesis, Walisongo State Islamic University, Semarang). Retrieved from <http://eprints.walisongo.ac.id/6590/1/113411063.pdf>
- Roslina. (2017). The effect of picture story books on students' reading comprehension. *Advances in Language and Literary Studies*, 8(2), 213–221. doi: <https://doi.org/10.7575/aiac.alls.v.8n.2p.213>
- Saad, A. A., Yaacob, A., & Aspalila, bt. S. (2017). Effective vocabulary learning strategies in EFL situation: Evidence from SSM Malaysia. *Science International*, 29(6), 1249–1255. Retrieved from <http://www.sci-int.com/pdf/636515304969009877.pdf>
- Sari, D. P. (2017). Using text-related pictures to increase students' reading comprehension of descriptive text. *Inovish Journal*, 2(2), 116–132. Retrieved from <http://ejournal.polbeng.ac.id/index.php/IJ/article/view/238>
- Suryanto. (2017). An investigation on English reading comprehension problems in Indonesian cultural contexts. *Proceedings of International Conference on Education, Science, Art and Technology*, 1(1), 200–205. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/icesat/article/view/3738>
- Tahir, M. H. M., Albakri, I. S. M. A., Adnan, A. H. M., Shaq, M. S. Y., & Shah, D. S. M. (2020). The application of visual vocabulary for ESL students' vocabulary learning. *Arab World English Journal*, 11(2), 323–338. doi: <https://doi.org/10.24093/awej/vol11no2.23>
- Trajanov, M. (2016). *The relationship between teaching styles and strategies and FL learners' motivation* (Undergraduate thesis, University of Zagreb, Zagreb, Croatia). Retrieved from <http://darhiv.ffzg.unizg.hr/id/eprint/6296/>
- Usman, B., Fata, I. A., & Pratiwi, R. (2019). Teaching reading through Know-Want-Learned (KWL) strategy: The effects and benefits. *Englisia Journal*, 6(1), 35–42. doi: <https://doi.org/10.22373/ej.v6i1.3607>
- Yunus, M. M., Salehi, H., & John, D. S. A. (2013). Using visual aids as a motivational tool in enhancing students' interest in reading literary texts. *Proceedings of the 4th International Conference on Education and Educational Technologies (EET '13)*, 114–177. Retrieved from <https://arxiv.org/abs/1305.6360>
- Zaim, M., Refnaldi, & Rahmiyanti, R. (2019). Students' perceptions on teachers' teaching strategy and their effects towards students' achievement. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 4(1), 28–34. doi: <https://doi.org/10.24036/00207za0002>

The Use of *Mentimeter* Media in Chinese Online Learning for the Students in Eleventh Grade at First Senior High School of Malang

Penggunaan Media *Mentimeter* pada Pembelajaran Daring Bahasa Mandarin Kelas XI SMAN 1 Malang

Krismonika Puja Sakti, Tiksono Widyatmoko*, Octi Rjeki Mardasari

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: tiksono.widyatmoko.fs@um.ac.id

Paper received: 25-11-2021; revised: 6-1-2022; accepted: 22-1-2022

Abstract

Chinese language learning which was originally carried out offline has been shifted to an online system due to the Covid-19 pandemic. This situation makes the teachers unable to freely control the students. The activeness of students to get involved and participate is also reduced due to the limited interaction in the online learning process. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the mentimeter learning media on student learning outcomes and to describe the use of mentimeters in online learning of the Chinese across-interests program. This study uses a quantitative approach and also a qualitative descriptive approach. The sources of data used are second grade students of the across-interests program at Senior High School 1 of Malang as many as 22 students. The data obtained in this study were in the form of average scores of pretest and posttest results and the documentation in the form of screenshots from presentations and quizzes. The data analysis was carried out by hypothesis testing using the paired sample t-test. The results showed that the mentimeter media was effectively used in learning Chinese and on average students were able to run the mentimeter and were able to play the quizzes that had been provided for online learning in second grade students of the across-interests program at 1st Senior High School of Malang.

Keywords: mentimeter; online learning; Chinese language

Abstrak

Pembelajaran bahasa Mandarin yang semula dilaksanakan secara luring dialihkan menjadi sistem daring akibat pandemi Covid-19. Hal tersebut membuat guru tidak bisa leluasa dalam mengontrol peserta didik. Keaktifan peserta didik untuk ikut terlibat dan berpartisipasi pun menjadi berkurang karena terbatasnya interaksi dalam pembelajaran daring. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran mentimeter terhadap hasil belajar peserta didik dan mendeskripsikan penggunaan mentimeter pada pembelajaran daring lintas minat bahasa Mandarin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan juga pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan adalah peserta didik kelas XI lintas minat SMA Negeri 1 Malang sebanyak 22 peserta didik. Perolehan data dalam penelitian ini berupa rata-rata skor hasil tes pretest dan posttest serta dokumentasi yang berupa hasil tangkapan layar dari presentasi dan kuis mentimeter. Analisis data dilakukan dengan uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media mentimeter efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin dan rata-rata peserta didik dapat menjalankan mentimeter serta mampu memainkan kuis yang telah disediakan pada pembelajaran daring di kelas XI Lintas Minat SMA Negeri 1 Malang.

Kata kunci: mentimeter; pembelajaran daring; bahasa Mandarin

1. Pendahuluan

Di awal tahun 2020, negara Indonesia menghadapi pandemi yang disebabkan oleh wabah *Corona Virus Disease (Covid-19)*. Demi menjaga protokol kesehatan selama pandemi, seluruh lembaga pendidikan di Indonesia yang semula dilaksanakan secara luring atau di luar

jaringan dialihkan menjadi pembelajaran dengan sistem daring atau dalam jaringan. Salah satu sekolah yang menerapkan sistem pembelajaran daring adalah SMA Negeri 1 Malang. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran dengan menggunakan konektivitas dan aksesibilitas, serta fleksibilitas jaringan internet dengan kemampuan menciptakan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Moore, Dickson-Deane, & Galyen, 2011). Seluruh pembelajaran yang dilaksanakan secara daring di SMA Negeri 1 Malang ditunjang dengan media antara lain seperti *Google Meeting* dan *Google Classroom*, termasuk dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Mandarin.

Bahasa Mandarin merupakan salah satu mata pelajaran peminatan di kelas XI lintas minat SMA Negeri 1 Malang. Materi pembelajaran Bahasa Mandarin disampaikan melalui *Google Classroom*, yaitu sebuah *platform* yang digunakan untuk berbagi *file* dalam menyampaikan serta mengumpulkan tugas antara guru dan peserta didik yang dapat diakses menggunakan *laptop* maupun ponsel. Guru akan mengirimkan materi pelajaran bahasa Mandarin yang diunggah sebelumnya di *Google Classroom*, kemudian menjelaskan materi tersebut lebih lanjut melalui *Google Meeting* yakni sebuah *platform* video telekonferensi yang memudahkan guru dan peserta didik dalam berkomunikasi.

Dari kegiatan observasi saat melakukan pra penelitian, yang dilakukan saat pembelajaran luring, guru dapat bertatap muka atau bertemu dengan peserta didik pada tempat dan waktu secara bersamaan. Pembelajaran dengan jarak dekat tersebut lebih mudah dalam meningkatkan interaksi, etika, ilmu, dan psikologis antara guru dan peserta didik. Peserta didik fokus mengerjakan tugas sebab didampingi oleh guru tanpa terdistruksi alat komunikasi seperti *smartphone*. Selain itu, peraturan di kelas juga membantu peserta didik fokus sehingga guru dapat mengamati secara langsung respon peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Adapun pembelajaran daring bersifat satu arah yang menyebabkan kurangnya interaksi guru dan peserta didik sehingga guru kesulitan dalam mengawasi peserta didiknya. Kurangnya pengawasan dalam melaksanakan pembelajaran secara daring membuat peserta didik kerap kehilangan fokus (Anugrahana, 2020).

Pada pembelajaran daring di SMA Negeri 1 Malang terdapat beberapa kendala yang dihadapi di antaranya adalah guru tidak bisa leluasa dalam mengontrol peserta didik. Kendala lainnya disebabkan koneksi jaringan internet yang tidak stabil dan tidak merata mengakibatkan peserta didik menjadi kesulitan dalam belajar bahasa Mandarin secara daring. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran daring ditunjukkan terutama di kelas XI Lintas Minat bahasa Mandarin juga merupakan kendala selanjutnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Girindra Wardhana, M.Pd selaku guru bahasa Mandarin di kelas peminatan bahasa Mandarin, mengenai seberapa aktif peserta didik ketika guru memberikan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung, peneliti mendapatkan jawaban bahwa antara 20%-40% peserta didik yang aktif dalam menjawab atau merespon pertanyaan dari guru. Sementara itu, menurut Kyriacou (dalam Setyosari, 2014), pembelajaran dikatakan efektif jika terdapat waktu belajar aktif (*active learning time*), yang berkaitan dengan seberapa jauh para peserta didik terlibat dalam pembelajaran.

Hamalik (dalam Nurhayati, 2020) menjelaskan bahwa keaktifan belajar adalah suatu kondisi ketika peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran. Keaktifan peserta didik merupakan salah satu indikator bahwa peserta didik berkeinginan atau memiliki motivasi untuk belajar (Winarti, 2013). Keaktifan peserta didik selama pembelajaran dapat dinilai dari

beberapa tindakannya seperti kerap mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman sebayanya, mampu merespon pertanyaan, bersemangat ketika diberi tugas oleh guru, dan lain sebagainya. Keaktifan belajar (*active learning*) bertujuan untuk mengoptimalkan semua potensi dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta (Suarni, 2017).

Salah satu media yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik terutama di kelas XI SMA Negeri 1 Malang selama pembelajaran daring adalah mentimeter. Sesuai dengan pernyataan Moorhouse dan Konhke (2020) salah satu cara yang fleksibel diterapkan pada peserta didik agar merespon atau memberi tanggapan yaitu menggunakan media mentimeter yang dapat memberikan jawaban untuk berbagai pertanyaan dan petunjuk yang diajukan selama pembelajaran, yang mengarah pada peningkatan perilaku pada tugas dan memaksimalkan partisipasi. Mentimeter dikembangkan oleh perusahaan Swedia yang berbasis di Stockholm dengan pendirinya Johnny Warström merupakan sebuah platform yang menunjang pembelajaran jarak jauh dengan dilengkapi fitur-fitur yang interaktif dan menarik.

Mohin, Kunzwa, dan Patel (2020) menyebutkan fitur-fitur mentimeter seperti *multiple choice, quiz, scales, questions from the audiences, image choice, word cloud, quick slides dan who will win?* Berbagai fitur mentimeter tersebut dapat dipergunakan oleh guru untuk membuat presentasi dan menerima tanggapan atau respon dari peserta didik secara *real-time*. Dalam situs resmi Mentimeter (diakses pada tahun 2021) memaparkan manfaat pengajaran *online* dengan mentimeter apabila peserta didik tidak dapat menghadiri sekolah atau universitas, antara lain (1) melibatkan peserta didik kapanpun, di manapun menggunakan *polling* langsung, *word cloud*, pertanyaan pilihan ganda, dan lainnya; (2) melacak pembelajaran dan pemahaman dengan mengajukan pertanyaan dan mengunduh hasil; (3) guru sebagai presenter dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan audiens (peserta didik); (4) tetap *up-to-date* dengan silabus pengajaran sehingga tidak ada yang ketinggalan; (5) mengaktifkan tanya jawab sehingga pertanyaan-pertanyaan dapat didiskusikan, dijelaskan, dan diklasifikasikan.

Sementara itu, Vallely dan Gibson (2018) juga menyatakan beberapa manfaat mentimeter yaitu; (a) jawaban tanpa nama memungkinkan peserta didik merasa bahwa mereka dapat berkontribusi dalam lingkungan yang aman dan tidak menghakimi; (b) pengajar dapat membuat slide yang dibutuhkan untuk presentasi mentimeter dengan cepat; (c) alat yang mudah dan cepat digunakan bagi peserta didik; (d) peningkatan umpan balik secara *real-time* telah memungkinkan pengajar untuk mengembangkan dan membentuk masa depan dalam dunia pengajaran; (e) dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan penilaian, menunjukkan kesalahpahaman yang mungkin peserta didik miliki sehingga memungkinkan pengajar untuk mengubah konten pembelajaran atau menunjukkan dukungan tambahan secara daring. Maka berdasarkan paparan tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai “Penggunaan Media Mentimeter pada Pembelajaran Daring Bahasa Mandarin Kelas XI SMA Negeri 1 Malang.”

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah pertama, artikel yang ditulis oleh Supriadi, Tazkiyah, dan Isro (2021) dengan judul “*Implementasi E-Learning Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Mandarin di Purwokerto*”. Hasil dari penelitian tersebut yaitu penggunaan media Quizizz dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif, mudah, menyenangkan serta membantu pemahaman bahasa Mandarin peserta didik. Kedua, artikel yang ditulis oleh Syaputra, Mantasiah, dan Rijal (2021) berjudul “*Web-Based Mentimeter Learning Media in Learning German Writing Skills*.” Hasil

penelitian tersebut menunjukkan kelas eksperimen yang menerapkan media mentimeter mendapatkan rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menerapkan media mentimeter. Ketiga, artikel yang ditulis oleh Zulfa dan Huda (2021) dengan judul “*Efektivitas Media Mentimeter Pada Pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid-19.*” Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai yang lebih tinggi pada kelas eksperimen mentimeter daripada kelas kontrol yang tidak menerapkan media mentimeter.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan yaitu; (1) mengetahui keefektifan penggunaan media mentimeter pada pembelajaran bahasa Mandarin yang dilaksanakan secara daring di SMA Negeri 1 Malang, dan (2) mendeskripsikan penggunaan media mentimeter pada pembelajaran bahasa Mandarin yang dilaksanakan secara daring di SMA Negeri 1 Malang. Hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini yaitu hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “penggunaan media mentimeter efektif diterapkan pada pembelajaran daring Bahasa Mandarin di Kelas XI SMA Negeri 1 Malang.” Selain itu, penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa 1) pembelajaran Bahasa Mandarin yang dilaksanakan secara daring akibat pandemi Covid-19 telah membuat peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Malang menjadi pasif dalam pembelajaran, dan 2) pembelajaran jarak jauh telah membuat interaksi antara guru dan peserta didik SMA Negeri 1 Malang menjadi terbatas.

2. Metode

Penelitian ini dirancang dengan pendekatan kuantitatif, yang digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan mentimeter dalam pembelajaran daring bahasa Mandarin di SMA Negeri 1 Malang. Pada penelitian ini, digunakan desain pra eksperimen dengan model *one group pretest dan post-test design* yakni penelitian yang hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen (Sugiyono, 2015). Skema penelitian tersebut dipaparkan sebagai berikut.

01 X 02

Gambar 1. One Group Pretest Posttest design

Populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas XI Lintas Minat bahasa Mandarin SMA Negeri 1 Malang tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah 36 peserta didik. Dalam pengambilan sampel digunakan teknik *non-probability sampling* terutama teknik *total sampling*, yang melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel (Sugiyono, 2015).

Tabel 1. Kisi-Kisi Soal Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Soal
Menggambarkan kegiatan yang sedang berlangsung yang sesuai dengan struktur dan unsur kebahasaan pada teks.	● Peserta didik mampu menebak kalimat yang tepat sesuai dengan gambar ilustrasi yang disajikan	1-5
	● Peserta didik dapat menyusun kalimat acak dengan tepat sesuai dengan gramatika yang diajarkan.	6-10

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini ada dua yaitu; (1) perangkat tes yang dibagi menjadi soal *pretest* dan *post-test*; (2) dokumentasi yang berupa hasil tangkapan layar dari presentasi dan kuis mentimeter. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar soal *pretest* dan *post-test*. Jenis soal yang peneliti susun berupa tes objektif yakni tes soal pilihan

ganda berjumlah 10 butir. Dalam lembar soal terdapat beberapa gambar yang telah disediakan untuk membantu peserta didik dalam menebak kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin dengan benar sesuai dengan tata bahasa atau gramatika yang diajarkan. Adapun kisi-kisi soal tes dipaparkan dalam tabel berikut.

Terdapat dua pengujian validitas pada penelitian ini, yaitu validitas isi dan validitas konstruk. Uji validitas isi butir instrumen dilakukan dengan meminta pendapat dari dosen ahli. Dosen ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Aiga Ventivani, M.Pd. yang merupakan salah satu pengajar Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin UM, sedangkan dalam menguji validitas konstruk dan reliabilitas instrumen tes digunakan program SPSS versi 25.

Setelah data diperoleh, kemudian dilakukan analisis dengan uji T berpasangan atau *Paired Samples T Test* guna mengetahui perbedaan rata-rata tingkat pencapaian hasil pretest dan post-test yang signifikan antara peserta didik. Kriteria untuk menguji hipotesis adalah (1) apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan apabila, (2) $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Namun sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu harus melakukan uji prasyarat berupa uji normalitas. Pada penelitian ini digunakan uji normalitas *Saphiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS versi 25.

Penelitian ini juga dirancang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini berfungsi untuk mendeskripsikan dan menggambarkan peristiwa-peristiwa yang berfokus pada kualitas, karakteristik, dan hubungan antar kegiatan (Sukmadinata, 2017). Adapun dalam penelitian ini, pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan media mentimeter pada pembelajaran bahasa Mandarin yang dilaksanakan secara daring di kelas XI SMA Negeri 1 Malang. Alasan peneliti menggunakan metode ini karena dinilai sangat cocok untuk mendeskripsikan berbagai sumber data, baik dari pendapat ahli maupun hasil dokumentasi yang dapat berguna sebagai data tambahan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan hasil perhitungan dari total nilai skor angket validasi instrumen yang telah diisi oleh validator ahli materi, dapat diketahui bahwa persentase kelayakan instrumen sebesar 78%. Selanjutnya dilakukan pengujian validitas konstruk pada tiap butir instrumen menggunakan SPSS versi 25.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen Pretest (X)

No. Item	R_{Qi}	Taraf Signifikan 5%, N = 22	Keterangan
Q1	0,701	0,432	Valid
Q2	0,832		Valid
Q3	0,800		Valid
Q4	0,919		Valid
Q5	0,736		Valid
Q6	0,675		Valid
Q7	0,710		Valid
Q8	0,750		Valid
Q9	0,837		Valid
Q10	0,773		Valid

Dari Tabel 2 dapat diketahui bahwa setiap butir soal memiliki nilai dihitung yang lebih tinggi. Nilai r_{hitung} soal *pretest* yang dihasilkan lebih besar dari nilai r_{tabel} , yakni diatas 0,432.

Berdasarkan Tabel 1 dapat diambil informasi bahwa setiap butir soal *pretest* memiliki status valid.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen Posttest (X)

No. Item	R _{Qi}	Taraf Signifikan 5%, N = 22	Keterangan
Q1	0,711		Valid
Q2	0,972		Valid
Q3	0,675		Valid
Q4	0,805		Valid
Q5	0,795	0,432	Valid
Q6	0,972		Valid
Q7	0,972		Valid
Q8	0,972		Valid
Q9	0,972		Valid
Q10	0,972		Valid

Dari Tabel 3 dapat diambil informasi bahwa setiap butir soal *posttest* sah atau valid karena setiap butir soal menghasilkan nilai r_{hitung} lebih besar dari 0,432. Nilai r_{hitung} pada setiap soal *posttest* di atas nilai r_{tabel} yang menandakan bahwa setiap item soal valid digunakan untuk mengukur variabel penelitian.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Pretest dan Posttest

Reliability Statistics		
	Cronbach's Alpha	N of Items
<i>Pretest</i>	,925	10
<i>Posttest</i>	,959	10

Uji reliabilitas dilakukan terhadap item soal *pretest* dan *posttest* yang telah dinyatakan sah. Jika nilai *cronbach alpha* > 0,600 maka instrumen dapat dipercaya atau disebut reliabel (Thoifah, 2015). Perhitungan reliabilitas pada instrumen *pretest* dan *posttest* menghasilkan nilai sebesar 0,925 dan 0,959, nilai yang dihasilkan tersebut lebih besar dari 0,600 maka dapat dikatakan bahwa instrumen tes tersebut dapat dipercaya atau reliabel.

3.2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal ataukah tidak. Data dikatakan berdistribusi normal jika pada tabel *test of normality* dengan menggunakan *Saphiro-Wilk* nilai signifikansi lebih besar daripada 0.05.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Selisih Nilai Postes dengan Pretes	.929	22	.116

Pada Tabel 5 diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal sebab nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05, yaitu sebesar 0,116.

3.3. Uji Hipotesis

Uji T sampel berpasangan dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata tingkat pencapaian hasil *pretest* dan *post-test* yang signifikan antara peserta didik. Pedoman pengambilan keputusan dalam pengujian ini adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sementrara, jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima H_a ditolak (Santoso, 2014).

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample Test

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai Pretest	62.27	22	37.914	8.083
	Nilai Posttest	88.18	22	27.712	5.908

Tabel 6 menunjukkan bahwa sebanyak 22 peserta didik telah melakukan *pretest* dan *posttest*. Hasil sebelum dan setelah perlakuan menunjukkan perbedaan yang signifikan. Rata-rata capaian pembelajaran peserta didik yang semula 62,27 dalam kategori cukup meningkat menjadi 88,18 dalam kategori sangat baik. Rata-rata kenaikan sebesar 25,9. Capaian hasil belajar ini merupakan kontribusi dari penerapan media mentimeter.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

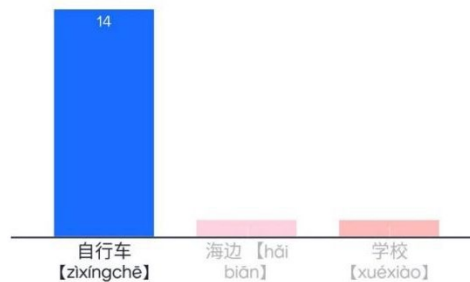
		Paired Samples Test							
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower				Upper
Pair 1	Pretest	-	47.475	10.122	-46.958	-4.860	-2.560	21	.018
	- Posttest	25.909							

Berdasarkan Tabel 7 diketahui nilai signifikansi adalah sebesar $0,018 < 0,05$, maka H_a diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media mentimeter efektif diterapkan pada pembelajaran daring bahasa Mandarin kelas XI SMA Negeri 1 Malang.

3.4. Deskripsi Penggunaan Mentimeter

Pembelajaran dengan sistem daring di SMA Negeri 1 Malang pada kelas XI peminatan bahasa Mandarin menggunakan *google meeting* dan mentimeter dilaksanakan pada hari Senin, 25 Oktober 2021 pukul 11.00-12.00. Kegiatan dimulai dari instruktur membuat presentasi, dalam bentuk soal, kemudian peserta didik *login* ke *website* mentimeter (www.menti.com) dengan cara memasukkan kode pin. Informasi pribadi dari peserta didik tidak akan ditampilkan di layar sistem. Hal ini dapat mendorong partisipasi bagi peserta didik yang sebelumnya berkemampuan pasif dan merasa malu pada teman sebayanya. Peserta didik akan turut berkesempatan aktif di dalam kelas (Andrini & Pratama, 2021). Partisipasi peserta didik ini bisa melalui *smartphone* atau *laptop*. Setelah *login*, peserta didik mengerjakan soal secara *real time*. Tiap peserta didik, saling berkompetisi untuk mendapatkan skor tertinggi dan tercepat untuk menjadi pemenang (Vallely & Gibson, 2018).

menurut kamu, dari kosakata berikut ini yang manakah yang merupakan transportasi?



Gambar 2. Penyampaian Materi

Gambar 2 memperlihatkan ketika dilakukan penyampaian materi kepada peserta didik dengan menggunakan mentimeter. Terdapat fitur bagi peserta didik untuk memberikan pendapat ataupun pertanyaan, serta memberikan tanggapan. Setelah materi disampaikan, kemudian dilakukan evaluasi berupa kuis interaktif. Kuis interaktif dapat digunakan bagi peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya terkait materi pelajaran (Mualimah, Praherdhiono, & Adi, 2019). Dari kegiatan penyampaian materi tersebut, dapat diketahui bahwa rata-rata peserta didik dapat menjalankan mentimeter dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Go to www.menti.com and use the code 9850 8154

Leaderboard



Gambar 3. Penggunaan Fitur Kuis pada Mentimeter

Gambar 3 menunjukkan peserta didik yang mampu menjawab dengan tepat setiap pertanyaan dan juga mampu menjawab lebih cepat daripada peserta didik lain akan dinyatakan sebagai pemenang seperti pada gambar tersebut poin tertinggi berhasil diraih oleh Cindy dengan total perolehan yaitu 4542 p. Hasil ini pun langsung dapat diketahui dan ditampilkan dengan harapan dapat memberikan suasana kompetisi dan semangat bagi peserta didik yang lain (Andrini & Pratama, 2021). Dari kegiatan ini juga dapat diperhatikan bahwa rata-rata peserta didik mampu memainkan kuis mentimeter sebagaimana dinyatakan oleh Andriani, Dewi, dan Sagala (2019) bahwa mentimeter merupakan media yang praktis digunakan dalam presentasi, mudah digunakan dan sangat familiar dengan pengguna.



Gambar 4. Hasil Respons Peserta Didik

Pada Gambar 4 diketahui bahwa respon peserta didik selama proses pembelajaran memberikan hasil yang positif. Hasil tersebut ditunjukkan dari jumlah respon sebanyak 22 peserta didik yang masuk melalui fitur *questions* dengan tipe *open ended*, 18 peserta didik menyatakan bahwa penggunaan mentimeter menarik, seru, interaktif dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan yang telah disampaikan oleh Sunarti (2021) bahwa dengan menggunakan mentimeter pada pembelajaran jarak jauh peserta didik akan bersemangat dan pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Namun, 4 peserta didik yang lain menyatakan respon negatif yakni mentimeter tersebut terkadang lambat saat dijalankan. Artinya dari 22 peserta didik yang mengikuti pembelajaran daring menggunakan mentimeter, terdapat 81,9% peserta didik memberikan respons positif, sedangkan hanya 18,1% yang memberikan respons negatif. Untuk mendukung proses pembelajaran, diharapkan hasil ini mampu memberikan kontribusi yang nyata. Misalnya bagi peserta didik, media berbasis kuis interaktif ini menawarkan hal baru dan kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung, meningkatkan keaktifan, dan motivasi dalam belajar.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Andrini dan Pratama (2021) dan Putri, Wijoyo, dan Herlambang (2021), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media mentimeter dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Walaupun ada kendala dalam proses pengambilan data di lapangan yang berhubungan dengan sampel dan kondisi lapangan, yakni kondisi jaringan internet yang tidak stabil dan merata yang mengakibatkan beberapa peserta didik mengalami hambatan dalam mengikuti pembelajaran, tujuan utama penelitian ini telah tercapai sesuai dengan rancangan penelitian yang telah disusun. Dengan demikian hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media mentimeter efektif diterapkan pada pembelajaran bahasa Mandarin yang dilaksanakan secara daring di kelas XI SMA Negeri 1 Malang.

4. Simpulan

Berdasarkan data hasil perhitungan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media mentimeter dalam pembelajaran bahasa Mandarin efektif digunakan bagi peserta didik kelas XI lintas minat bahasa Mandarin di SMA Negeri 1 Malang. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata capaian pembelajaran peserta didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu pada rata-rata hasil nilai pretest yang semula 62,27 mengalami peningkatan sebanyak 25,9 menjadi 88,18 pada rata-rata hasil nilai posttest. Rata-rata peserta

didik dapat menjalankan mentimeter serta mampu memainkan kuis yang ada pada media tersebut. Selain itu, penggunaan media mentimeter pada pembelajaran daring juga mendapatkan respon positif sebanyak 81,9% dari peserta didik. Peserta didik yang menyatakan bahwa pembelajaran daring bahasa Mandarin menjadi lebih interaktif, seru, dan menyenangkan dengan bantuan media mentimeter.

References

- Andriani, A., Dewi, I., & Sagala, P. (2019). Development of blended learning media using the Mentimeter application to improve mathematics creative thinking skills. *Journal of Physics Conference Series*, 1188(1), 287–294. doi: 10.1088/1742-6596/1188/1/012112.
- Andrini, V. S., & Pratama, H. (2021). Implementasi quiz interaktif dengan software Mentimeter dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 291–292. doi: <http://dx.doi.org/10.23887/mi.v26i2.36923>
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, solusi dan harapan: Pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19 oleh guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 286–287. doi: <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Mohin, M. K., Kunzwa, L., & Patel, S. (2020). *Using Mentimeter to enhance learning and teaching in a large class* (University of Hertfordshire, Hatfield, United Kingdom). Retrieved from <https://edarxiv.org/z628v/>
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *The Internet and Higher Education*, 14(2), 129–135. doi: 10.1016/j.iheduc.2010.10.001
- Moorhouse, B., & Konhke, L. (2020). Using Mentimeter to elicit student responses in the EAP/ESP classroom. *RELC Journal*, 51(1), 198–204. doi: <https://doi.org/10.1177/0033688219890350>
- Mualimah, A., Praherdhiono, H., & Adi, E. (2019). Pengembangan kuis interaktif nahwu sebagai media pembelajaran drill and practice pada pembelajaran nahwu di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 203–212. doi: <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p203>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Quizizz pada masa pencegahan penyebaran Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 145–150. Retrieved from <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/2645>
- Putri, N. A., Wijoyo, S. H., & Herlambang, A. D. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif Mentimeter terhadap keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring di kelas X program keahlian multimedia mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video SMK Negeri 7 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(7), 3062–33068. Retrieved from <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9473>
- Santoso, S. (2014). *Statistik parametrik* (Revision ed.). Jakarta: Elex Media.
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 20–30. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2103/1239>
- Suarni. (2017). Meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kompetensi dasar organisasi pelajaran PKN melalui pendekatan pembelajaran pakem untuk kelas IV SD Negeri Medan Johor T.A. 2014/2015. *Journal of Physics and Science Learning (PASCAL)*, 1(2), 130–131. Retrieved from <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/PASCAL/article/view/347>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sunarti, S. (2021). Kompetensi Widyaiswara dalam mengembangkan presentasi interaktif online dengan aplikasi Mentimeter di balai diklat keagamaan Palembang. *Jurnal Perspektif*, 14(2), 304–320. doi: <https://doi.org/10.53746/perspektif.v14i2.57>
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2020). Implementasi e-learning aplikasi Quizizz untuk meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Mandarin di Purwokerto. *Proceedings of Seminar Nasional*, 10(1), 308–316. Retrieved from <http://jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/1359>
- Syaputra, A. F., Mantasiah, R., & Rijal, S. (2021). Web-based mentimeter learning media in learning German writing skills. *Proceedings of ICSAT the 9th Edition*, 1720–1726. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/icsat/article/view/19540>
- Thoifah, I. (2015). *Statistika pendidikan dan metode penelitian kuantitatif*. Malang: Madani Media.
- Vallely, K., & Gibson, P. (2018). Engaging students on their devices with mentimeter University of Greenwich. *Compass: journal of learning and teaching*, 11(2), 1–6. doi: 10.21100/compass.v11i2.843
- Winarti. (2013). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pokok bahasan penyusutan aktiva tetap dengan metode menjodohkan kotak. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* 8(2), 123–132. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/DP/article/view/3368>
- Zulfa, D. R., & Huda, N. (2021). Efektivitas media mentimeter pada pemahaman materi bahasa Arab era pandemi Covid-19. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 26–40. doi: <https://doi.org/10.19105/alb.v2i1.4142>

“Karho” Media to Practice the Mandarin Reading Skill of Grade X Students of SMK Tumapel Malang

Media “Karho” untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMK Tumapel Malang

Yuniadinda Vida Aryani, Lilis Afifah*, Amira Eza Febrian Putri

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: lilis.afifah.fs@um.ac.id

Paper received: 17-12-2021; revised: 11-1-2022; accepted: 14-1-2022

Abstract

The purpose of this research and development is to produce a learning media called "Karho" (*kartu hotel*/hotel cards) which can help students practice their Mandarin reading skill. This product discusses personal information in the area of hospitality, especially for the theme of booking a room. The "Karho" media consists of 60 cards, a material sheet, an answer key sheet, an instruction sheet, and its package. The research model used is ADDIE with its five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Moreover, the qualitative data were collected using questionnaire sheets not only for both material experts and media experts, but also for the students as the users of the learning media. In addition, the developed product has been validated by the experts and also has been tested on ten grade X students of SMK Tumapel Malang in the hotel accommodation. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the "Karho" media is suitable to be applied for learning Mandarin and can also help students practice their Mandarin reading skill.

Keywords: development; Karho; reading skill

Abstrak

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran bernama “Karho” (kartu hotel) untuk membantu siswa berlatih keterampilan membaca bahasa Mandarin. Media tersebut berisi materi tentang informasi pribadi terkait bidang perhotelan dengan tema memesan kamar. “Karho” memiliki jumlah 60 kartu, 1 lembar materi, 1 lembar kunci jawaban, 1 lembar petunjuk penggunaan, dan sebuah kemasan kotak kartu. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan lima tahap, yaitu tahap analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Jenis data yang dikumpulkan adalah data kualitatif yang berasal dari lembar angket untuk ahli materi, ahli media, dan siswa. Produk “Karho” ini telah melalui proses validasi para ahli dan diujicobakan kepada sepuluh siswa kelas X jurusan akomodasi perhotelan di SMK Tumapel Malang. Produk yang dihasilkan merupakan sebuah kartu yang diberi nama “Karho” dengan berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media “Karho” layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin dan juga dapat membantu siswa melatih keterampilan membaca.

Kata kunci: pengembangan; Karho; keterampilan membaca

1. Pendahuluan

Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa yang diajarkan di sekolah yaitu di SMK (Jumarni S., Saud, & Sukmawaty, 2020). SMK Tumapel Malang adalah sekolah kejuruan yang menyajikan bahasa Mandarin sebagai bahasa asing dan wajib ditempuh oleh siswa. Jurusan yang diwajibkan untuk menempuh bahasa Mandarin ialah jurusan akomodasi perhotelan kelas X.

Berdasarkan tanya jawab disertai pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, hasil menunjukkan siswa mengalami kesulitan belajar bahasa Mandarin, terutama keterampilan membaca karena belum mengenal 汉字 [Hànzi] (aksara Mandarin) sehingga membutuhkan bantuan 拼音 [pīnyīn] (transkrip Hànzì). Siswa juga bosan karena pembelajaran monoton. *pīnyīn* adalah huruf yang membuat aksara bahasa Mandarin lebih mudah dibaca. Tanpa *pīnyīn*, tentu sulit bagi siswa untuk membaca aksara bahasa Mandarin (Jumarni et al, 2020). Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru bahasa Mandarin di sekolah tersebut, diketahui dalam mengajarkan keterampilan membaca hanya menggunakan *Handout* dan *Power Point* saja, kurang disertai media pembelajaran. Keterampilan membaca ialah proses berpikir yang melibatkan pemahaman dan mengartikan makna dari lambang tertulis yang melibatkan gerakan mata, penglihatan, pembicaraan batin, dan memori (Harianto, 2020). Keterampilan membaca adalah keterampilan yang berusaha menemukan berbagai macam informasi yang terkandung dalam tulisan (Dalman, 2013). Keterampilan membaca merupakan keterampilan yang sangat penting karena mempengaruhi keberhasilan belajar siswa (Sari, 2020).

Berlandaskan permasalahan diatas, tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk “Karho” untuk melatih keterampilan membaca bahasa Mandarin. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian dan pengembangan ini. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Utami juga melakukan penelitian pengembangan dengan mengembangkan media kartu remi untuk mata kuliah seni dan kerajinan Tiongkok di prodi pendidikan bahasa Mandarin UM. Nilai kelebihan pada media tersebut, ialah membantu siswa dalam memahami materi, dapat digunakan belajar dan bermain sehingga mahasiswa lebih aktif, dan antusias, serta tidak mudah bosan. Kekurangan pada media ini, yaitu media yang dihasilkan hanya satu paket. Hasil dari penelitian dan menunjukkan layak digunakan, dapat meningkatkan antusias, motivasi mahasiswa untuk belajar mata kuliah seni dan kerajinan Tiongkok (Utami, 2016).

Penelitian lainnya juga dijadikan peneliti sebagai acuan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Batari mengembangkan media pembelajaran “Lai Pengyou Lai” pada keterampilan membaca kelas X SMA Negeri 1 Batu. Terdapat kelebihan pada pengembangan ini, media tersebut menarik bagi siswa, media dilengkapi *Hànzi*, *pīnyīn*, dan *shēngdiào* agar lebih mudah membaca bahasa Mandarin. Kekurangan yang terdapat pada pengembangan ini ialah papan permainan kurang besar, hanya diujicobakan pada kelas X SMA Negeri 1 Batu saja. Media tersebut sangat menarik dan membantu dalam proses pembelajaran (Batari, 2020).

Penelitian pengembangan lain adalah Rahmawati mengembangkan soal latihan yang bertujuan melatih keterampilan membaca kelas XI SMA Negeri 6 Malang. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Terdapat kelebihan pada pengembangan ini yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Adapun kekurangan pada pengembangan ini ialah kurangnya waktu untuk mengerjakan soal, koneksi jaringan tidak stabil yang mengakibatkan soal tidak terlihat di layar laptop siswa, dan terdapat kosakata yang belum dipelajari. Hasil dari penelitian dan pengembangan tersebut layak untuk diterapkan (Rahmawati, 2021).

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran (Daryanto, 2011). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan

informasi dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung (Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito, 2012). Media atau alat pembelajaran digunakan guru untuk menjadikan siswa belajar dan mendapat keterampilan tertentu, atau membantu siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran (Amsori & Ahsanuddin, 2014).

Fungsi media pembelajaran untuk membantu guru mengirimkan pelajaran, sebagai alat yang dapat memunculkan masalah bagi siswa untuk dipelajari dan dipecahkan oleh siswa, dan sebagai sumber belajar bagi siswa secara individu maupun kelompok (Sudjana, 2015). Teori Schramm menyatakan media pembelajaran berfungsi sebagai teknologi pembawa pesan yang digunakan untuk pembelajaran (Purba dkk., 2021). Pendapat lain juga disampaikan Kemp & Dayton fungsi media pembelajaran yakni: (1) memotivasi minat dan tindakan; (2) menyajikan informasi; (3) memberi instruksi (Arsyad, 2014).

Ragam media pembelajaran yang dijelaskan terdapat enam ragam yaitu: (1) media visual berkaitan dengan indera penglihatan; (2) media audio visual yang dapat didengar indera pendengaran dan dapat dilihat indera penglihatan secara bersamaan; (3) komputer merupakan perangkat lunak yang memiliki fitur aplikasi yang bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran. Selanjutnya; (4) program *Microsoft power point* digunakan untuk kebutuhan presentasi; (5) internet yang dipergunakan secara global, dalam bidang pendidikan melalui jangkauan yang luas, baik antar kota maupun lintas negara. Terakhir; (6) multimedia merupakan sarana yang menggabungkan semua jenis media menjadi satu (Wati, 2016).

Berlandaskan uraian yang telah dijelaskan, peneliti memilih untuk membuat media pembelajaran dengan jenis media visual berupa permainan dengan penamaan “Karho” (kartu hotel). Nama media tersebut dipilih agar mudah diingat dan ditujukan jurusan akomodasi perhotelan. Media ini dibuat untuk memfasilitasi guru, dan membantu siswa dalam latihan membaca bahasa Mandarin. Dalam dunia pendidikan, permainan dapat dijadikan model atau media dalam proses pembelajaran (Ruswandari, 2020). Menurut Priatmoko menyatakan permainan yang berperan sebagai media pembelajaran ditujukan untuk membantu siswa dalam proses belajar mandiri dan menciptakan lingkungan yang kreatif bagi siswa, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik (Ruswandari, 2020). Permainan ialah kegiatan yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan (Mujib & Rahmawati, 2011). Terlebih lagi permainan merupakan teknik yang sangat memotivasi, terutama pada konten yang membosankan (Smaldino, Lowther, & Russell, 2011).

“Karho” (kartu hotel) berjumlah 60 kartu dengan ukuran 9cm x 7cm serta dilengkapi materi, kunci jawaban, kemasan kotak kartu, petunjuk penggunaan. Kartu ini didesain bolak-balik, bagian depan per kartu berisi angka, gambar, tulisan *Hànzi*, *pīnyīn* dan bahasa Indonesia. Sedangkan, untuk bagian belakang terdapat ikon kartu, yakni bergambar hotel. Materi yang dibahas pada media ini adalah materi informasi pribadi tentang perhotelan dengan tema memesan kamar. Media ini merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk kartu yang terinspirasi dari permainan kartu remi.

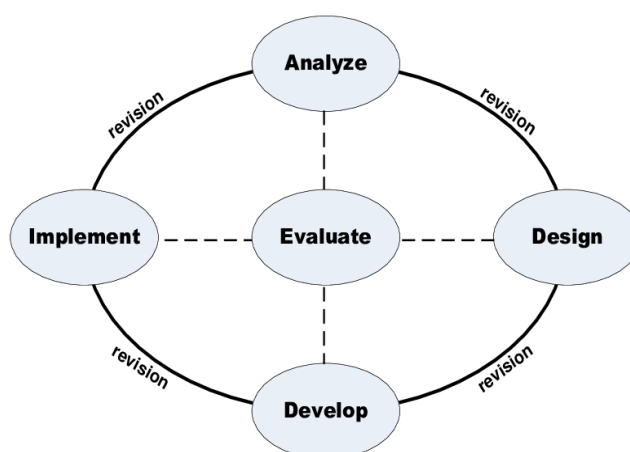
Permainan kartu remi menghasilkan hiburan dan olah pikir kuat (Nasaruddin, 2018). Kartu ini digunakan untuk hal-hal lain, sebagai permainan papan, sulap, enkripsi, dan pembuatan rumah kartu. Sedangkan “Karho” selain dapat melatih keterampilan membaca juga menambah kosakata baru, dan menarik minat atau motivasi siswa dalam belajar bahasa Mandarin.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Mulyatiningsih, 2011). Menurut Suhadi Ibnu (dalam Purnama, 2013), penelitian pengembangan ditujukan untuk menghasilkan produk perangkat keras atau perangkat lunak melalui proses yang khas, biasanya dimulai dengan analisis kebutuhan, melanjutkan proses pengembangan, dan diakhiri dengan evaluasi. Metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk dalam proses pembelajaran (Purnama, 2013). Sama halnya dengan peneliti menghasilkan media “Karho” sebagai sarana latihan membaca bahasa Mandarin dan menguji keefektifannya melalui rangkaian kegiatan uji coba.

Peneliti memilih model penelitian pengembangan ADDIE sebagai acuan peneliti karena langkah-langkah dalam model tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian. Model ini dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai produk seperti model pembelajaran, metode, strategi, materi pembelajaran, dan media pembelajaran (Purba et al., 2021). ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry (dalam Mulyatiningsih, 2011). Model ini terdapat lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Tegeh, 2014).

Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di pembelajaran agar produk sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kedua, perancangan dikerjakan untuk membuat konsep produk. Ketiga, peneliti melangsungkan pengembangan produk berdasarkan rancangan sebelumnya. Selesai media dibuat, langkah berikutnya peneliti melaksanakan validasi produk kepada ahli materi dan ahli media dengan menggunakan lembar angket. Setelah produk mendapatkan penilaian dari para ahli, peneliti melakukan revisi produk sebelum diujicobakan. Keempat, di tahap implementasi, produk yang sudah direvisi tersebut selanjutnya diujicobakan kepada sepuluh siswa kelas X SMK Tumapel Malang jurusan akomodasi perhotelan. Kemudian siswa mengisi lembar angket pengguna. Tahap kelima adalah evaluasi. Seperti yang sudah diuraikan sebelumnya dan juga terlihat dalam bagan (Gambar 1.) di bawah ini, evaluasi tidak hanya dilakukan di akhir bagian, tetapi mencakup keseluruhan tahap yang ditempuh.



Gambar 1. Bagan model ADDIE

Sumber: (Branch, 2009)

Peneliti menggunakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari para ahli dan siswa. Lembar angket yang ditujukan kepada para ahli dan siswa digunakan sebagai instrumen

pengumpulan data dalam penelitian. Peneliti menggunakan lembar angket dengan jawaban “Ya” atau “Tidak”, yang ditambahkan dengan kolom keterangan, dan kesimpulan yang disertai kolom centang berisi pilihan layak tanpa revisi, layak dengan revisi serta tidak layak, serta saran kritik yang diisi oleh ahli materi Ibu Dyah Ayu Setyorini, S.Pd., selaku guru bahasa Mandarin SMK Tumapel Malang, dan ahli media Bapak Robby Yunia Irawan, S.Pd., M.Pd., selaku dosen mata kuliah media pembelajaran, Jurusan Sastra Jerman, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang.

Pada angket ahli materi terdapat lima pertanyaan mengandung poin tentang (1) kesesuaian materi, (2) kecocokan materi dengan keterampilan membaca, (3) ketepatan tampilan *Hànzi* dan *pīnyīn*, (4) ketepatan terjemahan bahasa Indonesia, dan (5) tingkat kesulitan materi. Di sisi lain, angket untuk ahli media berisi tujuh aspek tentang (1) kemenarikan visualisasi, (2) tipografi (peletakkan jenis *Font*, ukuran *Font*, ukuran kartu), (3) kualitas kartu, (4) komposisi warna, (5) kejelasan tulisan dan gambar, kejelasan petunjuk penggunaan media, serta (7) kemudahan penggunaan media “Karho”. Lembar angket juga diberikan kepada siswa kelas X jurusan akomodasi perhotelan di SMK Tumapel Malang berbentuk “Ya” atau “Tidak”, kolom keterangan, dan saran kritik. Lembar angket untuk siswa sebagai pengguna produk memuat tujuh pertanyaan terkait dengan tanggapan mereka terhadap media tersebut dari aspek kejelasan petunjuk penggunaan, manfaat media bagi keterampilan membaca bahasa Mandarin, kemudahan penggunaan media, dan kemenarikan belajar menggunakan media ini.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti melakukan analisis deskriptif terhadap data. Data yang diperoleh dideskripsikan secara kualitatif. Data hasil validasi para ahli dan data hasil angket siswa dianalisis dengan cara memeriksa kelengkapan data, mengelompokkan data berdasarkan aspek penilaian, mendeskripsikan data, dan menarik kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan model penelitian pengembangan yang digunakan peneliti, yaitu model ADDIE, terdapat lima tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan media “Karho”. Berikut penjabaran dari kelima tahapan tersebut.

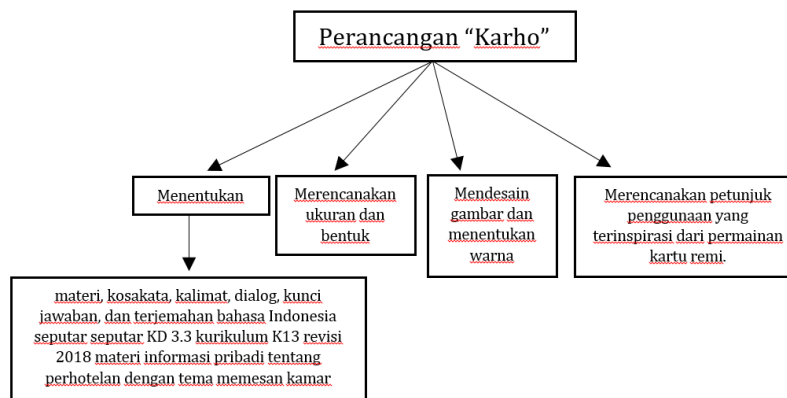
3.1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis memiliki kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya pengembangan yang diawali dari permasalahan pembelajaran, memikirkan produk yang dikembangkan, penetapan produk sasaran kepada siswa (Mulyaningsih, 2011). Peneliti mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab disertai pengamatan terhadap siswa dan proses pembelajaran di kelas X jurusan akomodasi perhotelan di SMK Tumapel Malang. Hasil menunjukkan, siswa mengalami kesulitan belajar bahasa Mandarin, terutama keterampilan membaca karena mereka belum mengenal 汉字 [*Hànzi*] (aksara Mandarin) sehingga membutuhkan bantuan 拼音 [*pīnyīn*] (transkrip *Hànzi*). Siswa juga merasa bosan karena pembelajaran monoton. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru bahasa Mandarin di sekolah tersebut. Dari hasil wawancara diketahui bahwa dalam mengajarkan keterampilan membaca guru lebih sering menggunakan *Handout* dan *Power Point* saja, kurang disertai media pembelajaran. Melalui analisis, peneliti melakukan evaluasi dengan merumuskan solusi mengembangkan media pembelajaran yang dirasa dapat menghilangkan

rasa bosan siswa dan dapat memberikan variasi baru pada proses pembelajaran keterampilan membaca bahasa Mandarin siswa.

3.2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, perancangan media pembelajaran mulai dilaksanakan. Dalam kegiatan ini, peneliti merancang konsep produk yang ditulis secara rinci (Mulyaningsih, 2011). Peneliti merancang media yang diberi nama kartu hotel disingkat menjadi “Karho”. Awal mula peneliti memberi nama tersebut karena ditujukan untuk siswa di jurusan akomodasi perhotelan sehingga materinya pun berisi tentang akomodasi perhotelan. Di tahap ini pula, peneliti menentukan materi, kosakata, kalimat, dialog, kunci jawaban, dan terjemahan bahasa Indonesia seputar KD 3.3 kurikulum K13 revisi 2018, khususnya materi informasi pribadi tentang perhotelan dengan tema memesan kamar yang akan digunakan dalam media tersebut. Di samping itu, peneliti merancang ukuran dan bentuk media “Karho”. Desain gambar dan warna dibuat dengan tipe yang sama agar tampak serasi. Di samping kegiatan tersebut, peneliti juga merencanakan petunjuk penggunaan yang terinspirasi dari permainan kartu remi. Hasil evaluasi pada tahap ini berguna bagi peneliti dalam menentukan materi dan rancangan produk yang digunakan pada media. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peneliti tersebut dapat dilihat di gambar ini.



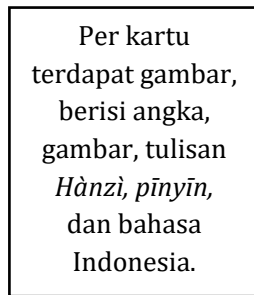
Gambar 2. Perancangan produk “Karho”

3.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

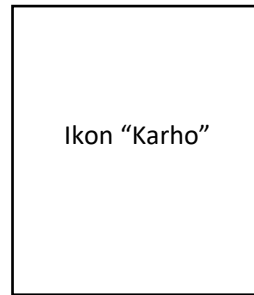
Inti dari tahap ini adalah merealisasikan produk berdasarkan rancangan sebelumnya menjadi wujud yang sebenarnya (Mulyaningsih, 2011). Peneliti menggunakan perangkat lunak *Clip Studio Paint* dan *Adobe Illustrator* untuk memvisualisasikan desain produk. Produk yang dihasilkan adalah 60 kartu dengan ukuran lebar kartu 7cm dan panjang kartu 9cm, yang dilengkapi lembar materi, kunci jawaban berukuran lebar 28cm X 18cm, petunjuk penggunaan dan kemasan kotak kartu memiliki lebar 7cm, tinggi 3,5cm serta panjang 9cm.

Mula-mula peneliti mendesain kartu berbentuk persegi panjang, pada bagian sisi depan dan belakang. Bagian sisi depan setiap kartu terdapat gambar, angka, dan tulisan *Hànzi, pīnyīn*, dan terjemahan bahasa Indonesia. Pada sisi belakang kartu terdapat ikon “Karho”. Peneliti juga merancang dan mendesain lembar materi, kunci jawaban, petunjuk penggunaan, dan kemasan kotak kartu. Produk diberi warna utama merah, kuning emas, dan beberapa corak untuk menambah nuansa Tiongkok. Bahan yang digunakan untuk kartu adalah *art paper* 310 gsm, bahan lembaran menggunakan bahan *art paper* 150gsm, bahan kemasan kotak kartu

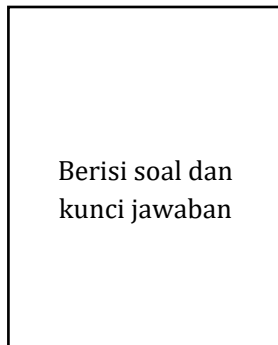
menggunakan bahan krungkut, dan dilaminasi dengan *glossy* panas agar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Pada gambar dibawah ini disajikan desain “Karho”.



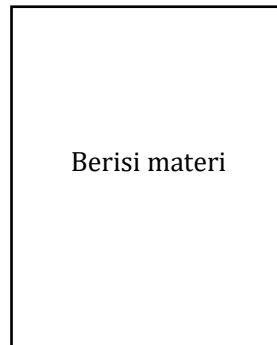
Gambar 3. Sisi depan kartu



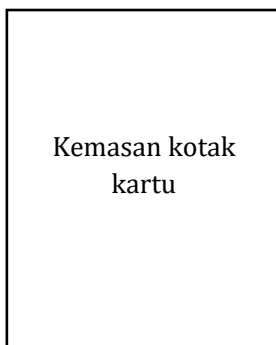
Gambar 4. Sisi belakang kartu



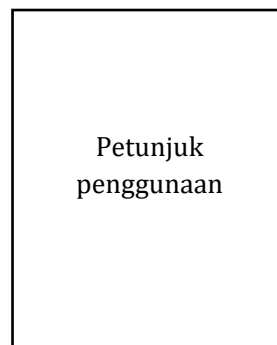
Gambar 5. Lembar kunci jawaban



Gambar 6. Lembar materi



Gambar 7. Kemasan kotak kartu dan petunjuk penggunaan



Setelah produk dibuat, selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Kedua validator memberikan saran dan kritik untuk meminimalisir kesalahan dan kekurangan yang terdapat pada produk. Berikut ini adalah gambar produk telah melalui tahap validasi.



Sebelum direvisi

Sesudah direvisi

Gambar 8. Tampilan revisi petunjuk penggunaan



Sebelum direvisi

Sesudah direvisi

Gambar 9. Tampilan revisi pada tipografi kartu

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dapat ditarik kesimpulan bahwa materi yang disusun mendapat penilaian layak untuk uji coba dengan revisi. Terdapat lima pertanyaan yang ditanyakan kepada ahli materi yang berbunyi: (1) apakah isi materi di dalam media sudah sesuai dengan materi informasi pribadi tentang perhotelan, khususnya tema memesan kamar?; (2) apakah materi cocok untuk melatih keterampilan membaca?; (3) apakah tampilan *Hànzì* dan *pīnyīn* dalam materi tersebut sudah tepat?; (4) apakah terjemahan bahasa Indonesia di dalam kartu sudah tepat?; dan (5) apakah penyajian materi yang terdapat di dalam kartu mudah dipahami? Dari lima pertanyaan tersebut ahli materi memberikan jawaban “Ya” untuk seluruh pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan di atas disusun berdasarkan pendapat teori yang menyebutkan bahwa media kartu merupakan alat yang berisikan bermacam hal, mulai dari tulisan berupa pertanyaan, gambar, jawaban dan lain-lain untuk memudahkan siswa di kegiatan belajar (Sumardjan, 2017). Meskipun demikian, ahli materi tetap memberikan saran

dan kritik yang menyatakan bahwa aturan permainan masih sulit dipahami oleh siswa, karena itu peneliti perlu menyederhanakan aturan dan memperjelas bahasanya.

Lembar angket selanjutnya dari ahli media. Hasil angket ahli media menunjukkan bahwa ada enam aspek yang sudah sesuai, namun masih ada empat aspek yang perlu revisi. Keenam pertanyaan yang mendapatkan jawaban “Ya” adalah sebagai berikut: (1) apakah visualisasi media “Karho” secara keseluruhan menarik?; (2) apakah ukuran kartu sudah pas?; (3) apakah kualitas kartu yang digunakan sudah baik?; (4) apakah komposisi warna pada media sudah baik?; (5) apakah tulisan serta gambar sudah jelas?; dan (6) apakah media “Karho” mudah digunakan? Pertanyaan tersebut sejalan dengan teori yang mengatakan media pembelajaran harus jelas, menarik, detail, dan dapat digunakan siswa (Yulia, 2019).

Adapun aspek tipografi dan petunjuk penggunaan yang diberi penilaian “Tidak” adalah pertanyaan yang berbunyi: (1) apakah tipografi (tata huruf: bagian peletakan) sudah tepat?; (2) apakah tipografi (tata huruf: bagian pemilihan jenis *font*) sudah tepat?; (3) apakah tipografi (tata huruf : bagian ukuran *font*) sudah tepat? Di sini, ahli media menambahkan keterangan bahwa ukuran teks belum konsisten dan perlu perubahan ukuran teks pada materi tertentu. Pertanyaan selanjutnya ialah (4) apakah petunjuk penggunaan media “Karho” sudah jelas? Terhadap pertanyaan ini, ahli memberikan masukan supaya peneliti menjabarkan petunjuk penggunaan “Karho” dengan lebih rinci. Ahli media juga memberikan saran dan kritik pada beberapa poin, antara lain ukuran teks pada tulisan *Hànzi* dan *pīnyīn* perlu diperbesar karena hal tersebut merupakan titik berat materi yang ingin disampaikan. Perlu juga dikondisikan ruang kosong pada desain kartu untuk lebih mempermudah fokus siswa.

Evaluasi dilakukan setelah peneliti mendapatkan hasil validasi produk. Ahli materi memberikan saran dan kritik yang menyatakan bahwa aturan permainan masih sulit dipahami oleh siswa, karena itu peneliti perlu menyederhanakan aturan dan memperjelas bahasanya. Di sisi lain, ahli media memberikan saran dan kritik pada beberapa poin, antara lain ukuran teks pada tulisan *Hànzi* dan *pīnyīn* perlu diperbesar karena hal tersebut merupakan titik berat materi yang ingin disampaikan. Perlu juga dikondisikan ruang kosong pada desain kartu untuk lebih mempermudah fokus siswa. Dari hasil validasi tersebut dapat dirumuskan kesimpulan bahwa media “Karho” ini layak untuk diujicobakan setelah melalui revisi.

3.4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Atas saran dan kritik yang disampaikan oleh para ahli sebagaimana diuraikan di atas, peneliti melakukan revisi, sehingga produk siap untuk uji coba lapangan. Peneliti mengujicobakan media pembelajaran kepada siswa kelas X SMK Tumapel Malang. Permainan ini dapat digunakan secara berkelompok yang beranggotakan dua hingga empat pemain. Siswa yang terlibat dalam proses uji coba sejumlah sepuluh orang.

Dari hasil pemeriksaan terhadap lembar angket siswa yang berisi tujuh pertanyaan, seluruh siswa memberikan penilaian “Ya” untuk enam pertanyaan berikut, yaitu: (1) apakah petunjuk penggunaan media “Karho” sudah jelas?; (2) apakah media “Karho” dapat meningkatkan semangat Anda untuk melatih keterampilan membaca dalam bahasa Mandarin?; (3) apakah media “Karho” mudah untuk digunakan?; (4) apakah belajar dengan menggunakan media “Karho” menarik untuk Anda?; (5) apakah media “Karho” membantu memudahkan anda belajar bahasa Mandarin?; dan (6) apakah Anda bisa memahami materi yang terdapat dalam media “Karho”? Adapun pertanyaan yang berbunyi apakah Anda dapat

menggunakan media “Karho” secara mandiri tanpa bantuan guru? mendapat pertanyaan enam jawaban “Ya” dan empat jawaban “Tidak”. Alasan empat siswa menjawab “Tidak” karena siswa merasa masih kebingungan, sehingga membutuhkan bantuan guru. Untuk mengatasi hal ini, peneliti telah memberikan bantuan dengan menjelaskan aturan permainan yang sebenarnya.

Dari hasil angket untuk siswa dapat disimpulkan bahwa media “Karho” dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan membaca bahasa Mandarin. Selain itu, siswa dapat lebih bisa memahami materi yang terkandung dalam media ini karena terdapat *Hànzì, pīnyīn*, dan terjemahan bahasa Indonesia sehingga memudahkan siswa untuk melatih keterampilan membaca. Media juga ini terbukti dapat meningkatkan semangat siswa. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat yang mengutarakan salah satu fungsi media pembelajaran untuk mengefektifkan dan mengaktifkan pada pembelajaran siswa (Kustiawan, 2016). Siswa juga menganggap media “Karho” sangat menarik. Begitu pula anggapan yang menyatakan manfaat media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Jauhar, 2011). Teori lain yang sejalan dengan itu adalah media pembelajaran yang menarik dapat memacu siswa dalam proses pembelajaran (Nuritta, 2018). Media mudah digunakan, dengan bantuan guru mereka dapat memahami petunjuk penggunaan dengan jelas. Hal itu juga selaras dengan teori yang menyatakan semakin mudah penggunaan media, semakin besar penerimaan media oleh siswa (Batubara, 2020).

3.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Sebagaimana dijelaskan di awal, tahap evaluasi telah dilakukan oleh peneliti di semua tahap. Evaluasi yang terakhir terjadi setelah uji coba produk kepada siswa. Peneliti melakukan evaluasi yang mengacu pada hasil lembar angket siswa yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kebermanfaatan produk dari sisi pengguna. Pada saat uji coba siswa masih menemui kesulitan dalam menggunakan media “Karho”, sehingga bantuan guru saat itu sangat dibutuhkan. Dari temuan ini dapat disimpulkan bahwa peneliti masih perlu memberikan petunjuk permainan yang jelas supaya siswa tidak bingung lagi. Lebih dari itu, media pembelajaran “Karho” yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini telah dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk melatih keterampilan membaca bahasa Mandarin kelas X akomodasi perhotelan SMK Tumapel Malang. Disimpulkan bahwa pemakaian media dapat membantu pada kegiatan pembelajaran, pernyataan tersebut sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa penggunaan media merupakan dukungan dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Safira, 2020).

4. Simpulan

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan adalah produk pembelajaran berupa permainan dengan penamaan “Karho”. Media tersebut dapat digunakan untuk melatih keterampilan membaca bahasa Mandarin. Media ini telah melalui proses validasi para ahli dan telah diujicobakan pada sepuluh siswa kelas X jurusan akomodasi perhotelan SMK Tumapel Malang. Hasil dari uji coba tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media “Karho” layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas X jurusan akomodasi perhotelan. Secara keseluruhan media ini dinilai menarik, mudah digunakan, menambah semangat siswa untuk belajar, dan dapat melatih keterampilan membaca, walaupun terdapat sebagian siswa merasa masih kebingungan, sehingga membutuhkan bantuan guru. Berlandaskan temuan pada saat uji coba, peneliti menyarankan bahwa produk ini dapat digunakan untuk keterampilan lainnya yaitu menyimak dan berbicara.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada ahli media Bapak Robby Yunia Irawan, S.Pd., M.Pd., Kepala SMK Tumapel Malang, Bapak Edi Riyanto, S.Pd., SST.Par. MM., Guru bahasa Mandarin Ibu Dyah Ayu Setyorini, S.Pd., beserta murid-murid kelas X jurusan akomodasi perhotelan yang telah bersedia memberikan izin, bimbingan, dukungan, kritik saran sampai proses revisi dan *finishing* media sehingga penelitian ini dapat selesai dengan baik.

References

- Amsori, I., & Ahsanuddin. (2014). *Media pembelajaran bahasa Arab dari kartu sederhana sampai web penjelajah dunia*. Malang: Gava Media.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Batari, M. S. A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran "Lai Pengyou Lai" pada keterampilan membaca kelas X SMA Negeri 1 Batu* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Dalman. (2013). *Keterampilan membaca*. Jakarta: Raya Grafindo Persada.
- Daryanto. (2011). *Media pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8. Retrieved from <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/2>
- Jauhar, M. (2011). *Implementasi PAIKEM: Dari behavioristik sampai konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Jumarni S., Saud, S., & Sukmawaty. (2020). Kemampuan membaca bahasa Mandarin siswa kelas V SD Frater Makassar. *Journal of Language Literature, and Linguistics*, 1(2), 159–165. Retrieved from <http://eprints.unm.ac.id/19532/1/ARTIKEL%20JUMARNI.pdf>
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Mujib, F., & Rahmawati, N. (2011). *Metode permainan-permainan edukatif dalam bahasa Arab*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Mulyaningsih, E. (2011). *Riset terapan bidang pendidikan dan teknik* (A. Nuryanto, Ed.). Yogyakarta: UNY Press.
- Nasaruddin. (2018, April 17). 4 Fakta permainan kartu remi, fungsi psikologis hingga perang di Irak. *Tribun Pontianak*. Retrieved from <https://pontianak.tribunnews.com/2018/04/17/4-fakta-permainan-kartu-remi-fungsi-psikologis-hingga-perang-di-irak?page=all>
- Nuritta, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah, dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. doi: <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Purba, R. A., Mawati, A. T., Ardiana, D. P. Y., Pramusita, A. M., Bermuli, J. E., Purba, S. R. F., . . . Recard, M.. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Purnama, S. (2013). Metode penelitian dan pengembangan. *Literasi*, 4(1), 19–23. doi: [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Rahmawati, A. N. (2021). *2021. Pengembangan soal latihan berbasis aplikasi Kahoot! untuk melatih keterampilan membaca bahasa Mandarin pada pembelajar kelas XI SMA Negeri 6 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Ruswandari, R. (2020). *Pengembangan media pembelajaran Magic Cube Box pada materi sistem indra untuk siswa kelas XI* (Undergraduate thesis, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta). Retrieved from <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/38733>

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Safira, A. R. (2020). *Media pembelajaran anak usia dini*. Gresik: Caremedia Communication.
- Sari, M. Y. (2020). *Permasalahan keterampilan membaca siswa kelas IV Sekolah Dasar* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta). Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54692>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Instructional technology and media learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N. (2015). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo.
- Sumardjan. (2017). *Media kartu Sekolah Dasar*. Semarang: Formaci.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Utami, M. W. (2016). *Pengembangan media pembelajaran kartu remi untuk mata kuliah Seni dan Kerajinan Tiongkok di prodi pendidikan Bahasa Mandarin* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Wati, E. R. (2016). *Ragam media pembelajaran* (A. Jarot, Ed.). Jakarta: Kata Pena.
- Yulia, N. K. tri. (2019). Internalisasi media pembelajaran Kantong Ajaib berbasis scientific approach di PAUD Permata Bunda. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 42–55. doi: <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.15978>

The Usage of Picture Story Book 一只大肥猫 to Practice the Reading Skill of Grade X Students of SMA Negeri 1 Turen

Penggunaan Buku Cerita Bergambar 一只大肥猫 untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Turen

Maulidiyah Mayang Sari, Lilis Afifah*, Lukluk Ul Muyassaroh

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: lilis.afifah.fs@um.ac.id

Paper received: 18-12-2021; revised: 8-1-2022; accepted: 14-1-2022

Abstract

There are two purposes of this research: firstly, describing the use of Chinese picture story books 一只大肥猫 (yī zhǐ dà féi māo) to practice the students' reading skill of grade X of SMA Negeri 1 Turen, and secondly, describing the students' responses to the use of the determined picture story book. This research used qualitative descriptive approach, which its qualitative data were taken from 14 students and also the learning process, using supporting instruments, namely observation sheets and questionnaire sheets. The researcher herself acted as the main instrument of this research by carrying out the data collection and analysis activities. The gathered data were then analyzed qualitatively. Finally, the results showed that the learning process using the Chinese picture story book (yī zhǐ dà féi māo) as a medium for practicing the reading skills went well, although there were problems with the internet connection. According to the students' responses, it can be concluded that the Chinese picture story book (yī zhǐ dà féi māo) is not only able to attract their interest in practicing reading skill but also can make the Chinese learning more fun and less boring.

Keywords: usage, picture story books, reading skills

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan buku cerita bergambar 一只大肥猫 (yī zhǐ dà féi māo) untuk melatih keterampilan membaca bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Negeri 1 Turen dan mengetahui respons siswa terhadap penggunaan buku cerita tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data penelitian ini merupakan data kualitatif yang diambil dari 14 orang siswa dan proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen pendukung yaitu lembar observasi dan lembar angket. Peneliti sendiri bertindak sebagai instrumen utama penelitian ini dengan melakukan kegiatan pengumpulan dan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar 一只大肥猫 (yī zhǐ dà féi māo) sebagai media latihan membaca pada keterampilan membaca bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Negeri 1 Turen berjalan baik, meskipun terdapat kendala dalam hal jaringan internet. Menurut siswa, buku cerita bergambar tersebut dapat menarik minat mereka dalam melatih keterampilan membaca dan pembelajaran bahasa Mandarin menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Kata kunci: penggunaan, buku cerita bergambar, keterampilan membaca

1. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, bahasa berperan sangat penting dalam proses penyampaian materi kepada siswa di sekolah. Bahasa menjadi jembatan komunikasi utama dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa. Untuk menguasai sebuah bahasa, siswa harus mempelajari keterampilan dasar berbahasa yang meliputi keterampilan berbicara, mendengar, menulis dan membaca. Menurut Rahman dan Haryanto (2014), keterampilan

membaca merupakan keterampilan yang sangat penting karena pada setiap aspek kehidupan manusia tidak lepas dari kegiatan membaca. Kegiatan membaca memiliki berbagai tujuan, sejalan dengan pendapat Sofyan (2015) tujuan utama membaca adalah mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi dan makna bacaan. Siswa yang tidak bisa membaca akan kesulitan menangkap dan memahami informasi yang terdapat di dalam bacaan. Selain itu Putri (2016) juga menyatakan, kesulitan membaca pada siswa umumnya adalah karena kurangnya pemahaman terhadap huruf yang ada di dalam teks bacaan bahasa Mandarin. Akibatnya, siswa tidak bisa memahami isi dan maksud dari bacaan tersebut.

Haryanti (2011) berpendapat, kendala dalam pembelajaran bahasa Mandarin SMA pada umumnya adalah siswa sama sekali tidak memahami dasar-dasar pengetahuan bahasa Mandarin, bahkan siswa tidak mampu membaca *Hanyu Pinyin* seperti yang ditetapkan dalam Standar Kompetensi Dasar. Siswa sama sekali tidak memahami materi yang dipelajari selama menerima pendidikan bahasa Mandarin. Tidak tercapainya standar pembelajaran yang diharapkan pada sekolah salah satunya karena proses pembelajaran yang monoton, yaitu tidak adanya media pembelajaran maupun kurangnya kreativitas guru di sekolah baik pada jenjang SMP maupun SMA (Susilo, 2015). Buku pelajaran bahasa Mandarin umumnya hanya berisi daftar kosakata dan teks yang ada di dalamnya minim sekali memuat gambar ilustrasi. Dari permasalahan tersebut guru harus mencari solusi lain agar siswa mampu membaca dan memahami kalimat dalam bahasa Mandarin.

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, keterampilan membaca adalah salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh setiap siswa, antara lain dalam memahami sebuah teks. Nurchasanah (2015) menyebutkan bahwa membaca adalah sebagai proses pengolahan bacaan secara kritis dan kreatif bertujuan untuk memperoleh pemahaman secara menyeluruh dan mendalam tentang teks yang dibaca. Senada dengan pendapat tersebut, Artu (2014) menyatakan bahwa membaca pemahaman adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk memahami isi bacaan. Kegiatan ini melibatkan dua keterampilan dasar membaca yaitu keterampilan visual dan keterampilan kognitif. Dalam membaca pemahaman keterampilan visual berfungsi untuk memvisualisasikan lambang-lambang tulisan dalam teks, sedangkan keterampilan kognitif berfungsi untuk menggali informasi dan memaknai pesan yang ada di dalam teks (Abidin, 2012).

Untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran, dibutuhkan suatu media yang dapat membuat siswa tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Diungkapkan oleh Budiarti dan Haryanto (2016), jika siswa tertarik maka mereka akan lebih fokus dalam belajar. Dengan media pembelajaran pula, interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih lancar, kegiatan pembelajaran pun akan lebih efektif dan efisien, seiring dengan cita-cita meningkatkan mutu pendidikan (Tafonao, 2018). Lebih lanjut, Ulya (2017) menyebutkan, media pembelajaran memiliki manfaat seperti: 1) menjadikan pembelajaran lebih bervariasi; 2) menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa; 3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; 4) mempengaruhi daya abstraksi; serta 5) mengenalkan, memperbaiki, meningkatkan pemahaman konsep dan prinsip yang dimiliki oleh siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media buku cerita bergambar. Menurut Ngura, Go, dan Rewo (2020), buku cerita bergambar merupakan sebuah buku yang memiliki suatu cerita dengan gaya bahasa yang ringan, cenderung dengan gaya obrolan, dan dilengkapi dengan gambar yang termasuk kesatuan dari cerita untuk menyampaikan fakta. Sejalan dengan pendapat di atas, Miranda (2018) mengatakan bahwa buku cerita bergambar adalah

sebuah cerita berbentuk buku yang memuat gambar sebagai perwakilan cerita yang saling berkaitan. Tema dalam cerita bergambar juga sering berkaitan dengan pengalaman pribadi sehingga pembaca mudah mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dirinya melalui perwakilan tokoh utama (Adipta, Maryaeni, & Hasanah, 2016). Gambar dalam buku cerita sendiri diyakini dapat membuat siswa memahami isi lebih mendalam karena melalui gambar siswa akan menghubungkan bacaan dengan ilustrasi yang disajikan (Ratnasari & Zubaidah, 2019).

Dari segi bahasa, Hu (2015) menyebutkan bahasa dalam buku cerita bergambar lebih ringkas, teks yang ada sebagian besar merupakan pelengkap gambar yang ditulis secara akurat dan jelas. Bagi pembelajaran bahasa asing, buku cerita bergambar dapat memudahkan siswa untuk mempelajari kosakata baru dengan melihat gambar ilustrasi yang ada di dalam buku karena sebagian besar kosakata yang muncul dalam cerita bergambar adalah hal-hal, fenomena, tindakan atau keadaan yang terlihat dan dapat dipahami (Lin, 2015). Beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa penggunaan buku cerita bergambar efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa seperti yang dilakukan oleh Pratiwi (2016), Rohma (2021), dan Lyna dan Charissa (2019).



Gambar 1. Cover Buku Cerita Bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhī dà féi māo*)

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada studi pendahuluan, diketahui bahwa guru mata pelajaran tersebut menjelaskan kesulitan siswa bisa jadi karena kurangnya latihan membaca yang diberikan. Dari keterangan yang dijelaskan oleh guru mata pelajaran bahasa Mandarin, siswa jarang berlatih membaca teks bahasa Mandarin sehingga siswa tidak bisa membaca teks bahasa Mandarin dengan baik dan benar. Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, siswa hanya diberikan materi seputar kosakata dan tata bahasa dalam bahasa Mandarin. Paparan di atas membuat peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai penggunaan buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhī dà féi māo*) untuk melatih keterampilan membaca siswa kelas X SMA Negeri 1 Turen. Penggunaan media buku cerita berbahasa Mandarin diharapkan mampu untuk melatih kemampuan siswa dalam membaca tulisan *hanzi* bahasa Mandarin dengan bantuan ilustrasi yang ada di dalam buku cerita. Buku yang dipakai oleh peneliti merupakan buku yang diterbitkan oleh Pelangi Sdn. Bhd pada tahun 2017 dari Malaysia yang berisi kosakata dan kalimat yang mudah untuk dipahami oleh siswa. Buku ini memiliki 16 halaman dan hanya memuat satu cerita pendek dengan ilustrasi gambar menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhī dà féi māo*) dalam melatih keterampilan membaca siswa kelas X SMA Negeri 1 Turen.

2. Metode

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif (Sukmadinata, 2013) menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan atau menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial baik secara individual maupun kelompok. Dalam penelitian ini, metode kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan media buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhǐ dà féi māo*) dalam melatih keterampilan membaca siswa kelas X SMA Negeri 1 Turen. Sumber data yang digunakan untuk angket adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Turen dengan jumlah 14 orang, sementara sumber data untuk observasi adalah keseluruhan proses pembelajaran saat penggunaan buku cerita bergambar berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif secara kualitatif. Data hasil dari lembar observasi dan angket selanjutnya dideskripsikan pada hasil dan pembahasan. Pembelajaran dilaksanakan secara online menggunakan aplikasi Zoom.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Alat pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah lembar observasi dan lembar angket. Peneliti merancang lembar observasi secara sistematis berdasarkan pedoman pengamatan untuk mengamati siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamat mengisi lembar observasi “ya” dan “tidak” sesuai dengan situasi yang terjadi. Siswa juga menentukan tingkat persetujuan mereka seperti SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan KS (Kurang Setuju) terhadap suatu pertanyaan dengan cara memilih salah satu dari pilihan jawaban yang tersedia pada lembar angket *Google form*. Data yang dianalisis pada lembar angket bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhǐ dà féi māo*). Dalam penelitian ini, uji keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi teknik untuk membandingkan derajat suatu informasi yang diperoleh dengan metode pengumpulan data yang berbeda. Metode ini dilakukan dengan cara membandingkan hasil observasi dengan lembar angket yang telah disebar (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru dan dibantu oleh satu rekan mahasiswa dan guru bahasa Mandarin SMAN 1 Turen yang bertindak sebagai *observer* atau pengamat. Penelitian ini dilakukan dengan menyampaikan materi pembelajaran KD 3.4 yang berisi deskripsi sebutan, sifat/kondisi, jumlah orang, benda, binatang dan bangunan publik serta informasi terkait dengan kondisi di sekitar kehidupan peserta didik sehari-hari dan beberapa kosakata HSK 1. Namun peneliti hanya menyampaikan materi kosakata hewan, HSK 1 dan kosakata baru yang ada di dalam buku serta tata bahasa penyebutan binatang dalam bahasa Mandarin yang sesuai dengan isi buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhǐ dà féi māo*).

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dengan menggunakan buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhǐ dà féi māo*) bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan buku ini dalam melatih keterampilan membaca pada mata pelajaran bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Negeri 1 Turen. Isi buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhǐ dà féi māo*) adalah cerita mengenai seekor kucing gemuk yang suka makan sehingga badannya menjadi gemuk, karena badannya semakin menggemuk maka setiap hari kucing tersebut hanya bisa tidur. Setelah itu kucing tersebut pergi ke dokter dan diberi obat, selanjutnya kucing itu memutuskan untuk diet dan semakin lincah. Buku tersebut telah sesuai dengan materi silabus KD 3.4 kelas X mata pelajaran bahasa Mandarin. Agar memudahkan siswa menggunakan buku cerita bergambar

bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhǐ dà féi māo*), peneliti menjadikan buku ini menjadi soft file pdf dengan cara men-scan buku tersebut dan dibagikan kepada siswa. Pengambilan data dan proses pembelajaran ini dilaksanakan secara daring menggunakan aplikasi Zoom dan terbagi menjadi tiga tahapan pembelajaran.

Pada tahapan awal proses pembelajaran, peneliti memberikan salam dan memperkenalkan diri kepada siswa. Seluruh siswa menjawab salam dengan baik. Peneliti memeriksa kehadiran seluruh siswa, dari 30 siswa hanya ada 14 siswa yang mengikuti pembelajaran dikarenakan siswa yang lain izin latihan mempersiapkan acara bulan bahasa. Sebelum masuk kegiatan inti, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Tahapan kedua, peneliti membacakan kosakata binatang/hewan dan tata bahasa penyebutan binatang/hewan dalam bahasa Mandarin dengan baik dan benar. Selanjutnya, siswa diminta untuk menirukan peneliti saat membaca kosakata secara bersama-sama. Latihan pengulangan dengan cara guru mengucapkan kata lalu siswa mengulangi ucapan guru tersebut berulang kali bertujuan agar siswa dapat menghafal pola kata atau kalimat dalam bahasa (Sari & Lestari, 2019). Peneliti menjelaskan tata bahasa penyebutan binatang/hewan dalam bahasa Mandarin. Lalu siswa diminta untuk membaca kosakata tersebut dengan mandiri. Siswa dapat membaca kosakata secara mandiri walaupun ada kesalahan dalam pengucapan nada 声调 (*shēngdiào*), meskipun demikian masih ada siswa yang tidak ikut aktif dalam kegiatan membaca. Setelah membaca kosakata tersebut, peneliti menanyakan kepada siswa arti kosakata dalam bahasa Indonesia yang telah dibaca bersama-sama. Seluruh siswa dapat menjawab arti kosakata dengan baik dan benar. Peneliti juga meminta siswa untuk membuat contoh kalimat dari tata bahasa penyebutan binatang/hewan yang telah dijelaskan oleh guru. Hanya sebagian siswa yang dapat membuat kalimat penyebutan binatang/hewan dengan baik dan benar.

Pada layar presentasi selanjutnya, peneliti menyiapkan 8 gambar pertanyaan terkait kosakata yang telah dipelajari untuk mengetahui pemahaman siswa. Penggunaan media gambar dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Khorri & Astuty, 2017). Peneliti meminta siswa secara acak (sukarela) untuk menjawab pertanyaan tersebut. Sebagian siswa dapat menjawabnya dengan benar, sementara ada beberapa siswa yang tidak dapat menjawabnya. Selain itu, peneliti juga menyiapkan pertanyaan terkait tata bahasa penyebutan binatang/hewan dalam bahasa Mandarin dan meminta siswa secara acak untuk menjawab pertanyaan. Beberapa siswa terlihat antusias dan dapat menjawab pertanyaan tersebut sesuai contoh kalimat dengan baik dan benar. Setelah itu, peneliti meminta siswa untuk membuka buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhǐ dà féi māo*) yang telah dibagikan kepada siswa.

Kemudian peneliti membacakan isi cerita yang ada di dalam buku cerita bergambar tersebut dan meminta siswa untuk mengikuti peneliti membaca isi buku yang digunakan dalam penelitian ini. Peneliti lalu meminta siswa untuk membaca isi buku tersebut bersama-sama. Seluruh siswa lancar saat membaca isi buku cerita ini. Selanjutnya, peneliti meminta siswa untuk mengidentifikasi arti dari isi buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhǐ dà féi māo*). Beberapa siswa dapat mengartikan isi buku ini dengan baik dan benar, sementara siswa yang lain ada yang tidak dapat mengartikan isi buku tersebut. Pada akhir pembelajaran, peneliti tidak sempat menanyakan pemahaman materi yang telah dipelajari pada kegiatan pembelajaran kepada siswa karena waktu belajar telah habis. Proses pembelajaran juga

mengalami kendala berupa jaringan internet yang tiba-tiba terputus, sehingga peneliti membagikan ulang link ruang Zoom agar siswa dapat tetap mengikuti pembelajaran.

3.1. Rekapitulasi Data Hasil Observasi

Data pada penelitian ini meliputi data lembar observasi dan lembar angket. Hasil dari observasi dapat dilihat melalui tabel yang disajikan di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Observasi

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Siswa menjawab salam dari peneliti.	01	02	01: peneliti memberi salam dengan baik. 02: siswa menjawab salam dengan baik.
2.	Peneliti memperkenalkan diri memeriksa kehadiran siswa.	01	02	01: aspek yang diamati dalam kegiatan ini berlangsung lancar. 02: peneliti memperkenalkan diri dengan baik dan seluruh siswa menjawab asben semua.
3.	Peneliti memperkenalkan buku cerita bergambar.		01 02	01: peneliti tidak melakukan ini dan karena langsung ke materi. 02: peneliti tidak memperkenalkan media buku cerita bergambar.
4.	Peneliti menjelaskan penggunaan buku cerita bergambar sebagai media latihan membaca bahasa Mandarin.	02	01	01: peneliti tidak melakukan ini, sehingga pengamat (di awal) kurang jelas dalam memahami inti materi pada penelitian ini. 02: peneliti menjelaskan penggunaan buku cerita bergambar sebagai media latihan membaca pada kegiatan inti, bukan awal kegiatan.
5.	Siswa antusias ketika peneliti menjelaskan penggunaan buku cerita bergambar bahasa Mandarin.		01 02	01: peneliti tidak melakukan ini sehingga tidak bisa dijelaskan antusias siswa dalam kegiatan ini. 02: siswa tampak biasa saja.
6.	Siswa bersemangat dalam mempelajari materi kosakata dan tata bahasa penyebutan binatang/hewan.	01	02	01: peneliti mengajarkan beberapa kosakata dengan menarik, sehingga siswa bersemangat. 02: penjelasan dari peneliti ringkas disertai gambar menarik, sehingga siswa bersemangat mempelajari materi.
7.	Siswa bersemangat menggunakan buku cerita bergambar bahasa Mandarin.	01	02	01: ketika materi diarahkan ke buku cerita bergambar, siswa bersemangat penuh. 02: siswa sangat bersemangat ketika peneliti meminta membuka buku cerita bergambar.
8.	Kondisi kelas selama siswa menggunakan buku cerita bergambar bahasa Mandarin terkendali.	01	02	01: siswa sangat menyimak dengan baik bagaimana peneliti membacakan teks dalam buku cerita. 02: seluruh siswa menyimak dengan baik saat peneliti menggunakan buku cerita bergambar.
	Siswa merasa jenuh menggunakan buku cerita bergambar bahasa Mandarin.		01 02	01: siswa sangat bersemangat dan tidak ada yang merasa jenuh. 02: siswa bersemangat semua.
9.	Siswa merasa kesulitan ketika kegiatan membaca berlangsung.	01	02	01: karena penjelasan materi sangat singkat dan belum menguasai kosakata yang dipelajari pada kegiatan tersebut. 02: ada beberapa kalimat yang sulit dibaca oleh siswa karena dalam kalimat tersebut ada kosakata yang baru dipelajari.
10.	Siswa merasa kesulitan ketika kegiatan membaca berlangsung.	01	02	01: karena penjelasan materi sangat singkat dan belum menguasai kosakata yang dipelajari pada kegiatan tersebut. 02: ada beberapa kalimat yang sulit dibaca oleh siswa karena dalam kalimat tersebut ada kosakata yang baru dipelajari.
11.	Siswa fokus saat kegiatan membaca berlangsung.	01	02	01: siswa penuh semangat dalam belajar pada buku cerita. 02: siswa fokus dan menyimak saat kegiatan berlangsung.
12.	Siswa lancar membaca isi buku cerita bergambar bahasa Mandarin.	01	02	01: peneliti mengajarkan cara membaca, sehingga siswa membaca dengan baik. 02: karena peneliti mengajarkan cara membaca terlebih dahulu, sehingga siswa dapat membaca dengan baik.
13.	Siswa memahami semua materi dengan menggunakan buku cerita bergambar.		01 02	01: karena waktu yang tidak banyak maka tidak mudah untuk langsung memahami keseluruhan materi. 02: waktunya terbatas jadi tidak semua siswa memahami materi.

Keterangan: 01 (Observer 1) 02 (Observer 2)

Dari data hasil observasi di atas, pada awal pembelajaran *observer* 1 dan 2 menilai bahwa siswa menjawab salam yang diberikan oleh guru dengan baik. Lalu, *observer* 1 dan 2 juga menyatakan peneliti memperkenalkan diri terlebih dahulu kepada siswa serta mengecek kehadiran siswa satu persatu. *Observer* 1 dan 2 mengamati bahwa peneliti tidak memperkenalkan buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhī dà féi māo*) kepada siswa. Dari catatan yang diperoleh diketahui bahwa *observer* 1 menjawab “tidak” karena peneliti di awal pembelajaran tidak menjelaskan bahan ajar yang akan digunakan. Di sisi lain, *observer* 2 menjawab “ya” karena peneliti menjelaskan penggunaan buku cerita tersebut bukan saat kegiatan awal pembelajaran, melainkan pada saat kegiatan ini pembelajaran. Selanjutnya, *observer* 1 menyatakan bahwa siswa tidak terlihat antusias ketika diperkenalkan buku tersebut, sedangkan *observer* 2 menjawab siswa tampak biasa saja.

Pada kegiatan inti pembelajaran, *observer* 1 dan 2 mengamati bahwa siswa bersemangat mempelajari materi dan memperhatikan penjelasan dari guru. Siswa mampu menirukan kosakata yang diucapkan oleh guru dengan baik dan benar. Selain itu, siswa juga mampu membaca kosakata secara mandiri, walaupun ada beberapa kesalahan dalam pelafalan nada atau 声调 (*shēngdiào*). Pelafalan dalam bahasa Mandarin memiliki perbedaan dengan bahasa Indonesia sehingga menjadi salah satu penyebab kesulitan mempelajari bahasa Mandarin (Hermawan & Leonardo, 2017). Ketika guru memberikan pertanyaan berupa gambar yang terkait materi kepada siswa, beberapa siswa dapat menjawab dengan benar. Mereka juga dapat membuat contoh kalimat tata bahasa penyebutan binatang/hewan dalam bahasa Mandarin. Siswa bersemangat dan tidak jenuh ketika menggunakan buku cerita tersebut selama pembelajaran. Kondisi kelas selama pembelajaran berlangsung terkendali dan kondusif karena seluruh siswa fokus dan menyimak dengan baik ketika peneliti menggunakan dan membacakan teks yang ada di buku cerita. Meskipun seluruh siswa fokus dan menyimak dengan baik, siswa tetap kesulitan ketika kegiatan membaca berlangsung sebab ada beberapa kalimat dan kosakata yang sulit dibaca siswa. Hal ini terjadi karena penjelasan materi yang dirasa terlalu singkat dan mereka belum menguasai kosakata yang dipelajari saat pembelajaran tersebut. Sementara itu, peneliti mengajarkan cara membaca terlebih dahulu sehingga siswa lancar membaca isi buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhī dà féi māo*).

Pada kegiatan penutup, *observer* 1 menyatakan siswa belum bisa memahami semua materi dengan menggunakan buku cerita ini. Terbatasnya waktu pembelajaran membuat siswa tidak mudah untuk memahami semua materi yang telah diberikan oleh guru. Terutama ketika membaca isi buku cerita tersebut, siswa kesulitan membaca beberapa teks yang baru dipelajari saat itu. Sebaliknya *observer* 2 menjawab hal yang berbeda, yaitu bahwa siswa dapat memahami materi yang diberikan guru. Hal tersebut dapat dibuktikan pada kegiatan penutup, ketika guru meminta siswa untuk membaca dan mengartikan teks di dalam buku cerita tersebut, siswa dapat melakukannya dengan baik. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring juga mengalami kendala jaringan karena kegiatan penelitian dilaksanakan secara daring menggunakan Zoom, sehingga kegiatan terhenti sejenak dan berlangsung kurang lancar. Tidak ada refleksi dan kesimpulan pada saat kegiatan penutup karena waktunya yang tidak mencukupi.

Dari hasil pengamatan *observer* di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan penelitian siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhī dà féi māo*) dengan baik, siswa dapat membaca

kosakata dan isi buku cerita ini dengan baik, walaupun masih ada kesalahan dalam pengucapan nada atau 声调 (*shēngdiào*). Meskipun demikian, buku cerita tersebut dapat menarik dan membantu siswa melatih keterampilan membaca teks bahasa Mandarin. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam membaca dan mengartikan teks dalam buku cerita bergambar bahasa Mandarin secara baik dan benar dengan bantuan ilustrasi yang disajikan di dalam buku. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran siswa dapat mengikuti dan menyimak pembelajaran dengan baik. Siswa juga turut aktif selama kegiatan pembelajaran dan bisa membaca secara mandiri baik kosakata maupun isi buku cerita yang diberikan oleh guru.

3.2. Rekapitulasi Respons Siswa Terhadap Penggunaan Buku Cerita Bergambar Bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhǐ dà féi māo*)

Selain lembar observasi, dalam kegiatan penelitian ini peneliti juga menggunakan lembar angket untuk mengetahui respons penggunaan buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhǐ dà féi māo*) yang telah diisi oleh siswa melalui *Google form*. Hasil angket tersebut dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Angket Siswa

No	Pernyataan	Indikator Respons			
		SS	S	TS	KS
1	Buku cerita bergambar memudahkan saya dalam melatih keterampilan membaca bahasa Mandarin.	6	7		1
2	Buku cerita bergambar dapat melatih saya memahami makna kosakata binatang/hewan dalam bahasa Mandarin.	5	9		
3	Buku cerita bergambar dapat membantu saya dalam meningkatkan kemampuan membaca dalam bahasa Mandarin.	3	11		
4	Buku cerita bergambar menarik minat saya melatih keterampilan membaca dalam bahasa Mandarin.	5	8		1
5	Saya merasa dengan adanya buku cerita bergambar, belajar membaca dalam bahasa Mandarin menjadi lebih menyenangkan.	7	6		1
6	Buku cerita bergambar efektif dalam melatih keterampilan membaca.	4	9	1	
7	Menurut saya buku cerita bergambar dapat menjadi alternatif untuk latihan membaca dalam bahasa Mandarin	7	7		
8	Buku cerita bergambar sangat membosankan dan tidak berpengaruh pada pemahaman materi		11	3	
9	Buku cerita bergambar adalah media yang baru bagi saya dalam belajar bahasa Mandarin	3	11		

Dalam tabel di atas, disajikan 9 pertanyaan terkait penggunaan buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhǐ dà féi māo*). Masing-masing pertanyaan dilengkapi dengan empat jawaban, yaitu SS (Sangat Setuju), S (setuju), TS (Tidak Setuju), dan KS (Kurang Setuju). Siswa dapat memilih jawaban berdasarkan pendapat mereka sendiri mengenai penggunaan

buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (yī zhǐ dà féi māo). Data hasil angket menunjukkan sebanyak dua puluh siswa berpartisipasi dalam pengisian angket, sedangkan siswa lainnya tidak mengisi karena tidak mengikuti pembelajaran.

Pada pernyataan pertama, sembilan siswa menyatakan SS (Sangat Setuju), sembilan siswa menyatakan S (Setuju), dan satu siswa menyatakan KS (Kurang Setuju) bahwa buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (yī zhǐ dà féi māo) memudahkan siswa dalam melatih keterampilan membaca. Pernyataan kedua menyatakan bahwa buku cerita tersebut dapat melatih siswa memahami makna kosakata binatang/hewan dalam bahasa Mandarin. Lima siswa menjawab SS (Sangat Setuju) dan sembilan siswa menyatakan S (Setuju) pada pernyataan tersebut. Pada pernyataan ketiga, tiga siswa memilih SS (Sangat Setuju) dan sebelas siswa menjawab S (Setuju) bahwa buku cerita bergambar dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca dalam bahasa Mandarin. Selanjutnya, pada pernyataan keempat yang menyatakan bahwa buku cerita ini menarik minat siswa melatih keterampilan membaca dalam bahasa Mandarin, lima siswa berpendapat SS (Sangat Setuju), delapan siswa menjawab S (Setuju), dan satu siswa menyatakan KS (Kurang Setuju) dengan pernyataan tersebut. Hal ini didukung dengan pendapat Farenda (2018) yang mengungkapkan bahwa buku cerita bergambar dapat merangsang dan menarik siswa untuk membaca serta membantu siswa memahami isi buku cerita melalui ilustrasi. Pada pernyataan kelima, tujuh siswa memilih SS (Sangat Setuju), enam siswa menjawab S (Setuju), dan satu siswa mengatakan KS (Kurang Setuju) bahwa siswa merasa belajar bahasa Mandarin menjadi lebih menyenangkan dengan adanya buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (yī zhǐ dà féi māo).

Terhadap pernyataan keenam yang menyatakan buku cerita tersebut efektif dalam melatih keterampilan membaca, empat siswa memilih SS (Sangat Setuju), sembilan siswa menyatakan S (Setuju), dan satu siswa berpendapat KS (Kurang Setuju). Pada pernyataan ketujuh, tujuh siswa menjawab SS (Sangat Setuju) dan tujuh siswa menyatakan S (Setuju) bahwa buku cerita ini menjadi alternatif untuk latihan membaca dalam bahasa Mandarin. Berikutnya pada pernyataan kedelapan, terdapat ungkapan bahwa buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (yī zhǐ dà féi māo) sangat membosankan dan tidak berpengaruh pada pemahaman materi. Terhadap pernyataan tersebut, sebelas siswa memilih TS (Tidak Setuju) dan tiga siswa menjawab KS (Kurang Setuju). Pendapat ini ditegaskan kembali oleh siswa pada kolom komentar. Mereka mengungkapkan bahwa buku cerita ini justru membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Pada pernyataan kesembilan, tiga siswa berpendapat SS (Sangat Setuju) dan sebelas siswa menyatakan S (Setuju) bahwa buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (yī zhǐ dà féi māo) adalah media yang baru bagi siswa dalam belajar bahasa Mandarin.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, proses pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (yī zhǐ dà féi māo) sebagai media latihan membaca pada keterampilan membaca siswa kelas X SMA Negeri 1 Turen berjalan dengan baik, meskipun terdapat kendala dalam hal jaringan internet. Untuk membantu siswa yang keluar dari ruang pembelajaran *online*, peneliti telah memberikan solusi dengan membagikan ulang tautan Zoom supaya siswa tetap bisa bergabung dalam pembelajaran.

Menurut siswa, buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhī dà féi māo*) dapat menarik minat mereka dalam melatih keterampilan membaca dan pembelajaran bahasa Mandarin dengan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan diketahui bahwa penggunaan buku cerita bergambar bahasa Mandarin 一只大肥猫 (*yī zhī dà féi māo*) dapat melatih keterampilan membaca siswa, selanjutnya dapat disarankan supaya guru menggunakan buku tersebut untuk keterampilan berbahasa yang lainnya, seperti keterampilan berbicara dan menulis.

Daftar Rujukan

- Abidin, Y. (2012). Pembelajaran membaca berbasis pendidikan karakter. Bandung: PT Refika Aditama.
- Adipta, H., Maryaeni, & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 1(5), 989–992. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6337>
- Artu, N. (2014). Upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Pembina Liang melalui penerapan strategi Survey Questions Reading Recite Review (SQ3R). *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(2), 105–113. Retrieved from <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2843>
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233–242. doi: <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Farenda, M. F. (2018). Pengembangan buku cerita bergambar untuk literasi pembelajaran Sains di Sekolah Dasar (Undergraduate thesis, Universitas Jambi). Retrieved from <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/4623>
- Sofyan, M. H. A. (2015). Meningkatkan motivasi membaca. *Iqra': Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 9(2). Retrieved from <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/iqra/article/view/115>
- Haryanti, S. (2011). Penerapan sistem pembelajaran bahasa Mandarin di beberapa sekolah di Indonesia. *Lingua Cultura*, 5(2), 136–143. doi: <https://doi.org/10.21512/lc.v5i2.384>
- Hermawan, B., & Leonardo, O. P. (2017). Keefektifitasan penggunaan media mobile learning dalam meningkatkan pelafalan Hanyu Pinyin bahasa Mandarin. *Paramasastra*, 4(2), 308–322. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra/article/view/1537/1052>
- Hu, D. M. (2015). Qiǎn xī yòu'ér túhuà gùshì shū de yuèdú yǔ yǔyán nénglì de fā zhǎn (A brief analysis of the development of children's reading and language skills in picture story books). *Ài xuéshù* Retrieved from <https://www.ixueshu.com/document/16c147a8ae4f4038e5c4564d831e3be2318947a18e7f9386.html>
- Khori, A., & Astuty, A. W. (2017). Pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa pada pengajaran kosakata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Basis*, 1(1), 41–53. Retrieved from <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/BASIS/article/view/96>
- Lin, X. Z. (2015). Túhuà gùshì yǔ xuéqián értóng yǔyán de fā zhǎn (Picture stories and language development in preschool children). *Ài xuéshù* Retrieved from Retrieved from <https://www.ixueshu.com/document/af5a20653d8fe20f1c2fe8cec18f34c5318947a18e7f9386.html>
- Lyna & Charissa. (2019). Pengaruh media buku cerita bergambar terhadap pemahaman membaca bahasa mandarin murid SD kelas 1 W.R. Supratman 2 Medan. *Journal of Language, Literature, and Teaching*, 1(1), 56– 63. Retrieved from <http://jllte.stbapia.ac.id/index.php/jurnal/article/view/5>
- Miranda, D. (2018). Pengembangan buku cerita berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan kreativitas AUD. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(1), 18–30. doi: <https://doi.org/10.26418/jvip.v10i1.25975>

- Ngura, E. T., Go, B., & Rewo, J. M. (2020). Pengaruh media pembelajaran buku cerita bergambar terhadap perkembangan emosional anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(2), 118–124. doi: <https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i2.94>
- Nurchasanah. (2015). *Membaca teks ilmiah dan nonilmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Pratiwi, H. M. A. (2016). Efektifitas penggunaan media buku cerita bergambar dalam pembelajaran membaca tentang kehidupan sehari-hari pada siswa kelas XI SMA (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Surabaya). Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/29672/>
- Putri, M. P. W. (2016). Analisis kesulitan mahasiswa semester VI angkatan 2013 Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang dalam memahami teks membaca (鯨鱗) pada xin hanyu shuiping kaoshi (國語水平測試) level IV (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Semarang). Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/29512/1/2404412014.PDF>
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127–137, doi: <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. doi: <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Rohma, S. (2021). Pengembangan buku elektronik (e-book) cerita bergambar untuk pembelajaran bahasa Jerman kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Malang. *Journal DaFina*, 5(1), 36–43. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/18054>
- Sari, L., & Lestari, Z. (2019). Meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa dalam menghadapi era revolusi 4.0. *Proceedings of Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 12 Januari 2019*, 443–453. Retrieved from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2566>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (13 ed.). Bandung: ALFABETA.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilo, M. J. (2015). Analisis kualitas media pembelajaran insektarium dan herbarium untuk mata pelajaran Biologi Sekolah Menengah. *Jurnal Bioedukatika*, 3(1), 10–15. doi: <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i1.4141>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. doi: <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ulya, H. (2017). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran Matematika. *Proceedings of Seminar Nasional Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro 2017*, 371–376. Retrieved from <https://repository.ummetro.ac.id/files/artikel/967b29a8033b7621321b15c78166e74a.pdf>

Anoman Obong 3D Game Design Character for Teenager using Toon Shading Render Unity

Desain Karakter 3D Game *Anoman Obong* untuk Remaja menggunakan *Unity Render Toon Shading*

Muhammad Nurul Ahqlaqul Ar Rohman, Joko Samodra, Arif Sutrisno.

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: joko.sanodra.fs@um.ac.id

Paper received: 20-12-2021; revised: 15-1-2022; accepted: 27-1-2022

Abstract

Wayang kulit is a traditional Indonesian art that was listed in UNESCO on November 7, 2003 as an asset of world cultural heritage. In this modern era, art is less able to compete with global culture because the interest of the younger generation is very minimal. The decline in interest is not without reason, it is because there is not much modern media for Wayang kulit to penetrate teenagers now. Lack of young cadres for the preservation of Wayang kulit can allow the culture to fade and disappear if not preserved. The gaming market in Indonesia has become one of the world's largest markets, this can be used for penetration of native Indonesian culture, one of which is Wayang kulit through modern media. In the story of Anoman Obong's Wayang kulit there are important characters, there's Anoman, Sugriwa, Subali, Rama, Shinta, Laksmana, and Rahwana, some of these characters are not yet recognizable by many people, therefore in the stage of making 3D Game Character Design Anoman Obong's story is a literature study using the ADDIE method that contains data collection, and production procedures for making 7 characters 3D story Anoman Obong's Wayang kulit. The creation of 3D Character Wayang kulit Anoman is expected to be the first step of the younger generation to like and help preserve the culture of Wayang kulit as technology develops.

Keywords: Wayang kulit; 3D character; Anoman; game;

Abstrak

Wayang kulit merupakan salah satu kesenian tradisional khas Indonesia yang terdaftar di UNESCO pada 7 November 2003 sebagai aset warisan budaya dunia. Di era modern ini kesenian tersebut kurang mampu bersaing dengan kebudayaan global karena minat generasi muda sangat minim, turunnya minat tersebut bukan tanpa alasan, itu karena belum banyaknya media modern untuk Wayang kulit dipenetrasi lebih lagi kepada remaja sekarang, kurangnya kader generasi muda untuk pelestarian Wayang kulit dapat memungkinkan budaya tersebut luntur dan hilang jika tidak dilestarikan, pasar game di Indonesia menjadi salah satu pasar terbesar di dunia hal ini dapat dimanfaatkan untuk penetrasi kebudayaan asli Indonesia salah satunya Wayang kulit lewat media modern. Dalam cerita wayang kulit Anoman Obong terdapat karakter - karakter penting, mulai dari Anoman, Sugriwa, Subali, Rama, Shinta, Laksmana, dan Rahwana, beberapa karakter tersebut belum dapat dikenali oleh banyak orang, oleh karena itu dalam tahapan pembuatan Desain Karakter Game 3D cerita Anoman Obong ini adalah kajian kepustakaan dengan menggunakan metode ADDIE yang berisi pengumpulan data - data, dan tata cara produksi pembuatan 7 karakter 3D cerita Wayang kulit Anoman Obong. Tujuan pembuatan Karakter 3D Wayang kulit Anoman ini diharapkan dapat menjadi langkah awal generasi muda untuk menyukai dan ikut melestarikan kebudayaan Wayang kulit seiring berkembangnya teknologi.

Kata kunci: Wayang kulit; karakter 3d; Anoman; game;

1. Pendahuluan

Wayang kulit terdaftar dalam salah satu warisan dunia UNESCO (United Nations Education Science Cultural Organization) pada 7 November 2003, namun status tersebut tidak menjadikan keberadaannya kian populer (Muliawan, Wiranatha, & Wibawa, 2015). Terlebih

lagi adanya Globalisasi di segala bidang telah memberikan kesempatan budaya asing yang lebih dipandang modern masuk ke Indonesia, hal tersebut menjadi masalah yang mengancam budaya tradisional salah satunya Wayang kulit (Sulistiani, 2018). Jika budaya Wayang kulit tidak diberikan perhatian yang baik, dikhawatirkan budaya tersebut diakui oleh negara lain jika tidak diberi kepedulian untuk kita melestarikannya. Wayang kulit relatif dekat dengan generasi muda yang tinggal di desa, berbeda dengan di kota yang lebih dipengaruhi budaya massa, generasi muda beralasan disebabkan bahasa yang digunakan terlalu sulit dipelajari dan dipahami. Masalah cerita atau lakon dan pesan sosial yang disampaikan cenderung berat, terlebih lagi konvensional yang berdurasi lama dan frekuensi pertunjukan terhitung masih rendah (Grehenson, 2013). Kurangnya antusiasme tersebut akan berdampak pada seni pembuatan, pertunjukan dan regenerasi kader baru dalam pelestarian Wayang kulit (Pratama, 2016). Jika masalah tersebut terus terjadi dan tidak diwariskan kepada generasi penerima yakni generasi muda, akan terjadi hambatan budaya yang akan berkembang dan menjadi boomerang untuk kita, oleh karena itu diperlukan pendekatan teknologi modern dengan media baru (Meilani, 2014). Dengan adanya media penyampaian budaya yang mengasyikkan sebagai jembatan pembelajaran budaya Indonesia, dapat meningkatkan kepedulian untuk menjaga dan melestarikan budaya Indonesia yang terkenal dengan keanekaragamannya (Salman, Chandra, & Norman, 2013). Salah satu dari beberapa masalah penetrasi budaya Wayang kulit adalah masih banyak khalayak umum yang belum mengetahui karakter – karakter dalam cerita Wayang kulit, masalah tersebut dikarenakan banyaknya tokoh dalam cerita Wayang kulit, contohnya dari cerita Ramayana ada lebih dari 100 jenis karakter, dan dari banyaknya karakter tersebut tidak banyak memiliki persamaan, sehingga membuat kebanyakan orang seringkali tertukar antara karakter satu dengan lainnya (Maulana, 2011).

Remaja kini lebih menyukai budaya negara asing ketimbang budaya sendiri, hal ini bukan tanpa sebab, melainkan karena arus globalisasi yang sangat cepat yang berdampak pada minat budaya asli Indonesia (Nahak, 2019). Menurut beberapa generasi muda kenapa hal itu dapat terjadi karena rasa gengsi dan malu karena budaya asli Indonesia memiliki kesan ketinggalan jaman dan memalukan (Olin, 2020). Berbeda dengan orang asing yang memiliki keinginan tahunan lebih dan senang membaca tentang kebudayaan Indonesia, yang membuktikan bahwa budaya Indonesia masih sangat menarik dan unik dimata dunia (Kusmiyati, 2014). Masalah tersebut selaras dengan produk game bertemakan budaya luar yang cukup populer di kalangan remaja di Indonesia, padahal budaya Wayang kulit tidak kalah dengan budaya negara lain, terlebih lagi tantangan minat baca yang rendah di Indonesia sebagai salah satu masalah terbesar untuk generasi muda untuk belajar budaya, pengaplikasian media modern dapat menjadi alternatif menarik sebagai terobosan yang membantu pengenalan Wayang kulit (Fathoni, Setiowati, & Purwaningtyas W S, 2016). Dengan adanya pemanfaatan media game, diharapkan Wayang kulit dapat sangat diterima oleh generasi muda terutama remaja.

Salah satu media entertainment yang melesat perkembangannya adalah game, hampir semua kalangan usia dan jenis kelamin memainkan media game, menurut data pemain video game di Amerika Serikat pada tahun 2017 dari usia dan jenis kelamin, usia 11 – 19 tahun yaitu 21%, sedangkan untuk usia 18-34 tahun berada di 38% dan usia 34-54 tahun berada di 26% (Clement, 2021). Tidak hanya di Amerika Serikat saja, perkembangan pasar game di Indonesia memiliki angka yang tinggi di seluruh dunia yakni mencapai 37% per tahunnya, data tersebut memungkinkan untuk Indonesia menjadi salah satu pasar yang baik untuk gaming industri dunia, Indonesia menjadi salah satu pasar mobile game terbesar (The Lazy Monday, 2017).

Karena teknologi informasi dan komunikasi semakin maju yang berdampak pada. Menurut data tahun 2019, industri game adalah industri hiburan paling menguntungkan sejauh ini, sebanyak 147,7 milyar dollar Amerika mengalahkan industri Box Office di angka 42,5 milyar dollar (Richter, 2020). Data Data tersebut menunjukkan industri game dunia jauh berkembang hingga saat ini, hal ini memungkinkan mobilisasi budaya asli Indonesia dapat dilakukan untuk sarana pengenalan budaya salah satunya Wayang kulit ke dalam bentuk sebuah produk game, karena ditunjang dengan besarnya pasar game secara global terutama mobile game dan peningkatan pasar game di Indonesia yang akan terus meningkat setiap tahunnya.

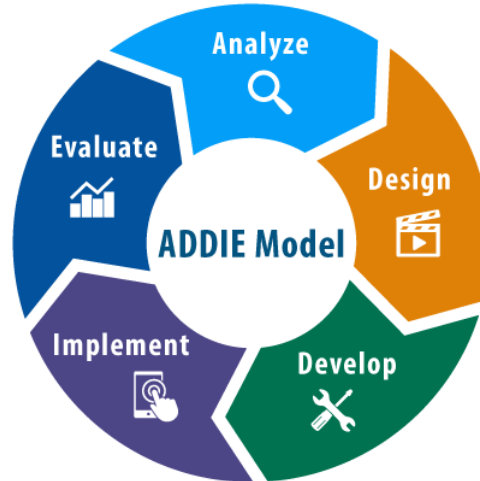
Untuk mengusung cerita Wayang kulit, diperlukan sebuah karakter atau lakon yang cukup menarik. Anoman atau Hanoman adalah salah satu karakter Wayang kulit dalam cerita Ramayana memiliki peranan penting. Dalam cerita Ramayana yang ada dalam relief candi Prambanan yaitu Anoman Duta dan Anoman Obong (Prasetya & Christianta, 2016). Dalam dua cerita tersebut terdapat beberapa karakter yang berperan di dalamnya yang antara lain Anoman, Sugriwa, Subali, Rama, Laksmana, Shinta dan Rahwana, Anoman Duta berisi tentang kisah Anoman yang ditugaskan pangeran Rama pergi seorang diri menuju Alengka untuk menemukan tempat dimana dewi Shinta diculik, kerajaan Alengka sendiri terletak di tengah lautan sehingga Anoman perlu membuat jembatan dari batu yang mengapung untuk sampai ke sana, sedangkan Anoman Obong adalah cerita setelah pertemuannya dengan Dewi Shinta, Anoman sengaja memporak porandakan seisi Alengka agar menjadi tawanan hidup dan menyampaikan pesan ancaman perang kepada Rahwana karena penculikan dewi Shinta, cerita menuju akhir ketika Anoman dibakar hidup hidup, dengan kekuatannya api tersebut malah membakar kerajaan Alengka, sehingga Anoman dapat kabur dan menyampaikan pesan kepada Pangeran Rama untuk berperang melawan Rahwana.

Pembuatan karakter akan jadi penting dalam sebuah video game, hal tersebut tergantung dalam jenis game yang dibuat, untuk kebanyakan game dengan sudut pandang orang ketiga akan jadi sebuah hal yang penting dibanding dari sudut pandang orang pertama, karena seolah olah pemain dengan sudut pandang orang pertama dapat merasakan masuk ke dalam dunia game, untuk game dengan sudut pandang orang ketiga harus memiliki bentuk fisik agar pemain tau karakter apa yang dia mainkan. Untuk jadi karakter yang menarik dan penting dibutuhkan backstory, mulai dari memiliki personalitas kuat, mempunyai motivasi, dapat menjadi media resonansi kepada pemain, dapat membangkitkan emosi serta empati, dan menjadi refleksi pemain (Tyler, 2017). Karakter Anoman dipilih karena memiliki rasa tanggung jawab besar yang diemban dari Sang Rama (Saputra, Sustiawati, & Widyarto, 2021). Memiliki rupa kera putih, kekuatan, keberanian yang luar biasa, kesetiaan, semangat pantang menyerah, dan rela berkorban (Wardhana, 2014). Dengan menjadikan Karakter Wayang Anoman menjadi asset 3D pembuatan Game, diharapkan dapat menarik minat terhadap Wayang kulit kepada generasi muda terutama anak usia remaja dan asset yang sudah jadi dapat diimplementasikan untuk melanjutkan proses pembuatan Game 3D bertema Anoman.

Toon Shader atau cel shader adalah type render non realistis yang digunakan untuk membuat object 3D komputer grafis yang tampak datar dengan menggunakan sedikit shading warna, hal ini bertujuan untuk memanipulasi gambar menjadi tipikal shading gaya buku komik dengan membatasi difusi warna, penggunaan Toon Shading dapat memudahkan artis dalam membuat gaya visual buku komik atau kartun melalui program shading dari software game atau animasi secara otomatis (Arnau, 2021).

2. Metode

Metode pembuatan 7 karakter 3D game Wayang kulit Anoman Obong menggunakan model adaptasi pengembangan ADDIE yang berisi lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluasi*) (Harjanta & Herlambang, 2018).



Gambar 1. Siklus metode ADDIE yang digunakan penulis.

Prosedur model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1) Analisis (*Analysis*)

Melakukan analisis terhadap kebutuhan seperti karakteristik yang terdapat pada tokoh tokoh Wayang kulit Anoman Obong meliputi melakukan pengumpulan data melalui survei, wawancara narasumber dan studi pustaka.

2) Desain (*Design*)

Dalam tahapan ini berisi pembuatan sketsa model karakter dari data dan informasi yang didapatkan dari hasil tahap analisis.

3) Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan berisi pembuatan model karakter 3D, menambahkan texture, memberikan rigging, rendering, pemberian post processing, dan penambahan animasi.

4) Penerapan (*Implementation*)

Tahap pengujian 7 model karakter 3D game Wayang kulit Anoman Obong.

5) Evaluasi (*Evaluasi*)

Dalam tahap evaluasi terjadi perbaikan produk berdasarkan uji coba lapangan dan pembuatan produk akhir berupa assets model karakter 3D game yang sudah final.

3. Hasil dan Pembahasan

Dijelaskan pada penelitian sebelumnya yaitu pembuatan game android bertemakan Anoman Obong memiliki tujuan yang mirip yaitu untuk menanamkan minat pada masyarakat, penulisan ini berisi penjelasan yang cukup merinci tentang pembuatan 7 model karakter 3D cerita Anoman Obong yang diharapkan dapat menjadi langkah awal untuk remaja dapat mengemari cerita Wayang kulit (Kurniawan & Wahyuono, 2018).

3.1. Analisis (Analysis)

Dalam proses pengumpulan data dan informasi, hal pertama yang dilakukan adalah melakukan survei terhadap 40 orang remaja pada sekolah menengah pertama dan menengah atas, pengadaaan survei dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pernyataan remaja tentang Seni Wayang kulit yang diketahui. Penulis melakukan pengumpulan data lewat Wawancara terhadap narasumber yang memiliki profesi sebagai pegiat Wayang kulit, hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi langsung terkait cerita Anoman Obong sebagai sumber referensi cerita pembuatan model karakter 3D game. Proses lanjutan pembuatan desain karakter 3D Anoman ini dilakukan pencarian referensi pada virtual pinboard, film animasi, game, artikel ilmiah, dan melakukan wawancara. Kemudian dari data-data dapat dimanfaatkan dalam pembuatan karakter karakter 3D game wayang kulit Anoman Obong lebih lanjut.

Survei

Pembuatan karakter game 3D ini ditujukan kepada generasi muda khususnya remaja dikarenakan dapat menjadi langkah awal dalam menggemari seni wayang kulit. Target utama dalam perancangan ini adalah remaja usia 11-19 tahun dan partisipan sekunder seperti masyarakat dari berbagai kalangan usia. Survei terhadap pengumpulan data mengambil sampel sebanyak 40 orang remaja yang berada di SMPN 2 Purwosari, Desa Capang, Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Pasuruan, dan SMAN 1 Purwodadi yang beralamatkan di Jalan Pegadaian No. 1B, Kecamatan Purwosari, Kabupaten Pasuruan.

Pengumpulan data tersebut dilakukan pemberian kuesioner yang berisi pertanyaan pengetahuan tentang wayang kulit, ketertarikan terhadap budaya, perlu atau tidaknya budaya wayang kulit ini diimplementasikan menjadi media yang lebih modern dan ketertarikannya, juga pengetahuan tentang cerita dan bentuk dari Anoman Obong. Kuesioner ini kemudian diberikan kepada 17 siswa dan 23 siswi yang berumur antara 14-18 tahun. Dari proses pengumpulan data tersebut, didapatkan hasil sebagai berikut;

Dari hasil pengumpulan data, didapatkan data sebagai berikut:

- 1) Semua partisipan sudah mengetahui budaya Wayang Kulit.
- 2) Hampir semua partisipan memiliki ketertarikan terhadap budaya wayang kulit, dan hanya satu partisipan tidak tertarik terhadap budaya tersebut.
- 3) Terdapat berbagai alasan pada ketertarikan budaya wayang kulit yaitu cukup menarik (23,5%), dapat dijangkau kapan dan dimana saja lewat internet (13%), masih kuno (11%), pagelaran Wayang kulit yang frekuensinya rendah di beberapa daerah (2%), perdebatan masalah autentifikasi budaya Wayang kulit(2%), durasi pagelaran yang relatif panjang(2%), biasa saja terhadap Wayang kulit (4%), dan tidak menjawab (42,5%).
- 4) Semua partisipan menginginkan untuk Wayang kulit diimplementasikan di media modern.
- 5) Ada beberapa variasi media modern yang dipilih lebih dari satu oleh partisipan yaitu Animasi sebanyak 17 (42.5%), Game sebanyak 23 (57,5%), Komik Digital 10(25%), Virtual Reality sebanyak 6 (15%), Augmented Reality sebanyak 2 (5%), Model media lainnya sebanyak (2.5%).
- 6) Ketertarikan terhadap wayang kulit jika diimplementasikan menjadi media modern yang dipilih oleh partisipan memiliki perbedaan mulai dari tidak tertarik sebanyak 2 (5%), sedikit tertarik sebanyak 7 (17.5 %), tertarik sebanyak 5(12.5 %), lebih tertarik sebanyak 12 (30%), dan sangat tertarik sebanyak 14(35%).

Dari data yang sudah dikumpulkan dapat disimpulkan bahwa seluruh partisipan mengetahui budaya Wayang kulit dan setuju untuk diimplementasikan ke media modern.

Wawancara

Sebelum melakukan perancangan konsep, terlebih dahulu dilakukan wawancara pada tanggal 5-6 Februari 2020. Proses wawancara ini dilakukan agar mendapatkan informasi terhadap pembuatan laporan. Wawancara tersebut dilakukan pada narasumber bernama Bapak Tanoyo (61 tahun) pada hari pertama. Bapak Tanoyo merupakan dalang wayang kulit Jawa timuran yang memulai karirnya sejak 1981 hingga sekarang lebih tepatnya setelah 1 tahun lulus dari 1 tahun setelah lulus dari sekolah dalang yang berlokasi di daerah Watu Gong, Kecamatan Krian, Kota Sidoarjo. Wawancara selanjutnya dilakukan pada hari kedua pada narasumber bernama Ibu Sri (51 tahun) yang berprofesi sebagai sinden Wayang kulit.

Saat mewawancarai bapak Tanoyo menghasilkan detail-detail menarik juga cerita yang berbeda dari 2 cerita anoman yang terdapat pada buku novel dan animasi India. Detail tersebut berisi nama-nama anoman yang lain, kekuatan yang dimiliki, makanan yang dimakan, dan sifat setiap karakter, hingga pesan moral yang terdapat pada cerita anoman. Hal ini kemudian dapat digunakan tidak hanya pada perancangan karakter saja, tetapi untuk seluruh perancangan game 3D anoman beserta laporan.

Sedangkan pada proses wawancara Ibu Sri, menjelaskan informasi tentang pewayangan kulit dan persendian yang berlokasi di Gempol. Beliau bekerja sebagai guru di SMPN 2 Purwodadi, juga pernah mengajar beberapa mahasiswa asing seperti Korea, Belanda, Rusia, dan Jepang yang bersekolah di ISI Yogyakarta. Beliau mengajar pewayangan dan persendenan kepada mahasiswa tersebut di asrama mahasiswa asing, Bu Sri bercerita bahwa mahasiswa asing tersebut memiliki antusias terhadap budaya Jawa terutama Wayang kulit.

Studi Pustaka

Selain dari hasil wawancara tersebut, cerita Anoman Obong juga mengambil referensi dari film animasi 2D yang berjudul *Ramayana: The Legend of Prince Rama* yang berdurasi 2 jam 10 menit yang dapat di dapat pada platform Youtube. Film animasi ini bercerita tentang perjalanan hidup dari sudut pandang Pangeran Rama dan keterlibatan anoman dalam membantu Rama mencari Dewi Shinta. Sedangkan untuk detail cerita mengambil referensi dari buku novel yang berjudul *Hanoman: Sebuah Perjalanan Menumpas Kejahatan* (Farobi, 2019).



Gambar 2. Cel Shading Dinyalakan (Kiri) dan Cel Shading Dimatikan(kanan)

Referensi model game yang dipilih untuk pembuatan karakter yang begitu dominan pada game *The Legend of Zelda: Breath of The Wild* (2017), dalam tahap pengumpulan ide

visual tersebut dilakukan penggalian informasi lebih mendalam terhadap gaya visual yang ada pada game The Legend of Zelda: Breath of The Wild mulai dari memainkannya hingga mencari informasi di internet, penulis memainkan game tersebut melalui program emulasi perangkat lunak Nintendo WII U, dikarenakan dari referensi yang sudah disebutkan diatas game tersebut mengimplementasikan Cel shading atau Toon Shader yang begitu khas, dimana keseluruhan permukaan karakter atau objek terlihat seperti kartun atau mirip animasi, emulasi perangkat lunak tersebut memiliki MOD atau modifikasi program dimana dapat menonaktifkan Cel Shading, menurut penulis Cel Shading tersebut adalah salah satu hal yang menarik untuk dapat diimplementasikan pada pembuatan karakter Cerita Anoman Obong, tidak hanya sebagai referensi akan tetapi konsep game Zelda tersebut selaras dengan target audience yang dirancang yaitu untuk usia remaja, memiliki sedikit kesamaan dalam hal cerita, yaitu tokoh utama bernama Link diutus Raja Hyrule untuk menyelamatkan Putri Zelda dan mengalahkan raksasa berwujud babi hutan bernama Ganondorf, data tambahan yang didapatkan meliputi perancangan senjata dan pakaian yang akan digunakan Anoman dalam game 3D bertema Wayang kulit tersebut. Penggabungan referensi tersebut dapat membantu perancang lebih mudah menuju proses berikutnya. Data data yang sudah terkumpul diketik dalam sebuah notes, Dengan cara mengumpulkan seluruh informasi dalam media kertas atau notes adalah cara ampuh menghasilkan ide (Proko, 2020). Dengan data-data tersebut perancangan dapat dilanjutkan ke proses pembuatan model karakter 3D game dari cerita Wayang kulit Anoman Obong.

3.2. Desain (Design)

Pembuatan Sketsa Model Karakter dari Konsep



Dari data dan informasi yang didapatkan pada tahap Analisis, konsep model karakter dapat dideskripsikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Sketsa Karakter

No	Nama Karakter	Deskripsi
1	Anoman, Hanuman, Anjelo.	Karakter utama dalam cerita ini, penulis menggambarkan karakter ini berupa kera putih bertaring memiliki jambul rambut merangah ke belakang yang menyerupai blangkon khas jawa, terdapat rambut menyerupai kalung berornamen seperti cahaya matahari di bagian leher, itu karena Anoman memiliki hubungan dengan Batara Surya karena melatihnya ilmu kekuatan Api, kekuatan Anoman juga meliputi serangan angin yang didapatkan oleh ilmu Batara Bayu. Anoman tidak hanya memiliki senjata berupa gada, tetapi juga memiliki pedang dari Batara Bayu. Dalam cerita jawa timuran ada keunikan tersendiri dari nama Anoman, Awalnya Anoman bernama Anjelo dalam ejaan Bahasa Jawa, dari data yang penulis dapatkan dari wawancara Bapak Tanoyo, nama Anoman tersebut didapatkan dari Raksasa kuat di Alengka yang pernah Anjelo lawan, Anjelo menanyakan kepada raksasa Anoman apakah ia mengizinkan nama Anoman dijadikan sebagai sebutannya bila ia dapat membunuhnya.
2	Sugriwa, Sugriva.	Karakter sampingan dari cerita Anoman sebagai Pamannya, Sugriwa atau Sugriva berupa monyet merah, ia mengasingkan diri bertahun tahun di Gunung Reksamuka bersama Anoman untuk menebus kesalahannya kepada Subali, saudara kembarnya, Sugriwa memiliki istri bernama Tara yang ia tinggalkan di Kiskenda, Sugriwa adalah Anak dari Batara Surya.
3	Subali, bali, vali.	Karakter sampingan, Paman dari Anoman yang pernah Sugriwa kira mati pada pertempuran di goa melawan raksasa Mayawi, hal tersebut yang membuat Subali sangat dendam kepada Sugriwa, yang berakhir pada Pengasingan sugriwa ke hutan yang tidak dapat dijangkau. Subali memiliki anak bernama Anggada yang nantinya akan oleh Sugriwa untuk membantu meruntuhkan Alengka.

Perancang menggunakan kertas dan pensil untuk membuat sketsa karakter, dengan adanya sketsa dan model sheet tersebut perancang akan lebih mudah dalam memvisualkan kedalam *software* 3D, proses mensketsa memakan waktu yang relatif 30 – 70 menit untuk satu karakter hingga mendapatkan yang diinginkan, model karakter yang dikerjakan oleh perancang terdiri atas beberapa karakter yaitu, Anoman, Sugriwa, Subali, Pangeran Rama, Laksamana, Dewi Shinta dan Rahwana.

Tabel 2. Sketsa Karakter

No	Gambar	Nama Karakter
1		Anoman
2		Sugriwa

3.3. Pengembangan (Development)

Pembuatan Model Karakter 3D

Teknik modeling yang digunakan pada 1 karakter adalah basic shape modeling, dan sculpting modeling. Basic shape merupakan teknik modeling yang menggunakan bidang bervolume yang mendekati bentuk asli pada karakter, seperti bentuk kubus pada bentuk kepala karakter, bentuk tabung untuk lengan dan leher karakter. Teknik ini dipilih dikarenakan dapat mempermudah pembuatan bagian badan karakter. Teknik selanjutnya adalah sculpting modeling yaitu merubah bentuk basic shape modeling dengan memahat atau merubah bentuk dengan cara slupt dalam software Blender.

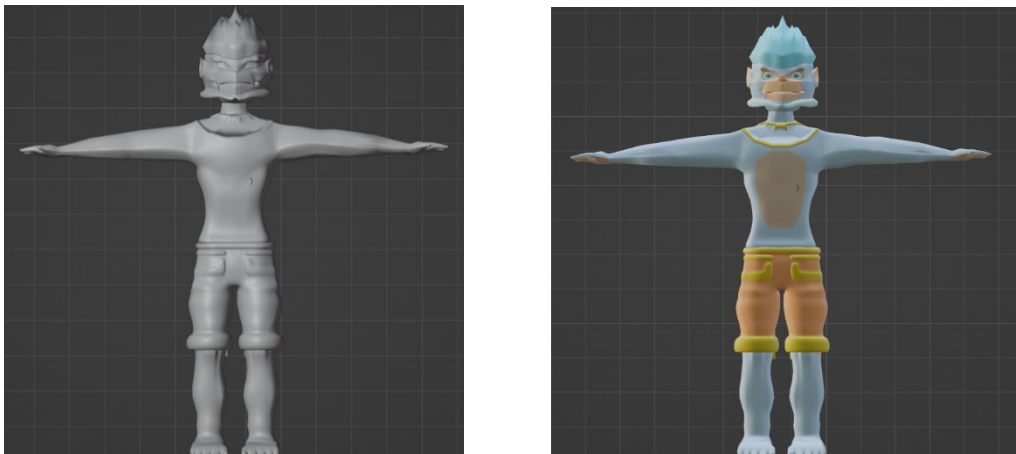
Pada proses ini perancang untuk sebuah karakter memakan waktu 30 menit-1 jam pada basic modeling dan untuk proses sculpting modeling dapat memakan waktu relatif yaitu 1-4 jam sampai mendapatkan hasil yang diinginkan. Dalam pembuatan model karakter 3D khususnya Anoman diberikan perlakuan yang lebih spesial karena karakter tersebut merupakan karakter yang akan dimainkan pemain, karena model karakter 3D Anoman didesain untuk kebutuhan game bertema RPG (Role Playing Game) yang dimana dapat mengganti ganti senjata dan pakaian sesuai yang diinginkan pemain, maka dari itu karakter Anoman akan diberikan tambahan model.

Dari data-data yang sudah didapat, setelah pembuatan awal karakter, ditambahkan model yang dapat menunjang pembuatan game 3D ini, model tersebut terdiri dari 8 model senjata (pisau, gada, pedang 1 tangan, pedang 2 tangan, dan perisai) dan 1 set pakaian yang digunakan oleh karakter Anoman Obong.

Modeling dikerjakan dua tahap tahap pertama adalah modeling dengan multi subdivine dan tahap kedua adalah tahap low poly, secara artistik detail pada model low poly terlihat lebih sederhana karena hanya memuat tris yang sangat kecil dari versi multi subdivine, low poly model sangat berdampak pada target platform game yang dituju, karena jika tris dalam model terlalu banyak, scene game tersebut akan mengalami masalah performa dalam sebuah target platform game.

Untuk tahap terakhir adalah low poly dengan menggunakan decimate tools untuk mengatasi tris sampai menemukan bentuk detail yang sesuai. Referensi yang digunakan pada konsep desain karakter ini adalah karakter link dari game the legend of Zelda breath of the wild pada game Nintendo switch dan Nintendo wii U dengan 12,541 tris. Data tris tersebut digunakan untuk memprediksi kekuatan sebuah platform game dalam merender sebuah karakter pada satu scene game (A+Start, 2019).

Penambahan Texture



Gambar 3. Basic Texturing pada karakter Anoman sebelum (kiri) dan sesudah (kanan)

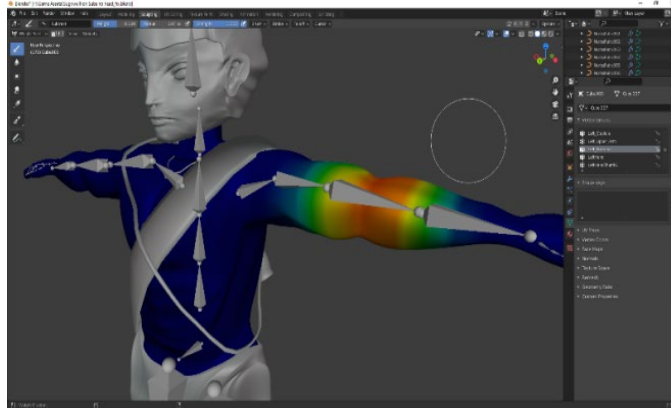
Texturing adalah bagian pewarnaan material dalam sebuah model, dalam perancangan ini cenderung mengadaptasi proses yang berbeda dari tahap produksi pada umumnya, texturing dengan sesederhana mungkin karena tahap tahap pewarnaan dan material akan dimaksimalkan dalam tahap Rendering.

Proses texturing dilakukan dengan cara menyeleksi bagian mesh pada model karakter dengan menekan Shift dan klik kanan pada mouse pada mesh yang ingin di beri material, lalu membeda bedakan jenis material yang akan digunakan.

Pemberian Rigging

Proses rigging yang dilakukan perancang menggunakan tulang yang cocok untuk setiap karakter, tulang tulang tersebut dimasukan kedalam mesh model dan direkatkan menggunakan metode bawaan dari software Blender dengan menyeleksi mesh dan tulang lalu

menekan CTRL+P dan pilih With Automatic Weight agar ketika tulang digerakan mesh akan mengikuti gerakan tulang tulang yang sudah dipasang.



Gambar 4 . Rigging dengan Tab Weight Paint pada karakter Rama

Setelah melakukan proses rigging dengan fitur otomatis di aplikasi Blender, barulah melakukan teknik rigging secara manual menggunakan tab *Weight Paint* untuk menentukan bagian bone mana yang dapat menggerakkan mesh tertentu, dalam tahapan ini mesh yang dipilih akan menampilkan warna warna tertentu seperti biru, hijau, kuning, oranye dan merah, warna warna tersebut berfungsi sebagai tanda sebuah tulang yang menempel pada suatu *mesh*, tingkat kerekatan *mesh* terhadap *bone* paling kuat dimulai dari warna merah, oranye, kuning, hijau, dan biru, proses ini akan sangat berguna ketika karakter 3D tersebut diberikan sebuah animasi gerakan di aplikasi Blender maupun Game Engine sekalipun.

Rendering

Dalam tahap awal perancangan penulis karakter penulis menginginkan gaya shading mirip seperti Game Zelda: Breath of The Wild (2017) yaitu *Cel Shading*, setelah penulis mencari kata kunci yang sama di internet, penulis mendapati cara yang hampir mendekati gaya visual game tersebut dalam perangkat lunak Unity3D, Unity3D menggunakan *system real time renderer* sehingga penulis dapat untuk mempercantik *visual model* karakter secara langsung dengan bantuan *plugin Shader Graph*, penggunaan *Shader Graph* berfungsi sebagai alat manipulasi sebuah *material* terhadap pantulan cahaya dalam sebuah *scene game*, penulis memanfaatkan plugin tersebut dan mengikuti video tutorial dalam kanal Youtube milik Erik Minarini (TNTC) berjudul *Zelda's Toon Shader in Unity*, dengan metode tersebut dapat meningkatkan gaya visual dan menutupi kekurangan bentuk dari karakter 3D yang cukup sederhana.

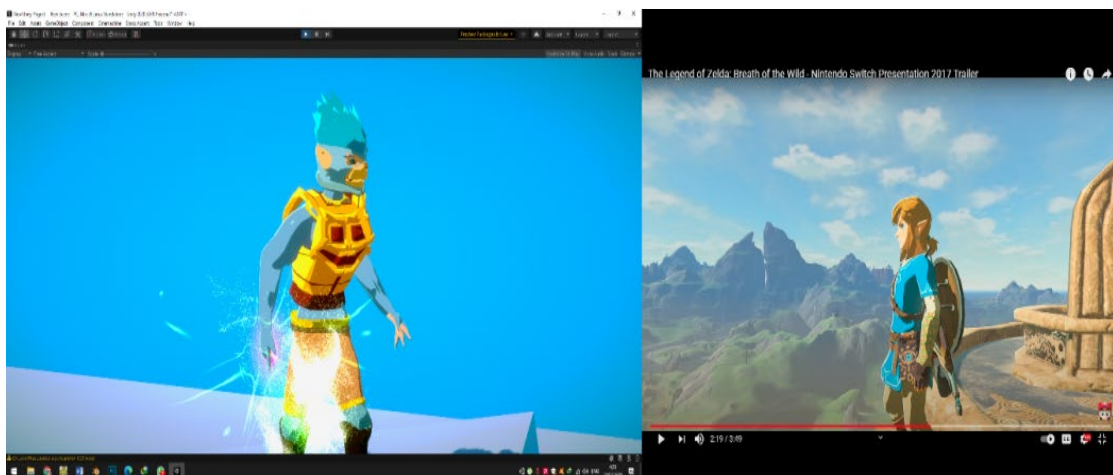
Post Processing

Pada *Post Processing* dilakukan penambahan *Global Volumetry* dan *effect* seperti *Bloom*, *Color Adjustments*, *Lift Gamma Gain*, *Vignette*, *Shadows Midtones Highlights*, *Color Curves*, dan *Depth of Field*, penambahan *Post Processing* memberikan atmosfer suatu *scene game* tampak lebih bernuansa kartun dan cocok dengan plugin *Shader Graph*. Penggunaan effect *Bloom* untuk memperkuat effect cahaya yang dipantulkan material, *Color Adjustments* untuk penyesuaian warna pada material meliputi *Post Exposure*, *Contrast*, *Saturation*, *Hue Shift* dan *Color Filter*. Effect *Vignette* memberikan area pandang jelas di tengah dan mempersempit tepi bagian layar dengan warna hitam, *Shadows Midtones Highlights* untuk mengontrol bayangan, tone normal, dan element terang pada gambar. *Color curves* digunakan untuk mengubah tone

warna, dan Depth of Field digunakan untuk menambah kedalaman dan efek bokeh pada gambar.

Dengan adanya beberapa effect tersebut dapat menambah kualitas gambar yang dihasilkan, akan tetapi akan berdampak pada game atau aplikasi tersebut yang mengakibatkan penurunan FPS atau performa yang sangat drastis bila akan dijalankan di platform seperti Android, oleh karena itu diperlukan setidaknya adaptasi untuk menstabilkan performa tanpa menghilangkan beberapa effect visual tersebut.





Eksperimen pertama yaitu Project Settings Preset Rendering Level diatur Very Low, Menurunkan Texture Rendering Quality ke Eighth Res dan Pada Project Settings di bagian Player Resolution Scaling Mode diubah menjadi Fixed DPI hingga 200, Fixed DPI tersebut sangat berdampak signifikan pada performa aplikasi atau game tersebut bila diturunkan serendah rendahnya akan tetapi akan membuat game tersebut menjadi tampilan *pixelated* atau buram, tanpa penggunaan teknik tersebut aplikasi hanya berjalan di bawah 30 FPS, sebelum melakukan porting aplikasi tersebut ke platform android juga menambahkan script atau coding untuk menargetkan FPS dalam aplikasi pada 120 FPS, karena Unity3D secara otomatis mengunci FPS untuk platform Android di 30 FPS.






Gambar 5. Perbandingan Render dari Game Anoman Obong (kiri) dan The Legend of Zelda: Breath of The Wild (kanan).

Setelah semua proses dilakukan oleh penulis hingga akhir, didapatkan tampilan 7 karakter dalam cerita Wayang kulit Anoman Obong yang terdiri dari Anoman, Sugriwa, Subali, Rama, Laksmana, Shinta, dan Rahwana dalam tabel berikut:

Tabel 3. Final Render Karakter

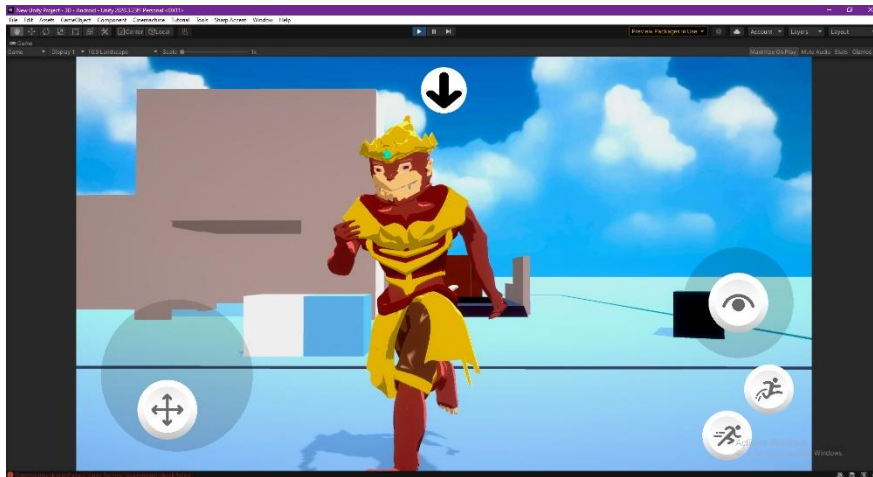
Nama	Render Karakter
Anoman	
Sugriwa	
Subali	
Rama	

Tabel 3. Final Render Karakter (Lanjutan)

Nama	Render Karakter
Laksamana	
Shinta	
Rahwana	

3.4. Penerapan (Implementation)

Pengaplikasian



Gambar 6. Pengaplikasian karakter Sugriwa dalam sebuah scene game.

Asset produk karakter 3D ini akan di implementasikan dalam perancang adalah dengan membuat aplikasi android untuk menampilkan bentuk asset karakter karakter 3D pada cerita Wayang kulit Anoman, aplikasi tersebut memuat model karakter yang dapat diputar 360 derajat dan menggerakkan karakter dengan animasi, animasi karakter yang digunakan adalah stock animation yang di unduh di website Adobe Mixamo, aplikasi untuk peng implementasian tersebut menggunakan Unity Game Engine, untuk animasi karakter utama yaitu Anoman Obong, perancang membuat gerakan animasi sendiri karena Anoman adalah tokoh utama. Pengaplikasian tersebut digunakan perancang untuk memudahkan pengujian 7 model karakter 3D dalam tahap evaluasi.

3.5. Evaluasi (Evaluation)

Pengujian

Pengujian 7 karakter 3D cerita Wayang kulit Anoman Obong ini menggunakan metode penilaian melalui wawancara pada narasumber yang memiliki kompetensi ahli, narasumber terdiri dari 1 orang akademisi dan 2 profesional. Teknik penilaian melalui wawancara diharapkan dapat memberikan penilaian secara detail dan otentik, dari hasil yang sudah didapatkan melalui wawancara dengan narasumber sebagai berikut:

Dari penilaian oleh Narasumber akademisi, Karakter Utama yaitu Anoman Obong sudah dapat dikenali secara bentuk, karakter utama dan karakter pendukung yaitu Subali dan Sugriwa masih sedikit sulit dikenali bila mengingat ketiga karakter saling terhubung, menurut pendapat beliau seharusnya karakter tersebut masih memiliki ornamen yang mirip karena masih dalam ruang lingkup keluarga yang sama. Untuk karakter Rama dan Laksamana konsep sudah cukup baik mengingat karakter tersebut menjadi tokoh sampingan dengan desain yang tidak terlalu mencolok yang akan mengakibatkan dapat menggeser karakter utama bila terlalu kontras dan terlalu menarik, Rama dan Laksamana sudah dapat menampilkan kemiripan satu sama lain dari ornament gaya pakaian, untuk karakter Shinta masih jauh dari desain yang menarik, dari pendapat akademisi bentuk proporsi karakter masih kurang baik, meskipun begitu dari segi pewarnaan sudah dapat tampak kesan seorang putri, dapat ditampilkan ornamen yang mirip dengan kedua karakter manusia yang berada di satu lingkungan / daerah

yang sama dengan karakter Laksamana dan Rama. Karakter terakhir Rahwana dinilai sudah cukup baik dan pewarnaan sudah cocok, didapatkan tampilan raksasa yang cukup perkasa, meskipun pewarnaan yang diusung sudah cocok, akan tetapi kesan menakutkan dan jahat kurang nampak mengingat karakter tersebut adalah karakter jahat. Pengimplentasian teknik render render toon shading sudah cukup baik dan mendekati referensi game *Zelda Breath of The Wild*, pergerakan animasi setiap karakter udah dapat diimplementasi dengan baik. Kritik dan saran yang diberikan terhadap pembuatan karakter 3D game Anoman yaitu memberikan ornamen tambahan agar karakter memiliki kesan daerah yang ada di Indonesia, menambahkan detail aksesoris tambahan bagi karakter sampingan pendukung agar menambah daya tarik, dan merapikan beberapa bagian tampilan karakter agar terlihat menarik lagi.

Dari pengujian kepada narasumber profesional, seluruh karakter sudah memiliki kesan menarik terlebih lagi tokoh utama, akan tetapi karakter Shinta masih kurang baik dalam bentuk desain karakter, karakter tersebut memiliki topology karakter kurang baik sehingga pada proses gerakan animasi belum terlihat cukup menunjukkan karakter perempuan, penulis memberikan nilai referensi yang kurang baik terhadap karakter manusia terutama karakter Shinta, karakter Shinta masih memiliki rigging bone yang kurang tepat sehingga berdampak pada bentuk karakter, pensketsaan setiap karakter oleh penilai belum dinilai baik karena belum ada sketsa digital yang jelas, dari banyaknya kekurangan yang dipaparkan masih ada nilai yang baik di bagian Animasi karakter yang rata rata sudah berjalan dengan baik, rata rata karakter lainnya sudah memiliki kesan yang unik satu sama lain.

Penilaian dari narasumber berikutnya yaitu sudah tercapainya karakter appeal yang baik, beberapa topology karakter sudah dinilai cukup baik, pemilihan warna yang sudah sesuai dengan aura setiap karakter, animasi yang disajikan sudah cukup bagi meskipun ada salah satu karakter yang kurang baik yaitu karakter Shinta, menurut penilai terdapat kekurangan dalam rigging yang membuat proporsi karakter kurang sempurna, menurut penilai pencahayaan atau render Toon Shading sudah dapat diimplementasikan dengan baik, animasi setiap karakter sudah bergerak dengan cukup baik, meskipun sudah cukup banyak aspek yang baik dari penilaian karakter karakter 3D Game Anoman Obong, akan tetapi penilai memiliki kritik dan saran untuk semua karakter diberi permainan texture yang menurut penilai dapat membuat seluruh karakter sempurna dan memperhatikan aspek detail seperti rigging jemari tangan yang menurut penilai kurang diperhatikan, meskipun sudah dimanipulasi dengan pemilihan angle kamera yang jauh agar menutupi kekurangan detail tersebut.

Dari hasil evaluasi pada pengujian yang sudah dipaparkan oleh ketiga ahli media didapatkan kesimpulan mulai dari karakter sudah dibuat dengan cukup baik meskipun masih memiliki kekurangan seperti ornamen kedaerahan yang belum terlalu banyak, beberapa karakter yang belum dimaksimalkan dalam proses rigging dan aspek detail-detail kecil yang belum sempurna, semua feedback akan digunakan penulis untuk memperbaiki karya yang sudah dibuat serta kelak dapat menjadi acuan pembuatan karya yang lain agar lebih baik.

4. Simpulan

Berdasarkan “Desain Karakter 3D Game Anoman Obong untuk Remaja menggunakan Unity Render Toon Shading” dari kajian yang telah didapatkan tentang ketertarikan masyarakat pada Wayang kulit terutama pada usia remaja, hal tersebut dapat menjadi masalah

besar kelak bila Wayang kulit tidak dapat dilestarikan oleh generasi muda, menyikapi hal tersebut dapat diberikan salah satu solusi yang dapat meningkatkan minat Wayang kulit pada remaja dengan menjadikan 7 Karakter dari cerita Anoman menjadi Asset Karakter 3D yang dapat di implementasikan ke dalam bentuk Game bertema Wayang kulit. Dalam pembuatan Asset 3D karakter ini penulis masih mendapatkan banyak hambatan dan kekurangan, mulai dari waktu pembuatan yang relatif lebih lama karena penulis masih dalam tahapan belajar yang mengakibatkan bentuk karakter yang masih kurang baik dalam tahap pembuatannya, belum sempurnanya penulisan laporan terkait pengujian terhadap narasumber yang berprofesi sebagai ahli budaya untuk mendapatkan detail penilaian yang akurat tentang karakter yang dibuat, hal ini mungkin dapat dilakukan untuk penulisan karya ilmiah selanjutnya, untuk menanggulangi masalah tersebut perancang memanfaatkan fitur Shader Graph dan Post Processing yang dapat memberikan tambahan efek visual yang dapat menolong proses pembuatan karakter serta dapat mendekati gaya visual dari game yang digunakan penulis sebagai referensi meskipun masih belum dapat maksimal.

Dalam pembuatan Asset karakter Game 3D bertemakan Wayang kulit Anoman, penulis melewati tahapan tahapan yaitu pengumpulan data, Analisis, Design, Development, Implementasi, dan Evaluasi yang menghasilkan Model karakter 3D game yang dapat digunakan untuk pembuatan game bertemakan Wayang kulit Anoman Obong, model karakter 3D game tersebut dapat di unduh pada laman sosial media YouTube dan Instagram.

Daftar Rujukan

- A+Start. (2019). Link—Low poly (Evolution of characters in video games)—episode 7 [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=jF5a6ltOsK0>
- Arnau, K. (2021). Development of a videogame using cel-shading in Unity3D (Undergraduate thesis, Jaume I University, Castelló de la Plana, Spain). Retrieved from <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/195181>
- Clement, J. (2021). U.S. average age of video gamers 2019. Retrieved July 18, 2021 from <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010/>
- Farobi, Z. (2019). Hanoman: Sebuah perjalanan menumpas kejahatan. Yogyakarta: Pustaka Jawi.
- Fathoni, K., Setiowati, Y., & Purwaningtyas W S, L. (2016). Rancang bangun aplikasi komik digital cerita wayang kulit sebagai media pembelajaran budaya Jawa berbasis Android. SCAN: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 11(1), 51–58. Retrieved from <http://ejournal.upnjatim.ac.id/index.php/scan/article/view/634>
- Grehenson, G. (2013, June 20). Wayang ditinggal generasi muda. Universitas Gadjah Mada. Retrieved from <https://ugm.ac.id/id/berita/7928-wayang-ditinggal-generasi-muda>
- Harjanta, A. T. J., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang bangun game edukasi pemilihan Gubernur Jateng berbasis Android dengan model ADDIE. Jurnal Transformatika, 16(1), 91–97. doi: <https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894>
- Kurniawan, C., & Wahyuono, N. F. (2018). Rancang bangun game Pewayangan Anoman Obong berbasis Android menggunakan metode prototype (Article, Sekolah Tinggi Teknik Malang, Malang). Retrieved from <https://osf.io/preprints/inarxiv/68cv4/>
- Kusmiyati. (2014, February 14). Ini alasan orang asing tertarik budaya Indonesia. Liputan6.com. Retrieved <https://www.liputan6.com/health/read/833096/ini-alasan-orang-asing-tertarik-budaya-indonesia>
- Maulana, G. A. (2011). Perancangan buku cerita bergambar mengenai tokoh wayang dalam kisah Ramayana (Undergraduate thesis, Universitas Komputer Indonesia, Bandung). Retrieved from <http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-giriarians-26453>

- Meilani. (2014). Berbudaya melalui media digital. *Humaniora*, 5(2), 1009–1014. doi: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3210>
- Muliawan, N. A., Wiranatha, A. A. K. A. C., & Wibawa, K. S. (2015). Game “Wayang Fighter” pada platform Android menggunakan Algoritma Basic Probability. *Lontar Komputer: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 6(3), 192–199. doi: <https://doi.org/10.24843/LKJITI.2015.v06.i03.p06>
- Nahak, H. M. I. (2019). Upaya melestarikan budaya Indonesia di era globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. doi: <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Olin, C. (2020, June 19). Alasan generasi muda lebih menyukai budaya asing daripada budayanya sendiri. *Kompasiana*. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/charlesolin/5eec8c45097f3617452a8232/alasan-generasi-muda-lebih-menyukai-budaya-asing-dari-pada-budaya-nya-sendiri>
- Prasetya, H. B., & Christianta, W. N. (2016). Rama sebagai penjaga kehidupan dalam relief Ramayana Prambanan. *Kawistara*, 6(3), 225–234. Retrieved from <https://jurnal.ugm.ac.id/kawistara/article/view/22991>
- Pratama, G. N. (2016). Desain buku esai foto Wayang Dalam Lensa: Dari Kulit Hingga Digapit di Sanggar Wayang Gogon Surakarta (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Proko. (2020, May 8). Character design workflow - Concepting for 3D games and movies [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=J8g3JKobvnk>
- Richter, F. (2020). Gaming: The most lucrative entertainment industry by far. Retrieved July 18, 2021, from <https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/>
- Salman, A. G., Chandra, N., & Norman. (2013). Game edukasi pengenalan kebudayaan Indonesia berbasis Android. *COMTECH*, 4(2), 1138–1154. doi: <https://doi.org/10.21512/comtech.v4i2.2581>
- Saputra, I. P. S., Sustiwati, N. L., & Widyarto, R. (2021). Aplikasi video tari Anoman dalam konteks Dramatari Wayang Wong Bale Batur Kamasan di Sanggar Kanaka Art berbasis website (Article, Institut Seni Indonesia, Denpasar). Retrieved from <http://repo.isi-dps.ac.id/id/eprint/4234>
- Sulistiani, S. (2018). Pertunjukan wayang kulit di televisi: Pemertahanan kesenian tradisional di era-globalisasi. *PADMA*, 11(1), 97–112. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/padma/article/view/3648>
- The Lazy Monday. (2017). LAZINTERVIEW - AGATE (Game-Dev terbesar Indonesia), nasib industri game Indonesia, DLL [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=bfqxWgFP-UM>
- Tyler, D. (2017, March 12). The ultimate guide to video games: Character design. *Game Designing*. Retrieved from <https://www.gamedesigning.org/learn/character-design/>
- Wardhana, R. O. K. (2014). Tari sebagai komunikasi nilai kepahlawanan dalam sendratari Ramayana “Anoman Obong” (Studi semiotika pada pagelaran Sendratari Ramayana di Purawisata) (Undergraduate Thesis, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta, Yogyakarta). Retrieved from <http://eprints.upnyk.ac.id/7992/>

The Effectiveness of Sasa's "Welcome Back Micin Swag Generation" Advertisement on Millenials

Efektivitas Iklan Sasa "Welcome Back Micin Swag Generation" pada Generasi Milenial

Yessi Margareta, Pujiyanto, Dhara Alim Cendekia

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: pujiyanto.fs@um.ac.id

Paper received: 5-1-2022; revised: 12-1-2022; accepted: 17-1-2022

Abstract

Evaluating the effectiveness of advertising is very important in understanding whether advertising can affect expectations and what changes need to be made to improve its performance. This study aims to measure and analyze the effectiveness of Sasa's "Welcome Back Micin Swag Generation" ads from PT. Sasa Inti among the millennial generations. The data in this study were collected from 280 respondents. The analysis technique of the data used is the EPIC model, which covers four dimensions: empathy, persuasion, impact and communication. The results of the analysis of the EPIC model in each dimension are empathy = 4,644, persuasion = 3,899, impact = 4,031, communication = 4,497. Based on the four dimensions examined, when they are inserted into the range of the decision scale of the EPIC model, the result of all four are effective, even for the dimensions of empathy and communication are in a very effective scale. With an EPIC rate of 4,268, the "Welcome Back Micin Swag Generation" indicator can be described as effective.

Keywords: effectiveness of advertising; EPIC model; Sasa MSG

Abstrak

Melakukan evaluasi terhadap efektivitas iklan sangat penting dilakukan agar dapat mengetahui apakah iklan yang dibuat dapat berpengaruh sesuai harapan dan melihat perubahan apa yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kinerjanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis mengenai efektivitas iklan Sasa "Welcome Back Micin Swag Generation" yang dilakukan oleh PT. Sasa Inti pada kalangan generasi milenial. Data dari penelitian ini diperoleh dari 280 responden. Teknik analisis data yang digunakan adalah EPIC Model yang mencakup empat dimensi yaitu empathy, persuasion, impact, dan communication. Hasil dari penelitian analisis EPIC Model pada masing-masing dimensi adalah empathy = 4.644, persuasion = 3.899, impact = 4.031, communication = 4.497. Berdasarkan empat dimensi yang diteliti, apabila dimasukkan kedalam rentang skala keputusan EPIC Model maka didapatkan hasil keempatnya efektif, bahkan untuk dimensi empathy dan communication berada pada rentang sangat efektif. Dengan nilai EPIC rate sebesar 4.268 maka dapat dinyatakan bahwa iklan Sasa "Welcome Back Micin Swag Generation" efektif.

Kata kunci: efektivitas Iklan; EPIC model; Sasa MSG

1. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan ekonomi di Indonesia membuat persaingan antar perusahaan menjadi semakin ketat. Dengan ketatnya persaingan serta semakin meningkatnya jumlah kompetitor, baik dalam negeri maupun kompetitor asing, perusahaan dituntut untuk melakukan strategi-strategi baru dengan membuat terobosan sebagai upaya menarik minat konsumen. Salah satunya adalah dengan beriklan atau promosi.

Sudah sejak lama iklan telah dipahami kegunaannya sebagai sarana memperkenalkan produk serta membangun citra dan persepsi positif pada benak masyarakat atau konsumen.

Pujiyanto (2014) mendefinisikan iklan sebagai media informasi yang memiliki sifat persuasive, dibuat sesuai dengan segmen pasar, kebutuhan khalayak, dan karakter media yang bertujuan agar produk yang diiklankan mendapat respon positif dari khalayak sasaran.

Pada dasarnya, iklan ditujukan untuk mempengaruhi perasaan, pengetahuan, kepercayaan, sikap, dan citra konsumen terhadap merek atau produk yang diiklankan. Meski tidak berdampak pada pembelian secara langsung, namun bagi sebagian besar perusahaan, iklan dianggap sebagai sarana yang efektif untuk menjangkau target pasar, menjalin komunikasi antara perusahaan dengan konsumen, dan sebagai upaya untuk menghadapi pesaing. Sementara menurut Dharmmesta dan Handoko (2002) selain bertujuan meningkatkan nilai penjualan, terdapat beberapa tujuan lain dari periklanan, seperti: a. Mendukung rangkaian promosi yang dijalankan, b. Mencapai target konsumen yang lebih luas dalam jangka waktu tertentu, c. Melakukan hubungan dengan para distributor, d. Menjangkau segmentasi pasar baru atau tarhet market baru, e. Meningkatkan nilai penjualan, f. Memperkenalkan produk baru, g. Mencegah adanya barang tiruan, h. Memperbaiki citra perusahaan.

Tidak hanya bagus, namun iklan juga dituntut untuk bekerja secara efektif dalam mempengaruhi perasaan, pengetahuan, kepercayaan, sikap, dan citra konsumen terhadap suatu merek atau produk. Dalam buku berjudul *Advertising*, Moriarty, Mitchell, dan Wells (2011) menjelaskan bahwa suatu iklan dapat dikatakan efektif apabila iklan dapat menyampaikan pesan dan memenuhi keinginan yang dikehendaki oleh pengiklan. Iklan yang sukses akan menciptakan kesan positif terhadap sebuah brand, mampu membedakan brand dengan pesaing, dan mempengaruhi audiens untuk memberikan respon sesuai dengan tujuan iklan itu dibuat.

Dalam proses penyampaian pesan iklan kepada konsumen, perencanaan dan pemilihan media periklanan merupakan hal yang sangat penting. Ketepatan dalam pemilihan media komunikasi tersebut akan menentukan efektivitas iklan, apabila media iklan tidak mampu menjangkau kelompok sasaran atau target pasar maka periklanan tidak akan efektif (Irbavo, 2013). Penggunaan media online sebagai sarana promosi atau beriklan kini menjadi cukup lumrah dan banyak dilakukan oleh berbagai perusahaan. Salah satu platform yang sering digunakan sebagai media beriklan adalah Youtube, dimana iklan disampaikan dalam bentuk visual, audio, dan gerak.

Untuk menghasilkan iklan yang mampu menyampaikan pesan dengan baik, terdapat unsur-unsur atau elemen yang harus ada dan dipadukan dalam sebuah iklan. Unsur-unsur pembentuk iklan tersebut adalah sebagai berikut: (a) Elemen heard words dan sound effect (kata-kata yang terdengar dan efek suara): adalah kata-kata yang disampaikan secara verbal atau lisan yang membuat konsumen dapat mengerti pesan yang terkandung dalam iklan, (b) Elemen musik: merupakan ilustrasi musik yang digunakan dalam suatu periklanan. Baik berupa jingle maupun background, (c) Elemen seen word: merupakan sajian kata-kata yang ditayangkan pada iklan guna memperjelas tayangan iklan tersebut serta dapat mempengaruhi image brand pada konsumen, (d) Elemen gambar: merupakan gambar, ilustrasi atau visual yang digunakan dalam tayangan iklan meliputi obyek, figure serta adegan yang ditampilkan, (e) Elemen warna: merupakan komposisi warna dan cahaya dalam iklan untuk memberikan penggambaran suasana dalam iklan, dan (f) Elemen movement: merupakan keunikan dan

keaktivitas gerakan yang terlihat pada tayangan iklan, dapat mempengaruhi emosi seseorang untuk larut didalamnya (Rossiter & Percy, 1987).

Sangat penting bagi perusahaan untuk melakukan pengukuran terhadap efektivitas periklanan yang telah dilakukan. Dengan mengevaluasi efektivitas iklan, maka memungkinkan perusahaan dapat mengetahui apakah iklan yang dibuat dapat berpengaruh sesuai harapan dan mencapai tujuan yang diinginkan (Shimp, 2003).

Penelitian ini mengkaji iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” yang ditayangkan pada *platform platform Youtube* resmi milik PT Sasa Inti, salah satu rangkaian kampanye terbaru merek Sasa MSG yang bertajuk kampanye generasi micin, diluncurkan oleh PT Sasa Inti pada awal tahun 2020 lalu. Dimana pada iklan Welcome Back Micin Swag Generation tersebut, Sasa MSG mengusung konsep iklan yang dapat dikatakan berbeda dari iklan bumbu dapur pada umumnya. Jika biasanya iklan bumbu dapur identic dengan kegiatan dapur dan memasak, pada iklan ini Sasa MSG mengusung konsep baru dengan kemasan iklan yang menampilkan gaya anak muda. Dengan figure model yang menunjukkan keberagaman, pakaian yang modern, latar belakang suara dan tempat yang sangat urban



Gambar 1. Cuplikan Iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation”

Sumber: (Sasa Melezatkan, 2020)

Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana tingkat efektivitas iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” yang telah dilakukan oleh PT Sasa Inti. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, Bagaimana tingkat efektivitas iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” yang telah dilakukan oleh PT Sasa Inti. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis mengenai efektivitas iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” yang dilakukan oleh PT Sasa Inti pada kalangan generasi milenial.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner melalui google form dengan mengambil masyarakat Indonesia sebagai populasi penelitian, serta melakukan pengamatan terhadap iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation”. Pengambilan kuota sampling pada penelitian ini akan dilakukan menggunakan teknik nonprobability sampling dengan pendekatan purposive sampling, dimana peneliti memilih sampel purposive secara subyektif.

Calon responden harus memiliki kriteria tertentu, yaitu responden yang dipilih merupakan masyarakat Indonesia yang merupakan generasi milenial yaitu berdasarkan usia yang lahir dalam rentang waktu awal tahun 1980 hingga tahun 2000. Sampel responden akan diambil berdasarkan dua karakter yaitu yang sudah pernah terpapar iklan Welcome Back Micin Swag Generation sebelumnya dan yang baru pertama kali melihat iklan guna melihat kondisi alami masyarakat.

Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan tabel yang dikembangkan oleh Isaac dan Michael. Didapatkan hasil jumlah responden yaitu sebanyak 271. Guna memudahkan pengolahan data maka ditentukan banyaknya responden dalam penelitian ini adalah sebesar 280 responden. Pengukuran jawaban responden dalam kuesioner penelitian ini menggunakan Skala Likert, dengan tujuh asumsi jawaban yaitu: Sangat Tidak Setuju Sekali =0, Sangat Tidak Setuju=1, Tidak Setuju=2, Netral=3, Setuju=4, Sangat Setuju=5, dan Sangat Setuju Sekali=6.

Guna memastikan akurasi dan ketepatan data, jawaban kuesioner diuji validitas serta reliabilitasnya menggunakan SPSS 24. Uji validitas dilakukan menggunakan rumus Pearson Product Moment, sementara uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach Alpha. Selanjutnya data yang telah terkumpul diolah dan dianalisis menggunakan pendekatan EPIC Model yang dikembangkan oleh AC Nielsen, mencakup empat dimensi yaitu: Emphaty, Persuasion, Impact dan Communication. Dengan rentang skala keputusan EPIC Model sebagai berikut:

Tabel 1. Rentang Skala Keputusan EPIC Model

Rentang Skala	Kriteria Keputusan
$0,000 < x \leq 0,857$	Sangat Tidak Efektif Sekali
$0,858 < x \leq 1,714$	Sangat Tidak Efektif
$1,715 < x \leq 2,571$	Tidak Efektif
$2,572 < x \leq 3,428$	Cukup Efektif
$3,429 < x \leq 4,285$	Efektif
$4,286 < x \leq 5,142$	Sangat Efektif
$5,143 < x \leq 6,000$	Sangat Efektif Sekali

Sumber: Duriyanto et al., 2003, dimodifikasi oleh penulis.

3. Hasil dan Pembahasan

Untuk menguji akurasi dan ketepatan data kuesioner, digunakan uji validitas dan reliabilitas. Kriteria yang digunakan dalam uji validitas adalah memiliki korelasi r hitung $> r$ tabel, pada taraf signifikan = 0.05. Artinya apabila r hitung yang diperoleh $> r$ tabel, maka instrumen atau item pertanyaan dinyatakan valid, sebaliknya apabila r hitung $< r$ tabel, maka instrumen atau item pertanyaan dinyatakan tidak valid. Nilai r tabel pada penelitian ini diperoleh sebesar 0,361 pada signifikansi 5% dengan $N = 30$.

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen diketahui bahwa semua item pertanyaan pada variabel EPIC dinyatakan valid dengan nilai r hitung diatas 0,361 pada semua item. Hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan rumus Cronbach's Alpha menunjukkan bahwa semua item pertanyaan dari keempat variabel yang diteliti adalah reliabel. Mengacu pada rekomendasi Ghozali (2011:48) yaitu konstruk atau variabel dapat dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha $> 0,70$. Adapun hasil uji reliabilitas didapatkan hasil variabel emphaty meraih nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,773; variabel persuasion 0,871; variabel impact 0,718; dan variabel communication sebesar 0,914.

3.1. Dimensi Empathy

Variabel empathy menginformasikan mengenai apakah responden menyukai iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” serta melihat mengenai pandangan responden terhadap iklan dan bagaimana hubungan antara suatu iklan dengan kepribadian responden. Diwakili oleh beberapa pertanyaan antara lain:

1. Saya merasa tidak terganggu ketika melihat tayangan iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation”
2. Saya merasa senang dengan komposisi visual dan ilustrasi pada iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation”
3. Saat melihat tampilan visual iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation”, saya merasa iklan tersebut sangat mencerminkan diri saya atau merasa “gue banget”
4. Alur cerita pada iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” sangat menarik.
5. Penggunaan elemen visual pada iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” seperti pemilihan warna, sudut pengambilan gambar, camera movement, dan visual effect sangat berbeda dan unik dibanding dengan iklan produk sejenis
6. Jenis huruf yang digunakan pada iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” perlu dipertahankan
7. Suara latar atau backsound sudah sesuai dengan tema iklan.
8. Komposisi warna yang digunakan dalam iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” sangat menarik.
9. Tampilan model, baju, warna, dan tempat pada iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” membuat saya berpikir bahwa Sasa mencerminkan generasi millennial.
10. Saya setuju bahwa iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” merupakan iklan yang bagus.

Tabel 2. Hasil perhitungan dimensi empathy terhadap iklan

Indikator	0	1	2	3	4	5	6	Total frekuensi x bobot	Rata-rata
	STSS	STS	TS	N	S	SS	SSS		
X1.1	11	2	15	62	61	62	67	1174	4,193
X1.2	0	1	8	32	39	97	103	1372	4,900
X1.3	10	14	44	94	68	34	16	922	3,293
X1.4	0	3	11	48	81	87	50	1228	4,386
X1.5	0	0	2	16	16	80	166	1512	5,400
X1.6	0	3	6	42	69	90	70	1287	4,596
X1.7	2	1	5	39	63	105	65	1295	4,625
X1.8	0	0	1	12	43	93	131	1461	5,218
X1.9	0	2	6	27	53	83	109	1376	4,914
X1.10	1	1	4	19	61	98	96	1376	4,914
Rata-rata dimensi empathy									4,644

Berdasarkan perhitungan diatas, hasil analisis variabel *empathy* pada iklan nilai rata-rata sebesar 4,644 dari nilai maksimal 6,000 menunjukkan bahwa iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” termasuk dalam rentang skala sangat efektif. Mengindikasikan bahwa iklan mampu menyampaikann informasi serta pesan dengan baik dan menarik, sehingga dapat diterima dengan baik oleh calon konsumennya. Berdasarkan sepuluh indikator yang mewakili dimensi *empathy*, indikator X1.5 yakni “Penggunaan elemen visual pada iklan Sasa ‘Welcome Back Micin Swag Generation’ seperti pemilihan warna, sudut pengambilan gambar, *camera movement*, dan *visual effect* sangat berbeda dan unik dibandingkan dengan iklan produk sejenis” mendapatkan nilai rata-rata tertinggi yaitu sebesar 5,400. Kemudian indikator X1.8

yaitu “Komposisi warna yang digunakan dalam iklan Sasa ‘Welcome Back Micin Swag Generation’ sangat menarik” mendapat rata-rata sebesar 5,218. Hal ini mengindikasikan bahwa tingginya nilai empathy pada iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” dipengaruhi oleh elemen visual yang digunakan didalam iklan.

Elemen visual merupakan segala sesuatu yang dapat ditangkap dan dinikmati oleh indra penglihatan, salah satunya adalah warna (Daffa R., 2021). Dimana warna merupakan aspek yang sangat penting pada sebuah periklanan, hal tersebut didasarkan pada hasil penelitian yang menyatakan bahwa warna mampu meningkatkan pengenalan terhadap merek hingga 80%, meningkatkan pemahaman hingga 73%, serta mampu menarik dan mempertahankan perhatian audiens pada visual iklan. Selain itu, warna juga dipercaya mampu mempengaruhi emosi audiensnya (Monica & Luzar, 2011). Pada iklan Welcome Back Micin Swag Generation, Sasa menggunakan elemen visual yang menarik dan mudah diingat oleh target audiensnya, seperti penggunaan warna-warna yang cerah dan kontras yang menggambarkan keceriaan dan kebahagiaan, tercermin pada atribut yang digunakan oleh figur model dalam iklan seperti pada scene 14, maupun latar belakang suasana yang ditampilkan seperti pada scene 23 dan 24.



Gambar 1. Scene 14 menit 0:22 - 0:24 Implementasi Elemen Warna Pada Atribut Model



Gambar 2. Scene 23 menit 0:42 - 0:43 Implementasi Elemen Warna Pada Background



Gambar 3. Scene 24 menit 0:43 - 0:44 Implementasi Elemen Warna Pada Background

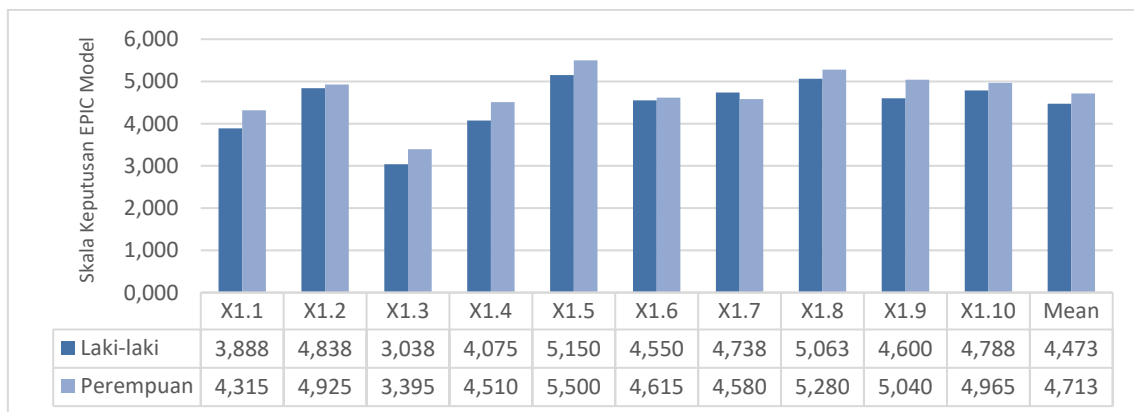
Selain itu, pemilihan sudut pengambilan gambar dan camera movement yang digunakan Sasa mampu memberikan kesan dan emosi tersendiri pada adegan iklan yang ditayangkan. Dimana hal ini sejalan dengan Lannom (2020) bahwa perbedaan sudut pengambilan gambar mampu memberikan kesan serta emosi yang berbeda pada sebuah adegan. Pada iklan Welcome Back Micin Swag Generation, ada beberapa sudut pengambilan gambar (camera angel) yang digunakan, salah satu yang paling banyak digunakan adalah low angel, yaitu teknik pengambilan gambar dengan meletakkan kamera pada sudut pandang yang lebih rendah dari pada objek. Komposisi ini mampu memberikan kesan yang kuat, elegan, maupun kesan dominan.



Gambar 4. Scene 5 menit 0:05 - 0:07 Penggunaan Low Angel Shot



Gambar 5. Scene 26 menit 0:45 - 0:46 Penggunaan Low Angel Shot



Gambar 6. Grafik perhitungan dimensi empathy berdasarkan klasifikasi gender

Sementara apabila dilihat dari distribusi jawaban responden berdasarkan klasifikasi gender, diketahui bahwa meskipun pada keduanya didapat nilai yang cukup tinggi, namun responden perempuan cenderung memberikan tanggapan yang lebih positif dibandingkan dengan laki-laki. Hal ini mengindikasikan bahwa dimensi empati pada iklan Sasa “Welcome

Back Micin Swag Generation” lebih berhasil mempengaruhi dan diterima secara positif oleh target audiens perempuan dibandingkan dengan target audiens laki-laki.

Perbedaan respon yang diberikan oleh responden tersebut dapat terjadi dikarenakan, laki-laki dan perempuan memiliki pola berpikir yang berbeda dalam menyerap dan memproses suatu informasi. Dimana laki-laki cenderung lebih logis saat menyikapi sebuah informasi atau pesan iklan, sementara perempuan cenderung lebih emosional, sehingga sikap yang akan ditunjukkan terhadap iklanpun menjadi berbeda pula.

Hal tersebut sejalan dengan Meyers-levy (1989) yang menyatakan bahwa perbedaan gender baik secara biologis maupun psikologis memiliki pengaruh yang potensial terhadap bagaimana seseorang menyikapi sebuah pesan iklan, cara mereka dalam memproses informasi yang persuasifpun juga berbeda. Laki-laki akan cenderung lebih logis, selektif, dan spesifik ketika memproses serta menginterpretasikan suatu hal. Sementara perempuan cenderung lebih emosional, sehingga respon yang diberikan perempuan akan lebih ekstrim terhadap isi pesan yang emosional. Selain itu, perempuan juga lebih dapat menerima informasi yang tidak hanya ditujukan kepada mereka (Pertiwi, 2018).

3.2. Dimensi Persuasion

Dimensi persuasion memberikan informasi mengenai apa yang dapat diberikan iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” guna meningkatkan atau menguatkan karakter suatu merek. Dimensi persuasion diwakili oleh beberapa pertanyaan antara lain:

- 1) Visualisasi iklan Sasa di atas mampu merubah pandangan saya tentang stigma negatif terhadap MSG/Vetsin
- 2) Melalui iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation”, saya percaya bahwa Sasa merupakan produk yang berkualitas.
- 3) Komposisi audio dan visual iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” mampu mempengaruhi rasa ingin tahu saya sehingga saya menyaksikan tayangan iklan dari awal hingga akhir.
- 4) Setelah melihat iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation”, saya menjadi tertarik untuk mencari informasi lebih lanjut mengenai iklan Sasa tersebut.
- 5) Setelah melihat iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation”, saya lebih memilih merek Sasa MSG daripada merek lain.
- 6) Setelah melihat iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation”, saya menjadi tertarik untuk mencoba produk Sasa MSG.

Tabel 3. Hasil perhitungan dimensi persuasion terhadap iklan

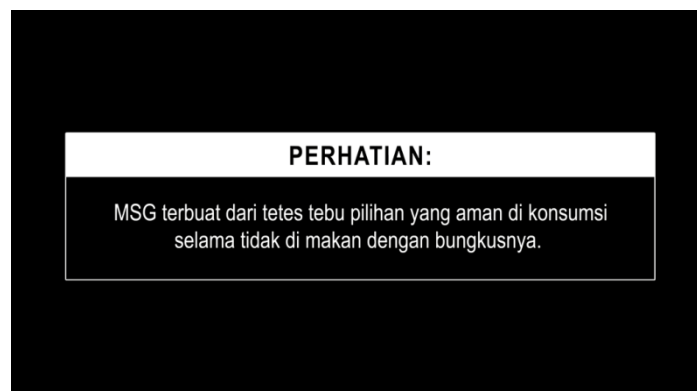
Indikator	0	1	2	3	4	5	6	Total frekuensi x bobot	Rata-rata
	STSS	STS	TS	N	S	SS	SSS		
X2.1	4	8	29	70	57	76	36	1100	3,929
X2.2	1	5	8	73	70	88	35	1170	4,179
X2.3	0	4	6	33	49	81	107	1358	4,850
X2.4	3	17	38	72	72	50	28	1015	3,625
X2.5	11	16	25	112	58	45	13	937	3,346
X2.6	9	14	30	92	70	49	16	971	3,468
Rata-rata dimensi persuasion									3,899

Berdasarkan perhitungan dimensi persuasion pada iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” diatas, didapatkan hasil bahwa dimensi ini memiliki nilai rata-rata sebesar

3,899 dari 6,000 nilai maksimal. Dimana nilai tersebut merupakan nilai terkecil dari rata-rata keempat sub dimensi EPIC pada penelitian ini. Meskipun memiliki nilai terendah dibanding dimensi lainnya, dimensi persuasion pada penelitian ini masih termasuk kedalam kategori efektif.

Dimana dari keenam indikator yang mewakili dimensi *persuasion*, indikator X2.3 dan X2.2 yang merupakan pernyataan bahwa komposisi audio dan visual pada iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” mampu mempengaruhi rasa ingin tahu target audiens sehingga menyaksikan tayangan iklan dari awal hingga akhir serta mampu membangun kepercayaan konsumen dengan meyakinkan bahwa Sasa MSG merupakan produk yang berkualitas mendapatkan nilai tertinggi yaitu 4,850 dan 4,179. Hal ini mengindikasikan bahwa berdasarkan dimensi *persuasion*, iklan Sasa “Welcome Back Micin Generation” berhasil menarik perhatian, mempengaruhi persepsi serta kepercayaan target audiens melalui komposisi audio dan visual yang disajikan di dalam iklan, guna meningkatkan dan menguatkan karakter merek Sasa MSG.

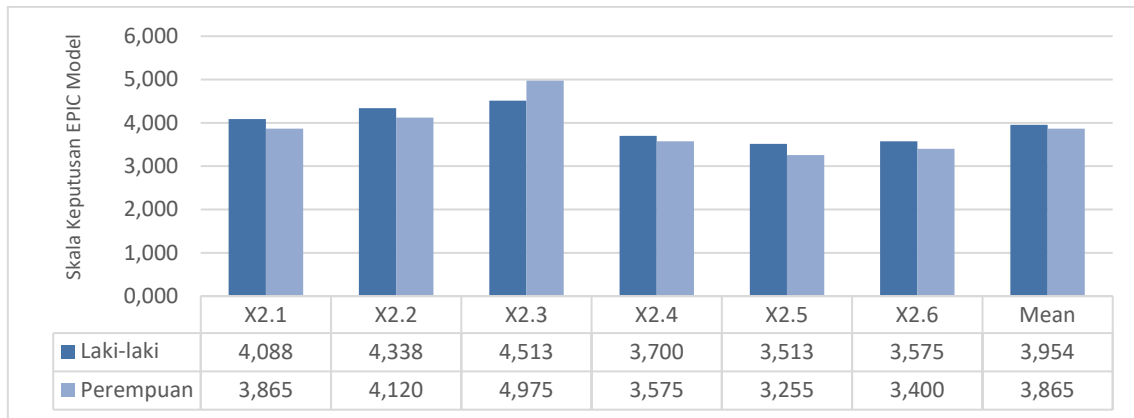
Elemen visual pada iklan merupakan sesuatu yang akan dilihat dan diingat oleh khalayak, dimana elemen ini merupakan identitas visual dari produk yang sedang diiklankan. Pada iklan berbentuk video, selain menggunakan elemen visual dalam penyampaian pesan juga didukung dengan penggunaan elemen audio seperti suara (*heard words*), *sound effect*, serta musik yang dapat membantu elemen visual meningkatkan daya tarik iklannya, sehingga pesan iklan yang ditampilkan baik berupa pesan visual maupun audio dapat membekas dalam ingatan target audiensnya.



Gambar 7. Scene 42 menit 0:56 - 0:59 Seen Word Berupa Pesan Utama Iklan

Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman (2003) yang menyatakan bahwa audio visual merupakan elemen yang mampu menyampaikan pesan dengan lebih jelas, sehingga target sasaran mampu memahami pesan dengan baik. Selain itu, audio visual juga lebih mampu mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipaparkan. Hal ini juga selaras dengan pendapat yang menyatakan bahwa penggunaan audio visual dalam iklan dipercaya lebih mampu memberikan pesan secara efektif dan lebih mampu mempengaruhi masyarakat (Saputra, Fajar, & AR, 2019). Pada iklan Welcome Back Micin Swag Generation, Sasa menggunakan elemen audio dan visual dalam penyampaian pesannya, dimana penggabungan elemen audio berupa *heard words*, *sound effect*, dan musik, serta penggunaan elemen visual secara bersamaan dapat dilihat pada *scene* 30 hingga *scene* 42. Dimana pada *scene* tersebut, Sasa menggunakan *background* musik yang urban, menampilkan pesan visual berupa sajian kata-kata (*seen word*) yang dibarengi dengan *heard words* (*voice*

over) berupa penuturan ulang *seen word* secara lisan atau verbal yang menegaskan ulang mengenai pesan utama yang ingin disampaikan yaitu "MSG terbuat dari tetes tebu pilihan yang aman di konsumsi selama tidak di makan dengan bungkusnya".



Gambar 8. Grafik perhitungan dimensi persuasif berdasarkan klasifikasi gender

Sedangkan apabila dilihat dari distribusi jawaban responden berdasarkan klasifikasi gender, diketahui bahwa meskipun pada keduanya didapatkan nilai yang tidak terpaut terlalu jauh. Namun jika dilihat secara keseluruhan, dapat diketahui bahwa dimensi persuasif lebih mampu dalam mempengaruhi persepsi dan mempersuasi target audiens laki-laki untuk lebih memilih serta mencoba merek Sasa MSG dibandingkan pada audiens perempuan. Meskipun, audiens perempuan yang lebih terpengaruh untuk mengetahui dan melihat iklan dari awal hingga akhir.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa, saat membentuk sebuah penilaian, perempuan akan cenderung lebih sensitive karena lebih rumit dalam memproses isi pesan, sedangkan laki-laki lebih dipengaruhi oleh tema atau skema pesan secara keseluruhan (Solomon, Bamossy, Askegaard, & Hogg, 1999; Meyers-Levy & Maheswaran, 1991). Sehingga dalam pengambilan kesimpulan, laki-laki hanya akan memanfaatkan sebagian kecil petunjuk dalam pesan yang disampaikan, tanpa memperhatikan hal yang lebih rinci. Sementara perempuan cenderung lebih teliti dan memperhatikan pesan secara rinci sebelum memberi respon terhadap pesan yang disampaikan pada mereka (Alif, 2017).

3.3. Dimensi Impact

Dimensi impact menunjukkan apakah iklan Sasa "Welcome Back Micin Swag Generation" dapat terlihat lebih menonjol dibanding dengan iklan kategori serupa serta mengenai bagaimana kemampuan iklan dalam melibatkan konsumen pada pesan yang disampaikan. Dimensi impact diwakili dengan beberapa pertanyaan antara lain :

- 1) Saya akan teringat tampilan visual iklan "Welcome Back Micin Swag Generation" ketika sedang berbicara mengenai produk penyedap rasa.
- 2) Setelah melihat iklan Sasa di atas, saya mampu mengetahui ciri-ciri atau atribut merek Sasa MSG seperti logo, warna, dan corak
- 3) Iklan Sasa "Welcome Back Micin Swag Generation" lebih menarik dari iklan bumbu masak atau penyedap lainnya.

- 4) Saya setuju bahwa Iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” mampu membuat saya merasa terlibat dengan merek Sasa MSG
- 5) Setelah melihat iklan di atas, saya mempunyai keinginan membeli produk Sasa MSG ketika berbelanja keperluan dapur dan membutuhkan produk penyedap rasa.

Tabel 4. Hasil perhitungan dimensi impact terhadap iklan

Indikator	0	1	2	3	4	5	6	Total frekuensi x bobot	Rata-rata
	STSS	STS	TS	N	S	SS	SSS		
X3.1	4	6	21	55	79	67	48	1152	4,114
X3.2	3	5	19	50	79	81	43	1172	4,186
X3.3	0	4	10	25	63	83	95	1336	4,771
X3.4	3	16	30	84	71	52	24	1016	3,629
X3.5	12	13	32	91	58	58	16	968	3,457
Rata-rata dimensi impact									4.031

Pada dimensi impact nilai rata-rata yang didapatkan adalah sebesar 4,031 dari nilai rata-rata maksimal 6,000 menunjukkan bahwa berdasarkan dimensi impact, iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” tergolong dala kategori efektif.

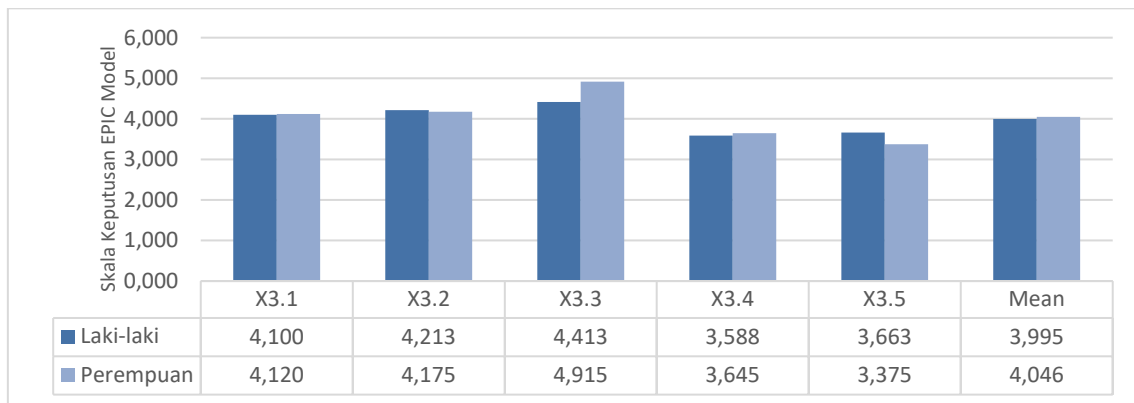
Dimana dari kelima indikator yang mewakili dimensi impact, indikator X3.3 yaitu “Iklan Sasa ‘Welcome Back Micin Swag Generation’ lebih menarik dari iklan bumbu masak atau penyedap lainnya” mendapatkan nilai tertinggi yaitu sebesar 4,771. Kemudian indikator X3.2 yaitu “Setelah melihat iklan Sasa di atas, saya mampu mengetahui ciri-ciri atau atribut merek Sasa MSG seperti logo, warna, dan corak” mendapatkan nilai sebesar 4,186. Hal ini menandakan bahwa kreativitas dan elemen iklan baik audio maupun visual yang diusung oleh iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” berperan penting dalam membuat merek Sasa MSG terlihat lebih menonjol dibandingkan dengan merek lain pada kategori serupa, sehingga membawa pengaruh positif terhadap merek Sasa MSG. Selain itu, tingginya nilai indikator X3.2 mengindikasikan bahwa iklan Sasa juga mampu melibatkan konsumen pada pesan yang ingin disampaikan.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa, kreativitas iklan serta elemen visual merupakan komponen yang sangat penting dalam pencapaian efektivitas sebuah iklan. Hal ini dikarenakan, apabila iklan disajikan dengan elemen visual serta tampilan yang kreatif maka iklan akan lebih mudah dalam mempengaruhi target audiens nya (Riyanto, 2008; Utama & Swasty, 2018).

Mengingat pada tujuan Sasa mengeluarkan iklan Welcome Back Micin Swag Generation adalah untuk meningkatkan brand familiarity, yang salah satu indikator pengukurannya adalah knowledgeable yaitu berkaitan dengan pengetahuan audiens terhadap merek serta produknya. Pada iklan Welcome Back Micin Swag Micin Swag Generation, Sasa menggunakan konsep kreatif seperti pengemasan informasi dan pesan mengenai pengenalan merek guna meningkatkan pengetahuan audiens terhadap merek serta atributnya seperti logo, warna, dan corak melalui atribut yang digunakan oleh figur model dalam iklan. Hal ini merupakan salah satu aspek yang membuat iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” dinilai lebih menarik dari iklan bumbu masak lainnya oleh para responden.



Gambar 9. Scene 9 menit 0:11-0:14 Implementasi Pesan Kreatif pada Atribut Model



Gambar 10. Grafik perhitungan dimensi impact berdasarkan klasifikasi gender

Sedangkan pada distribusi jawaban responden berdasarkan klasifikasi gender dimensi impact, diketahui bahwa tidak ada perbedaan yang cukup signifikan pada kedua gender. Namun berdasarkan dimensi impact, dapat diketahui bahwa dibanding dengan responden laki-laki, perempuan cenderung menilai iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” lebih menarik daripada iklan produk sejenis lainnya. Hal ini dapat dilihat dari lebih tingginya skor indikator X3.3 yang merupakan pernyataan mengenai iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” lebih menarik dibanding iklan produk sejenis pada responden perempuan. Namun, berdasarkan dimensi impact juga dapat diketahui bahwa iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” justru lebih mampu mempengaruhi minat beli pada responden laki-laki dibandingkan dengan perempuan. Dibuktikan dengan lebih rendahnya skor indikator X3.5 yang merupakan pernyataan mengenai keinginan membeli produk Sasa MSG setelah melihat tayangan iklan Welcome Back Micin Swag Generation pada audiens perempuan.

Hal tersebut dapat terjadi salah satunya karena perbedaan pola berfikir yang dilakukan oleh laki-laki dan perempuan saat menerima dan mengolah informasi atau pesan iklan yang didapat. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian diasumsikan bahwa laki-laki cenderung memiliki pemikiran yang lebih sederhana dalam pengambilan keputusan pembelian dibandingkan dengan perempuan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa, saat membentuk sebuah penilaian, perempuan akan cenderung lebih sensitif karena lebih rumit dalam memproses isi pesan, sedangkan laki-laki lebih dipengaruhi oleh tema atau skema pesan secara keseluruhan (Solomon, 1999; Meyers-Levy & Maheswaran, 1991). Sehingga saat melakukan pengambilan keputusan pembelian laki-laki cenderung lebih sederhana dibandingkan dengan perempuan.

3.4. Dimensi Communication

Dimensi communication menginformasikan mengenai bagaimana kemampuan konsumen dalam mengingat dan memahami pesan yang disampaikan serta seberapa kuat kesan yang ditinggalkan oleh iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation”. Dimensi communication diwakili dengan beberapa pertanyaan antara lain :

- 1) Setelah melihat iklan di atas, saya mampu mengingat pesan iklan yang berbunyi #WeAreMSG
- 2) Tagline #WeAreMSG sudah sesuai dengan iklan
- 3) Setelah melihat iklan di atas, saya mampu mengingat pesan iklan yang berbunyi #NikmatiHidupSepenuhnya
- 4) Alur cerita pada iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” mudah dipahami.
- 5) Seen word atau sajian kata-kata pada iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” mudah dibaca dan dipahami
- 6) Suara yang diucapkan dalam iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” dapat terdengar dengan jelas dan mudah dipahami
- 7) Saya memahami pesan iklan “We Speak Out Loud” menunjukkan bahwa generasi yang menggunakan Sasa merupakan generasi yang berani menyuarakan pendapat
- 8) Saya memahami pesan iklan “We Break Boundaries” menunjukkan bahwa generasi yang menggunakan Sasa merupakan generasi yang inovatif
- 9) Saya memahami pesan iklan “We Live The Life” menunjukkan bahwa generasi yang menggunakan Sasa merupakan generasi yang menikmati hidup
- 10) Saya memahami pesan iklan “We Follow Our Passion” menunjukkan bahwa generasi yang menggunakan Sasa merupakan generasi yang berani menjadi diri sendiri
- 11) Saya memahami pesan iklan “We Are Confident” menunjukkan bahwa generasi yang menggunakan Sasa merupakan generasi yang percaya diri
- 12) Saya memahami pesan iklan “We Lead The Way” menunjukkan bahwa generasi yang menggunakan Sasa merupakan generasi yang menginspirasi
- 13) Saya memahami pesan iklan “We Are MSG” menunjukkan bahwa generasi yang menggunakan Sasa merupakan generasi millennial
- 14) Saya memahami pesan iklan yang berbunyi “MSG terbuat dari tetes tebu pilihan yang aman dikonsumsi selama tidak di makan dengan bungkusnya” menunjukkan bahwa MSG aman untuk dikonsumsi
- 15) Setelah melihat iklan di atas, saya mampu mengingat pesan bahwa pengguna Sasa MSG merupakan generasi millennial
- 16) Iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” meninggalkan kesan yang kuat dan membekas dalam pikiran saya
- 17) Movement atau gerakan yang disajikan dalam iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation”, baik berupa perpindahan gambar maupun model memberikan kesan yang kuat, unik, dan kreatif
- 18) Iklan Sasa di atas menegaskan bahwa generasi micin merupakan generasi yang positif, keren, multitalenta, berani keluar dari zona nyamannya dan mengikuti passion mereka dengan percaya diri

Table 5. Hasil perhitungan dimensi *communication* terhadap iklan

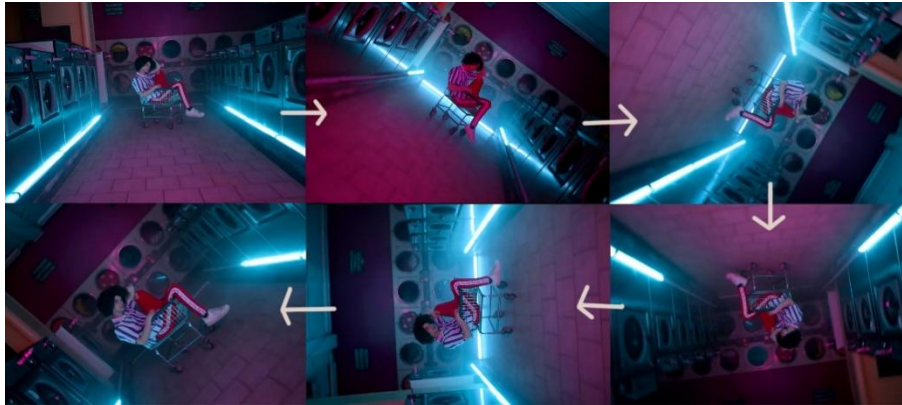
Indikator	0	1	2	3	4	5	6	Total frekuensi x bobot	Rata-rata
	STSS	STS	TS	N	S	SS	SSS		
X4.1	3	6	17	58	72	73	51	1173	4,189
X4.2	1	6	14	33	69	95	62	1256	4,486
X4.3	3	7	34	47	79	70	40	1122	4,007
X4.4	2	5	24	59	84	75	31	1127	4,025
X4.5	0	0	6	28	77	97	72	1321	4,718
X4.6	0	1	8	35	79	87	70	1293	4,618
X4.7	2	1	12	47	67	79	72	1261	4,504
X4.8	4	2	14	44	67	90	59	1234	4,407
X4.9	4	3	15	34	75	93	56	1236	4,414
X4.10	1	4	8	36	76	93	62	1269	4,532
X4.11	1	4	7	36	70	95	67	1283	4,582
X4.12	3	2	12	41	70	96	56	1245	4,446
X4.13	2	7	10	42	58	96	65	1255	4,482
X4.14	0	2	5	27	56	87	103	1370	4,893
X4.15	2	5	15	49	68	85	56	1215	4,339
X4.16	2	5	8	59	67	85	54	1215	4,339
X4.17	1	0	4	10	43	96	126	1446	5,164
X4.18	3	2	4	32	54	89	96	1343	4,796
Rata-rata dimensi communication									4,497

Berdasarkan hasil perhitungan dimensi communication pada iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” diatas, didapatkan hasil bahwa dimensi communication termasuk dalam kategori sangat efektif dengan nilai rata-rata sebesar 4,497 dari nilai maksimal 6,000. Hal ini mengindikasikan bahwa berdasarkan dimensi communication, iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” berhasil memberikan pemahaman dan mengkomunikasikan pesan dengan sangat baik kepada target audiens nya. Selain itu, iklan Sasa juga mampu meninggalkan kesan yang kuat pada benak audiens.

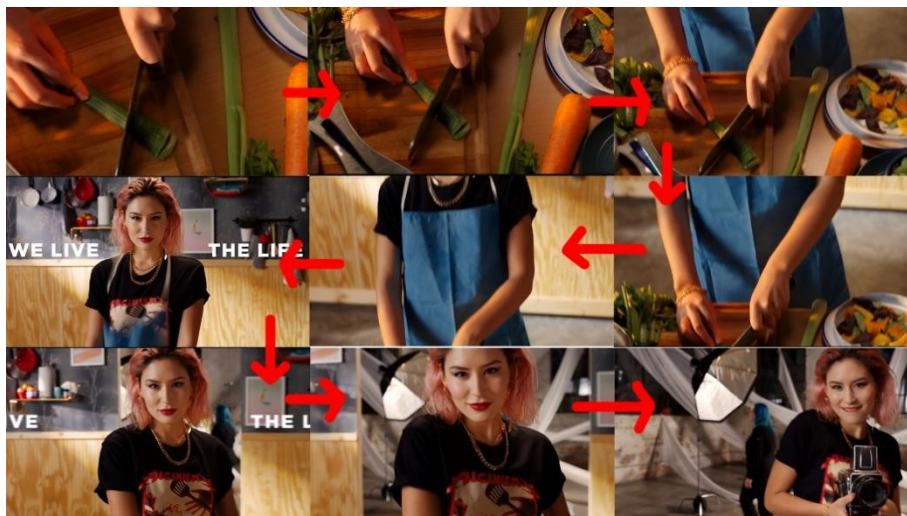
Dimana dari kedelapan belas indikator yang mewakili dimensi communication, indikator X4.17 yang merupakan pernyataan bahwa elemen movement baik berupa perpindahan gambar (camera movement) maupun model dalam iklan mampu memberikan kesan yang kuat, unik, dan kreatif mendapatkan skor tertinggi yaitu 5,164. Hal ini mengindikasikan movement merupakan elemen penting dalam membentuk kesan yang kuat, unik, dan kreatif pada benak target audiens mengenai iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation”.

Camera movement merupakan salah satu teknik dalam pengambilan gambar yang memungkinkan terjadinya perubahan frame atau perpindahan gambar dan perspektif sudut pandang penonton melalui gerakan kamera tanpa memotong adegan. Menurut DeGuzman (2020) pergerakan kamera (camera movement) dapat menimbulkan efek psikologis dan emosional pada penontonnya, dimana efek ini dapat digunakan untuk membuat film/video menjadi lebih imersif dan menarik.

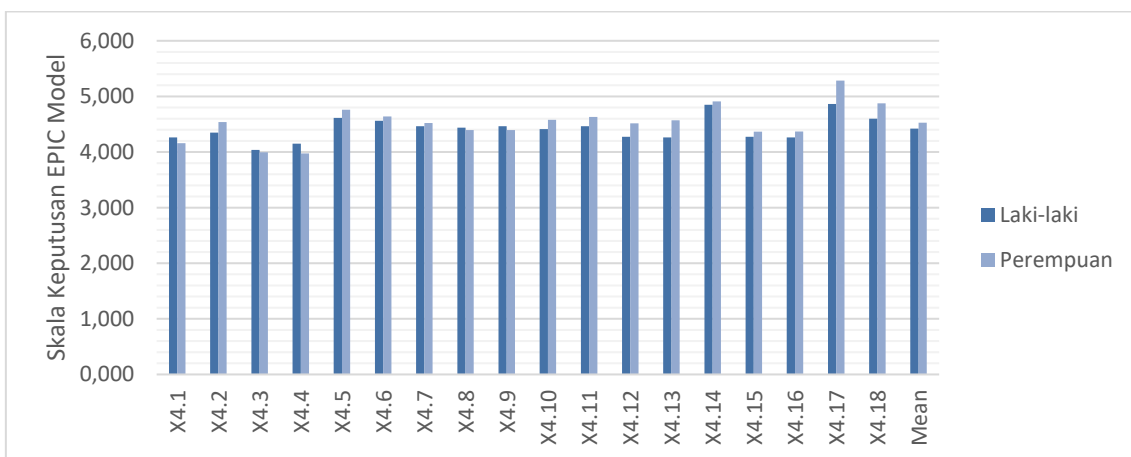
Pada iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation, contoh penggunaan Teknik camera movement dapat dilihat pada scene 9 dan scene 15.



Gambar 11. Scene 9 menit 0:11-0:14 menggunakan roll rotation camera movement



Gambar 12. Scene 15 menit 0:24-0:30 Menggabungkan Teknik Zoom Out Dan Tilt Up



Gambar 13. Grafik perhitungan dimensi communication berdasarkan klasifikasi gender

Sementara pada distribusi data jawaban responden berdasarkan klasifikasi gender diketahui bahwa, kedua kategori responden baik responden laki-laki maupun perempuan memberikan tanggapan yang positif terhadap iklan. Meskipun secara keseluruhan responden perempuan mendapatkan skor yang lebih tinggi dibanding pada laki-laki. Hal ini dikarenakan perempuan memiliki tipe yang lebih mudah menerima pesan baik verbal maupun non verbal,

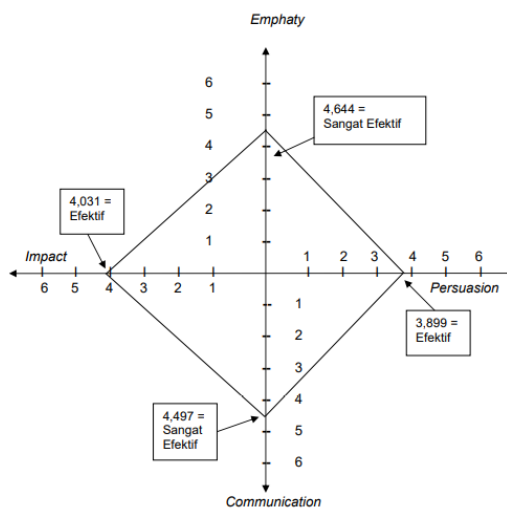
selain itu perempuan juga mampu menerima informasi yang tidak hanya ditujukan kepadanya (Pertiwi, 2018).

Table 6. Nilai perhitungan dimensi *communication* berdasarkan gender

Indikator	Laki-laki	Perempuan
X4.1	4.263	4.160
X4.2	4.350	4.540
X4.3	4.038	3.995
X4.4	4.150	3.975
X4.5	4.613	4.760
X4.6	4.563	4.640
X4.7	4.463	4.520
X4.8	4.438	4.395
X4.9	4.463	4.395
X4.10	4.413	4.580
X4.11	4.463	4.630
X4.12	4.275	4.515
X4.13	4.263	4.570
X4.14	4.850	4.910
X4.15	4.275	4.365
X4.16	4.263	4.370
X4.17	4.863	5.285
X4.18	4.600	4.875
Mean	4.422	4.527

Berikutnya hasil dari masing-masing variabel EPIC di rata-ratakan menjadi EPIC rate, sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{EPIC Rate} &= \frac{\text{empathy} + \text{persuasion} + \text{impact} + \text{communication}}{4} \\
 &= \frac{4,644 + 3,899 + 4,031 + 4,497}{4} = 4,268
 \end{aligned}$$



Gambar 14. Hasil Efektivitas Iklan

Berdasarkan hasil perhitungan EPIC rate secara keseluruhan, didapatkan nilai EPIC rate sebesar 4,268 jika dimasukkan kedalam skala penilaian maka termasuk dalam kategori efektif. Hal ini memperlihatkan bahwa berdasarkan hasil penelitian, iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” efektif dalam menarik empati audiens, meningkatkan dan menguatkan

karakter merek, meninggalkan kesan positif, serta menyampaikan pesan dengan baik, meninggalkan kesan yang kuat serta melekat pada benak target audiensnya. Grafik hasil analisis efektivitas iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” dengan metode EPIC Model tersaji pada Gambar 14.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh kesimpulan untuk menjawab pertanyaan pada penelitian ini. Kesimpulan yang didapat oleh peneliti adalah bahwa perhitungan iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” dengan menggunakan pendekatan EPIC Model menunjukkan hasil nilai EPIC rate sebesar 4,268, dimana berdasarkan hasil tersebut iklan dianggap telah mencapai kategori efektif. Dari empat dimensi EPIC Model yang diteliti didapatkan hasil empathy= 4,644, persuasion= 3,899, impact= 4,031, communication= 4,497. Berdasarkan empat dimensi yang diteliti, apabila dimasukkan kedalam rentang skala keputusan EPIC Model maka didapatkan hasil keempatnya efektif, bahkan untuk dimensi empathy dan communication berada pada rentang sangat efektif.

Pengukuran dimensi empathy menunjukkan bahwa iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” termasuk dalam kategori sangat efektif dan merupakan dimensi yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa iklan berhasil menyampaikan informasi dan pesan dengan menarik sehingga berdampak pada pandangan dan respon positif yang diberikan oleh target audiens pada iklan dimana penggunaan elemen visual pada iklan berperan penting dalam mendukung penyampaian informasi dan pesan iklan tersebut. Ada baiknya perusahaan dapat mempertahankan dan meningkatkan kualitas serta penggunaan elemen iklan baik audio maupun visual untuk iklan selanjutnya.

Sementara dimensi persuasion merupakan dimensi yang mendapatkan nilai rata-rata terendah diantara dimensi lainnya, penting bagi perusahaan untuk meningkatkan pesan persuasif pada iklan, agar audiens dapat menangkap dan memahami pesan yang disampaikan dengan baik dan benar. Yang dalam hal ini berhubungan dengan peningkatan dan penguatan pada karakter merek.

Dimensi impact tergolong dalam kategori efektif, hal ini menandakan bahwa kreativitas dan elemen iklan baik audio maupun visual yang diusung oleh iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” berperan penting dalam membuat merek Sasa MSG terlihat lebih menonjol dari merek lain pada kategori serupa, sehingga membawa pengaruh positif terhadap merek.

Pengukuran dimensi communication menunjukkan bahwa iklan Sasa termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal tersebut mengindikasikan bahwa berdasarkan dimensi communication, iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” berhasil memberikan pemahaman dan mengkomunikasikan pesan dengan sangat baik kepada target audiensnya. Selain itu, iklan Sasa juga mampu meninggalkan kesan yang kuat pada benak audiens.

Sementara berdasarkan komparasi data pada klasifikasi gender responden, diketahui bahwa iklan Sasa “Welcome Back Micin Swag Generation” lebih mampu menarik perhatian dan mendapat respon yang lebih positif pada target audiens perempuan dibandingkan dengan laki-laki. Namun, target audiens laki-laki lebih mampu dipersuasi untuk memilih dan mencoba merek Sasa MSG dibanding dengan audiens perempuan. Hal tersebut dapat terjadi salah satunya karena perbedaan pola berfikir yang dilakukan oleh laki-laki dan perempuan saat menerima dan mengolah informasi atau pesan iklan yang didapat. Selain itu, berdasarkan hasil

penelitian diasumsikan bahwa laki-laki cenderung memiliki pemikiran yang lebih sederhana dalam pengambilan keputusan pembelian dibandingkan dengan perempuan. Karena keterbatasan penelitian yang belum mampu menganalisis banyak aspek secara menyeluruh, maka untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk menggali indikator yang belum dijabarkan dalam penelitian ini, selain itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai hasil komparasi data pada klasifikasi gender responden pada penelitian ini.

Daftar Rujukan

- Alif, M. I. (2017). Pengaruh gender dan jenis produk terhadap respon konsumen melalui publisitas dan iklan. *Jurnal Komunikasi*, 8(3), 233–248. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/jkom/article/view/3143>
- DeGuzman, K. (2020). Watch: Ultimate Guide to Camera Movement [Video file]. Retrieved from <https://www.studiobinder.com/blog/different-types-of-camera-movements-in-film/>
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Irbavo, J. W. (2013). Efektivitas iklan televisi kartu seluler (Studi Efektifitas iklan televisi kartu As Versi Ganteng Level 10, AXIS Versi Tali Persahabatan, XL Versi Noah Band menggunakan metode EPIC Model di kalangan mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi angkatan 2012 Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga) (Undergraduate thesis, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta). Retrieved from <http://ejournal.uajy.ac.id/id/eprint/4620>
- Lannom, S. (2020). Every Camera Angle Explained [Video file]. Retrieved from <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/>
- Daffa R., M. H. (2021). Analisis elemen visual dalam video kampanye Wonderful Indonesia “The Journey of a Wonderful World.” *Proceedings of Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 1(1), 563–569. Retrieved from <https://ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/view/3076>
- Dharmmesta, B. S., & Handoko, T. H. (2002). *Manajemen pemasaran* (2nd ed.). Jakarta: Liberty.
- Meyers-Levy, J. (1989). Gender differences in information processing: A selectivity interpretation. In P. Cafferata, & A. M. Tybout (Eds.), *Cognitive and affective responses to advertising*. Lexington: MA: Lexington Books/DC Heath & Com.
- Meyers-Levy, J., & Maheswaran, D. (1991). Exploring differences in males’ and females’ processing strategies. *Journal of Consumer Research*, 18(1), 63–70. doi: <https://doi.org/10.1086/209241>
- Monica, & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084–1096. doi: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Moriarty, S., Mitchell, N., & Wells, W. (2011). *Advertising* (8th ed.). Jakarta: Kencana.
- Pertiwi, D. A. (2018). Gender differences in Indonesian advertising responses: Ad Attitude, Product Attitude, and Purchase Intention (Study on Youtube advertisement in Indonesia) (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Yogyakarta). Retrieved from <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/59973>
- Pujiyanto. (2014). *Estetika hegemoni media lini atas (Above the line)*. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Riyanto, M. (2008). Analisis faktor yang mempengaruhi efektifitas iklan dan implikasinya terhadap sikap merek studi kasus pada iklan Ponds di kota Semarang (Master's thesis, Universitas Diponegoro, Semarang). Retrieved from <http://eprints.undip.ac.id/18089/>
- Rossiter, J. R., & Percy, L. (1987). *Advertising and promotion management*. New York: McGraw-Hill International Book Co.
- Sadiman, A. (2003). *Media pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Saputra, M. I., Fajar, D. P., & AR, M. F. (2019). Penerimaan khalayak pada kampanye audio visual: Analisis resepsi iklan Anies-Sandi PILGUB Jakarta 2017. *Jurnal Nomosleca*, 5(2), 96–105. doi: <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v5i2.3258>
- Sasa Melezatkan. (2020, January 28). Welcome back micin swag generation [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=e5mdcLA0ALU>
- Shimp, T. A. (2003). *Periklanan promosi dan aspek tambahan komunikasi pemasaran terpadu* (5th ed.; N. Mahanani, Ed.; R. Sjahrial, Trans.). Jakarta: Erlangga.
- Solomon, M. R., Bamossy, G., Askegaard, S., & Hogg, M. K. (1999). *Consumer behaviour*. New Jearsey: Prentice Hell.
- Utama, J., & Swasty, W. (2018). Daya tarik visual sebagai brand recall pada iklan televisi (Studi kasus: Iklan Mizone 2012 versi Tilt). *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1), 43–51. doi: <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i1.228>

Online Submissions

Already have a Username/Password for JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts?



<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/user/register>

Register



<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/login>

Login and Submit Paper

Registration and login are required to submit items online and to check the status of current submissions.

Author Guidelines

1. **JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts** accepts articles on language, literature, library information management, and arts which have not been published or are under consideration elsewhere.
2. To be considered for publication, manuscripts should be between 5,000-7,000 words (excluding references and supplementary files), typed in MS Word doc. format, used 10.5-point Cambria, and 1.15-spaced on A4-size paper.
3. All headings are typed in **CAPITAL FIRST LETTER, BOLD, LEFT JUSTIFICATION**
4. All articles should contain: (a) Title; (b) Full name of contributor(s) without title(s), institution(s)/affiliation(s), address of institution(s)/affiliation(s), and corresponding author's email; (c) Abstract (150-200 words); (d) Keywords; (e) Introduction; (f) Method, if any; (g) Findings and Discussion; (h) Conclusions; (i) References; and (j) Appendix, if any. Further details on the template of the article can be downloaded **here**.
5. The list of references includes only those that are cited/referred to in the article. Please use reference manager applications such as **Mendeley, EndNote, or Zotero**.
6. The references should be presented alphabetically and be written in accordance with the **APA 6th** style.
7. Articles will be reviewed by subject reviewers, while the editors reserve the right to edit articles for format consistency without altering the substance.
8. Any legal consequences which may arise because of the use of certain intellectual properties in an article shall be the sole responsibility of the author of the article.

Submission Preparation Checklist

As part of the submission process, authors are required to check off their submission's compliance with all of the following items, and submissions may be returned to authors that do not adhere to these guidelines.

1. The submission has not been previously published, nor is it before another journal for consideration (or an explanation has been provided in Comments to the Editor).
2. The submission file is in OpenOffice, Microsoft Word, or RTF document file format.
3. Where available, URLs for the references have been provided.
4. The text is multiple 1.15-spaced; uses a 10.5-point font; cambria normal, rather than underlining (except with URL addresses); and all illustrations, figures, and tables are placed within the text at the appropriate points, rather than at the end.
5. The text adheres to the stylistic and bibliographic requirements outlined in the Author Guidelines.



Scan Template JoLLA