



# JoLLA

Journal of  
Language,  
Literature, and  
Arts

**Ironi Kemunduran Moral dalam Puisi *Kepada Peminta-minta* Karya Chairil Anwar dan *Subuh* Karya Amir Hamzah: Pendekatan Sosiologi Sastra (287–299)**

*Tuti Awalia, Vivian Yoga Veronica Putri, Karkono*

**Perancangan *Visual Identity* sebagai Upaya Mengenalkan Eksistensi Bliss Yoga Malang (300–316)**

*Nadira Ayu Safitri, Sarjono, Yon Ade Lose Hermanto*

**Eksistensi Tokoh Utama Perempuan dalam Novel *Sitayana* Karya Cok Sawitri (317–332)**

*Deshinta Tungga Devi, Azizatus Zahro'*

**Perancangan Redesain Brand Identity 'Anamid' Coffee (333–348)**

*Alvin Ardiansyah, Moch. Abdul Rohman, Yon Ade Lose Hermanto*

**Memaknai Religiusitas dalam Puisi *Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta dan Tentu. Kau Boleh* Karya Sapardi Djoko Damono (349–359)**

*Fentik Melani, Nadiatul Khusnah*

**Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Membuat Patung Berbahan Clay Kelas IX Semester 1 SMP Negeri 11 Malang (360–377)**

*Wieda Rizky Putri Habibah, Ike Ratnawati, Arif Sutrisno*

**Protes Sosial dalam Puisi *Nyanyian Akar Rumput* Karya Wiji Thukul dan Puisi *Gadis Peminta-Minta* Karya Toto Sudarto Bachtiar (378–388)**

*Azzahra Ilka Aulia, Daniella Putri Pramesti, Karkono*

**Perancangan Animasi Motion Graphic 2D tentang Pembebasan Irian Barat (389–409)**

*Nasrylla Alya Taqia, Joko Samodra, Arif Sutrisno*

**Implementasi Literasi Informasi Ekstrakurikuler Dhamysoga Librarian Club dalam Kegiatan Pembuatan Konten Promosi Perpustakaan SMA Negeri 5 Malang (410–419)**

*Popy Ayu Fernanda, Moch. Syahri*

**Studi Kontrasif Permarkah Bilangan Tak Tentu Bermakna Keseluruhan dalam Bahasa Jerman dan Bahasa Indonesia (420–432)**

*Kurnia Suci Hastin Awiyatni, Tri Mastoyo Jati Kesuma*



Scan QR Code for JoLLA 2(3) 2022

<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/issue/view/124>



# 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](mailto:admin.jolla@um.ac.id); [editor.jolla@um.ac.id](mailto: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.

# The Irony of Moral Setbacks in Chairil Anwar's Poem *Kepada Peminta-minta* and Amir Hamzah's Poem *Subuh*: A Literary Sociology Approach

## Ironi Kemunduran Moral dalam Puisi *Kepada Peminta-minta* Karya Chairil Anwar dan *Subuh* Karya Amir Hamzah: Pendekatan Sosiologi Sastra

Tuti Awalia, Vivian Yoga Veronica Putri, 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: 14-1-2022; accepted: 27-1-2022

### Abstract

This study aims to describe the irony of moral decline in the poems "Kepada Peminta-minta" by Chairil Anwar and "Subuh" by Amir Hamzah. This analysis uses a sociological approach to literature which focuses on human problems and the social environment. The results of the research are descriptive text obtained from collecting in-depth and detailed information to find things related to the formulation intended by the author. The data contained in this analysis are in the form of words, sentences and paragraphs that show data that explains the irony of moral decline in the object of analysis in the form of the poems. This research is qualitative research using a descriptive method to observe the irony of moral decline in the two poems. The results of this analysis show that the forms of moral decline are (1) loss of sense of responsibility and (2) negligence caused by laziness in oneself. The analysis also shows the factors that cause moral decline, namely (1) the living environment, (2) internet technology (3) the influence of parenting patterns, and (4) internal factors within. The analysis of this saga can be used as an alternative source of knowledge and learning media in the future.

**Keywords :** sociology of literature; irony; morals.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan ironi kemunduran moral dalam puisi "Kepada Peminta-minta" karya Chairil Anwar dan "Subuh" karya Amir Hamzah. Analisis ini menggunakan pendekatan sosiologi sastra yang mana terfokus pada permasalahan manusia dan lingkungan sosial. Hasil penelitian berbentuk uraian deskriptif yang diperoleh dari pengumpulan informasi secara mendalam dan terperinci untuk menemukan hal-hal yang berhubungan dengan rumusan yang dituju oleh penulis. Data yang terdapat dalam analisis ini berupa kata, kalimat maupun paragraf yang menunjukkan data-data yang menjelaskan paparan mengenai ironi kemunduran moral dalam objek analisis yang berupa puisi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif untuk mengamati bagaimana ironi kemunduran moral dalam kedua puisi. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa bentuk kemunduran moral dalam kedua puisi adalah (1) hilangnya rasa tanggung jawab dan (2) kelalaian yang diakibatkan kemalasan dalam diri. Analisis juga menunjukkan faktor penyebab adanya kemunduran moral yakni (1) lingkungan tempat tinggal; (2) teknologi internet; (3) pengaruh pola asuh orang tua; dan (4) faktor internal dalam diri. Analisis dari hikayat ini dapat dijadikan sebagai alternatif sumber ilmu pengetahuan dan media pembelajaran kedepannya.

**Kata Kunci:** sosiologi sastra; ironi; moral.

## 1. Pendahuluan

Sastra merupakan bagian dari karya seni yang menggunakan bahasa sebagai sarannya dan salah satu bentuk produk dari kegiatan kreatif, hal ini sejalan dengan pendapat Wellek dan

Warren (1993) yang mengatakan bahwa sastra adalah suatu kegiatan kreatif yang menghasilkan sebuah karya seni. Karya sastra merupakan media atau sarana pengarang sebagai wadah untuk mengekspresikan gagasannya melalui kegiatan kreatif yang dilakukannya. Gagasan tersebut merupakan hasil bentukan imajinasi pengarang yang menyatu dengan cerminan realitas yang terjadi di lingkungan masyarakatnya.

Salah satu bentuk dari karya sastra yaitu puisi. Puisi ditafsirkan dalam berbagai pengertian, salah satunya adalah Tarigan yang mengatakan bahwa puisi adalah ungkapan dari pengalaman imajinasi pikiran manusia, maka saat pertama kali membaca puisi, pembaca akan memperoleh sebuah pengalaman (Tarigan, 1991). Sebagai karya sastra, puisi berfungsi sebagai wadah penyalur ekspresi bagi para penyair untuk menyampaikan pesan kepada pembacanya. Selain itu, pendapat lain juga mengatakan bahwa puisi juga dapat dijadikan sebagai media dalam menyalurkan ide, gagasan, dan perasaan (Muntako, 2020). Dalam hal ini puisi juga mampu menjadi kritik atau sindiran terhadap sesuatu. Sindiran ini dalam puisi dinamakan sebagai ironi.

Vitriana (2014) mengungkapkan bahwa Ironi merupakan sebuah bahasa kiasan yang memiliki tujuan untuk mengungkapkan sesuatu dengan simbol atau pemaknaan yang berlainan dari maksud yang sebenarnya ingin disampaikan. Ironi merupakan sebuah upaya literer yang efektif karena dapat menyampaikan emosi dan perasaan yang didalamnya terdapat sebuah pengingkaran yang besar. Rangkaian kata yang digunakan dalam ironi merupakan sebuah keterbalikan makna yang sebenarnya.

Beberapa puisi memiliki gaya bahasa ironi dalam penulisannya, puisi yang demikian digunakan untuk mengkritik atau menyindir secara halus. Salah satu contoh puisi yang berfungsi sebagai wadah ironi adalah "Kepada Peminta-minta" Karya Chairil Anwar Dan "Subuh" Karya Amir Hamzah. Kedua puisi tersebut sama-sama mencerminkan kehidupan masyarakat, karya sastra berbentuk puisi ini dijadikan sebagai sarana untuk menyuarakan persoalan yang dihadapi oleh masyarakat pada umumnya. Hal yang paling menonjol dalam puisi "Kepada Peminta-minta" yaitu sikap dan perilaku tokoh pengemis dan reaksi pengarang terhadapnya. Pengarang juga menekankan gagasannya dalam memandang sang peminta-minta atau pengemis yang selalu meminta dan mengharapkan belas kasihan orang lain tanpa berusaha, melalui puisi ini pengarang menginginkan agar seorang pengemis lebih baik mencari nafkah dengan cara yang lebih layak, melalui puisi ini Chairil Anwar memaparkan kekecewaannya terhadap sosok pengemis yang sebenarnya mampu untuk bekerja namun lebih memilih untuk meminta-minta. Sedangkan puisi "Subuh" menceritakan tentang tokoh Aku yang merasakan sesal karena telah lalai dalam ibadahnya hanya karena permasalahan internal dalam dirinya.

Kedua puisi tersebut merupakan gambaran dari sebuah ironi kemunduran moral, kemunduran moral atau degradasi moral sendiri menurut Pratama (2016) merupakan sebuah penurunan atau kemerosotan perilaku manusia melawan hati nuraninya yang dikarenakan kurang tertanamnya rasa sadar akan kewajiban dan tanggung jawab mutlak dalam dirinya. Kemunduran moral ini menjadi fokus utama pengarang dalam menulis puisi. Pengarang menggunakan gaya bahasa ironi dalam mengkritik kemunduran moral tersebut, Kasmi (2016) menyatakan bahwa ironi dalam hal ini diartikan sebagai sebuah ungkapan terhadap sesuatu yang ditulis dengan makna yang berbeda dari kenyataan yang sebenarnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ironi merupakan suatu kejadian atau kondisi dimana sesuatu

terjadi bertentangan dengan yang harapan atau sesuatu yang terjadi karena memang menjadi suratan takdir atau sudah terlanjur terjadi (Ironi, 2012).

Berdasarkan uraian di atas, fokus umum penulisan kritik ini adalah pengupasan ironi kemunduran moral yang terjadi dalam puisi "Kepada Peminta-minta" Karya Chairil Anwar dan "Subuh" Karya Amir Hamzah dengan menggunakan teori pendekatan sosiologi sastra. Melihat keterikatan dari kedua cerpen di mana memiliki persamaan yang dapat dianalisis dari sisi pendekatan sosiologis, yang keduanya sama-sama mencerminkan realitas kehidupan di mana banyak terjadi kemunduran moral.

Grebstein (dalam Damono, 2020) mengemukakan bahwa jika karya sastra dipisahkan dari kehidupan seperti, kebudayaan dan juga peradaban yang menghasilkan, maka karya sastra tidak dapat dipahami dengan lengkap dan menyeluruh, karena sastra hanya bisa dipelajari dengan cakupan ilmu yang luas. Pernyataan ini menegaskan adanya hubungan faktor sosial dan kultural dengan pengaruh timbal balik. Seperti yang dipaparkan oleh Soemanto (1993), bahwa kesadaran ini muncul sebagai pemahaman bahwa sastra memiliki hubungan yang saling mempengaruhi dalam tatanan tertentu dengan masyarakat sekitar yang membangunnya; dan sosiologi sastra berusaha menelaah hubungan antara sastra dengan realitas masyarakat dalam berbagai perspektifnya. Sosiologi sastra merupakan penelitian yang memiliki fokus kajian pada permasalahan hidup manusia, karena sastra sering menggambarkan proses perjuangan manusia dalam menentukan hidupnya di masa depan, berdasarkan angan-angan, rasa, dan intuisinya.

Dengan demikian dapat dirumuskan masalah dalam analisis puisi ini adalah ironi kemunduran moral dalam puisi "Kepada Peminta-minta" karya Chairil Anwar dan puisi "Subuh" karya Amir Hamzah menggunakan pendekatan sosiologi sastra. Implikasi rumusan masalah tersebut menyatakan bahwa ada beberapa poin penting yang dipaparkan dalam analisis ini. Pertama, bentuk-bentuk kemunduran moral dalam kedua puisi "Kepada Peminta-minta" karya Chairil Anwar dan puisi "Subuh" karya Amir Hamzah. Kedua, faktor yang menyebabkan mundurnya moral dalam kedua puisi dan relevansinya dengan kehidupan masyarakat sekarang ini. Urgensi dalam penulisan analisis yaitu untuk memaparkan bentuk-bentuk kemunduran moral yang tergambar dalam kedua puisi serta analisis faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya kemunduran moral di masyarakat dalam puisi dipengaruhi oleh lingkungan sekitar.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh beberapa peneliti seperti yang dilakukan oleh Kasmi (2016) melalui artikelnya yang berjudul "Kajian Ironi dalam Antologi Puisi Negeri di atas Kabut Karya Sulaiman Juned". Selanjutnya juga terdapat penelitian dari Dasopang dan Montessori (2018), Pratama (2016), dan Yolanda dan Fatmariza (2019) yang membahas mengenai kemerosotan atau kemunduran moral. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penulis menggunakan objek analisis puisi "Kepada Peminta-minta" Karya Chairil Anwar dan "Subuh" Karya Amir Hamzah untuk dianalisis bentuk kemunduran moral dan faktor penyebabnya menggunakan pendekatan sosiologi sastra.

Manfaat teoritis dari penelitian ini, yaitu dapat memperluas pemahaman akan pentingnya kehidupan yang didasari oleh kesadaran moral, dan menyampaikan bukti ilmiah tentang adanya kemunduran moral dalam karya sastra berbentuk puisi khususnya pada puisi "Kepada Peminta-minta" karya Chairil Anwar dan puisi "Subuh" karya Amir Hamzah. Selain manfaat tersebut, penelitian ini juga memberikan manfaat praktis bagi para pengajar karena

hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif sumber bahan ajar pendidikan berkarakter. Bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa sastra, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman di bidang ilmu kesastraan, khususnya mengenai kajian sosiologi karya sastra. Manfaat analisis ini bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai masukan ataupun acuan tentang ironi kemunduran moral di dalam sebuah karya sastra yang disebabkan oleh pengaruh lingkungan sekitar dalam membentuk moral masyarakatnya.

## **2. Metode**

Analisis ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Tujuan dari analisis ini yaitu untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk ironi mundurnya moral masyarakat yang tergambarkan dalam karya sastra berupa puisi. Pendekatan yang digunakan untuk menganalisis puisi ini adalah sosiologi sastra yang mana analisis didasarkan pada hubungan antara karya sastra dengan kehidupan manusia. Kajian sosiologi sastra yang menganalisis karya sastra dalam hubungannya dengan kehidupan masyarakat dan masalah-masalah yang mengikutinya ini merupakan kajian sosiologi karya sastra. Menurut Welles dan Warren (dalam Wiyatmi, 2013) kajian tersebut berangkat dari teori mimesis Plato yang menganggap karya sastra sebagai tiruan dari kenyataan meskipun tidak sepenuhnya sama. Sosiologi karya sastra fokus mengkaji isi karya sastra, sedangkan tujuan dan hal lainnya yang tidak tertera secara langsung atau tersirat dalam karya sastra yang akan dianalisis atau dikaji dan dikaitkan dengan masalah-masalah sosial dalam masyarakat. Sedangkan menurut Watt (dalam Damono, 2020) sosiologi karya sastra mengkaji karya sastra sebagai cerminan dari masyarakat, hal yang secara terkandung dalam karya sastra dianggap suatu gambaran kembali realitas-realitas yang ada dalam masyarakat yang bisa dalam bentuk masalah sosial, perilaku sosial dan sebagainya.

Hasil penelitian berbentuk uraian deskriptif yang diperoleh dari pengumpulan informasi secara mendalam dan terperinci untuk menemukan hal-hal yang berkaitan dengan rumusan masalah yang dituju oleh penulis. Begitu pula paparan yang dihasilkan dalam analisis berbentuk uraian deskripsi. Data yang terdapat dalam analisis ini berupa kata, kalimat maupun paragraf yang menunjukkan data-data yang menjelaskan paparan bagaimana ironi kemunduran moral sebagai gambaran kenyataan yang terdapat dalam objek analisis yang berupa puisi. Sumber data analisis ini yaitu puisi "Kepada Peminta-minta" Karya Chairil Anwar yang selanjutnya disebut puisi pertama dan puisi "Subuh" Karya Amir Hamzah yang selanjutnya disebut puisi kedua.

Instrumen utama dalam analisis ini adalah penulis sebagai instrumen yang aktif selama proses keberlangsungan analisis dan menjadi orang yang paling memahami setiap bagian dari analisis. Penulis melakukan kegiatan analisis ini dari menentukan judul, menentukan fokus masalah yang akan dianalisis, mengumpulkan data berupa objek puisi, menganalisis data dengan mengecek secara berulang-ulang bagian mana saja yang dapat dianalisis sesuai dengan teori pendekatan, dan menyimpulkan hasil analisis. Sebagai instrumen utama, penulis juga terbantu dengan instrumen penunjang berupa panduan data yang berguna untuk melihat ironi kemunduran moral dalam kehidupan masyarakat pada kedua puisi.

Hasil akhir yang didapatkan dari analisis dilakukan dengan empat tahapan analisis data yang meliputi a) pengumpulan data; b) deskripsi; c) penyajian; dan d) penyimpulan. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan membaca kedua puisi secara berulang-ulang, dilanjutkan dengan mengumpulkan berbagai referensi dan bahan rujukan yang kemudian dirangkum,

dilakukan pengkodean data, dan selanjutnya data yang ada di seleksi dengan cara mengelompokkan data berdasarkan fokus analisis yakni ironi kemunduran moral. Tahapan selanjutnya mendeskripsikan data yang diperoleh bagian mana saja yang menunjukkan gambaran ironi kemunduran moral dan menafsirkan data yang terdapat dalam kedua puisi sesuai dengan teori yang digunakan dan realitas yang ada di masyarakat. Hal ini berguna untuk memperjelas data agar mudah dimengerti dan dipahami. Pada tahapan akhir yaitu penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara menyesuaikan temuan-temuan analisis mengenai ironi kemunduran moral dalam kedua puisi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Paparan hasil analisis dan pembahasan mengenai ironi kemunduran moral dalam puisi "Kepada Peminta-minta" karya Chairil Anwar dan puisi "Subuh" karya Amir Hamzah adalah sebagai berikut.

#### 3.1. Bentuk-bentuk Kemunduran Moral yang tercermin dalam Puisi "Kepada Peminta-minta" Karya Chairil Anwar dan puisi "Subuh" Karya Amir Hamzah

##### *Hilangnya Tanggung Jawab dalam Pemenuhan Kebutuhan Fisik-Psikis*

Menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (dalam Prastowo, 2014) menyatakan bahwa manusia sebagai makhluk yang antara jiwa dan fisiknya, manusia sejak bayi sudah memiliki kebutuhan dasar yaitu kebutuhan fisik dan kebutuhan psikis. Pemenuhan kebutuhan fisik psikis merupakan proses alamiah yang terjadi dalam diri setiap manusia. Dalam proses pertumbuhan menuju kedewasaan, pemenuhan kebutuhan manusia akan menjadi semakin besar seiring dengan bertambahnya usia.

Manusia akan melakukan apapun untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, namun dalam beberapa kasus, sering dijumpai beberapa kesalahan manusia dalam pemenuhan kebutuhan tersebut. Misalnya dengan kecurangan, kebohongan, penipuan, dan lain sebagainya, serta melupakan bahwa sejatinya pemenuhan kebutuhan fisik-psikis ini merupakan sebuah tanggung jawab yang harus dilaksanakan. Hilangnya rasa tanggung jawab dalam pemenuhan kebutuhan fisik-psikis ini menjadi salah satu bentuk kemunduran moral yang menjadi sorotan dalam puisi "Kepada Peminta-minta" karya Chairil Anwar dan puisi "Subuh" karya Amir Hamzah.

Dalam puisi "Kepada Peminta-minta", hilangnya tanggung jawab ini diceritakan oleh pengarang melalui penggalan puisinya. Disana disebutkan bahwa tanggung jawab seorang manusia dalam pemenuhan kebutuhan adalah dengan bekerja. Penulis melalui puisi ini ingin menyampaikan ironi terhadap hilangnya tanggung jawab seorang pengemis yang seharusnya bisa bekerja dan mencari nafkah, pengarang mengharapkan agar pengemis memiliki kehidupan yang lebih layak dengan hasil usahanya sendiri tanpa mengemis dan mengiba. Hal ini dibuktikan melalui penggalan puisi berikut.

*Jangan lagi kau bercerita  
sudah tercacar semua di muka  
nanah meleleh dari luka  
sambil berjalan kau usap juga*

Dalam penggalan tersebut pengarang ingin menyampaikan bahwa tak seharusnya pengemis terus menerus menunjukkan muka yang memelas dan kaki yang berjalan tertatih yang kenyataannya ia masih mampu untuk berjalan normal dan memiliki tenaga yang cukup

untuk bekerja secara halal. Dari penjelasan ini dapat diketahui bahwa hilangnya tanggung jawab dalam pemenuhan kebutuhan merupakan sebuah kemunduran dan degradasi moral karena tidak adanya kesadaran dalam diri terhadap kewajiban yang mutlak.

Dalam puisi “Subuh” karya Amir Hamzah, hilangnya tanggung jawab dalam pemenuhan kebutuhan fisik-psikis juga menjadi sebuah kemunduran moral. Dalam puisi ini, diceritakan bahwa tokoh Aku telah melalaikan kewajibannya dalam beribadah atau dapat dikatakan bahwa tokoh Aku telah melalaikan tanggung jawabnya sebagai manusia yang dalam konteks ini adalah manusia yang beragama muslim. Hal ini tertulis dalam puisi melalui penggalan berikut.

*seketika teralpa;  
masuk bisik hembusan setan  
meredakan darah debut gemuruh  
menjatuhkan kelopak mata terbuka*

Sesuai dengan pengertian ironi menurut KBBI yang menyatakan bahwa ironi merupakan situasi di mana suatu yang terjadi bertentangan dengan yang harapan, maka dalam hal ini tokoh Aku menyesal karena telah mengalami situasi yang tidak diharapkannya namun hal itu telah terjadi (Ironi, 2012). Situasi di mana tokoh aku melawan hati nuraninya yang mendorongnya untuk beribadah, sehingga dapat menimbulkan rasa sesal yang ditunjukkan dengan kutipan berikut ini.

*Tetapi hatiku, hatiku kecil  
tiada terlayang di awang dendang  
menangis ia bersuara seni  
ibakan panji tiada terdiri.*

#### *Kelalaian yang Diakibatkan Kemalasan Diri dalam Menjalankan Kewajiban*

Salah satu bentuk kemunduran moral salah satunya yaitu kelalaian dalam menjalankan kewajiban. Sebagai manusia, kita diperkenalkan mengenai hak dan kewajiban sejak usia dini. Hak merupakan sesuatu yang diperoleh manusia, sedangkan kewajiban merupakan sesuatu yang harus dikerjakan oleh manusia. Hubungannya, hak akan terpenuhi apabila kita telah melakukan kewajiban. Apabila kewajiban tidak dilaksanakan maka akan menyebabkan terjadinya degradasi atau kemunduran moral.

Dalam puisi "Kepada Peminta-minta" terdapat kemunduran moral yang diakibatkan kemalasan diri dalam menjalankan kewajiban. Hal ini diceritakan oleh pengarang melalui penggalan puisi berikut.

*Bersuara tiap kau melangkah  
mengerang tiap kau memandang  
Menetes dari suasana kau datang  
Sembarang kau merebah.*

Penggalan puisi tersebut diambil dari sudut pandang pengarang dimana ia menceritakan mengenai kehidupan seorang pengemis yang tidak melaksanakan kewajibannya karena faktor kemalasan dari dalam diri. Pengarang memperhatikan seorang pengemis yang selalu merintih dan berjalan tertatih-tatih agar siapa pun yang memperhatikan merasa iba dan akan memberikannya uang. Pengarang juga memperhatikan bagaimana mereka beristirahat dimanapun setelah sehari penuh mengiba-ibakan dirinya agar mendapat simpati orang. Hal ini dibuktikan adanya baris */sembarang kau merebah/*, di sini digambarkan bahwa pengemis hanya dapat bermalas-malasan sambil menunggu rezeki tanpa melakukan usaha yang sesungguhnya.

Pengemis lalai terhadap kewajibannya untuk mencari nafkah padahal sebenarnya ia mampu untuk bekerja daripada sekedar mengerang dan meminta-minta. Kemalasan inilah yang menyebabkan adanya kemunduran moral pengemis.

Dalam puisi kedua, terdapat pula kelalaian yang diakibatkan karena faktor kemalasan dalam diri, yaitu lalai dalam beribadah. Kelalaian dalam menjalankan ibadah ini wujud pergeseran nilai-nilai moral religius atau ketuhanan yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan tuhan berdasar kepercayaan dan keyakinan yang dianutnya. Dalam puisi “Subuh” karya Amir Hamzah ini merujuk pada pergeseran nilai moral ketuhanan bagi masyarakat yang menganut ajaran agama Islam. Menurut Sulistyorini (dalam Yolanda & Fatmariza, 2019) moral religius atau moral ketuhanan ini mencakup tentang percaya akan kuasa Tuhan, percaya bahwa Tuhan itu ada, memohon ampun kepada Tuhan dan berserah diri kepada Tuhan. Puisi kedua ini memang memfokuskan pada bentuk kewajiban beribadah yang digambarkan dengan suasana subuh, dapat dilihat pada kutipan berikut.

*Kalau subuh kedengaran tabuh  
semua sepi sunyi sekali  
bulan seorang tertawa terang  
bintang mutiara bermain cahaya*

Pada kutipan diatas pengarang mengawali penggambaran moral religius melalui suasana dalam puisi. Kata “Subuh” yang juga merujuk pada judul puisi, ini juga merupakan salah satu waktu di mana beberapa orang yang beragama menjalankan kewajibannya yaitu ibadah sholat subuh.

*Terjaga aku tersentak duduk  
terdengar irama panggilan jaya  
naik gembira meremang roma  
terlihat panji terkibar di muka*

Kutipan di atas menambahkan pemahaman lagi suasana subuh, larik kedua pada bait kedua ini menunjukkan bahwa saat subuh akan terdengar irama panggilan jaya yang artinya akan terdengar suara adzan dan hari akan segera pagi. Namun ironi kemunduran moral mulai tampak pada bait ketiga puisi “Subuh” seperti berikut ini.

*Seketika teralpa;  
masuk bisik hembusan setan  
meredakan darah debur gemuruh  
menjatuhkan kelopak mata terbuka*

Pada larik pertama bait ketiga di atas terdapat kata “teralpa” yang berarti lalai atau lengah, ini merupakan awal dari lalainya tokoh Aku menjalankan kewajibannya dalam beribadah. Didukung dengan larik “masuk bisik hembusan setan” inilah yang menyebabkan tokoh Aku lalai, dia kurang akan tertanamnya nilai-nilai religius dalam dirinya sehingga dia tergoda akan bujuk rayuan setan. Tokoh Aku dengan kurangnya akan keyakinan tersebut menjadikan dia kembali menutup matanya dan kembali tidur bukan menjalankan ibadah sebagai salah satu kewajibannya.

Puisi “Subuh” yang menggambarkan adanya kemunduran terhadap nilai moral religius tokoh Aku, di mana tokoh Aku yang seharusnya bangun untuk menjalankan sholat subuh, sedangkan karena kemalasan dan kelalaian diri tokoh Aku dalam puisi tersebut mengabaikan perintah-perintah Tuhan yaitu beribadah sholat. Realita seperti ini memang sering terjadi dalam masyarakat sekitar kita, tidak sedikit dari mereka yang lalai akan kewajibannya dalam

menjalankan perintah-perintah Tuhan. Bentuk kemunduran moral ini dibuktikan oleh kutipan berikut.

*Terbaring badanku tiada berkuasa  
tertutup mataku berat semata  
terbuka layar gelanggang anan  
terulik hatiku di dalam kelam*

Hal tersebut di atas merupakan bukti yang nyata terkait dengan kemunduran moral religius tokoh Aku dalam puisi "Subuh" karya Amir Hamzah. Tokoh Aku merebahkan badannya, menutup mata dan terlelap dalam alam anan atau mimpinya. Hingga sekarang banyak permasalahan-permasalahan moral yang terjadi di lingkungan masyarakat yang demikian ini, mengesampingkan kewajibannya dalam beribadah. Seperti pendapat yang diungkapkan oleh Daradjat (Yolanda & Fatmariza, 2019) apabila salah seorang atau kelompok tertentu meninggalkan ajaran-ajaran agama maka semakin hari semakin kabur pedoman-pedoman moral religiusnya.

### **3.2. Faktor-faktor Penyebab Kemunduran Moral**

Dalam setiap kejadian penting yang mengakibatkan adanya kemunduran moral, hal yang mustahil apabila tidak ada penyebab yang menjadi pemicu terjadinya kejadian tersebut. Berikut faktor penyebab terjadinya kemunduran moral dalam puisi "Kepada Peminta-minta" karya Chairil Anwar dan puisi "Subuh" karya Amir Hamzah.

#### *Lingkungan Tempat Tinggal*

Lingkungan sangat berpengaruh bagi perkembangan moral dan perilaku seseorang, hal ini sejalan dengan pendapat Dasopang dan Montessori (2018) yang mengatakan bahwa apabila seseorang dibesarkan dan tumbuh di lingkungan yang mampu memberikan dampak yang baik, maka pengaruhnya terhadap perkembangan kepribadian serta karakter dan perilaku seseorang akan baik pula. Begitu pun sebaliknya, lingkungan tempat tinggal yang buruk mampu berpengaruh negatif terhadap perilaku seseorang, dalam pandangannya Susilo (2014) menyatakan bahwa manusia tidak bisa lepas seutuhnya dari pengaruh lingkungan tempat tinggal, karena sebuah lingkungan akan selalu terhubung dengan sekitarnya. Menurut Amsyari (dalam Dasopang & Montessori, 2018) mengatakan bahwa pada dasarnya lingkungan keluargalah yang menjadi aspek yang paling utama dalam memberikan pengaruhnya terhadap perkembangan kepribadian seseorang karena kehidupan seseorang lebih banyak dihabiskan di lingkungan keluarga, oleh karena itu, keluarga adalah salah satu lingkungan mempunyai banyak peran dalam membentuk sikap dan perilaku serta memberikan contoh secara langsung mengenai berbagai permasalahan sosial dan cara penyelesaiannya yang nantinya dapat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan moral seseorang. Lingkungan masyarakat juga tidak kalah penting dalam berperan untuk mengembangkan sikap dan perilaku. Dalam masyarakat, seseorang akan lebih leluasa bergaul dengan teman sebaya, orang dewasa maupun orang yang lebih muda, dari lingkungan pergaulan inilah ia mampu mempelajari bagaimana sikap orang lain dalam berperilaku dan mengetahui masalah sosial, peristiwa, dan kejadian yang ada di dalam masyarakat sehingga ia mampu bereaksi dengan cara berpikir untuk mencari penyelesaiannya. Dari penjelasan ini, dapat diketahui bahwa lingkungan yang tidak sehat dapat memberi dampak buruk bagi moral seseorang.

Dalam puisi "Kepada Peminta-minta" yang mengisahkan tentang ironi kehidupan pengemis, faktor lingkungan ini akan sangat berpengaruh. Seorang pengemis menentukan

pilihannya menjadi pengemis bukan tanpa alasan, mereka terpengaruh dari lingkungan yang dia lihat sehari-hari sehingga ia tidak mempunyai pandangan hidup lain. Begitu pula dalam puisi "Subuh", kemunduran moral yang disebabkan kelalaian beribadah ini juga terdampak oleh lingkungan sekitarnya, terlebih lingkungan keluarga. Orang tua yang cerdas akan mendidik anak-anaknya mengenai pelajaran agama dan akhlak, sehingga sang anak tidak akan berani untuk meninggalkan kewajibannya.

### *Teknologi Internet*

Menurut Chastanti dan Munthe (2019), Internet adalah sebuah jaringan berskala besar yang secara langsung dan cepat dapat menghubungkan jaringan komputer untuk bisnis, organisasi pemerintahan, dan sekolah dari berbagai belahan dunia. Saat ini, Internet dapat digunakan oleh masyarakat dari segala kalangan usia, dari anak-anak hingga orang tua. Manfaat dari internet yang digunakan untuk kepentingan ilmu pengetahuan di sekolah seolah-olah menghilang ketika melihat anak-anak di tanah air justru terjebak dalam berbagai permasalahan yang disebabkan karena bebasnya penggunaan media sosial yang memang sangat mudah dijangkau pada masa kini. Hal ini sejalan dengan pendapat Siregar (2004) yang mengemukakan bentuk perilaku seperti pergaulan bebas di kalangan remaja, penggunaan obat-obatan terlarang atau narkoba, penggunaan bahasa asing sehingga melupakan bahasa daerah, dan sikap acuh tak acuh merupakan hal yang lumrah di kalangan generasi muda masa kini.

Posisi internet saat ini telah memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam proses penyampaian segala bentuk informasi. Namun, fakta yang terjadi di negara kita saat ini adalah adanya generasi muda bahkan orang-orang yang sudah dianggap dewasa lebih tertarik dan meminati budaya serta adat kebiasaan negara lain yang masuk karena cepatnya arus informasi dan hal tersebut sebenarnya tidak sesuai dengan budaya dan kepribadian bangsa kita. Generasi tersebut beranggapan bahwa gaya hidup dan tingkah laku yang mereka lihat itu lebih baik dan modern. Karena hal inilah, kita mengalami degradasi moral yang mempengaruhi pikiran serta tingkah laku masyarakat khususnya generasi muda.

Puisi "Kepada Peminta-minta" menunjukkan adanya kemunduran yang berupa kurangnya rasa tanggung jawab akan dirinya sendiri, ini dapat juga disebabkan karena teknologi internet yang dapat diakses dengan mudah. Sekarang banyak sekali iklan-iklan bahkan organisasi yang menyatakan bahwa seseorang bisa bekerja sambil berleha-leha di rumah hanya menggunakan ponsel, namun tidak semua benar. Ada beberapa usaha atau organisasi bodong yang menggunakan embel-embel yang sama dan ternyata termasuk pada penipuan pada akhirnya menyebabkan seseorang menyepelkan segala sesuatu. Seseorang yang memiliki pikiran pendek akan terjerumus di dalamnya, embel-embel ini hanya untuk menarik perhatian tetapi juga mengakibatkan munculnya rasa malas pada diri masyarakat. Mereka berpikir bahwa hanya dengan rebahan bisa menghasilkan uang, lalu untuk apa berusaha. Hal ini menjadikan rasa tanggung jawab yang dimiliki seseorang menurun.

Sudah dikatakan bahwa dalam arus informasi pasti ada yang baik dan buruk, ada tayangan yang bermutu dan juga tidak. Tayangan yang memiliki mutu baik akan berdampak baik pula pada perilaku seseorang. Sedangkan sebaliknya, tayangan yang kurang bermutu dapat membuat seseorang untuk berperilaku buruk. Dapat dikatakan bahwa perilaku buruk yang dilakukan oleh seseorang dalam kehidupan bermasyarakat merupakan hasil dari pendidikan yang mereka terima dari internet sejak mereka masih usia dini.

Dapat kita ketahui bahwa di negara-negara asing di dominasi oleh sekumpulan orang yang tidak percaya mengenai kehadiran Tuhan dan mereka tidak menganut salah satu agama tertentu atau bisa disebut atheis. Atheis ini oleh sebagian dianggap sebagai budaya dan sekaligus membudaya karena teknologi informasi yang sangat cepat menyebar, dengan begitu orang-orang beragama mulai mempertanyakan keberadaan Tuhan. Hal ini menyebabkan beberapa orang mulai lalai dalam beribadah. Turunnya moral dalam masyarakat kita membuat negara ini akan semakin terpuruk dan merosot secara moral, lebih parahnya lagi, hal ini mampu membuat negara ini memiliki masa depan yang suram.

Kutipan puisi “Subuh” yang menunjukkan kelalaiannya dalam beribadah karena bujukan setan, relevan dengan kehidupan masyarakat sekarang ini. Bujuk rayu setan yang dimaksudkan ini bukan hanya berasal dari luar namun juga dari dalam diri seseorang itu sendiri. Muncul pertanyaan dalam pikirannya apa tujuan beribadah lebih baik tidur dan melanjutkan angan dalam mimpi. Kondisi yang seperti ini berkaitan dengan derasnya arus informasi, bagaimana tidak jika informasi yang masuk ke negara kita ini bukan hanya yang positif saja namun juga hal-hal negatif seperti budaya atheis tadi.

#### *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua*

Pola asuh anak yang dilakukan orang tua merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap masa depan dan perilaku anak. Hal ini untuk menentukan apakah anak tersebut akan tumbuh menjadi seperti yang diinginkan orang tua atau sebaliknya. Maka, faktor yang menyebabkan tidak tercapainya keberhasilan didikan orang tua di antaranya adalah kurangnya pengetahuan para orang tua tentang ilmu *parenting* yang mengajarkan bagaimana cara mendidik dan mengasuh anak secara benar. Pola asuh yang baik adalah yang pola asuh yang didasarkan pada tiga hal yakni asah, asih, dan asuh yang merupakan konsep awal tumbuh kembang anak, sehingga ia dapat tumbuh secara optimal. Pola asuh yang diberikan orang tua kepada anak-anaknya tidak hanya mempengaruhi perilaku si anak melainkan juga akan berpengaruh pula pada perkembangan moral pada anak. Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa kemunduran moral juga bisa disebabkan karena ketidakberhasilan pola asuh orang tua.

Dalam puisi "Kepada Peminta-minta" kemunduran moral oleh pengemis dapat dikatakan karena kurangnya pola asuh orang tua. Ketidakberhasilan orang tua dalam mendidik dan merawat anak membuat sang anak tidak memiliki arah hidup yang jelas. Pandangan hidup anak didapatkan dari kedua orang tuanya, namun dalam beberapa kasus, orang tua seringkali tidak memperhatikan anaknya, hal yang paling menyedihkan bahkan beberapa orang tua membiarkan anaknya terlantar di jalanan. Hal inilah yang membuat anak tidak punya pilihan lain, dan akhirnya memilih untuk menjadi peminta-minta karena itulah yang dilihat anak dalam kesehariannya. Pola asuh anak yang salah juga sering kali dilakukan oleh pengemis itu sendiri, beberapa orang pengemis yang telah dewasa sengaja mengajak anaknya untuk turut mengemis bersama orang tuanya. Inilah potret kemunduran moral yang sering ditemui dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam puisi “Subuh” juga dapat dikatakan karena kurangnya pola asuh orang tua. Orang tua yang bertanggung jawab tidak akan membiarkan anaknya untuk melalaikan kewajibannya. Orang tua yang baik akan mengingatkan anaknya untuk selalu menunaikan kewajiban dan memberi pengetahuan agar anaknya selalu memiliki rasa tanggung jawab. Memandang

besarnya tanggung jawab orang tua terhadap tingkah dan perilaku anaknya, sudah sepantasnya orang tua mencari cara yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral kebaikan kepada anak khususnya nilai moral religius seperti pada puisi “Subuh” karya Amir Hamzah.

#### *Faktor Internal dalam Diri*

Kemunduran moral masyarakat banyak terjadi karena pengaruh faktor internal seperti kebiasaan. Bentuk kemunduran moral masyarakat ini identik dengan karakter energik khususnya pada generasi muda, yang masih terbuka terhadap perubahan suatu hal. Pada usia muda, sebagian dari mereka masih giat mencari jati dirinya, beberapa di antaranya berusaha menemukan jati dirinya melalui pengembangan potensi yang ada dalam dirinya, sementara di sisi lain ada yang tumbuh karena kebiasaan buruk menjadi pribadi dengan karakter yang menyimpang dari moral kehidupan. Daradjat (Yolanda & Fatmariza, 2019) mengatakan bahwa semakin jauh masyarakat dari ajaran nilai-nilai religius, maka semakin susah orang memelihara moral dalam suatu masyarakat. Hal ini mengakibatkan semakin kacaunya tatanan kehidupan masyarakat bermoral karena banyaknya penyimpangan moral.

Pembentukan awal kebiasaan dalam diri seseorang ini ketika seseorang belum memiliki pemikiran yang benar atau dalam tahap mencari jati diri, seseorang tersebut dikatakan belum mampu dalam membedakan mana yang baik dan yang buruk untuk dibiasakan. Hal ini sulit untuk dihindari karena rasa keingintahuan yang tinggi. Banyak sekali kebiasaan yang ada di sekitar kita contohnya kebiasaan berpakaian, kebersihan, cara makan, cara tidur, kebiasaan untuk bermalas-malasan yang tentunya berdampak pada kegiatan bermasyarakat. Dapat kita ketahui dalam puisi “Kepada Peminta-minta” yang menggambarkan seseorang yang kurang bertanggung jawab atas dirinya dan lebih memilih menjadi peminta-minta ini mungkin saja terjadi karena kebiasaannya yang suka bergantung pada orang lain padahal kondisinya yang masih bisa untuk mendapatkan pekerjaan yang layak. Hal ini terdapat dalam kutipan berikut.

*Nanah meleleh dari luka  
Sambil berjalan kau usap juga.*

Menurut pendapat Ramayulis (Husen, 2018) tingkah laku seseorang itu didapat dan dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan yang dipelajari dan dilihatnya, karena manusia dilahirkan tanpa membawa bakat apapun, mereka dapat berkembang berdasarkan rangsangan yang diterimanya dari lingkungan sekitar. Kebiasaan itu sendiri merupakan aspek perilaku manusia yang berlangsung secara otomatis atau tidak direncanakan dan kebiasaan inilah yang kemudian membentuk perilaku.

*meredakan darah debur gemuruh  
menjatuhkan kelopak mata terbuka*

Dalam puisi “Subuh” kemunduran sosial diakibatkan oleh kebiasaan tokoh Aku yang menunda-nunda dalam melaksanakan ibadah dan pada akhirnya ia terlena akan bujuk rayu setan yang membuat dia kembali terlelap.

*Tetapi hatiku, hatiku kecil  
tiada terlayang di awang dendang  
menangis ia bersuara seni  
ibakan panji tiada terdiri.*

Data di atas menunjukkan bahwa sebenarnya tokoh Aku sadar akan perbuatannya yang menunda kewajiban beribadah hingga dia kembali terlelap. Tokoh aku merasakan suara hatinya yang menyuruh dia untuk bangun, namun tetap saja tidak terlaksana sebagaimana hati

nuraninya berkata. Memang pada dasarnya remaja mempunyai pandangan moral sendiri, diperkuat dengan pendapat Jamaludin (2016) yang menyatakan bahwa mereka para remaja cenderung tidak memperhatikan norma-norma moral yang berlaku di kehidupan bersosial.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan analisis puisi "Kepada Peminta-minta" karya Chairil Anwar dan "Subuh" karya Amir Hamzah, dapat disimpulkan bahwa terdapat bentuk-bentuk ironi kemunduran moral pada tokoh Aku. Bentuk-bentuk kemunduran moral tersebut antara lain Hilangnya Tanggung Jawab dalam Pemenuhan Kebutuhan Fisik-Psikis dan Kelalaian yang Diakibatkan Kemalasan Diri dalam Menjalankan Kewajiban. Selanjutnya, faktor penyebab terjadinya kemunduran moral dalam puisi "Kepada Peminta-minta" karya Chairil Anwar dan "Subuh" karya Amir Hamzah, yaitu lingkungan tempat tinggal, teknologi internet yang semakin hari semakin merajalela, pengaruh cara orang tua mengasuh anaknya, dan faktor internal dalam diri yang berupa kebiasaan.

Puisi "Kepada Peminta-minta" karya Chairil Anwar dan "Subuh" karya Amir Hamzah ini bermanfaat bagi para pengajar karena hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pilihan sumber bahan ajar pendidikan berkarakter. Selain itu bagi mahasiswa jurusan sastra, hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan memperdalam pemahaman di bidang ilmu kesastraan, khususnya mengenai kajian sosiologi karya sastra. Dalam hal ini, ironi kemunduran moral yang tampak pada penelitian ini juga dapat dijadikan refleksi diri agar tidak terjerumus pada penyimpangan-penyimpangan moral dalam hidup bermasyarakat.

#### Daftar Rujukan

- Chastanti, I., & Munthe, I. K. (2019). Analisis penggunaan internet terhadap moral knowing tentang narkotika pada Siswa Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 8(1), 1–9. doi: <http://dx.doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1104>
- Damono, S. D. (2020). *Sosiologi sastra: Sebuah pengantar singkat*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen.
- Dasopang, M. A., & Montessori, M. (2018). Lingkungan dan kebiasaan orangtua sangat berpengaruh terhadap perilaku dan sikap moral anak (Studi di kelurahan Flamboyan Baru kecamatan Padang Barat RT 01). *Journal of Civic Education*, 1(2), 98–107. doi: <https://doi.org/10.24036/jce.v1i2.198>
- Husen, M. (2018). *Proses pembentukan perilaku manusia ditinjau dari hadis* (Undergraduate thesis, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh). Retrieved from <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/4826>
- Ironi. (2012). *KBBI Daring*. Retrieved December 19, 2021 from <https://kbbi.web.id/ironi>
- Jamaludin, A. N. (2016). *Dasar-dasar patologi sosial*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kasmi, H. (2016). Kajian ironi dalam Antologi Puisi Negeri di atas Kabut karya Sulaiman Juned. *Jurnal Metamorfosa*, 4(2), 1–7. Retrieved from <https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/150/123>
- Muntako, F. F. (2020). Tinjauan sosiologis sastra dalam puisi "Syair Orang Lapar" karya Taufik Ismail. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 433–438. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/p.v3i3p433-438.4868>
- Prastowo, A. (2014). Pemenuhan kebutuhan psikologis peserta didik SD/MI melalui pembelajaran tematik-terpadu. *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 1(1), 1–13. Retrieved from <http://journal.uad.ac.id/index.php/jpsd/article/view/538>
- Pratama, D. Y. (2016). *Peranan guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam menanggulangi degradasi moralitas peserta didik (Studi deskriptif di SMA Negeri 1 Sukahaji kabupaten Majalengka)* (Undergraduate thesis, Universitas Pasundan, Bandung). Retrieved from <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/13232>

- Siregar, A. (2004). *Peranan strategis media massa dalam pembangunan jati diri bangsa: Antara cita dan realita*. Jakarta: Forum Diskusi Kebudayaan Bappenas.
- Soemanto, B. (1993). *Jagat sastra*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Susilo, R. (2014). *Sosiologi lingkungan*. Jakarta: Grafindo.
- Tarigan, H. G. (1991). *Prinsip-prinsip dasar sastra*. Bandung: Angkasa.
- Vitriana, A. M. (2014). *Penanda dan fungsi gaya bahasa ironi, sinisme, dan sarkasme dalam novel Boulevard De Clichy Agonia Cinta Monyet karya Remy Sylado* (Undergraduate thesis, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta). Retrieved from <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/25530>
- Wellek, R. & Warren, A. (1993). *Teori kesusastraan* (M. Budianta, Trans.). Jakarta: Gramedia.
- Wiyatmi. (2013). *Sosiologi sastra: Teori dan kajian terhadap sastra Indonesia*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Yolanda, C. & Fatmariza. (2019). Pergeseran nilai-nilai moral masyarakat dan implikasinya terhadap moralitas remaja di kecamatan IV Nagari Bayang Utara kabupaten Pesisir Selatan (Kasus hamil diluar nikah). *JCE: Journal of Civic Education*, 2(3), 182–189. doi: <https://doi.org/10.24036/jce.v2i3.152>

# Visual Identity Design as an Effort to Introduce the Existence of Bliss Yoga Malang

## Perancangan *Visual Identity* sebagai Upaya Mengenalkan Eksistensi Bliss Yoga Malang

Nadira Ayu Safitri, Sarjono, Yon Ade Lose Hermanto

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

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

Paper received: 24-12-2021; revised: 4-1-2022; accepted: 23-2-2022

### Abstract

This study aims to create and define the Bliss Yoga Malang logo and standardize its application through applicative media. The design uses the Designing Brand Identity method with stages 1). Conducting Research, 2). Clarifying Strategy, 3). Designing Identity, 4). Creating Touchpoints, and 5). Managing Assets. Visual identity elements in the form of logos, *supporting graphics*, and GSM (Graphic Standard Manual) to facilitate the design of applicable promotional media. Observation results show that Bliss Yoga is a yoga class that was only established in early 2021 and does not yet have a logo. The process of designing the Bliss Yoga Malang logo begins with a mind mapping of Bliss Yoga Malang to form keywords that can represent Bliss Yoga Malang, namely women, calm, and flexible. The logotype is created using the Nunito font which belongs to the Sans Serif font category. Visual identity is manifested in three categories of application media to form a signature, namely 1) stationery set, 2) promotion media set, and 3) merchandise set to give an 'impression and perception' of Bliss Yoga through the administrative process and correspondence, attracting more enthusiasts and emotionally bringing Bliss Yoga's target consumers closer. Managing Assets is facilitated by the Graphic Standard Manual. This visual identity is expected to introduce Bliss Yoga in Malang with special customer segmentation in terms of gender, age, and appearance (hijab).

**Keywords:** visual identity; logo; class yoga

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan membuat dan menetapkan logo Bliss Yoga Malang beserta standarisasi penerapannya melalui media aplikatif. Perancangan menggunakan metode *Designing Brand Identity* dengan tahapan 1). *Conducting Research*, 2). *Clarifying Strategy*, 3). *Designing Identity*, 4). *Creating Touchpoints*, dan 5). *Managing Asset*. Elemen visual identity berupa logo, *supporting graphic*, dan GSM (*Graphic Standard Manual*) agar mempermudah perancangan media promosi aplikatif. Hasil observasi menunjukkan bahwa Bliss Yoga merupakan kelas yoga yang baru berdiri pada awal tahun 2021 dan belum memiliki logo. Proses perancangan logo Bliss Yoga Malang diawali dengan *mind mapping* mengenai Bliss Yoga Malang untuk membentuk kata kunci yang dapat merepresentasikan Bliss Yoga Malang, yaitu perempuan, tenang, dan fleksibel. Logotype dibuat menggunakan font Nunito yang termasuk kategori font Sans Serif. Visual identity diwujudkan dalam tiga kategori media aplikasi agar terbentuk sebuah ciri khas atau *signature*, yaitu 1) *stationery set*, 2) *promotion media set*, dan 3) *merchandise set* untuk memberi 'kesan dan persepsi' terhadap Bliss Yoga melalui proses administrasi dan surat-menyurat, menarik peminat lebih banyak serta mendekatkan target konsumen Bliss Yoga secara emosional. Managing Asset difasilitasi dengan *Graphic Standard Manual*. *Visual identity* ini diharapkan dapat lebih mengenalkan Bliss Yoga di Malang dengan segmentasi pelanggan khusus dalam hal gender, usia dan penampilan (hijab).

**Kata kunci:** logo; kelas yoga; visual identity

## 1. Pendahuluan

Kota Malang memiliki cukup banyak kelas yoga dengan jenis kelas yang bervariasi baik kelas independen maupun yang berbentuk kelas gabungan dengan jenis senam lainnya. Masa

berdirinya pun cukup beragam, mulai dari 1, 3, dan bahkan lebih dari 5 tahun. Yoga menjadi salah satu olahraga yang peminatnya melonjak sejak pandemi. Hal ini dikarenakan gerakannya yang sederhana untuk pemula, tidak memerlukan alat berat, dan dapat dilakukan dengan kelompok kecil sehingga lebih terjaga keamanannya (Damaledo, 2020). Berdasarkan data melalui mesin pencari Google dan media sosial Instagram, tercatat kurang lebih ada 10 kelas yoga yang masih bertahan hingga masa pandemi ini. Lima kelas yoga menggunakan *visual identity* berupa lettermark, sedangkan 5 lainnya menggunakan kombinasi lettermark dan *picture mark*. Dari segi warna, dari 10 logo tersebut rata-rata menggunakan lebih dari 2 kombinasi warna. Warna yang sering muncul adalah hitam, hijau dan merah. Pada aspek tipografi, jenis font yang sering digunakan adalah *script* dan *sans serif*.

Bliss Yoga Malang sebagai kelas yoga baru di kawasan Kota Malang memiliki harapan atau visi dan misi sebagai tempat belajar yoga perempuan dari berbagai kalangan, salah satunya pelajar maupun mahasiswa sehingga ditetapkan biaya kelas yoga yang relatif terjangkau jika dibandingkan dengan kelas yoga lain di Kota Malang. Selain itu, kelas Bliss Yoga Malang juga ingin mengekspresikan bahwa hijab tidak membatasi dan menghalangi kegiatan perempuan, salah satunya dalam berolahraga seperti yoga. Dalam upaya merintis kelas yoga, identitas dan media untuk menyampaikan eksistensinya belum dimiliki oleh Bliss Yoga Malang. Padahal identitas merupakan sarana bagi calon target konsumen agar dapat mengenali eksistensi Bliss Yoga Malang. Identitas dalam ilmu desain ada dua jenis, yaitu *brand identity* dan *visual identity* (Abednego, 2018). Perbedaan dari keduanya adalah *brand identity* merupakan merek atau nama dari sebuah korporat, produk, maupun jasa dan *visual identity* merupakan identitas rupa atau visual dari merek tersebut. Keduanya memiliki tujuan yang berbeda, tetapi saling berkaitan satu sama lain. *Brand identity* bertujuan untuk menjangkau calon target konsumen melalui penerapan ilmu marketing. Sedangkan *visual identity* bertujuan untuk membangun kedekatan emosional melalui proses desain.

Menurut (Levanier, 2020) *visual identity* terdiri dari beberapa elemen yang harus dikerjakan secara bertahap, yaitu logo, warna, tipografi, dan *supporting graphic*. Logo merupakan tanda atau simbol suatu *brand* yang memiliki tujuan utama sebagai penanda orisinalitas. Dalam aplikasinya logo diibaratkan seperti wajah dari sebuah *brand* yang berbentuk fisik dan dapat dilihat (Rustan, 2013). Dalam perkembangan ilmu desain yang sudah berjalan bertahun-tahun, logo memiliki fungsi sebagai identitas diri sekaligus pembeda dari *brand* lain yang serupa. Selain itu, logo memiliki fungsi komunikasi berupa penyampaian makna atau pesan kepada target konsumen sehingga dapat menimbulkan keterkaitan personal target dengan produk atau jasa yang ditawarkan sebuah *brand* (Morioka, Adams, & Stone, 2006).

Warna didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif atau psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Sanyoto, 2009). Warna adalah elemen *brand* yang sangat emosional, tetapi agak rumit karena respons emosional orang terhadap warna yang berbeda dapat sangat subjektif. Untuk suatu merek yang sedang dirancang, membuat palet sederhana namun fleksibel perlu dipilih yang paling mewakili karakteristik klien. Pilihan 1 warna utama dapat ditentukan beserta 2 warna primer, 3-5 warna komplementer dan 2 warna aksen (Ritchie, 2021). Dalam perancangan *visual identity* pemilihan warna ditentukan berdasarkan profil, visi, dan misi suatu *brand*. Pemilihan warna dipertimbangkan berdasarkan psikologi, karakteristik, atau simbolisasi yang bersinggungan dengan data *brand*. Bliss Yoga Malang, menawarkan kelas yoga khusus perempuan

yang dapat memberikan kebugaran dan ketenangan pada pesertanya. Oleh karena itu, diperlukan warna yang memiliki karakteristik yang mencerminkan profil Bliss Yoga Malang agar calon target konsumen dapat menangkap pesan penting tersebut.

Membuat *visual identity* adalah kegiatan seperti membuat suatu bangunan yang membutuhkan pondasi yang kuat. Logo dan warna diibaratkan sebagai pondasi. Selanjutnya, tipografi merupakan perwujudan alami dari bahasa visual (Ritchie, 2021). Tipografi dipengaruhi oleh bentuk dan gaya logo agar mendapatkan tampilan yang saling melengkapi dan kohesif. Tipografi berperan untuk memberikan teks editorial pada media yang berkaitan dengan *visual identity* sebuah *brand*. Dalam menentukan tipografi perlu mengidentifikasi jenis huruf primer, sekunder, dan tersier. Jenis font sangat berpengaruh terhadap persepsi pembaca sehingga menentukan tingkat keberhasilan penyampaian suatu pesan. Salah satunya adalah jenis font Sans Serif yang secara umum memberikan kesan modern, rapi, dan universal (Peate, 2018). Jenis font Sans Serif lebih mudah terbaca dengan jelas oleh target dalam jangka waktu yang singkat.

*Supporting graphic* adalah elemen penghias dan penjelas yang memiliki style yang sama dan/atau bentuk yang mirip dengan logo yang sudah dirancang sehingga terdapat kesinambungan antara keduanya dan terbentuk ciri khas dari sebuah *brand* (University of Colorado, 2021). Selain itu, *supporting graphic* berperan sebagai pembakuan visual dan ciri *brand* pada media komunikasi yang digunakan. Pemilihan media komunikasi meliputi alat korespondensi, alat publikasi dan promosi, bukti transaksi, hingga *merchandise* (University of Buffalo, 2020). Pada pemilihan media *merchandise* harus mempertimbangkan consumer journey dan touchpoint target konsumen.

*Visual identity* juga dapat dibuat melalui proses perancangan ulang identitas yang bertujuan untuk memperluas target konsumen (Aurani, 2021). Hal tersebut sudah dilakukan untuk *Happy Pilates dan Yoga House* di Sidoarjo. Proses perancangan ulang tersebut menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari 6 tahap, yaitu *emphatize, research, define, ideate, prototype, dan test*. Metode tersebut dapat dilakukan secara overlap atau tidak berurutan.

*Brand identity* adalah identitas sebuah merek yang bertujuan memberikan sebuah pesan atau makna kepada target konsumen. Tujuan *brand identity* adalah untuk mendukung perancangan *visual identity* agar menjangkau target konsumen (Nguyen, 2020). Dalam upaya mencapai tujuan tersebut diperlukan beberapa aspek yang perlu dipenuhi yaitu *marketing culture, manajerial hubungan dengan klien, visual identity, integrated marketing, dan brand personality* (Coleman, 2011).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perancangan *visual identity* Bliss Yoga Malang sangat diperlukan dan diharapkan menjadi solusi yang tepat untuk mengenalkan eksistensinya. Maka masalah yang dirumuskan adalah bagaimana merancang logo Bliss Yoga Malang sebagai *visual identity* beserta standarisasi penerapannya melalui media aplikatif. Berdasarkan rumusan masalah tersebut perancangan ini bertujuan untuk membuat dan menetapkan identitas Bliss Yoga Malang beserta standarisasi penerapannya melalui media aplikatif sebagai upaya mengenalkan kelas yoga baru.

## 2. Metode

Perancangan ini dilakukan mulai April – Oktober 2021. Proses perancangan *visual identity* sebagai upaya mengenalkan eksistensi Bliss Yoga Malang mengacu pada metode *Designing Brand Identity* dari Alina Wheeler (Wheeler, 2017) (Gambar 1). Berikut adalah sistematika perancangan tersebut:



**Gambar 1. Metode Designing Brand Identity (Wheeler, 2017)**

### 2.1 Conducting Research (Melakukan Riset)

Riset merupakan tahapan penting sebelum membuat sebuah logo. Riset yang dimaksud berupa pengumpulan data yang berkaitan dengan visi, misi, tujuan, alasan didirikan, target market, strategi pemasaran yang sudah digunakan, nilai dari objek penelitian, hingga target dalam 1-5 tahun ke depan. Pelaksanaannya dilakukan melalui pertemuan dengan informan yang berkaitan langsung dengan objek perancangan logo “Bliss Yoga Malang” baik secara *online* maupun *offline*. Pengumpulan data yang akurat diperlukan untuk mendukung proses perancangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk perancangan *visual identity* “Bliss Yoga Malang” adalah sebagai berikut:

#### *Observasi*

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan manusia dan obyek-obyek alam lainnya. Menurut (Sugiyono, 2017) digolongkan menjadi 3, yaitu observasi partisipasi, terus terang, dan tidak terstruktur. Sedangkan menurut (Qaddo, 2019) pelaksanaan observasi digolongkan menjadi 4, yaitu partisipasi penuh, partisipan sebagai pengamat, pengamat sebagai partisipan, dan pengamat penuh. Pada penelitian ini digunakan observasi partisipasi, terus terang, dan partisipan sebagai pengamat.

#### 1) Observasi Partisipasi

Pada observasi partisipasi, peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari dari objek yang diamati sebagai sumber data penelitian sehingga peneliti dapat memperoleh data yang lebih lengkap.

2) Observasi Terus Terang

Pada observasi ini peneliti melakukan pengumpulan data atas izin dan sudah diketahui oleh sumber data yang diteliti.

3) Observasi Partisipan sebagai Pengamat

Pada observasi ini peneliti ikut serta dalam kegiatan sehari-hari tanpa mengintervensi pihak lain sehingga perannya hanya sebatas pengamat.

*Wawancara*

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan manusia. Berdasarkan pelaksanaannya observasi digolongkan menjadi 3 golongan, yaitu wawancara terstruktur, semi-terstruktur, dan tidak terstruktur (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini digunakan wawancara semi-terstruktur melalui media daring. Pelaksanaan wawancara semi-terstruktur bertujuan untuk mencari tahu permasalahan secara lebih terbuka, dimana pendapat dan ide informan dipertimbangkan oleh peneliti dengan mendengarkan secara seksama dan mencatat apa yang disampaikan oleh informan. Wawancara dilakukan secara daring atau *online*.

*Dokumentasi*

Teknik pengumpulan data dokumentasi adalah metode yang melibatkan objek non manusia yaitu dokumen. Data yang dikumpulkan berupa dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental. Dokumen berbentuk tulisan mencakup catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, dan kebijakan. Sedangkan dokumen gambar mencakup foto dan sketsa (Sugiyono, 2017).

## **2.2 Clarifying Strategy (Klarifikasi atau Memperjelas Strategi)**

Klarifikasi atau memperjelas strategi merupakan tahapan memperjelas segmentasi, targeting, dan positioning. Data yang diklarifikasi terdiri dari 1) segmentasi (geografis, demografis, psikografis, dan behavioris), 2) *targeting*, dan 3) *positioning*. Selanjutnya data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode analisis 5W+1H (What, Where, When, Who, Why, How). Hasil analisis tersebut disusun menjadi brief desain yang selanjutnya digunakan sebagai pedoman dan instruksi dalam perancangan logo Bliss Yoga Malang pada tahap selanjutnya.

## **2.3 Designing Identity (Merancang Desain Identitas)**

Tahap ini bertujuan untuk membuat desain yang dapat mencerminkan karakter Bliss Yoga Malang. Aspek yang perlu diperhatikan pada proses perancangan identitas visual antara lain simbol, logotype, dan warna. Hasil rancangan *visual identity* dicoba pada media yang bervariasi seperti media cetak dan media *online* untuk melihat keterbacaan dan kejelasan. Kemudian logo yang sudah dirancang dipresentasikan ke pihak Bliss Yoga Malang.

## **2.4 Creating Touchpoints (Menentukan Touchpoint)**

Tahap ini bertujuan untuk menciptakan *visual identity* yang berkesinambungan pada semua media aplikasi sehingga terbentuk sebuah ciri khas atau signature. Media aplikasi yang bisa dibentuk terbagi menjadi beberapa kategori seperti, media promosi *online* maupun *offline*,

*signage*, produk, *packaging*, hingga *merchandise*. Pemilihan media aplikasi disesuaikan dengan kebutuhan dari Bliss Yoga Malang.

### 2.5 Managing Assets (Manajemen Aset)

Aset yang dimaksud pada perancangan ini adalah hasil designing identity dan creating touchpoints. Aset-aset tersebut disusun menjadi pedoman *Graphic Standard Manual (GSM)* yang berisi hasil perancangan dan elemen logo, sistem identitas, dan aplikasi dari *visual identity* yang dipresentasikan kepada pihak Bliss Yoga Malang. Semua pihak Bliss Yoga Malang, mulai dari pemilik hingga pegawai selanjutnya diharapkan dapat mengetahui, mengaplikasikan, dan berkomitmen dalam penggunaan *visual identity* yang baru. Kemudian *visual identity* tersebut bisa dirilis secara publik dalam implementasi real.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Conducting Research

Bliss Yoga Malang merupakan kelas yoga yang baru berdiri di awal tahun 2021. Lokasi Bliss Yoga ini terletak di Jl. Raya Terusan Dieng Kavling 4 Lantai 2 (Gambar 1). Sebagai upaya awal mengenalkan eksistensi Bliss Yoga Malang dibutuhkan sebuah identitas. Pemilik Bliss Yoga Malang belum memutuskan logo yang akan digunakan untuk jangka panjang. Pada ruko kelas yoga hanya terdapat *banner* penunjuk lokasi dengan ilustrasi simbol yang berkaitan dengan yoga. Gedung eksterior kelas yoga berwarna pink terang. Sedangkan interior kelas yoga berwarna coklat atau beige. Upaya promosi dari penyelenggaraan kelas yoga masih berupa *word of mouth*, banner pada lokasi, dan postingan pada Instagram sehingga member yang datang ke kelas rata-rata berjumlah 5-7 orang.



Gambar 2. Eksterior dan interior Kelas Bliss Yoga Malang

### 3.2. Clarifying Strategy

Berdasarkan hasil wawancara semi-terstruktur diketahui bahwa target konsumen Bliss Yoga Malang adalah perempuan berumur 17-35 tahun berdomisili di Kota Malang yang memiliki waktu luang dan keinginan untuk memulai hidup sehat dengan berolahraga ringan (Tabel 1).

**Tabel 1. Tabel Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning**

No.	Rubrik	Target
1.	Segmentasi Geografis Demografis Psikografis Behavioris	Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia Perempuan berusia 17-35 tahun Perempuan yang memiliki waktu luang untuk berolahraga Perempuan yang memiliki motivasi untuk memulai hidup sehat dengan berolahraga ringan, yaitu yoga, di waktu luang
2.	Targetting	Target konsumen utama adalah pelajar atau mahasiswa perempuan dan ibu rumah tangga muda dengan kisaran usia 17-30 tahun. Sedangkan, target konsumen sekunder merupakan ibu rumah tangga paruh baya dengan kisaran usia 31-35 tahun.
3.	Positioning	Posisi market dari Bliss Yoga Malang adalah kelas studio yoga khusus perempuan dengan gerakan utama Asthanga Yoga yang cocok untuk pemula. Biasanya pengajar sekaligus pemilik dari Bliss Yoga Malang memiliki ciri khas menggunakan hijab ketika mengajar.

Perencanaan strategi adalah teknik manajemen yang bertujuan untuk memudahkan pencapaian target agar lebih terarah, stabil, dan dapat berkembang. Strategi dapat dirumuskan dengan perencanaan untuk jangka pendek dan jangka panjang (Brito & Zapata, 2020). Berdasarkan hasil klasifikasi strategi maka untuk menentukan keperluan dan kemampuan proses perancangan telah dilakukan analisis lanjutan menggunakan metode analisis 5W+1H (Tabel 2). Hasil analisis 5W + 1H menunjukkan bahwa *visual identity* Bliss Yoga Malang yang dirancang meliputi logo, warna, tipografi dan *supporting graphic* dan akan direalisasikan di Kota Malang pada kuartal keempat tahun 2021, yaitu bulan Oktober-Desember. *Visual identity* yang dirancang juga disesuaikan dengan calon target konsumen perempuan berusia 17-35 tahun yang ingin memulai hidup sehat dengan berolahraga ringan. Perancangan *visual identity* Bliss Yoga perlu dilakukan untuk memberikan identitas agar menjadi pembeda dengan kelas yoga lainnya. Perancangan ini bertujuan untuk membentuk dan menetapkan *visual identity* Bliss Yoga Malang beserta standarisasi pengaplikasiannya sehingga ada pembeda dengan *brand* serupa.

**Tabel 2. Tabel Analisis 5W+1H**

No.	Analisis	Kesimpulan
1.	<b>What?</b> (Solusi apa yang cocok untuk permasalahan Bliss Yoga Malang?)	Perancangan <i>visual identity</i> Bliss Yoga Malang yang mencakup logo, warna, tipografi, dan <i>supergraphic</i>
2.	<b>Where?</b> (Dimana rancangan ini akan dibuat?)	Perancangan <i>visual identity</i> Bliss Yoga Malang akan direalisasikan Kota Malang
3.	<b>When?</b> (Kapan rancangan ini akan dibuat?)	Prediksi realisasi <i>visual identity</i> Bliss Yoga Malang adalah pada kuartal keempat tahun 2021, yaitu bulan Oktober hingga Desember.
4.	<b>Who?</b> (Siapa target konsumen dari rancangan ini?)	Secara umum target dari perancangan <i>visual identity</i> Bliss Yoga Malang adalah perempuan berumur 17-35 tahun yang memiliki keinginan dan waktu luang untuk berolahraga yoga
5.	<b>Why?</b> (Mengapa <i>visual identity</i> dipilih sebagai solusi permasalahan?)	<i>Visual identity</i> dapat memberikan identitas yang berbeda pada Bliss Yoga Malang sehingga dapat menjadi pembeda dengan kelas yoga lainnya
6.	<b>How?</b> (Bagaimana proses perancangan yang akan dilakukan?)	Penulis akan merancang <i>visual identity</i> Bliss Yoga Malang yang akan mencerminkan yoga itu sendiri serta visi dan misi dari pemilik

Berdasarkan hasil analisis harian anggota didapatkan informasi terkait waktu dan jenis aktivitas, benda-benda yang digunakan di setiap aktivitas serta jenis benda yang berpotensi digunakan sebagai media promosi (Tabel 3). Dari berbagai jenis benda yang dianggap berpotensi sebagai media promosi selanjutnya dipilih yang paling representatif dengan karakter Bliss Yoga, yaitu handuk, iklan sosial media, banner, x-banner, poster, kaos, dan *tumbler cup*. Media terpilih ini akan digunakan sebagai *touchpoint* dan selanjutnya dirancang sebagai media promosi hingga *merchandise*.

**Tabel 3. Consumer Journey**

Waktu	Aktifitas	Point of Contact	Media
04.00-05.00	Bangun tidur, mengecek hp dan medsos	Bantal, guling, spre, handphone, jam dinding	Wallpaper handphone, blast iklan sosmed
05.00-06.00	Ibadah dan membereskan tempat tidur	Sajadah, mukenah, kitab suci, selimut, penebah, spre, kasur	-
06.00-07.00	Sarapan dan mandi	Piring, mangkuk, sendok, garpu, gelas, handuk, cermin, baju, sisir	Piring, mangkuk, gelas, handuk, baju
07.00-08.00	Bersantai menonton tv atau browsing di hp	Hp, tv, kursi	Iklan tv, iklan sosmed, pop up notification
08.00-12.00	Kerja Freelance	Laptop, mouse, kabel, papan tulis, notepad, pena, pensil	Iklan sosmed, blast email, pop up web
12.00-13.00	Ibadah dan makan	Sajadah, mukenah, piring, mangkuk, sendok, garpu, gelas	Piring, mangkuk, gelas
13.00-15.00	Kerja Freelance	Laptop, mouse, kabel, papan tulis, notepad, pena, pensil	Iklan sosmed, blast email, pop up web
15.00-16.00	Bersiap berangkat menuju studio yoga	Kaos, training, gantungan kunci, motor, sandal, helm, sarung tangan, masker	Billboard, spanduk, xbanner, xbanner mini, poster, gantungan kunci
16.00-17.00	Yoga	Yoga mat, tumbler, handuk, belt	Xbanner, spanduk, poster, kaos, tumbler, handuk
17.00-18.00	Pulang dari studio yoga, mandi	Gantungan kunci, motor, sandal, helm, sarung tangan, masker, handuk, cermin, baju, sisir	Billboard, spanduk, xbanner, xbanner mini, poster, gantungan kunci
18.00-20.00	Makan malam, bercengkerama dengan keluarga atau menyulam	Piring, mangkuk, sendok, garpu, gelas, meja makan, kursi, kain, benang, midangan	Piring, mangkuk, gelas
20.00-22.00	Mengerjakan skripsi	Laptop, buku, notepad, pena, papan tulis	Iklan sosmed, blast email, pop up web
23.00-00.00	Membersihkan wajah dan memakai skincare malam	Cermin, handuk, sabun muka, toner, krim, kapas	-
00.00-04.00	Tidur	Bantal, guling, selimut, spre, kasur	-

Memahami pengalaman pelanggan (*customer*) dan aktivitas harian pelanggan (*customer journey*) dari waktu ke waktu sangat penting. Umumnya pelanggan memiliki interaksi sosial dengan *brand* melalui berbagai titik kontak di berbagai media (Lemon & Verhoef, 2016).

Consumer journey bertujuan untuk memahami konsumen lebih jauh sehingga dapat memberikan atau memenuhi keperluan konsumen lebih tepat (Optimizely Team, 2021).

### 3.3. Designing Identity

*Visual identity* adalah kumpulan dari berbagai elemen (grafik, tipografi, dan jenis lainnya) beserta pedoman penggunaannya, yang ditetapkan dalam buku identitas (Wrona, 2015). *Visual identity* perlu dirancang secara profesional dengan mempertimbangkan berbagai solusi sebelum menentukan pilihan yang tepat. Hal ini disebabkan karena hasil rancangan akan disalin ribuan atau bahkan jutaan kali dan memiliki siklus hidup yang panjang. Karena lingkungan kita sangat jenuh secara visual, maka sangat penting untuk memilih solusi yang tepat dan orisinal — sederhana, berani, mudah diingat, dan harus mencerminkan esensi karakter brand. Selain itu, *visual identity* harus sesuai untuk berbagai platform media dan berbagai aplikasi (Wrona, 2015). Menurut (Ritchie, 2021) dalam membuat *visual identity* yang baik perlu mempertimbangkan beberapa hal berikut:

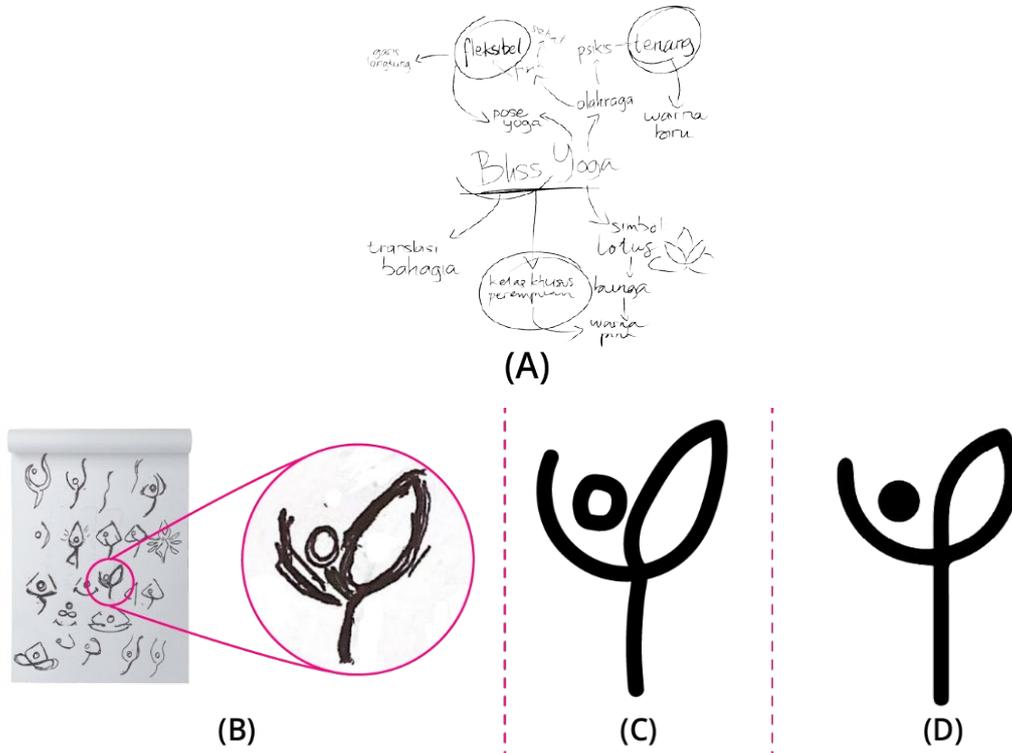
- Berbeda: Unik dan menonjol
- Mudah diingat: membuat kesan.
- *Scalable*: mempertimbangkan peluang tumbuhnya *brand* yang sedang dirancang, apakah akan bercabang menjadi produk, layanan, atau bahkan korporat baru. Perlu diingat bahwa desain yang dirancang tidak hanya untuk satu hari ini tetapi untuk masa yang berkelanjutan.
- Fleksibel: dapat diaplikasikan di berbagai media, seperti web, cetak, dll.
- Kohesif: Setiap bagian bekerja sama untuk menjaga konten tetap konsisten

Logo merupakan daya tarik yang bergantung pada logika atau akal. Logo seringkali bergantung pada penggunaan penalaran induktif atau deduktif (Purdue Online Writing Lab, 2021). Penalaran induktif dilakukan dengan mengambil kasus atau fakta tertentu yang representatif dan kemudian menarik generalisasi atau kesimpulan dari kasus atau fakta tersebut. Penalaran induktif harus didasarkan pada cukup banyak bukti yang dapat diandalkan. Sedangkan penalaran deduktif dimulai dengan generalisasi dan kemudian menerapkannya pada kasus tertentu. Generalisasi harus didasarkan pada bukti yang dapat diandalkan dalam jumlah yang cukup.

Karena logo sebagai dasar *visual identity* maka logo harus efektif dalam memenuhi tujuan komunikasi, mencerminkan posisi brand, unik, dapat melindungi visibilitas dan dampaknya pada semua materi yang digunakan serta dapat tetap tahan terhadap perubahan trend (Levanier, 2020). Beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam membuat logo adalah: 1) Membuat desain hitam-putih terlebih dahulu untuk memastikan desain berdiri sendiri (tanpa pengaruh warna), 2) memastikan desain logo berfungsi untuk web dan cetak, dan 3) menguji apakah logo akan tetap tampak baik pada ukuran kecil (Ritchie, 2021).

Proses perancangan logo Bliss Yoga Malang diawali dengan proses *brainstorming* (Gambar 3A). Pada proses ini dilakukan *mind mapping* mengenai Bliss Yoga Malang sehingga terbentuk kata kunci yang dapat merepresentasikan Bliss Yoga Malang. Kata kunci tersebut adalah perempuan, tenang, dan fleksibel. Selanjutnya kata kunci tersebut dikembangkan melalui proses *thumbnail* yang berfokus pada eksplorasi bentuk (Gambar 3B). Bentuk yang dikembangkan berasal dari salah satu pose yoga yaitu Natarajasana atau Dancer Pose karena pose tersebut terlihat seimbang dan fleksibel yang sesuai dengan kata kunci dan prinsip

desain. Berdasarkan hasil eksplorasi variasi bentuk dipilih satu bentuk yang dibuat ulang secara digital menjadi *rough sketch* (Gambar 3C) kemudian disempurnakan menggunakan garis imajiner sebagai *grid* atau garis bantu hingga terbentuk sebuah simbol atau ikon hitam-putih yang berperan sebagai *logogram* (Gambar 3D).



**Gambar 3. Proses Perancangan Logogram. A. Brainstorming dengan Mind Mapping, B. Thumbnail, C. Rough Sketch, D. Simbol/Ikon/Logogram**

Setelah *logogram* terpilih, proses perancangan dilanjutkan dengan membuat *logotype* yang berasal dari font Nunito yang termasuk kategori font Sans Serif (Gambar 4). Font jenis Sans Serif ini memberikan kesan universal, modern, dan rapi (Peate, 2018). Tidak hanya itu, ujung dari setiap hurufnya yang tumpul atau rounded memberikan kesan fleksibel yang selaras dengan *logogram*. Selain kesan visual yang sesuai dengan karakter yang ingin disampaikan Bliss Yoga Malang, tingkat kejelasan dan keterbacaan juga menjadi pertimbangan dipilihnya font ini.

Font  
Nunito

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789  
? ! , < > " ' : :

Extra Light | Extra Light Italic | Light | Light Italic |  
Regular | Italic | Semibold | Semibold Italic | Bold |  
Bold Italic | Extra Bold | Extra Bold Italic | Black |  
Black Italic

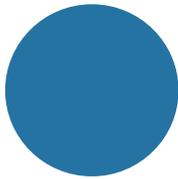
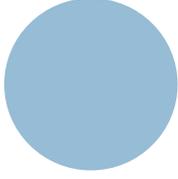
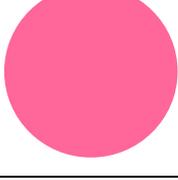
**Gambar 4. Font Nunito Sebagai Logotype Bliss Yoga Malang**

Setelah *logogram* dan *logotype* terbentuk, keduanya disusun agar dapat menjadi satu kesatuan logo. Logo Bliss Yoga Malang termasuk *lettermark* dan *picture mark*. Warna yang dipilih untuk melengkapi logo adalah warna biru dan pink. Warna biru yang berasal dari

warna air, tempat bunga teratai tumbuh, dipilih untuk memberikan kesan ketenangan dan kestabilan. Selain itu, warna biru dapat memicu konsentrasi seseorang (Kurt & Osueke, 2014). Sedangkan warna pink yang berasal dari salah satu jenis bunga teratai, dipilih untuk memberikan kesan feminin (Vatral, 2018). Kesan feminin ditonjolkan pada logo karena menyesuaikan target konsumen yaitu perempuan.

Warna biru dan pink tua digunakan sebagai pewarnaan logogram, sedangkan warna biru dan pink muda digunakan untuk perancangan *touchpoint* di tahap selanjutnya. Penetapan kode warna yang digunakan meliputi RGB dan CMYK (Tabel 4). Tujuan penerapan kode warna adalah untuk menjaga konsistensi warna utamanya dalam penerapan logo yang meliputi beragam media. Mulai media berbasis cetak ukuran besar dan kecil yang menggunakan kode warna CMYK hingga media berbasis digital yang menggunakan kode warna RGB.

**Tabel 4. Penetapan Kode Warna Palet Utama**

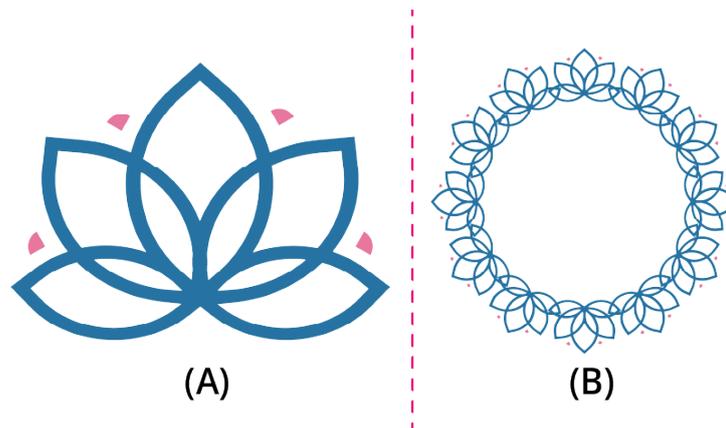
Palet Warna	RGB	CMYK
	Red: 38, Green: 115, Blue: 163	Cyan: 89, Magenta: 39, Yellow: 10, Black: 2
	Red: 155, Green: 183, Blue: 213	Cyan: 41, Magenta: 13, Yellow: 3, Black: 0
	Red: 25, Green: 102, Blue: 153	Cyan: 2, Magenta: 61, Yellow: 13, Black: 0
	Red: 250, Green: 226, Blue: 240	Cyan: 3, Magenta: 19, Yellow: 4, Black: 0

Filosofi logo yang dirancang berasal dari salah satu pose yoga yaitu Natarajasana atau Dancer Pose (Gambar 5A). Pose ini memiliki filosofi bahwa apa yang terjadi di dunia akan mengalami perubahan. Untuk melakukan pose ini diperlukan keseimbangan, kelenturan, dan konsentrasi. Pose ini dipilih karena bentuknya yang unik dan jarang digunakan pada logogram kelas yoga. Secara visual pose ini juga menampilkan kelenturan yang sesuai dengan kata kunci fleksibel dari proses mind mapping (Gambar 2A). Selain itu, pose ini juga menyerupai bentuk huruf Y (Gambar 5B) yang dapat menggantikan huruf Y pada penulisan kata “Yoga”.



**Gambar 5. Bentuk Dasar dari Filosofi Logo. A. Pose Natarajana, B. Huruf Y**

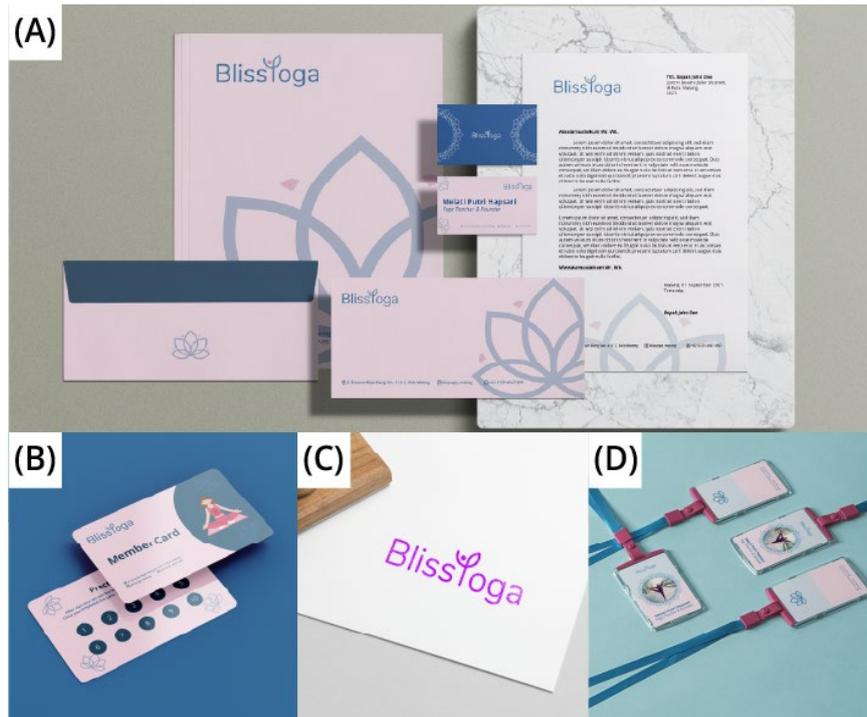
Setelah logo, warna, dan tipografi selesai dirancang dilanjutkan dengan perancangan *supporting graphic*. Bentuk dasar *supporting graphic* berasal dari bunga lotus atau teratai yang ada pada sejarah yoga. *Supporting graphic* yang dirancang memiliki variasi komposisi berupa bunga teratai mekar tunggal (Gambar 6A) dan bunga teratai mekar yang melingkar (Gambar 6B).



**Gambar 6. Supporting Graphic. A. Bunga Teratai Mekar, B. Bunga Teratai Melingkar**

### 3.4. Creating Touchpoints

*Touchpoint* merupakan sebuah media yang mengalami kontak langsung dengan konsumen yang berperan sebagai gerbang utama konsumen mengenali sebuah brand sejak sebelum, ketika, hingga setelah membeli produk atau menggunakan jasa sebuah brand (SurveyMonkey, t.t.). Tujuan adanya *touchpoint* akan tercapai dengan penyelarasan elemen visual atau visual identity sebuah brand. Penyelarasan elemen visual dapat dilakukan dengan mengaplikasikan dan implementasi logo dan *supporting graphic* pada *touchpoint*. Pada tahap *creating touchpoint* ini dijelaskan dan disisipkan contoh penggunaan logo dan *supporting graphic* pada *touchpoint* agar tercipta kesatuan dan kesinambungan identitas visual Bliss Yoga Malang dari berbagai media komunikasi. Media komunikasi yang difokuskan terbagi menjadi 3 kategori, yaitu *stationery set*, *promotion media set*, dan *merchandise set*. *Stationery set* berisi media komunikasi yang berkaitan dengan kebutuhan administrasi dan surat-menyurat seperti kop surat, amplop, stempel, kartu nama, ID card, dan member card (Gambar 7).



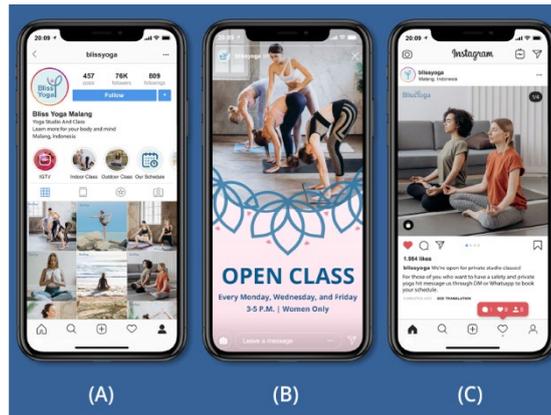
**Gambar 7. Stationery Set Bliss Yoga Malang A. Kop Surat, Kartu Nama, Amplop C4 dan DL, B. Member Card, C. Stempel, D. ID Card**

Pada *promotion media set* ada beberapa rancangan penggunaan media promosi *offline* maupun *online* yang akan digunakan Bliss Yoga Malang, Media promosi *offline* adalah media promosi berbasis cetak yang terbagi menjadi dua kategori yaitu cetak ukuran kecil dan besar. Pada media promosi telah digunakan beragam foto yang didapatkan melalui penyedia stok foto berlisensi *public domain* seperti *pexels.com* dan *unsplash.com*. foto dari *pexels.com* menggunakan hasil foto milik Elina Fairytale, Vlada Karpovic, Mikhail Nilov, dan Natalie. Sedangkan dari *unsplash.com* menggunakan foto milik Elena Kloppenburg dan Sonnie Hiles.

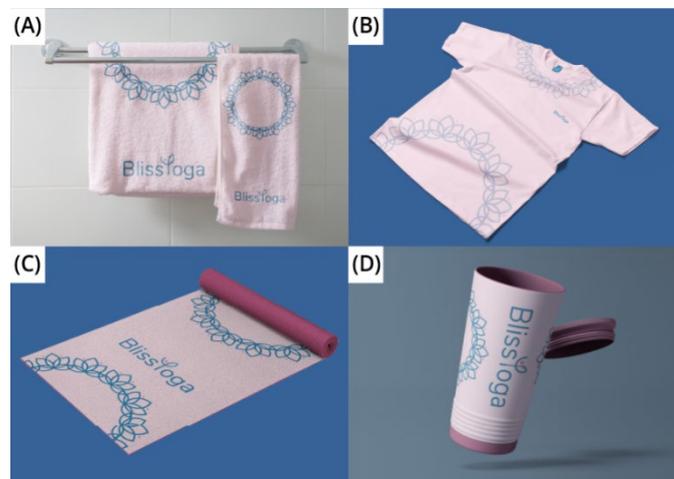
Media promosi cetak ukuran kecil berupa poster dan brosur yang ukurannya berkisar antara A5-A3 (Gambar 8A). Sedangkan untuk media promosi cetak ukuran besar seperti banner horizontal dan vertikal atau x-banner memiliki ukuran 2x1 meter dan 30x90 meter (Gambar 8B).



**Gambar 8. Media Promosi Cetak. A. Ukuran kecil, B. Ukuran besar**



Gambar 9. Media Promosi Online Instagram A. Profil, B. Story, C. Feed



Gambar 10. Merchandise Set A. Handuk, B. T-Shirt, C. Yoga Mat, D. Tumbler Cup

Media promosi *online* difokuskan melalui Instagram (Gambar 7). Media *story* dan *post feed* di Instagram memiliki rasio ukuran yang berbeda sehingga perlu penyesuaian ukuran pada desain. Pada *story*, ukuran desain yang diperlukan adalah 1920x1080 pixel (16:9). Fitur yang ada di *story* cukup beragam, mulai dari kuis, polling, kolom tanya jawab, hingga penyematan tautan. Dengan adanya fitur tersebut, *story* dapat digunakan untuk membangun interaksi dengan pengikut melalui mini kuis, polling, maupun tanya jawab. Namun *story* memiliki kekurangan yaitu setiap unggahan hanya memiliki durasi 15 detik dan hanya bertahan 24 jam ke depan. Alternatif untuk memberikan informasi jangka panjang dilakukan melalui *post feed* Instagram. *Post feed* desain atau foto yang diunggah ada 2 macam ukuran yaitu 1320x1080 pixel (4:5) dan 1080x1080 pixel (1:1) dan 1920x1080 pixel untuk video (16:9). Video yang diunggah pada *post feed* memiliki batas durasi mulai dari 1 menit hingga 7 menit. Fitur yang dimiliki adalah membuat *caption*, memberikan tagar, dan adanya kolom komentar. Konten *post feed* difokuskan pada dokumentasi kegiatan kelas, informasi mengenai kelas, serta informasi dan tips mengenai yoga. Pada konten *feed* akan dilakukan pembaruan *template* desain seperti penggunaan *supporting graphic*, *frame* dan *style* desain setiap 3 bulan sekali agar tampilan *feed* tidak kaku.

*Merchandise set* seringkali dikategorikan sebagai souvenir sebuah *brand*. Fungsi lain dibentuknya *merchandise* diharapkan dapat sebagai penunjang kegiatan di Bliss Yoga Malang dan mendekatkan target konsumen ke Bliss Yoga Malang secara emosional. *Merchandise* yang

dirancang dipilih berdasarkan *consumer journey* dari anggota Bliss Yoga Malang. *Merchandise set* tersebut antara lain *yoga mat*, handuk, *t-shirt*, dan *tumbler cup* (Gambar 8).

Menurut (Kim & Sullivan, 2019) untuk menjadi lebih kompetitif, pendekatan branding secara emosional dapat digunakan sebagai cara untuk melibatkan klien dalam mengatasi tren yang berkembang dari konsumen yang mencari hubungan emosional dengan sebuah merek. Meskipun teknis merek seperti atribut produk, fitur, dan fakta mungkin tidak dapat diingat namun perasaan dan pengalaman pribadi dapat membentuk penilaian konsumen terhadap merek dengan lebih baik.

### 3.5 Managing Asset

Proses *managing asset* difasilitasi dengan *Graphic Standard Manual* yang berisi pedoman mengenai penggunaan logo, *supporting graphic*, beserta aplikasi dan implementasinya pada media komunikasi visual (Gambar 9). Buku pedoman ini dimaksudkan sebagai pelengkap atau pendukung logo yang sudah dirancang.



**Gambar 11. Buku Graphic Standard Manual Bliss yoga Malang**

**Tabel 5. Pembagian Kewenangan Akses Aset dan Distribusinya**

Akses	Aset & Touchpoint	Distribusi
Internal	Buku Pedoman Graphic Standard Manual	Bliss Yoga Malang serta agensi/studio desain/desainer yang bekerja sama untuk membuat konten promosi
	Stationary Set: Kop Surat, Amplop C4 dan DL, Stempel, ID Card	Pihak Bliss Yoga Malang
Eksternal	Stationary Set: Kartu Nama	Umum, dibagikan secara gratis
	Stationary Set: Member Card	Keanggotaan
	Promotion Set: Poster, Brosur	Umum, dibagikan secara gratis
	Promotion Set: Banner Horizontal, X-Banner	Umum, dapat ditemui pada studio yoga
	Promotion Set: Instagram Feed & Story	Umum, dapat diakses melalui sosial media
	Merchandise: Yoga Mat, T-Shirt, Tumbler, Handuk	Penjualan, hadiah pada sebuah event

Beberapa bentuk aset yang telah dirancang selanjutnya didistribusikan untuk kalangan internal dan eksternal. Kewenangan akses serta distribusi setiap aset dan *touchpoint* yang sudah dirancang (Tabel 5) kemudian disosialisasikan kepada pihak Bliss Yoga agar dapat menjaga dan mengaplikasikan rancangan desain dalam jangka waktu panjang. Aset dan *touchpoint* yang hanya dapat diakses oleh pihak internal seperti *stationary set* didistribusikan hanya untuk pihak Bliss Yoga Malang, utamanya pada bagian yang mengurus korespondensi dan administrasi. Sedangkan buku pedoman *Graphic Standard Manual* untuk selain untuk pihak internal yaitu pihak Bliss Yoga Malang juga untuk agensi, studio desain, atau desainer

yang bekerja sama dalam pembuatan konten promosi. Pada aset dan *touchpoint* dengan akses eksternal memiliki distribusi yang bervariasi.

Aset dan *touchpoint* eksternal memiliki kebutuhan distribusi yang beragam, mulai dari distribusi umum yang dapat dibagikan secara gratis yaitu kartu nama, poster, dan brosur, distribusi umum yang dapat ditemui di kelas yoga yaitu banner horizontal dan x-banner atau banner vertikal, distribusi umum melalui sosial media yaitu Instagram post feed dan story, distribusi melalui keanggotaan pada member card, dan distribusi melalui penjualan dan hadiah untuk merchandise set yang terdiri dari yoga mat, t-shirt, tumbler, dan handuk.

*Visual identity* yang terdiri dari logo, warna, tipografi, dan *supporting graphic* dapat diperoleh dengan metode yang berbeda yaitu *Design Thinking* dan *Designing Brand Identity*. Tujuan *visual identity* dibentuk juga bisa berbeda, yakni sebagai perancangan identitas baru sebagai upaya pengenalan seperti halnya pada perancangan ini dan perancangan ulang sebuah identitas sebagai upaya memperluas target konsumen (Aurani, 2021).

#### 4. Simpulan

Simpulan yang dapat dijabarkan dari penelitian ini adalah bahwa Perancangan *visual identity* sebagai upaya mengenalkan eksistensi Bliss Yoga Malang menggunakan metode Alina Wheeler yang terbagi menjadi 5 tahap, yaitu *conducting research, clarifying strategy, designing identity, creating touchpoints*, dan *managing asset* telah menghasilkan logo, warna, tipografi, *supporting graphic*, penetapan *touchpoint*, dan *Graphic Standard Manual*. Buku pedoman tersebut bertujuan untuk menciptakan sebuah rancangan yang dapat menetapkan identitas dan merepresentasikan Bliss Yoga Malang. Hasil rancangan *visual identity* ini diharapkan dapat lebih mengenalkan keberadaan Bliss Yoga di Malang dengan segmentasi pelanggan khusus dalam hal gender, usia dan penampilan (hijab).

#### Daftar Rujukan

- Aurani, M. (2021). *Perancangan ulang identitas visual untuk Happy Pilates and Yoga House di Sidoarjo* (Undergraduate thesis, Politeknik Negeri Jakarta, Jakarta). Retrieved from <https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/4137>
- Abednego, V. A. (2018). *Visual identity vs brand identity*. Retrieved from <https://binus.ac.id/malang/2018/12/visual-identity-vs-brand-identity/>
- Brito, A. E. P., & Zapata, M I. B. (2020). Strategic planning as an important factor in business management. *Academic Research*, 6(8), 99–106. doi: <https://doi.org/10.32861/bmer.68.99.106>
- Coleman, D. (2011). *Service brand identity: Definition, measurement, dimensionality and influence on brand performance* (Doctoral dissertation, University of Birmingham, Birmingham, United Kingdom). Retrieved from <https://etheses.bham.ac.uk/id/eprint/562>
- Damaledo, Y. D. (2020, September 11). Daftar olahraga yang jadi tren selama adaptasi kebiasaan baru. *Tirto.id*. Retrieved from <https://tirto.id/daftar-olahraga-yang-jadi-tren-selama-adaptasi-kebiasaan-baru-f4cM>
- Kim, Y-K., & Sullivan, P. (2019). Emotional branding speaks to consumers' heart: The case of fashion brands. *Fashion and Textiles*, 6(2). doi: <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s40691-018-0164-y>
- Kurt, S., & Osueke, K. (2014). The effects of color on the moods of college students. *SAGE Open*, 4(1). doi: <https://doi.org/10.1177/2158244014525423>
- Lemon, K. N., & Verhoef, P. C. (2016). Understanding customer experience throughout the customer journey. *Journal of Marketing*, 80, 69–96. doi: <https://doi.org/https://doi.org/10.1509/jm.15.0420>

- Levanier, J. (2020). Visual identity: Everything you need to know about this essential aspect of branding. *99designs*. Retrieved from <https://99designs.com/blog/logo-branding/visual-identity/>
- Morioka, N., Adams, S., & Stone, T. (2006). *Logo design workbook: A Hands-on guide to creating logos*. Massachusetts: Rockport Publishers.
- Nguyen, M. (2020). *Creating visual identity and brand guidelines to achieve consistency in brand experience – Case Kokonat* (Undergraduate thesis, Haaga-Helia University of Applied Science, Helsinki, Finland). Retrieved from <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/338898/>
- Optimizely Team. (2021, October 8). Customer journey mapping: A brand experience-focused guide. *Optimizely*. Retrieved from <https://www.optimizely.com/insights/blog/customer-journey-mapping-a-brand-experience-focused-guide/>
- Peate, S. (2018). Finding your “type”: Font psychology and typography inspiration in logo design. *Fabrik*. Retrieved from <https://fabrikbrands.com/font-psychology-and-typography-inspiration-in-logo-design/>
- Purdue Online Writing Lab. (2021). *Using rhetorical strategies for persuasion*. Retrieved from [https://owl.purdue.edu/owl/general\\_writing/academic\\_writing/establishing\\_arguments/rhetorical\\_strategies.html](https://owl.purdue.edu/owl/general_writing/academic_writing/establishing_arguments/rhetorical_strategies.html)
- Qaddo, M. (2019). *Participant observation as research methodology: Assessing the validity of qualitative observational data as research tools*. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/334726309\\_Participant\\_Observation\\_as\\_Research\\_Methodology\\_Assessing\\_the\\_Validity\\_of\\_Qualitative\\_Observational\\_Data\\_as\\_Research\\_Tools](https://www.researchgate.net/publication/334726309_Participant_Observation_as_Research_Methodology_Assessing_the_Validity_of_Qualitative_Observational_Data_as_Research_Tools)
- Ritchie, J. (2021). Free visual identity checklist (with design tips, tools, and more). *Column Five*. Retrieved from <https://www.columnfivemedia.com/everything-to-include-visual-identity/>
- Rustan, S. (2013). *Mendesain LOGO*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana dasar seni dan desain* (1st ed.). Yogyakarta: Jalasutra.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian: Kualitatif, kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- SurveyMonkey. (n.d.). *How to identify your customer touchpoints*. Retrieved from <https://www.surveymonkey.com/mp/identify-customer-touchpoints/>
- University of Buffalo. (2020). *Supporting graphic*. Retrieved from <https://www.buffalo.edu/brand/creative/graphic-elements/Supporting-Graphics.html>
- University of Colorado. (2021). *Supporting graphics*. Retrieved from <https://www.ucdenver.edu/offices/ucomm/brand-old/visual-identity/supporting-graphics>
- Vatral, M. (2018). *The current role of color psychology in the practice of gender marketing* (Undergraduate honors thesis, University of North Georgia, United States). Retrieved from [https://digitalcommons.northgeorgia.edu/honors\\_theses/38](https://digitalcommons.northgeorgia.edu/honors_theses/38)
- Wheeler, A. (2017). *Designing brand identity: An essential guide for the whole branding team* (5th ed.). Hoboken: Wiley.
- Wrona, K. (2015). Visual identity and rebranding. *MINIB*, 16(2), 91–119. doi: <https://doi.org/10.14611/minib.16.02.2015.06>

## The Existence of Female Protagonist in Novel *Sitayana* by Cok Sawitri

### Eksistensi Tokoh Utama Perempuan dalam Novel *Sitayana* Karya Cok Sawitri

Deshinta Tungga Devi, Azizatul Zahro’\*

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

\*Penulis korespondensi, Surel: azizatul.zahro.fs@um.ac.id

Paper received: 24-12-2021; revised: 17-1-2022; accepted: 4-2-2022

#### Abstract

Literary works provide a picture of social reality besides. They contain values that foster positive benefits. Literary works with a feminist perspective present a woman's perspective in her struggle to get an equal position with men. The theory used in this research is feminist existentialism. The approach used in this study is qualitative whereas the method is text study. This research was conducted to determine the form and the strategies carried out by the main female characters in fighting for her existence. The results of this study indicate that, in achieving her existence the female protagonist through an objectification process caused by the patriarchy. Self-subjectification is achieved through resistance. Resistance is carried out by redefining oneself through a process of decision-making and action-taking. The struggle by the female protagonist in achieving her existence is carried out through strategies in the form of work activities and intellectual activities. Work activities are carried out to actively determine the female protagonist's fate. Intellectual activity is carried out to reverse the position from an object into the subject. Structural patriarchy caused difficulties in achieving social transformation, therefore the female protagonist leave for the sake of her existence.

**Keywords:** existence; woman; feminist existentialism

#### Abstract

Karya sastra turut menyediakan gambaran realitas sosial. Karya sastra mengandung nilai-nilai yang dapat menumbuhkan manfaat positif. Karya sastra berperspektif feminis menghadirkan cara pandang perempuan terutama dalam perjuangannya untuk mendapatkan kedudukan yang setara dengan laki-laki. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah feminis eksistensialisme. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kajian teks. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui wujud dan strategi yang dilakukan oleh tokoh utama perempuan dalam memperjuangkan eksistensinya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam memperjuangkan eksistensinya tokoh utama perempuan terlebih dahulu melalui proses objektifikasi yang dilatarbelakangi oleh keberadaan budaya patriarki. Kemudian, subjektifikasi diri diraih dengan melakukan perlawanan. Perlawanan dilakukan dengan redefinisi diri melalui proses pengambilan keputusan dan pengambilan tindakan. Perjuangan oleh tokoh utama perempuan dalam meraih eksistensinya dilakukan melalui strategi berupa aktivitas bekerja dan aktivitas intelektual. Aktivitas bekerja dilakukan agar tokoh utama perempuan dapat menentukan nasibnya secara aktif. Aktivitas intelektual dilakukan demi membalikkan posisi objek menjadi subjek. Transformasi sosial sulit diraih akibat adanya budaya patriarki yang bersifat struktural menyebabkan tokoh utama perempuan pergi demi keberlangsungan eksistensinya.

**Kata kunci:** eksistensi; perempuan; feminis eksistensialisme

### 1. Pendahuluan

Karya sastra tidak hanya memiliki unsur estetika yang dominan. Kehadiran unsur estetika dalam karya sastra turut disertai dengan adanya berbagai nilai-nilai kehidupan. Bagi

anak dan orang dewasa, sastra berada pada wilayah yang meliputi kehidupan dengan dengan seluruh perasaan, pikiran, dan wawasan kehidupan (Anafiah, 2014). Selain itu, karya sastra turut menyediakan gambaran realitas sosial sehingga dapat dikatakan bahwa karya sastra merupakan salah satu media dalam menjembatani pembaca untuk mempelajari dan memahami wawasan mengenai kehidupan. Berbagai perspektif yang dihadirkan penulis dalam suatu karya sastra menuntun pembaca untuk mengesampingkan perspektif pribadi hingga pembaca terlatih untuk melihat dunia melalui sudut pandang orang lain dengan latar belakang yang berbeda. Dengan demikian, pembaca diajak untuk mengerahkan empati dan hati nuraninya dalam menyelami suatu karya sastra.

Teeuw (2017) dalam bukunya yang berjudul "*Sastra dan Ilmu Sastra; Pengantar Teori Sastra*" menyatakan bahwa, karya sastra sebagai bacaan yang bernilai berperan dalam menumbuhkan manfaat positif bagi kehidupan bermasyarakat termasuk di dalamnya membangun peradaban manusia sebagaimana yang dikatakan Horatius, "*dulce et utile*" bahwa sastra harus menghibur dan bermanfaat. Karya sastra yang dianggap memiliki berbagai manfaat termasuk di dalamnya berperan menumbuhkan nilai-nilai dalam pendidikan karakter menjadikannya sebagai salah satu hal yang wajib hadir dalam dunia pendidikan Indonesia. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 42 Pasal 17 Ayat Tahun 2018 tentang kebijakan nasional kebahasaan dan kesastraan dinyatakan bahwa pengajaran sastra dilakukan melalui pendidikan bahasa Indonesia (Kemendikbud, 2018). Peraturan permendikbud tersebut menguatkan anggapan mengenai pentingnya pembacaan sastra terutama dalam pembentukan karakter siswa.

Meskipun demikian, beberapa penelitian menunjukkan penurunan popularitas sastra khususnya sastra Indonesia. Sastra Indonesia menunjukkan penurunan popularitas khususnya di kalangan pelajar. Hal ini diungkapkan kemendikbud dalam Seminar Antarbangsa Kesastraan Asia Tenggara (SAKAT) pada tahun 2017 yang menunjukkan adanya ketimpangan minat antara sastra asing dan sastra Indonesia (JPNN.com, 2017). Pada tahun berikutnya, yaitu pada tahun 2018 Lembaga Survei Indonesia (LSI) merilis hasil survei yang menunjukkan bahwa jumlah pembaca sastra di Indonesia hanya 6,2 persen (Fazli, 2018). Oleh karena itu, pembelajaran sastra di sekolah harus dimaksimalkan. Mengingat pertemuan serius pertama dengan sastra terjadi di sekolah. Selain itu, bisa jadi pembelajaran sastra di sekolah merupakan satu-satunya tempat bagi siswa untuk bisa mengakses karya sastra secara cuma-cuma. Sebagai langkah untuk memaksimalkan pembelajaran sastra di sekolah, maka pemilihan karya sastra sebagai bahan bacaan siswa perlu diperhatikan. Karya sastra yang dijadikan bahan bacaan bagi siswa haruslah berkualitas secara estetis dan etis. Karya sastra yang dihadirkan harus mengandung nilai-nilai yang dapat mengarahkan peserta didik menjadi manusia yang baik selaras dengan nilai-nilai dalam pendidikan berkarakter.

*Sitayana* dipilih karena adanya muatan nilai karakter yang kuat. Sita sebagai tokoh utama menunjukkan adanya progress dalam perkembangan karakternya. Selayaknya permasalahan dalam kehidupan, perkembangan karakter tokoh utama dalam novel tersebut tidak serta merta terjadi tanpa kendala dan upaya yang dilakukan tokoh utama. *Sitayana* menjelaskan secara kompleks bagaimana seorang perempuan dapat terkungkung dalam situasi sosial dengan pilihan yang terbatas. Novel *Sitayana* pertama kali diterbitkan oleh PT Gramedia Pustaka Utama, novel yang peneliti gunakan merupakan cetakan pertama yang dicetak pada Juni 2019 dengan 359 jumlah halaman. Melalui garis besar tersebut penelitian

dengan perspektif feminis pun dipilih sebagai sarana untuk mawadahi perspektif tokoh utama perempuan dalam novel *Sitayana*.

Inti tujuan feminisme adalah meningkatkan kedudukan dan derajat perempuan agar sama ataupun sejajar dengan kedudukan maupun derajat laki-laki (Djajanegara, 2000). Melalui tujuan tersebut pula, beragam analisis mengenai penyebab, pelaku dari penindasan perempuan ditawarkan oleh feminisme (Humm, 2002). Lebih lanjut, kajian feminis yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian feminis eksistensialisme. Feminis ekesistensialisme muncul dari penggabungan pemikiran eksistensialisme oleh Jean-Paul Sartre dengan feminis. Simone de Beauvoir sebagai Ibu feminis eksistensialisme dalam bukunya yang berjudul "*The Second Sex*" berpendapat bahwa perempuan adalah *Sang Liyan* sedangkan laki-laki adalah *Sang Diri*. Laki-laki tidak lain adalah sang subjek, sang absolut sedangkan perempuan berpredikat sebagai *Sosok yang lain* (Beauvoir, 2019). Dengan kata lain, terdapat hubungan subjek-objek dalam relasi laki-laki dan perempuan. Hubungan tersebut tentunya membawa ketimpangan di antara keduanya di mana subordinasi perempuan terjadi agar laki-laki berdiri sebagai pihak dominan.

Penelitian relevan pernah dilakukan oleh Iis Setyawati dengan berjudul "*Dekonstruksi Tokoh dalam Novel Sitayana Karya Cok Sawitri (Kajian Dekonstruksi Jacques Derrida)*". Penelitian tersebut menggunakan kajian teori dekonstruksi Jacques Derrida dengan hasil penelitian yang menunjukkan kontradiksi antara novel *Sitayana* karya Cok Sawitri dengan novel *Ramayana* karya Nyoman S. Pendet. Selain itu, terdapat makna terpinggirkan yang tidak biasa diperlihatkan oleh kisah *Ramayana*. Tokoh dalam novel *Sitayana* menampilkan kontradiksi dengan kisah *Ramayana* dalam hal penolakan Sita atas sikap kerajaan yang bersifat patriarki, sikap Rama yang tidak tampak seperti kesatria, serta Sita dan Rawana yang saling mencintai. Kemudian, penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Afriza Putri Febryani dan Heny Subandiyah dengan judul "*Nilai Didaktik dalam Novel Sitayana Karya Cok Sawitri: Perspektif Diane Tillman*". Penelitian tersebut menggunakan pendekatan sosiologi sastra dengan teori didaktik Diane Tillman. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya 12 nilai didaktik pada novel *Sitayana* dengan kejujuran sebagai nilai yang paling dominan.

Penelitian ini menawarkan kebaruan pada subjek penelitian yang sama, yaitu novel *Sitayana* karya Cok Sawitri. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori feminis eksistensialisme *Simone de Beauvoir* untuk mawadahi perspektif perempuan khususnya tokoh utama dalam novel *Sitayana* karya Cok Sawitri yang memperjuangkan eksistensinya pada kungkungan budaya patriarki. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mengetahui wujud eksistensi tokoh utama perempuan dalam novel *Sitayana* dan (2) Mengetahui strategi yang dilakukan tokoh utama perempuan dalam memperjuangkan eksistensinya. Penelitian ini menggunakan analisis data model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (dalam Patilima, 2013) menyatakan bahwa analisis data dibagi menjadi tiga alur yang terjadi secara bersamaan, yaitu (1) mereduksi data, (2) menyajikan data, dan (3) menarik kesimpulan. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan informasi dan wawasan mengenai studi analisis di bidang sastra Indonesia, khususnya pada novel dan teori yang digunakan. Kemudian, memperkaya wawasan pembaca dengan sudut pandang baru baik mengenai kisah dan perjuangan yang berkaitan dengan novel *Sitayana* karya Cok Sawitri serta sebagai bahan acuan atau referensi terkait penelitian selanjutnya yang relevan.

## **2. Metode**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen kunci (Sugiyono, 2015). Pendekatan kualitatif dipilih karena data penelitian ini berupa kalimat, dialog, narasi pengarang dan penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menjelaskan wujud eksistensi tokoh utama perempuan dalam novel *Sitayana* dan strategi yang dilakukan oleh tokoh utama perempuan dalam mewujudkan eksistensinya. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode kajian teks karena objek yang diteliti merupakan teks berupa prosa fiksi yakni novel.

Data penelitian ini berupa dialog, kalimat, narasi yang berhubungan dengan fokus penelitian, yaitu wujud eksistensi tokoh utama perempuan dalam novel *Sitayana* dan strategi yang dilakukan oleh tokoh utama perempuan dalam mewujudkan eksistensinya. Sumber data yang digunakan adalah novel *Sitayana* karya Cok Sawitri cetakan pertama yang diterbitkan oleh PT Gramedia Pustaka Utama Jakarta pada 24 Juni 2019 yang berjumlah 359 halaman. *Sitayana* dipilih sebagai objek penelitian karena adanya muatan karakter yang kuat.

Instrumen utama yang digunakan adalah human instrument. Peneliti bertindak sebagai pengumpul data sekaligus menelaah teks novel *Sitayana* karya Cok Sawitri. Peneliti mengkaji kemudian menentukan dan mencatat data-data berupa dialog tokoh, monolog tokoh, dan narasi pengarang yang dipandang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu yang menggambarkan wujud eksistensi tokoh utama dalam novel *Sitayana* dan strategi yang dilakukan oleh tokoh utama perempuan dalam novel untuk memperjuangkan eksistensinya. Peneliti mengklasifikasi data dari kutipan teks novel *Sitayana* karya Cok Sawitri. Kemudian, data-data tersebut dicatat pada tabel pengumpulan data.

Teknik pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini. Pada teknik pustaka, data diperoleh dalam bentuk tulisan yang harus disimak dan dicatat. Prosedur pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan, (1) membaca dan memahami isi seluruh novel *Sitayana* karya Cok Sawitri. Kemudian, menandai setiap kutipan yang menunjukkan keberadaan tokoh utama dan eksistensi yang ditunjukkan oleh tokoh utama perempuan, (2) data tersebut dipindahkan ke dalam tabel pengumpulan data yang telah disiapkan sesuai dengan fokus penelitian (3) pengkodean data dilakukan dengan mengelompokkan data yang telah disiapkan sesuai dengan fokus penelitian.

Penelitian ini menggunakan analisis data model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (dalam Patilima, 2013) menyatakan bahwa, analisis data dibagi menjadi tiga alur yang terjadi secara bersamaan, yaitu (1) mereduksi data, (2) menyajikan data, dan (3) menarik kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih data yang sesuai dengan kriteria data yang sesuai dan berkaitan dengan fokus penelitian. Tahap reduksi dilakukan dengan cara identifikasi dan klasifikasi. Identifikasi dilakukan dari hasil transkrip untuk menentukan yang termasuk ke dalam wujud eksistensi tokoh utama perempuan dalam novel *Sitayana* dan strategi yang dilakukan tokoh utama perempuan untuk memperjuangkan eksistensinya. Selanjutnya dilakukan klasifikasi atau penggolongan berdasar wujud eksistensi tokoh utama perempuan dalam novel *Sitayana* dan strategi yang dilakukan tokoh utama perempuan untuk memperjuangkan eksistensinya. Kemudian, penyajian data dilakukan dengan menandai kutipan-kutipan baik frasa, dialog dan narasi pengarang yang dicocokkan dengan keperluan yang sesuai dengan tabel penjarangan data. Terakhir, diskusi dengan teman sejawat dan dosen pembimbing dilakukan untuk menarik kesimpulan. Hasil simpulan tersebut bersifat sementara

sedangkan simpulan akhir berisi deskripsi mengenai wujud eksistensi tokoh utama perempuan dalam novel *Sitayana* dan strategi yang dilakukan tokoh utama perempuan untuk memperjuangkan eksistensinya.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Wujud Eksistensi Tokoh Utama Perempuan dalam Novel *Sitayana*

Eksistensi bukanlah suatu hal yang bisa diperoleh melalui kelahiran. Demi mencapai eksistensinya, seorang manusia mempunyai keharusan untuk mengusahakan segala sesuatu agar eksistensinya dapat terwujud. Aliran filsafat yang mengembangkan konsep mengenai eksistensi manusia adalah filsafat eksistensialisme. Filsafat eksistensialisme berpandangan bahwa manusia turut menciptakan dirinya secara aktif dan mengukuhkan eksistensinya. Menurut Dagun, eksistensi dalam konteks ini diartikan sebagai berbuat, menjadi, dan merencanakan (Thalitha & Liyanti, 2019). Mewujudkan eksistensi melibatkan diri secara penuh dalam bertindak sehingga tidak menghindarkan diri untuk mempertanggungjawabkan segala perbuatannya. Sartre melalui Suseno menyatakan bahwa, tanggung jawab penuh atas diri sendiri dipegang penuh oleh tiap-tiap manusia. Bersamaan dengan hal tersebut, ia juga bertanggung jawab atas seluruh umat manusia. Suseno (dalam Hikmah, 2013) berpendapat bahwa, tanggung jawab tersebut tidak beracuan pada suatu nilai-nilai.

Meskipun demikian, Sartre berpendapat bahwasanya manusia ada yang tidak berkesadaran. Sartre melalui Bartens (dalam Thalitha & Liyanti, 2019) menyatakan bahwa manusia ada yang ada begitu saja sedangkan ada dibagi ke dalam dua bentuk, yaitu ada untuk dirinya sendiri dan ada untuk orang lain. Tuntutan pada diri manusia untuk tidak hanya ada bagi dirinya sendiri, melainkan juga ada untuk orang lain, mengharuskan manusia untuk saling berinteraksi dalam mewujudkan eksistensinya. Adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya, dapat menempatkan diri sebagai sosok dominan ataupun sosok yang ter subordinasi. Sosok dominan dalam suatu interaksi menjadikannya sebagai sosok yang memegang kontrol atas diri sendiri bahkan sosok lainnya sehingga ia disebut subjek sedangkan sosok yang ter subordinasi disebut sebagai objek. Hubungan subjek-objek berpeluang besar dalam merugikan salah satu pihak. Beauvoir melalui feminis eksistensialisme berargumen bahwa hubungan antardua subjektivitas tidak selalu hubungan yang mengobjektifikasi salah satu dengan cara yang statis. Suatu hubungan dapat bersifat dialektika, di mana masing-masing individu di dalamnya saling membutuhkan untuk mengakui subjektivitas masing-masing, maka dengan demikian “saling menyadari diri sebagai makhluk yang bebas” (Prabasmoro, 2018).

Kisah Sita dalam novel *Sitayana* apabila dikaitkan dengan eksistensi terutama pada bagian di mana ia meraih subjektivitasnya justru tidak berjalan dengan mulus. Sebelum mencapai proses subjektivikasi, terlebih dahulu Sita terpaksa untuk terjebak dalam proses objektivikasi. Eksistensi yang tidak muncul begitu saja, mengharuskan Sita meraihnya dengan keputusan hingga tindakan yang akan mengarahkannya pada subjektivitasnya sebagai Diri. Sebagaimana manusia yang lain, Sita tumbuh dalam realitas sosial yang mengelilinginya. Baik perlakuan orang lain maupun realitas sosial yang melingkupinya tidak luput dalam mengingkari subjektivitas Sita sehingga kemerdekaannya terampas bersamaan dengan terhambatnya eksistensi Sita. Atas sebab situasi yang tidak mendukung bagi eksistensinya, proses objektivikasi harus Sita lalui sebelum pada akhirnya meraih subjektivitasnya sebagai Diri.

*Proses Objektivikasi Tokoh Utama Perempuan*

Perjalanan Sita dalam meraih eksistensinya diwarnai berbagai konflik di mana Sita berkedudukan sebagai pihak yang teropresi. Operasi mempunyai pengertian sebagai suatu tindakan pemaksaan ataupun merampas kehendak seseorang dalam melakukan sesuatu dengan kekuatan yang dimilikinya, sehingga menyebabkan seseorang yang berada dalam posisi teropresi mengalami kesengsaraan dan penderitaan (Ariawan, 2019). Pada proses meraih eksistensinya Sita sempat mengalami keadaan di mana ia ditempatkan pada posisi sebagai objek. Sita sebagai objek luput dalam menegaskan eksistensinya sebagai subjek. Pada posisi tersebut pula, Sita tidak memiliki kebebasan dalam menentukan arah nasibnya. Hidup Sita berada pada genggaman pihak lain. Proses objektivikasi yang dialami oleh Sita berawal ketika Raja Janaka sebagai ayah Sita mengadakan sayembara dengan mempertaruhkan keberpindahan nasib Sita pada laki-laki manapun yang dapat memenangkan sayembara tersebut.

“Raja Janaka dengan suara mendalam mirip suara petani, mengisahkan kelahiran putrinya, “Anakku ini lahir dari mata bajak, di antara ranah yang tergaru, ia dilahirkan dan disertai sebuah busur. Barang siapa sanggup melengkungkan busur ini apalagi mematahkan, maka ia akan menjadi suami dari putriku” (Sawitri, 2019)

Gambaran Sita sebagai pihak yang terobjektivikasi terlihat pada sikap Janaka yang tidak memberikan kesempatan pada Sita untuk memilih seseorang yang ia kehendaki sebagai suaminya. Di sisi lain, Sita berpasrah pada kehendak ayahnya sehingga ia tidak ikut andil dalam menentukan nasibnya. Perlakuan tersebut menandakan bahwa Sita ditempatkan pada posisi objek yang tidak memiliki hak untuk menyuarakan kehendaknya sedangkan Raja Janaka berada pada posisi subjek yang memegang nasib Sita secara absolut. Sikap pasrah Sita dalam menghadapi peristiwa tersebut memperlihatkan bahwa ia mengamini posisinya sebagai objek. Tidak ada keberatan dalam keputusan yang diberikan oleh ayahnya sehingga dapat dikatakan bahwa ia menerima objektivikasinya sebagai Liyan. Berkaitan dengan sikap Sita, Beauvoir mengakui bahwa kegagalan perempuan dalam menegaskan status sebagai subjek dilatarbelakangi oleh absensi sumber daya tertentu, sebab adanya ikatan kebutuhan yang mempersatukannya dengan laki-laki tidak berlandaskan asas timbal balik, dan karena seringkali timbul kepuasan atas perannya sebagai Sosok yang Lain (Beauvoir, 2019).

Peristiwa yang menempatkan Sita pada posisi sebagai objek terus berlanjut hingga ia menikahi Rama sebagai laki-laki pemenang sayembara. Pada pernikahan Sita dengan laki-laki yang sanggup memenangkan nasibnya melalui sayembara yang diadakan oleh Raja Janaka, Sita mengalami peristiwa yang menyebabkan ia kembali terobjektivikasi. Peristiwa tersebut adalah penculikan Sita oleh Rawana sebagaimana ditunjukkan pada kutipan berikut,

“Aku akan menculiknya. Apa pun risikonya, aku harus menyelamatkannya dari kehidupan bertapa dengan lelaki yang pasti akan membiarkannya menderita dengan atas nama tujuan mulia” (Sawitri, 2019)

Pada kutipan tersebut, diungkapkan bahwa sesungguhnya penculikan Rawana atas Sita bertujuan agar Sita memiliki kesempatan untuk berpikir ulang mengenai kehidupannya sebagai istri Rama. Meskipun tindakan Rawana terkesan bertujuan untuk menyelamatkan Sita tetapi, kejadian tersebut justru mengulang peristiwa saat Sita dimenangkan melalui sayembara, penculikan yang menyimpannya membuat ia tidak memiliki pilihan selain nasib yang dipilhkan untuknya. Sita kembali dipandang sebagai objek.

“Maka Marica mengusulkan sebuah rencana, untuk menjauhkan Sita dari pengawalan Rama. Rawana setuju, sebab tujuannya hanya satu, membuat Rama merasakan rasa hampa yang dialaminya beratus tahun” (Sawitri, 2019)

Berbeda dengan kutipan sebelumnya, Rawana kembali mengungkapkan salah satu sebab mengapa ia menculik Sita. Pilihan egois Rawana yang menempatkan Sita pada posisi objek dibuktikan kembali melalui kutipan tersebut yang menyiratkan keengganan Rawana atas Sita sebagai objek selain bagi dirinya sendiri melainkan bagi Rama. Sehingga peristiwa penculikan Sita oleh Rawana hanya sebatas perpindahan tangan sebuah objek yang mana objek tersebut adalah Sita. Perebutan Sita di antara Rama dan Rawana, seolah-olah sekedar perebutan tropi kejantanan di antara Rama dan Rawana. Selain itu, tindakan penculikan yang dilakukan oleh Rawana tidak dapat dibenarkan karena cara yang digunakan oleh Rawana kembali menempatkan Sita pada posisi objek atas sebab adanya unsur pemaksaan sebagaimana kutipan berikut,

“Sita menangis lirih dalam isaknya, “Kenapa ia memaksaku? Bukankah ia telah memiliki banyak istri yang jelita? Tidakkah ia tahu, aku telah memiliki Rama”. (Sawitri, 2019)

Berdasarkan kutipan di atas, dapat diketahui bahwa penculikan Sita oleh Rawana tentu bertentangan dengan kehendak Sita. Dengan kata lain, Sita kembali dipandang sebagai objek yang tidak berkehendak. Disebut demikian karena dengan menculik Sita, Rawana mengabaikan kehendak Sita untuk tidak diculik olehnya. Meskipun demikian, kutipan di atas menunjukkan kesadaran diri Sita karena ia mulai mengingkari nasibnya dengan mempertanyakan hal yang menimpanya. Belanjut ketika Sita telah berhasil terbebas dari penculikan, Rama meragukan kesucian Sita dengan alasan Sita telah jauh darinya untuk waktu yang lama. Keraguan Rama mengarah kepada kesucian Sita yang mungkin saja telah direnggut oleh Rawana. Tidak terima dengan keraguan yang tidak berdasar, Sita membuktikan kesuciannya dengan menceburkan dirinya ke dalam Agni.

Kesucian Sita pun terbukti melalui peristiwa penceburan diri Sita ke dalam Agni, api suci. Meskipun demikian, Rama enggan menerima Sita kembali sebagai istrinya. Pada peristiwa ini, Rama kembali hadir sebagai subjek yang memandang Sita sebagai objek. Sebagai subjek, Rama merasa berhak memposisikan Sita sebagai objek dengan merampas dan membatasi pilihan Sita. Sebagai subjek pula, Rama merasa berhak menentukan nasib Sita sebagaimana kutipan di bawah ini.

“Aku terima maafmu itu, sejak lampau adikku, Wibisana. Setelah sekian lama, menempuh segala rintangan, melepas segala beban derita. Maka hari ini, setelah kupertimbangkan dengan saksama, sebab aku dan Sita telah lama berpisah, tidaklah baik bagi kami berdua bersatu kembali sebagai suami-istri sebab Rawana telah tiada. Maka kini aku mempersilakan Sita memilih, Wibisana, Laksamana ataukah Barata sebagai suaminya.” (Sawitri, 2019)

Tanpa memberi kesempatan pada Sita untuk menyuarakan keinginannya, Rama memerintahkan Sita untuk memilih di antara Wibisana, Laksamana, dan Barata. Meskipun keputusan tersebut memberikan Sita kesempatan untuk memilih tetapi, pilihan yang Sita miliki merupakan pilihan yang terbatas. Selain merupakan pilihan yang terbatas, pilihan tersebut tidak berasal dari dalam diri Sita. Rama tidak memberi kesempatan bagi Sita untuk bertindak sesuai kehedaknya, ia tidak mempertimbangkan kehendak Sita. Maka, pada saat itu Rama berlaku sebagai subjek yang merasa berhak menentukan kelangsungan hidup objek. Rama memandang dan memosisikan Sita sebagai objek sedangkan Rama sebagai subjek sebab

Rama tidak memandang Sita sebagai objek yang berkehendak. Peristiwa ini sekaligus membuktikan bahwa Rama sebagai subjek merasa berhak atas tubuh Sita. Proses objektivikasi Sita tidak berhenti di sana. Kepulangan Sita ke Ayodya membawa tanda tanya besar bagi seisi istana. Kini Sita harus menghadapi keraguan atas kesuciannya dari berbagai pihak termasuk di dalamnya pihak istana dan pihak keluarga di Ayodya.

“Beberapa orang dari keluarga Bharata mempersoalkan dirimu. Mereka sekarang sudah tahu bahwa engkau pernah diculik Rawana. Mereka meragukan kesucianmu, melebihi keraguan Rama terhadapmu, Dewiku....”  
(Sawitri, 2019)

Pembuktian Sita tidak cukup meredam keraguan tersebut karena selain hanya beberapa orang yang melihat prosesi pembuktian kesuciannya, Ayodya memiliki dasar hukum yang menyoal kesucian seorang perempuan. Oleh sebab itu, Ayodya tidak memandang remeh perihal kesucian seorang perempuan.

“Saat itu memang hanya satu hukum; yakni perempuan bersetia sampai mati kepada suaminya dan terikat tanpa batas”. (Sawitri, 2019)

Berdasarkan kutipan tersebut, Ayodya menetapkan hukum yang menyatakan bahwa kesucian seorang perempuan menjadi tolak ukur kesetiaan tetapi, hukum tersebut tidak berlaku bagi laki-laki dikarenakan laki-laki tidak diwajibkan untuk setia hanya kepada seorang perempuan. Terkait dengan hukum Ayodya, Beauvoir (2019) berpendapat mengenai adanya pandangan bahwa perempuan adalah milik laki-laki, maka perempuan dituntut menunjukkan kesetiaan tanpa batas. Pelanggaran akan hal tersebut menyebabkan adanya anggapan bahwa seorang perempuan melakukan suatu tindak kriminal. Instrumen hukum dan implementasi hukum yang berlaku di Ayodya telah menunjukkan keberpihakannya kepada laki-laki. Oleh sebab itu, maka Ayodya telah berlaku diskriminatif terhadap perempuan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Humm (dalam Wiyatmi, 2012) di mana ketidakadilan yang diterima oleh perempuan semata-mata disebabkan oleh jenis kelaminnya sebagai perempuan. Tidak dapat dipungkiri ketidakadilan yang dialami oleh Sita pun merupakan campur tangan pandangan atas perempuan sebagai makhluk kelas dua atau *the Other*, seorang objek dari subjek disekitarnya.

Keberadaan perempuan yang mengalami perlakuan diskriminasi tidak dapat terlepas dari adat kebiasaan dan hambatan hukum. Adat kebiasaan dan hambatan hukum merupakan serangkaian hambatan yang berperan sebagai akar dari subordinasi perempuan sehingga membatasi masuknya serta keberhasilan perempuan pada ranah publik (Tong, 2017). Keberadaan hukum Ayodya yang mana lebih condong melindungi laki-laki dibanding perempuan tidak terlepas dari keberadaan adat dan kebudayaan patriarki yang bersifat diskriminatif terhadap perempuan. Pembatasan peran perempuan akibat dari adanya budaya patriarki dapat membelenggu serta menimbulkan perilaku diskriminasi terhadap perempuan (Sakina & Asiah, 2017). Hukum Ayodya dibuat dengan perspektif patriarki yang mana lebih condong melindungi laki-laki dibandingkan perempuan.

Patriarki yang berasal dari kata patriarkat, berarti sebuah struktur yang menempatkan laki-laki pada posisi sebagai penguasa tunggal, sentral dari segala-galanya (Rokhmansyah, 2013). Lebih lanjut, Walaby (dalam Setyowati, Kasnadi, & Hurustyanti, 2021) menyatakan bahwa mendominasi, menindas, mengeksploitasi, serta memosisikan laki-laki sebagai pihak yang mendominasi merupakan produk dari patriarki sebagai sistem dan praktik. Keberadaan budaya patriarki yang mengakar dalam hukum Ayodya, merugikan kaum perempuan

khususnya Sita. Ketidakadilan bagi perempuan menjadi hal yang tidak dapat terhindarkan bagi perempuan Ayodya. Subordinasi yang dialami Sita pun bukan semata-mata karena karaguan yang diarahkan kepadanya melainkan bagian dari kodrat Sita sebagai perempuan Ayodya. Stigma mendalam terhadap perempuan dan kurangnya anggapan bahwa perempuan memiliki kesetaraan derajat dengan manusia lain yang berhak menerima keadilan menyebabkan perempuan Ayodya terjebak sebagai makhluk kelas dua.

Meskipun budaya patriarki cenderung merugikan banyak pihak tetapi, transformasi sosial sulit dicapai karena keberadaannya bersifat struktural. Millett berpendapat bahwa keluarga menjadi institusi dasar bagi pembentukan budaya patriarki di mana patriarki terpelihara dengan baik dalam masyarakat tradisional modern. Menurut Millett (dalam Rokhmansyah, 2013), sekalipun tergolong dalam unit terkecil dari patriarki, keluarga memberi kontribusi besar dalam penguatan keberadaannya. Peristiwa di mana budaya patriarki mengakar dan tumbuh subur dalam keluarga juga tecermin pada novel *Sitayana* sebagaimana kutipan berikut,

“Kesibukan urusan negara Ayodya kini hanyalah menyoal kesucian Sita. Rama dalam kebimbangan hatinya, antara percaya istrinya masih suci atautah tidak, seperti yang sudah ia lihat saat Dewa Agni mengubah dirinya sebagai padma emas. Keraguan itu agaknya masih membekas membuat Rama terdiam kehilangan kata”. (Sawitri, 2019)

Budaya patriarki menyebabkan seluruh pandangan tertuju pada kesucian Sita, bahkan Rama yang telah menjadi saksi atas kesucian Sita pun kembali meragukan kebenaran yang telah ia lihat. Konstruksi perempuan yang sedemikian rupa membuktikan kedudukan perempuan sebagai objek yang tidak berdaya terutama atas kemerdekaan tubuhnya. Keberadaan budaya patriarki turut memengaruhi nasib Sita sebagai perempuan, berbagai pihak telah menyudutkan Sita. Keraguan-keraguan tersebut pun mengantarkan Sita menuju pengasingan.

#### *Proses Subjektivikasi Tokoh Utama Perempuan*

Kebebasan yang diraih oleh manusia merupakan salah satu bukti dari proses subjektivitasnya. Kebebasan tersebut artinya melepas diri dari posisi objek sehingga manusia tersebut berada pada posisi subjek. Medefinisi diri dengan proses pengambilan keputusan dan pengambilan tindakan merupakan bagian dari subjektivikasi. Dengan adanya proses tersebut, perempuan mampu membangun dirinya sendiri sebab feminitas tidak memiliki esensi yang abadi sehingga dapat mencetak identitas siap pakai (Tong, 2017). Perjuangan Sita dalam melepaskan diri sebagai objek dimulai ketika kesuciannya diragukan. Keraguan tersebut ia tolak mentah-mentah. Dengan kata lain, Sita berusaha membalikkan keadaan dari posisi objek menjadi posisi subjek. Selain menolak memosisikan diri sebagai objek, Sita melakukan perlawanan dengan membuktikan kesuciannya.

“Demi ibuku, demi ayahku. Jika aku tak suci, biarkan aku menjadi abu. Aku meminta Laksamana menyiapkan api perabuan suci untukku. Lebih baik aku mati suci jika selamanya aku dituduh tidak suci dan engkau, Rama tidak berhak memutuskan nasibku; siapa pun lelaki yang kupilih sebagai suami, bukanlah hakmu” (Sawitri, 2019)

Melalui kutipan tersebut, Sita menegaskan bahwa ia menolak dipandang sebagai objek. Seperti halnya Rama, ia dapat berlaku sebagai subjek yang memiliki kehendak. Sebagai subjek tidak ada yang berhak memutuskan nasibnya selain dirinya sendiri. Sita memegang penuh hak

atas pilihan nasibnya. Meskipun demikian, pembuktian yang dilakukan Sita dirasa tidak cukup bagi Rama sebab Rama sebagai laki-laki terutama dalam kultur Ayodya, berlaku sebagai subjek yang absolut sedangkan sebagaimana mestinya perempuan haruslah tunduk pada sang subjek. Salah satu teori feminisme eksistensial menggambarkan marginalisasi perempuan sebagai liyan pada kultur yang diciptakan oleh laki-laki sedangkan mengasumsikan laki-laki sebagai subjek, sementara perempuan sebagai objek (Prameswari, Nugroho, & Mahadewi, 2019). Berdasarkan kutipan tersebut, penempatan Sita sebagai objek sedangkan Rama sebagai subjek penentu nasib Sita dilatarbelakangi oleh anggapan bahwa perempuan adalah sosok patuh atas dasar kefeminimannya. Anggapan ini mengacu pada pengabdian yang dianggap sebagai keutamaan perempuan sedangkan pihak laki-laki dianggap sebagai pihak yang esensial. Apabila ditarik ke belakang, dapat dilihat pula bahwa Sita selalu menuruti pilihan yang dipikirkan untuknya. Anggapan bahwa Sita sebagai perempuan merupakan sosok yang pasif bukan hanya mengalami internalisasi pada kaum laki-laki tetapi, juga perempuan hingga kebudayaan. Beauvoir (dalam Purnomo, 2017) menekankan bahwa konstruksi sosial berperan sebagai sebab utama mengapa mekanisme diri atau subjek mengontrol perempuan (sebagai 'yang lain' atau objek). Selain itu, peran-peran stereotip perempuan–kepasifan dan kefemininan–diterima dan diturunkan oleh perempuan kepada generasi berikutnya. Perilaku ini bersifat turun menurun sehingga respon Sita sebelum menyadari subjektivitasnya adalah kepatuhan yang menempatkannya pada posisi objek. Budaya patriarki telah melakukan pensubordinasian secara struktural terhadap perempuan (Sakina & Asiah, 2017).

Melalui kutipan tersebut, Sita menentang kebudayaan yang diskriminatif terhadap perempuan sekalipun budaya tersebut telah terinternalisasi pada dirinya. Pada tahap ini pula, Sita menyadari keberadaannya dan mulai Ada bagi dirinya sendiri. Sita melakukan perlawanan dengan menentang anggapan orang lain terhadapnya sekaligus hal yang dipikirkan orang lain untuknya. Sita menolak dijadikan sebagai objek dengan menyatakan bahwa tidak ada seorang pun yang memiliki hak untuk memutuskan nasibnya. Sita menunjukkan dirinya sebagai pemilik atas dirinya sendiri. Seperti halnya manusia lain, sebagai manusia ia memiliki kemauannya sendiri sehingga Sitalah yang patut menentukan pilihannya. Pilihan yang ia ambil pun merupakan awal mula dari eksistensi Sita sehingga proses subjektivitasnya tidak berhenti di sana.

“Agar terpuaskan kecurigaan semua orang, biarkan aku hidup di hutan. Seperti yang mereka inginkan. Itu juga akan membuat keraguanmu tidak mengganggu ketenanganmu mengurus Ayodya.” (Sawitri, 2019)

Sekalipun Sita telah membuktikan kesuciannya, keraguan akan kesucian Sita datang dari berbagai pihak. Keraguan tersebut secara halus mengusir Sita menuju hutan. Keadaan yang mendesak Sita dalam situasi penuh kecemasan dan perasaan tidak diinginkan oleh sekitarnya ia sadari sebagai ancaman bagi eksistensinya. Sita menyadari loyalitas yang ia tanam pada Rama berbalik menjadi ancaman bagi eksistensinya. Meskipun terlihat bahwa pengusiran tersebut kembali menempatkan Sita pada posisi objek, Sita mencoba membalikkan keadaan dengan memilih untuk tinggal di hutan secara sukarela. Adanya tindakan yang dilatarbelakangi oleh keterpaksaan tersebut tetap mendapat andil dari keputusan Sita melalui adanya pertimbangan akan nasibnya. Mengasingkan diri ke hutan memberikan Sita kesempatan untuk menjauh dari pihak-pihak yang memandangnya sebagai objek. Sekalipun kesempatan tersebut merupakan jalan yang sukar ditempuh, Sita mencoba berbagai cara untuk bertahan hidup, mengasuh anaknya, hingga mencari jati dirinya yang mengarahkan pada redefinisi eksistensinya. Kebebasan eksistensial perempuan memang merupakan hal yang harus

diperjuangkan. Di dalamnya termasuk upaya pencarian jati diri. Perempuan dan ketubuhannya menghadapi berbagai bentuk rintangan (Asmarani, 2016).

“...Aku memilih hutan belantara ini, untuk kesehatan jiwaku. Demi anak-anakku bertumbuh dengan kesegaran hati” (Sawitri, 2019)

Melalui kutipan di atas dapat diketahui bahwa, meskipun situasi telah memaksanya pergi tetapi, ia menyadari bahwa pilihan tersebut merupakan pilihan yang dapat mengarahkannya pada situasi yang lebih baik. Dibandingkan tinggal pada situasi yang tidak relevan bagi kesehatan jiwanya. Namun, tidak berlangsung lama kehidupan Sita kembali diusik oleh Ayodya. Mulai dari percobaan pembunuhan hingga keinginan untuk menguasai Sita.

“Yang aku tak paham akan kekhawatiran terhadap kekuasaan itu, seperti apa? Mereka mengasingkan aku, lalu ingin tetap menguasai aku. Wahai, Mahaguru, aku lahir tidak oleh mereka., aku tidak terikat aturan mereka. Aku memiliki diriku dan keselamatanku di tanganmu, bukan di tangan mereka” (Sawitri, 2019)

Melalui kutipan tersebut, Sita menyatakan bahwa tidak ada seorang pun yang berhak atas kepemilikan dirinya melainkan Sita seorang diri. Dengan kata lain, ia menolak untuk didekte atas kepemilikan dirinya. Ia menentang dipandang sebagai objek dan menyatakan diri sebagai subjek. Perlawanan Sita sebagai proses subjektivitasnya berlanjut hingga Sita memperoleh ajakan untuk kembali tinggal di Ayodya. Meskipun ajakan tersebut datang dari Rama tetapi, berbagai pihak tetap meragukannya. Keraguan tersebut dilawan melalui respon Sita sebagai berikut,

“Dengarlah, aku tidak sudi lagi hidup dengan prasangka. Percuma aku membenteng kesabaran kepada kalian, maka kini di hadapan ayahku, dihadapanmu, wahai, Rama, jika aku suci, maka aku mohon kepada ibuku, ibu bumi agar mengembalikan aku ke dalam rahimnya. Jika aku tak suci, biarkan aku hidup ribuan tahun dalam cercaan mereka semua, termasuk suamiku sendiri.” (Sawitri, 2019)

Melalui pembuktian tersebut pula, Sita berusaha mendapatkan pengakuan atas kesuciannya yang dipermasalahkan oleh berbagai pihak hingga dianggap menyalahi hukum Ayodya di mana perempuan diwajibkan untuk menjaga kesuciannya sedangkan laki-laki tidak memiliki kewajiban yang sama. Meskipun hukum dapat dikatakan baik apabila berpihak kepada perempuan (dan tentunya siapapun) yang secara sosial dilemahkan hingga kemudian melawan penindasan tersebut (Irianto, 2006). Faktanya, hukum Ayodya telah menyatakan ketidakberpihakkannya terhadap perempuan yang mengarah pada stigmatisasi hingga pengusiran Sita. Hal tersebut membawa kesadaran bagi Sita bahwa lingkungan yang ia tinggali bukanlah tempat yang ideal untuk mendukung keberlangsungan eksistensinya sebagai subjek.

Melalui pernyataan dan pembuktian akan kesuciannya, Sita yang sudah mengetahui kebenaran akan kesuciannya diam-diam membuat pilihan untuk kembali ke *Pattala*. Tidakan Sita dalam melakukan pembuktian merupakan pilihan cerdas karena dengan demikian ia mempublikasi pembuktian akan kesuciannya sekaligus mendeklarasikan pilihannya untuk pergi tanpa menyinggung pihak manapun. Sita kembali merasakan ketidaksesuaiannya dengan situasi yang melingkupinya sehingga ia memilih tinggal menjauh dari hal-hal yang tidak mendukung eksistensinya. Perempuan, menurut Beauvoir dikonstruksi oleh laki-laki, melalui struktur dan lembaga laki-laki, seperti juga laki-laki tidak memiliki esensi, perempuan tidaklah harus meneruskan untuk menjadi apa yang diinginkan laki-laki. Perempuan dapat menjadi subjek, dapat terlibat dalam kegiatan positif dalam masyarakat, dan dapat mendefinisikan ulang

atau menghapuskan perannya sebagai istri, ibu, perempuan pekerja, pelacur, narsis, dan perempuan mistis (Hikmah, 2013). Proses subjektivikasi yang dilakukan Sita selain sebagai upaya pencarian jati diri dengan membuahkan keputusan bagi kelangsungan hidupnya juga merupakan upaya dalam meredefinisi eksistensinya.

### **3.2. Strategi yang Dilakukan Tokoh Utama Perempuan dalam Memperjuangkan Eksistensinya**

Melalui teori feminisme eksistensialisme Beauvoir, empat hal yang dapat ditempuh oleh perempuan dalam memperjuangkan eksistensinya, yaitu (1) perempuan dapat bekerja, (2) perempuan menjadi seorang intelektual, (3) perempuan dapat bekerja untuk mencapai transformasi sosialis masyarakat, (4) perempuan dapat menolak ke-Liyanannya (dalam Tong, 2017).

#### *Perempuan dapat Bekerja*

Dengan bekerja, artinya seorang perempuan memegang nasibnya sendiri karena ia terlepas dari ketergantungan secara finansial. Kusuma dan Sudaryani(2019)menyatakan bahwa dengan bekerja perempuan “secara konkret” menegaskan statusnya sebagai subjek dan seseorang yang secara aktif menentukan arah nasibnya. Sita dalam novel *Sitayana* sebagai tokoh utama perempuan yang dahulu merupakan seorang putri raja dengan terpaksa harus hidup secara mandiri di hutan. Kemandirian tersebut menggiring Sita untuk bekerja demi menunjang kelangsungan hidupnya dan anak-anaknya.

“Sita tetap bekerja. Ia merasa lebih bahagia dan lega apabila dapat melakukan apa saja dengan tangan kakinya. Bekerja memberikan pikiran tenang dan jernih.” (Sawitri, 2019)

Berdasar kutipan tersebut selain untuk menghidupi dirinya sendiri, bekerja justru menegaskan eksistensinya dengan memberi arti terhadap keberadaan dirinya serta memberi ketenangan terhadap pikirannya karena nasibnya tidak lagi ia gantungkan pada siapapun. Sita merasa bahwa dirinya dapat bermanfaat terutama bagi dirinya sendiri. Meskipun aktivitas bekerja yang Sita lakukan tidak menghasilkan alat tukar berupa uang sehingga dapat disalahpahami sebagai pekerjaan yang tidak esensial, aktivitas bekerja yang Sita lakukan merupakan kecakapan hidup yang dibutuhkan untuk tinggal di hutan agar kelangsungan hidupnya dapat ia jamin. Beauvoir (dalam Pranowo, 2016)meyakini bahwa bekerja bahkan jika pekerjaan tersebut tidak berarti, perempuan berkesempatan untuk mengembangkan dirinya, mengalami dirinya sebagai subjek.

#### *Perempuan menjadi Intelektual*

Aktivitas intelektual tidak terbatas pada aktivitas akademik. Tong (2017) menekankan bahwa kegiatan intelektual merupakan kegiatan ketika seseorang berpikir, melihat, dan mendefinisi, dan bukanlah nonaktivitas ketika seseorang sekedar menjadi objek pemikiran, pengamatan, dan pendefinisian. Sita sebagai tokoh utama perempuan melakukan kegiatan intelektual dengan mempertanyakan asal usulnya, sebab dari kejadian yang menyimpannya.

“Aku hanya ingin berjumpa, aku hanya ingin meminta maaf. Aku hanya ingin tahu sedemikian rupa karma menghukum hidupku dalam kehampaan dan ketidakpastian seperti ini.” (Sawitri, 2019)

Pencarian jati diri yang termasuk sebagai pengokohan eksistensi diri ditempuh melalui *tapa brata* demi menemukan asal usulnya sehingga ia dapat menemukan jati dirinya serta

mendefinisi keberadaannya sebagai Diri. Melalui usaha *tapa brata* yang dilakukannya, Sita dapat menembus batas waktu dan dimensi.

“Tapi apakah gunanya buatku? Aku kini istri yang dibuang, aku diambang dalam ketidakpastian. Aku telah ke pertapaan Wedawati, berusaha memahami keinginannya memuja titisan Wisnu itu. Lalu aku dilahirkan di negeri Mithila dan aku tidak menggantungkan diriku pada jodohku yang harus titisan Wisnu. Sebuah sayembara, pematahan busur suci itu. Itu sebabnya aku menjadi istri Rama, jelaslah beda. Aku beda dengan Wedawati, dan engkau samakan aku dengan dia, menawanku lalu engkau menyerah atas nama kebosanan akan hidupmu yang abadi” (Sawitri, 2019)

Kutipan di atas menunjukkan keberhasilan atas usaha Sita melalui *tapa brata*. Usahnya dalam mempertanyakan asal usulnya membawa Sita pada Rawana yang menunjukkan asal usulnya tetapi, jawaban yang diberikan Rawana pun Sita sanggah dengan menegaskan bahwa hanya Sita seoranglah yang memiliki dirinya. Sita bukanlah manusia yang tidak memiliki kehendak, bukan pula manusia yang bisa lepas tangan dari nasib yang menjeratnya. *Tapa brata* yang Sita tempuh ia pergunakan pula untuk mempertanyakan sebab Rawana telah bersikap sewenang-wenang dengan menculiknya.

“Penjelasanmu, belum melegakan aku, kenapa aku yang kau culik, kau tawan, dan kau jadikan pertaruhan untuk bertanya, apakah pencerahan telah terjadi pada para penguasa itu?” (Sawitri, 2019)

Demi mengetahui sebab musabab kejadian yang menimpa dirinya, Sita bukan hanya mempertanyakan asal-usul mengenai dirinya. Usahnya menembus waktu dan dimensi merupakan pembuktian bahwa Sita menolak berada pada posisi sebagai objek yang diobservasi. Ia turut memikirkan keberadaan dirinya. Selain menolak sebagai objek dengan memikirkan asal usul dan mencari jati dirinya melalui kegiatan intelektualnya, Sita terus berjuang sebagai ibu tunggal bagi anak-anaknya.

“Rama tersentak kembali. Kusa dan Lawa sungguh terdidik untuk bersikap bijak dan jernih.” (Sawitri, 2019)

Sita mendidik kedua anaknya, Kusa dan Lawa sehingga menjadi pribadi yang terdidik. Dengan mendidik kedua anaknya berarti, Sita mencoba bertanggung jawab atas kelahiran keduanya di muka bumi. Tanggung jawab yang Sita emban, merupakan elemen yang membentuk eksistensi manusia. Sikap tersebut dipenuhi oleh Sita sebagai bentuk pemenuhan tanggung jawab atas pilihan hidupnya.

#### 4. Simpulan

Eksistensi bukanlah suatu hal yang dapat diperoleh melalui kelahiran melainkan melalui usaha. Maka dari itu, manusia dituntut untuk menciptakan dirinya secara aktif. Hal tersebut berlaku terutama bagi Sita yang berasal, tumbuh dan hidup pada lingkungan yang patriarkis. Lingkungan yang bersifat patriarkis menempatkan Sita pada posisi sebagai objek dikarenakan adanya interaksi hubungan antara laki-laki dan perempuan yang tidak bersifat timbal balik. Budaya yang patriarkis cenderung memihak laki-laki baik melalui adat, kebiasaan dan hukum bersifat merugikan perempuan. Perempuan dianggap sebagai makhluk kelas dua yang esensialitasnya tidak sepadan dengan laki-laki. Kepentingan laki-laki sebagai subjek difasilitasi oleh Ayodya sebagai suatu negara sehingga transformasi sosial sulit dicapai atas sebab kebudayaan patriarkis yang bersifat struktural hingga terinternalisasi pada pihak laki-laki dan perempuan. Sebagai contoh, Sita sempat mendapat kepuasan meskipun perannya sekedar sebagai Sosok yang Lain. Internalisasi kebudayaan patriarki tersebut berakibat pada objektivikasi Sita

melalui berbagai pihak yang menganggap Sita sebagai suatu objek. Sebagaimana suatu objek, Sita diposisikan sebagai sosok yang tidak seharusnya memiliki pilihan hingga kehendak. Kedudukan Sita sebatas sebagai objek yang nasibnya berada pada tangan subjek. Meskipun internalisasi diri Sita sebagai objek berlangsung secara terus menerus tanpa kesadaran dan perlawanan, perlahan Sita sebagai objek membalikkan keadaan melalui kesadaran akan nasibnya. Selain sekedar berpasrah sebagai objek, kesadaran memiliki peran penting dalam menimbulkan keinginan untuk berkehendak terutama dalam mempertahankan dan memperjuangkan subjektivitasnya.

Melalui proses subjektivikasi, Sita melakukan perlawanan dengan redefinisi diri. Redefinisi diri dilakukan melalui proses pengambilan keputusan dan pengambilan tindakan terutama perlawanan. Perlawanan Sita lakukan melalui aksi penolakan dan pembuktian akan kesuciannya. Sita menunjukkan kepemilikan atas dirinya sendiri sehingga sudah seharusnya tidak ada pihak yang memiliki hak atas dirinya selain Sita seorang diri. Pilihan dan keputusan yang ia ambil memberikan kesempatan bagi Sita untuk menjauh dari pihak yang mengobjektivikasinya, dengan kata lain proses subjektivikasi Sita diawali dengan kesadaran akan situasi yang tidak relevan baginya untuk bereksistensi sebagai subjek. Sita memilih melepas segala hal yang menghambat eksistensinya.

Eksistensi Sita ditempuh melalui dua strategi, yaitu bekerja dan aktivitas intelektual. Melalui bekerja Sita secara aktif menentukan nasibnya sendiri. Ia tidak lagi menggantungkan nasibnya pada siapapun. Dengan bekerja, ia memberi arti terhadap keberadaan dirinya sedangkan kegiatan intelektual ia lakukan dengan menempatkan diri sebagai subjek. Sebagai subjek yang beraktivitas intelektual ia menolak untuk menjadi objek pemikiran, pengamatan, dan pendefinisian. Kegiatan intelektual dilakukan Sita dengan berpikir, melihat, dan mendefinisikan keberadaan, menyelidiki terhadap asal-usulnya, dan pencarian atas jati dirinya.

Meskipun eksistensi Sita dilalui dengan proses objektivikasi tetapi, pada akhirnya Sita mampu menegakkan eksistensinya sebagai subjek. Pada akhirnya Sita memang tidak dapat melakukan transformasi sosial akibat hambatan yang bersifat struktural. Namun pencarian jati diri yang ia lakukan hingga tindakan perlawanan yang ia ambil membawanya menuju subjektivitas diri. Kemudian dengan subjektivitas tersebut Sita memilih lingkungan yang relevan bagi dirinya agar ke depannya, keberlangsungan eksistensinya tidak terhambat.

Penelitian ini dapat diimplikasikan dalam kegiatan membaca kritis maupun kegiatan mengapresiasi karya sastra bagi kalangan pelajar khususnya pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA). Dengan menyelami karya sastra, peserta didik berkesempatan untuk mengembangkan kompetensi dalam memahami dan menilai kritik sastra. Selain itu, pendidik dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam pemilihan karya sastra yang berkualitas baik secara etis dan estetis. Melalui pemilihan karya sastra yang berkualitas maka pendidik berpartisipasi secara aktif dalam memaksimalkan pembelajaran sastra di sekolah. Melalui penelitian ini pula, masyarakat luas khususnya perempuan dapat merefleksikan eksistensi sebagai suatu hal yang secara aktif diusahakan sedangkan laki-laki turut berperan sebagai rekan setara yang memastikan keberlangsungan eksistensi perempuan. Hal ini termasuk dalam menciptakan lingkungan yang aman dan tidak bersifat diskriminatif bagi pihak manapun.

## Daftar Rujukan

- Anafiah, S. (2014). Pemanfaatan sastra anak sebagai media penanaman wawasan multikultural. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 1(1), 10–15. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/779>
- Ariawan, R. E. (2019). Operasi dan objektifikasi terhadap perempuan dalam film pendek *Libertines* karya Arwin Wardhana; sebuah kajian feminis libertarian. *Humanika*. Retrieved from <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/humanika>
- Asmarani, R. (2016). Perjuangan protagonis perempuan Jawa untuk mencapai kebebasan eksistensial dalam novel *Durga Umayi* karya Y.Y. Mangunwijaya. *KANDAI*, 12(1), 152–166. Retrieved from <https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/kandai/article/view/78>
- De Beauvoir, S. (2019). *Second sex*. Yogyakarta: Narasi+Pustaka Prometheus.
- Djajanegara, S. (2000). *Kritik sastra feminis: Sebuah pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fazli, A. Z. (2018, January 11). Survei: Pembaca sastra Indonesia hanya 6,2%. *Medcom.id*. Retrieved from <https://www.medcom.id/nasional/peristiwa/PNg8ZRK-survei-pembaca-sastra-indonesia-hanya-6-2>
- Hikmah, S. N. (2013). Perjuangan perempuan mengejar impian: Sebuah tinjauan (kritik sastra) feminisme eksistensial terhadap novel *9 Matahari* karya Adenita. *Suluk Indo*, 2(2), 92–115. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/sulukindo/article/view/2369>
- Humm, M. (2002). *Ensiklopedia feminisme*. Yogyakarta: Fajar Pustaka Baru.
- Irianto, S. (2006). *Perempuan dan hukum: Menuju hukum yang berperspektif kesetaraan dan keadilan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- JPNN.com. (2017, September 12). *Minat pelajar pada sastra rendah, jumlah sastrawan cuma 100*. Retrieved from <https://www.jpnn.com/news/minat-pelajar-pada-sastra-rendah-jumlah-sastrawan-cuma-100>
- Kemendikbud. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 42 Pasal 17 Tahun 2018*. Retrieved from [jdih.kemdikbud.go.id](http://jdih.kemdikbud.go.id)
- Kusuma, G. I., & Sudaryani, R. R. S. (2019). Eksistensi perempuan muslim dalam novel *Akulah Istri* teoritis karya Abidah El Khalieqy: Kajian feminisme eksistensialisme Simone de Beauvoir. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 4(1), 15–21. Retrieved from <https://journals.ums.ac.id/index.php/KLS/article/view/8257>
- Patilima, H. (2013). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Prabasmoro, A. P. (2018). *Kajian budaya feminis: tubuh, sastra, dan budaya pop*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Prameswari, N. P. L. M., Nugroho, W. B., & Mahadewi, N. M. A. S. (2019). Feminisme eksistensial Simone de Beauvoir: Perjuangan perempuan di ranah domestik. *SOROT: Jurnal Ilmiah Sosiologi*, 1(2). Retrieved from <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sorot/article/view/51955/30814>
- Pranowo, Y. (2016). *Transendensi dalam pemikiran Simone de Beauvoir dan Emmanuel Levinas*. *MELINTAS*, 32(1), 73–93. doi: <https://doi.org/10.26593/mel.v32i1.1926.73-93>
- Purnomo, M. H. (2017). Melawan kekuasaan laki-laki: Kajian feminis eksistensial “Perempuan di Titik Nol” Karya Nawal el-Saadawi. *NUSA: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 12(4), 316–327. doi: <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/nusa.12.4.316-327>
- Rokhmansyah, A. (2013). *Pengantar gender dan feminisme*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sakina, A. I., & Asiah, D. H. S. (2017). Menyoroti budaya patriarki di Indonesia. *SHARE: Social Work Journal*, 7(1), 71–80. doi: <https://doi.org/10.24198/share.v7i1.13820>
- Sawitri, C. (2019). *Sitayana*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Setyowati, N. R., Kasnadi, & Hurustyanti. (2021). Budaya patriarki dalam novel *Perempuan di Titik Nol* karya Nawal El Saadawi. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(1), 14–21. Retrieved from <https://jurnal.lppmstkipponorogo.ac.id/index.php/JBS/article/view/88>

- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Teeuw, A. (2017). *Sastra dan ilmu sastra*. Bandung: Dunia Pustaka Jaya.
- Thalitha, G. F., & Liyanti, L. (2019). Mitos Lorelei dari Waktu ke Waktu. *Haluan Sastra Budaya*, 3(1), 32–46. doi: <https://doi.org/10.20961/hsb.v3i1.25730>
- Tong, R. P. (2017). *Feminist thought: Pengantar paling komprehensif kepada arus utama pemikiran feminis*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wiyatmi. (2012). *Kritik sastra feminis: Teori dan aplikasinya dalam sastra Indonesia* (A. Pratama, Ed.). Yogyakarta: Ombak.

## Product Design for ‘Anamid’ Coffee Brand Identity

### Perancangan *Redesain Brand Identity* “Anamid” Coffee

Alvin Ardiansyah, Moch. Abdul Rohman\*, Yon Ade Lose Hermanto  
Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia  
\*Penulis korespondensi, Surel: moch.abdul.fs@um.ac.id

Paper received: 22-11-2021; revised: 9-1-2022; accepted: 15-2-2022

#### Abstract

Anamid is one of start-up cafes in Malang, established in 2019. The growth of the café industry in Malang is considered rapid and it makes the competition quite tight. Unfortunately, Anamid was not sufficiently prepared to earn their targeted consumers' attention. In addition, Anamid did not operate on ideal brand identity standards which is considered to be a vital element in building consistent design implementation. Therefore, this research aims to create a new functional brand identity that could improve Anamid's brand awareness and to complete it with Brand Identity Guidelines. This research employs procedural design methods by Alina Wheeler. The results of this research include brand identity in the form of logo and a guideline of how to implement it appropriately as provided in the Brand Identity Guidelines. These guidelines are expected to help Anamid better implement consistent brand identity on its business operation.

**Keywords:** *product design; brand identity; café*

#### Abstrak

Anamid adalah sebuah bisnis kafe yang sedang merintis di Kota Malang sejak tahun 2019. Pertumbuhan jumlah bisnis kafe di Kota Malang cukup tinggi yang menjadikan persaingan antar bisnis cukup ketat. Dalam permasalahannya, *brand* Anamid belum mendapatkan cukup banyak perhatian dari konsumen. Di samping itu Anamid tidak memiliki standarisasi identitas merek yang sangat penting untuk menjaga konsistensi penerapan desain. Oleh sebab itu perancangan ini bertujuan untuk merancang *brand identity* yang berguna untuk meningkatkan *brand awareness* terhadap audiens dan menciptakan panduan standarisasi merek berupa *Brand Identity Guidelines*. Perancangan ini menerapkan metode perancangan prosedural yang mengikuti metode desain yang diciptakan oleh Alina Wheeler. Hasil perolehan yang didapat dari perancangan ini yaitu identitas merek berupa logo, serta cara mengimplementasikannya dengan benar yang terangkum dalam *Brand Identity Guidelines* Anamid. Hasil panduan standarisasi desain memudahkan untuk mengaplikasikan identitas dengan konsisten.

**Kata kunci:** *rancangan produk; brand identity; kafe*

### 1. Pendahuluan

Kedai atau kafe adalah sebuah tema dari bisnis restoran yang menyediakan sajian makanan dan minuman untuk konsumen. Kafe selalu banyak didatangi konsumen. Sehingga hal itu menyebabkan pertumbuhan jumlah kafe yang cukup pesat. Sejalan dengan tumbuhnya bisnis kafe, Wahyudi (2019) menyatakan, berdasarkan riset TOFFIN selaku perusahaan penyedia barang dan jasa di Industri hotel, restoran dan kafe (horeka), bisnis kedai kopi di Indonesia bertumbuh dalam tiga tahun. Pada tahun 2016 jumlah kedai kopi baru berada di angka 1.000 lebih, saat tahun 2019 jumlahnya mencapai 2.950 gerai. Jumlah yang didapat sendiri hanya mencakup kedai modern yang berjejer.

Dengan semakin bertambahnya jumlah kafe juga menambah besarnya pesaing antar bisnis kafe. Untuk dapat bersaing dengan kafe lain, harus memiliki sebuah daya tarik untuk dapat lebih terekspos dibanding kafe lainnya. Faktor tersebut perlu diperhatikan khususnya

oleh *brand* yang sedang merintis. Salah satunya adalah *brand* Anamid yang baru berdiri pada tahun 2019 akhir lalu. Sebagai informasi, Anamid pada awalnya bernama Kolega. Kemudian pada oktober 2020 Kolega berganti nama menjadi Anamid. Di samping itu pada tahun 2020 pandemi Covid-19 terjadi di Indonesia. Pandemi tersebut memberi sebuah perubahan yang besar dan mempengaruhi sektor perekonomian di Indonesia. Selama pandemi, diterapkan gaya hidup baru untuk menghindari penyebaran virus Covid-19 yang dinamakan *New Normal*. Terdapat empat gaya hidup *new normal* selama pandemi Covid-19, yaitu *Stay at Home*, *Stay at the Bottom of the Pyramid*, *Going Virtual*, dan *Society of Empathic* (Hermanto, Pahlevi, & Ibrahim, 2021).

Menurut pernyataan Ali, selaku pemilik usaha selama pemberlakuan PSBB membuat jumlah pelanggan mengalami penurunan. Hal tersebut wajar terjadi karena masyarakat diharuskan untuk membatasi aktivitas di luar rumah. Dan akhirnya membuat masing-masing lebih sering berinteraksi melalui media sosial.

Anamid juga cukup aktif mengunggah *Instagram story* dan juga *feed*-nya untuk melakukan promosi. Upaya promosi hendaknya dilakukan dengan cara yang matang hingga membuat audiens tertarik untuk membeli produk. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, dari sudut pandang konsumen kepedulian terhadap sebuah produk adalah saat konsumen melihat *brand identity* perusahaan, apakah konsumen mengetahui produk apa yang dijual merek tersebut, dan apakah tampilan *brand identity* itu terlihat bagus, unik, dan terlihat terpercaya. Oleh karena itu penggunaan *brand identity* yang tepat cukup penting tentunya bagi Anamid.

Kekuatan *Brand* menjadi senjata untuk menguasai ekosistem pasar. Konsumen memilih sebuah merek atau *Brand* atas dasar kepercayaan dan pengalaman yang mereka rasakan pada merek tersebut. Sebuah merek mewakili kepribadian yang dimiliki perusahaan dan merupakan antarmuka antara perusahaan dan audiensnya. Sebuah merek berinteraksi dengan audiens dengan cara; dari apa yang terlihat dan didengar, hingga pengalaman fisik dan perasaan yang dimiliki audiens tentang sebuah merek perusahaan (Davis, 2009). Disisi lain, telah ditunjukkan bahwa konten visual nonverbal memiliki akses langsung ke alam bawah sadar tanpa tersaring lebih dahulu. Sedangkan pikiran sadar hanya mempunyai ingatan terbatas (Batey, 2008).

Sebuah logo pada umumnya adalah simbolisasi merek yang memiliki arti filosofis didalamnya. Dan sebuah perusahaan membutuhkan timbal balik komunikasi melalui logo tersebut dari tanggapan konsumen. Setelah melakukan pengamatan, tingkat *awareness* konsumen pada merek Anamid masih kurang. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan jumlah *followers* Instagram Anamid hanya mencapai 310 *followers*. Jumlah tersebut cukup jauh dibawah dibandingkan *brand* kafe lain yang mencapai ribuan hingga puluhan ribu seperti *pesen kopi* yang mencapai 39.000 dan *legipait* mencapai 2.592 *followers*. Jumlah *followers*' yang ada mengindikasikan seberapa besar minat ketertarikan dengan brand kafe Anamid. Mengingat pada masa sekarang masyarakat aktif di media sosial dan mengikuti akun-akun media sosial khususnya *brand* yang mereka sukai. Padahal fakta menunjukkan manfaat dari *awareness* konsumen terhadap merek cukup penting bagi perusahaan. Dimana sebuah merek dapat mempengaruhi konsumen secara emosional untuk memilih sebuah produk. Identitas merek yang unik juga bermanfaat sebagai promosi yang dapat memikat hati calon konsumen.

Oleh karena itu *brand identity* yang tepat menjadi sebuah urgensi perusahaan untuk meningkatkan *awareness* konsumen.

Di samping itu Anamid belum memiliki konsistensi dalam menerapkan identitas merek. Yang mana itu adalah sebuah cara untuk memelihara ekuitas merek yang baik. Semakin dinilai penting oleh konsumen maka alasan untuk membeli akan semakin menjadi prioritas bagi konsumen (Nastain, 2017). Apabila secara konsisten menampilkan identitas visual, maka dengan sendirinya dapat menanamkan citra kepada masyarakat tentang eksistensi pengguna desain (Hermanto, 2019). Konsistensi juga membantu merek Anamid supaya mudah diingat dan tidak dilupakan oleh pelanggan dalam waktu yang panjang. Sebuah merek dapat berinteraksi dengan audiens dengan cara; dari apa yang terlihat dan didengar, hingga pengalaman fisik dan perasaan yang dimiliki audiens tentang sebuah merek perusahaan (Davis, 2009). Di samping itu kekuatan memori manusia juga sangat kuat pada objek visual dan objek yang sering mereka lihat

Dengan bekal alat dan kemampuan teknis siapa saja dapat merancang identitas merek. Disisi lain berbagai macam kendala atau kesulitan sangat memungkinkan terjadi dalam proses perancangan apabila tidak memiliki pemahaman tentang desain komunikasi visual. Disini perancang akan merancang identitas merek dengan dasar keilmuan Desain Komunikasi Visual yang diperoleh dalam perkuliahan DKV. Oleh karena itu perancangan ini menerapkan sudut pandang keilmuan desain.

Desain komunikasi visual menurut Wahyuningsih (2015) adalah sebuah ilmu yang bertujuan untuk mempelajari konsep komunikasi serta gagasan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan secara visual dengan gabungan elemen-elemen visual. Jika sebuah objek visual dilihat secara keseluruhan, maka disaat itu juga kita melihatnya sebagai desain (Sachari & Sunarya, 2000).

#### *Unsur Desain*

Berdasarkan teori, menurut Wahyuningsih (2015), unsur atau elemen yang ada pada desain terdapat enam kategori. Yaitu garis, bentuk, bidang, ruang, tekstur, dan warna. Membuat sebuah karya desain tidak lepas dari satupun bagian dari unsur tersebut. Dan masing-masing unsur dapat terkombinasi sebagai hasil karya desain.

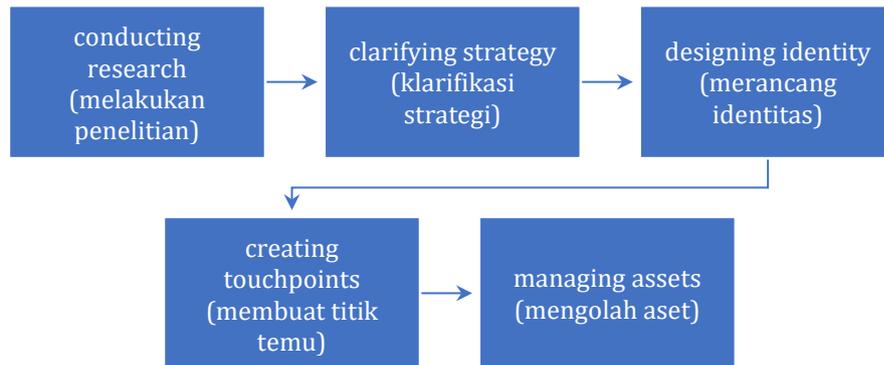
#### *Prinsip Desain*

Dalam proyek kerja desain yang benar, sebaiknya menjunjung prinsip desain. Adapun prinsip desain yang diterapkan menurut Anggraini dan Nathalia (2014). Yaitu keseimbangan, kesatuan, penekanan, dan irama. Prinsip tersebut perlu dituangkan pada proses pengerjaan sebuah karya. Sehingga dapat menghasilkan desain yang bagus.

Menurut Landa (2012), profesi desainer grafis menuntut pemikiran kritis, pemikiran dan keterampilan kreatif, dan pengetahuan teknis. Pendidikan seni liberal yang luas seperti antropologi, sejarah seni, ekonomi, musik, filsafat, psikologi, sosiologi dan lainnya dapat membekali seorang desainer untuk memahami konteks pekerjaan dan mengusulkan solusi yang bermakna, serta memahami makna gambar. Baik teori maupun keterampilan diperlukan untuk praktik. Kesimpulan yang dapat diambil adalah desainer komunikasi visual memahami prinsip, dan pengetahuan yang dibutuhkan sebagai maksud untuk merancang *Brand Identity* yang tepat bagi perusahaan.

## 2. Metode

Metode penulisan yang diterapkan oleh perancang, menggunakan susunan struktur yang mengikuti Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UM (2017). Sebagai pedoman untuk merancang *Brand Identity* Anamid, Perancangan ini menggunakan model perancangan prosedural yang mengadaptasi prosedur desain yang diciptakan oleh Alina Wheeler (2009). Penggunaan metode ini dipilih karena adanya relevansi dengan permasalahan penelitian ini yaitu merancang identitas merek Anamid.



**Gambar 1. Prosedur perancangan Alina Wheeler**

Seperti diagram yang ada pada gambar 1.1 prosedur perancangan Alina Wheeler diawali dengan *Conducting Research*, *Clarifying Strategy*, *Designing Identity*, *Creating Touchpoints*, *Managing Assets*. Pada masing-masing tahapan yang disebutkan memiliki beberapa sub-tahap yang akan lebih dijelaskan secara sistematis pada pembahasan penelitian ini.

Dalam melakukan penelitian, pengumpulan data sangatlah penting. Menyusun instrumen pengumpulan data harus dilakukan dengan serius supaya mendapatkan pengumpulan data dengan variabel yang tepat, karena terkadang rawan sekali dengan subjektif peneliti (Anufia & Alhamid, 2019). Dalam proses penelitian ini perancang menggunakan metode pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan studi pustaka. Masing-masing metode diaplikasikan pada proses penelitian ini berdasarkan posisi kebutuhan semua informasi.

Wawancara dilakukan pada subjek narasumber yang mempunyai hubungan secara internal dan eksternal dengan perusahaan Anamid. Lingkup internal meliputi *owner* dan pengelola Anamid, lingkup eksternal meliputi pelanggan. Sedangkan Observasi adalah metode yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat data yang direkam oleh indera pada lingkup area pengamatan yang berkaitan dengan objek perancangan. Dan metode Studi Pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data tertulis yang hanya berfokus pada kebutuhan informasi atau data. Adapun sumber data Studi Pustaka, yaitu jurnal, buku, dan media internet.

Selanjutnya setelah melengkapi kebutuhan data, peneliti mengelaborasi semua data untuk menghasilkan sebuah kesimpulan menggunakan metode analisis. Analisis data yang diterapkan pada penelitian ini menggunakan metode analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*), yaitu dengan mengkaji aspek apa saja yang dikandung dalam data yang diambil meliputi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Hasil metode pengumpulan data dan analisis data SWOT ini dirangkum ke dalam pembahasan yang mengikuti prosedur desain acuan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Perancangan identitas Anamid menciptakan identitas yang dapat meningkatkan kepedulian dan ketertarikan audiens terhadap identitas merek yang dirancang. Di samping itu perancangan ini juga menciptakan panduan standarisasi merek yang berguna untuk mengaplikasikan identitas secara konsisten dengan hasil akhir berupa *Brand Identity Guidelines*.

Proses perancangan *Brand Identity* Anamid menggunakan prosedur desain Alina Wheeler yaitu meliputi *Conducting Research, Clarifying Strategy, Designing Identity, Creating Touchpoints, Dan Managing Assets*. Berikut dalam proses perancangan ini akan dipaparkan dengan jelas tahapan mengikuti alur prosedur desain identitas merek.

#### 3.1. Conducting Research

##### *Memperjelas Visi, Strategi, Tujuan dan Nilai Brand*

Visi dan tujuan Anamid kedepan adalah mengembangkan merek Anamid agar lebih besar lagi dan memberikan inspirasi yang bermanfaat bagi banyak pihak. Berdasarkan pengamatan, untuk saat ini *brand awareness* Anamid pada konsumen sedang dibangun dengan memberi pelayanan baik dan cukup aktif di media sosial

##### *Meneliti Kebutuhan dan Persepsi Atasan*

Kebutuhan dari pihak Anamid adalah membuat identitas merek yang dapat meningkatkan *awareness* konsumen terhadap *brand*.

##### *Menggali Pemasaran, Kompetitor, Teknologi, Legalitas dan Bahasa*

Dalam usaha pemasarannya, Anamid menunjukkan eksistensi merek di Instagram dan twitter saja. dalam mempresentasikan merek Anamid, Anamid menggunakan Bahasa dengan gaya yang umum dan elegan. Selain itu dari sisi persaingan usaha, lokasi Anamid berada di wilayah yang cukup banyak terdapat kedai-kedai lain dan jalan raya yang cukup ramai.

##### *Interview Kunci Pengelolaan*

Pengelolaan bisnis adalah informasi yang hanya dapat diketahui oleh pihak internal sehingga data tersebut tidak dapat dipublikasikan.

##### *Evaluasi Merek dan Arsitektur Merek yang Sedang Digunakan*

Anamid adalah sebuah *brand* tunggal dan tidak memiliki sub-merek. Sehingga Anamid tidak menerapkan strategi arsitektur merek. Arsitektur merek adalah sebuah cara untuk menggambarkan hirarki merek dalam satu portofolio perusahaan. Strategi ini memungkinkan perusahaan untuk mendapatkan banyak target pelanggan yang berbeda berdasarkan kebutuhan dan keinginan mereka (Slade-Brooking, 2016). Di samping itu status Anamid adalah *brand* yang sedang merintis. sejauh ini cara Anamid untuk mengembangkan nilai mereknya yaitu dengan menjaga kualitas pelayanan dan sebagai identifikasi mereknya terhadap konsumen. Adapun analisis progresif merek Anamid dengan metode SWOT sebagai berikut;

- a. Strength: lokasi bisnis yang ideal di pusat keramaian Kota Malang, keunikan ruang indoor dan outdoor, sebuah acara live music diadakan pada waktu tertentu yang seringkali mengundang keramaian.

- b. Weakness: pemeliharaan citra merek yang kurang, dan kurangnya hubungan komunikasi yang baik dengan konsumen khususnya yang dilakukan untuk promosi di media sosial.
- c. Opportunities: pusat keramaian kota menjadikan peluang tinggi untuk memperoleh pelanggan lebih banyak, dikelola dengan cara modern dan mengikuti tren jaman yang banyak diisi oleh anak muda.
- d. Threats: jumlah bisnis kafe yang banyak membuat persaingan cukup ketat, banyak brand besar yang memonopoli bidang bisnis ini, dan faktor budaya dan ekonomi yang tidak menentu.

#### *Ringkasan Target Penelitian*

Dari semua data yang didapat, selanjutnya diringkas sebagai sintesis yang menjadi sebuah solusi untuk permasalahan ini. Berdasarkan pengamatan, Sebagian banyak brand kafe yang sedang berkembang tidak berusaha menjual merek dan berfokus pada penjualan. Dan solusi yang dibicarakan adalah menghindari cara yang umum sebagaimana yang dilakukan merek lain.

### **3.2. Clarifying Strategy**

#### *Mempelajari Sintesis*

Pada proses ini dilakukan pembelajaran penuh untuk memahami bermacam strategi yang telah direncanakan dan memahami fokus dari sintesis yang dibuat.

#### *Menjelaskan Strategi Perusahaan*

Strategi *brand* Anamid adalah memperluas cakupan pasar di wilayah Kota Malang. Tantangannya adalah membuat audiens mengidentifikasi Anamid diantara pesaing lain yang banyak jumlahnya.

#### *Membangun Positioning*

Berdasarkan data dan pengamatan, sebelumnya Anamid hanya didatangi oleh pelanggan yang sekedar nongkrong. Tetapi pada suatu waktu kafe Anamid juga dimanfaatkan sebagai tempat yang menampung acara-acara kreatif seperti perkumpulan komunitas, diskusi forum, dan *live music*. Dari aktivitas tersebut maka *positioning* Anamid dikembangkan menjadi sebagai tempat yang mewadahi beragam acara atau event.

#### *Membuat Atribut Merek Perusahaan*

Atribut merek Anamid disimbolisasikan dengan ‘tujuan’ yang diartikan sebagai sebuah tempat yang memberikan manfaat apapun bagi konsumen.

#### *Brand brief*

Berikut ini adalah ringkasan mengenai karakteristik *brand* Anamid;

- a) *Visi dan misi*: Anamid berkembang menjadi merek kafe yang besar di Kota Malang hingga luar Malang. Kemudian Anamid memberi manfaat dan juga menjadi inspirasi bagi siapa saja.
- b) *Produk utama*: sajian makanan dan minuman dan pelayanan yang menyediakan tempat untuk bermacam acara kreatif.

- c) *kompetitor utama*: D'kelmoj coffee, barakesna coffee, seventree house.
- d) *Keunggulan kompetitif*: Anamid menyediakan layanan untuk aktivitas apa saja yang dapat dilakukan di kedai, dan tempat yang cukup luas (*indoor atau outdoor*).
- e) *Stakeholders*: pemilik, pengelola, dan konsumen.
- f) *Proporsi nilai*: kualitas sajian makanan dan minuman dengan rasa Anamid.
- g) *Target pasar*: anak muda, mahasiswa.
- h) *Atribut merek*: sebuah pelayanan tempat/ruang, kedai modern.

#### *Mendapatkan Persetujuan*

Sebelum melangkah ke tahap selanjutnya yaitu mendapatkan persetujuan mengenai ringkasan *brief* yang menjadi acuan untuk proses perancangan.

#### *Membuat Strategi Penamaan*

Pada proses ini dilakukan penamaan merek. Akan tetapi Langkah ini tidak dilakukan karena pada Anamid tidak dibutuhkan penamaan yang baru.

#### *Membangun Pesan Kunci*

Pesan kunci pada *brand* Anamid mengarah pada makna dari penamaan Anamid yang berasal dari kata 'dimana' yang terbalik. Kata ini dapat dimaknai sebagai sebuah tempat yang siapapun mencarinya. Selain itu Anamid memiliki tagline: *yaa disini*.

#### *Menulis Ringkasan Kreatif*

- a) Anamid menggunakan Bahasa kebalikan yang populer di Kota Malang.
- b) Kedai Anamid memiliki gaya yang modern.
- c) Target pasar Anamid adalah Sebagian besar anak muda.
- d) Anamid berfungsi juga sebagai *creative space* yang membawa manfaat bagi pengunjung kafe.

### **3.3. Designing Identity**

#### *Proyeksi Brand Di Masa Depan*

Mengacu pada visi dan misi Anamid, sebagai kedai yang akan berkembang menjadi lebih besar. Tentunya harapan di masa yang akan datang akan lebih maju, dan menjadi sebuah *brand* yang juga menginspirasi banyak pihak lain. Identitas merek dapat berlangsung pada waktu selamanya. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah identitas yang dapat bertahan selama mungkin.

#### *Brainstorming Ide*

Dalam proses *brainstorming*, untuk memulainya adalah dengan menentukan tujuan yang mana yaitu; menciptakan identitas visual merek. Setelah tujuan dipastikan, maka proses pengumpulan ide dilakukan. Berdasarkan pengumpulan ide akan mengerucut menjadi kumpulan kata kunci yang berkonsep. Berikut ini adalah kata kunci yang didapatkan;

- a) Fokus dan tujuan: sebagaimana penamaan Anamid yang berorientasi dengan harapan bahwa Anamid dapat menjadi suatu tujuan/tempat yang selalu ingin dikunjungi oleh pelanggannya dengan menjadi pilihan utama mereka.
- b) Naik: diambil dari visi perusahaan yang dimana pandangan untuk masa yang akan datang, Anamid ingin menjadi sebuah kafe yang lebih besar dan memiliki cakupan pasar yang luas.

Sehingga gagasan tersebut dapat diinterpretasikan dengan satu kata yaitu *naik*, sebuah kata sifat yang menyimbolkan makna yang bagus bagi sebuah bisnis yang mana keberhasilan manajemen akan menaikkan kualitas produk, kesejahteraan karyawan, dan kualitas aset lainnya.

- c) Tanaman: tanaman memiliki makna simbol dari pertumbuhan dan kemakmuran. Bila diperhatikan pohon/tanaman tumbuh secara perlahan hingga memakan waktu tahunan dan bahkan dapat mencapai ratusan tahun. Dan semakin tua struktur batang akan semakin kokoh. Hal ini dapat dimaknai bahwa pertumbuhan adalah sebuah proses dan jika dipelihara dengan baik akan semakin kuat pondasinya dan menghasilkan oksigen yang bermanfaat bagi semua makhluk hidup untuk bertahan hidup. Berdasarkan fakta yang ada tanaman juga membawa keindahan di kehidupan. Tanaman memberi kesegaran dan menghadirkan suasana yang bagus pada suatu tempat. Oleh karena itu tidak sedikit dari kita yang memelihara tanaman untuk menghiasi rumah atau ruang kantor.
- d) Elegan: seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, Anamid adalah kafe yang menggunakan gaya modern. Dalam kebahasaan Anamid menggunakan gaya Bahasa yang umum dan mengikuti tren yang sedang populer. Elegan memiliki kesan dengan penataan yang bersih/rapi, fungsional, dan dekorasi yang sederhana.

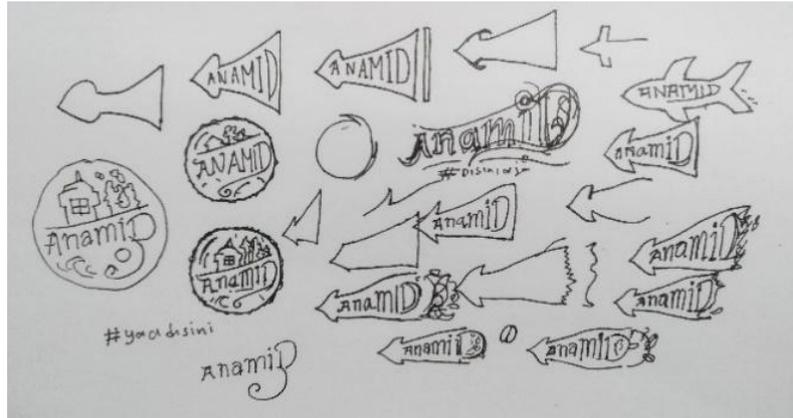


Gambar 2. Brainstorming

### Merancang Identitas Perusahaan

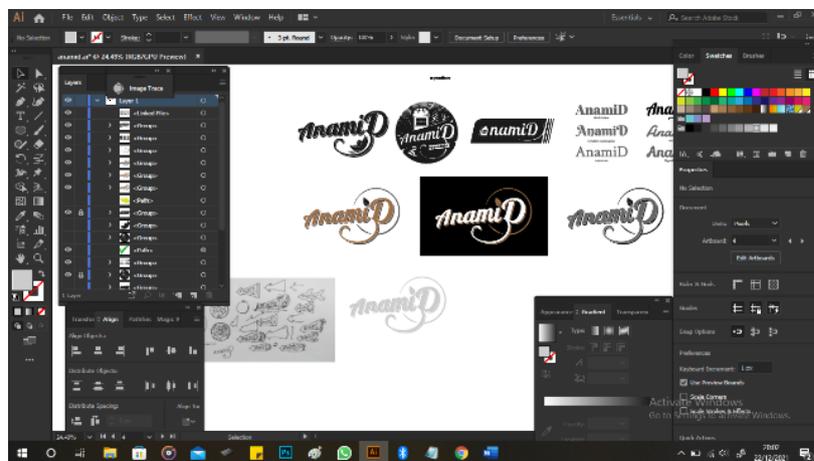
#### a) Sketsa logo

Langkah pertama untuk merancang logo adalah membuat sketsa secara freehand atau gambar manual. Menggambar sketsa sangat diperlukan untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk dan penataan yang tepat.



Gambar 3. Sketsa logo

b) Logo signature



Gambar 4. Logo proses

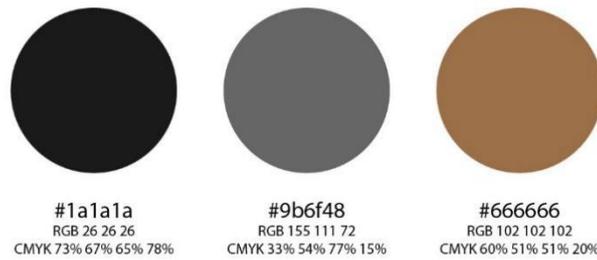
Setelah menggambar sketsa logo secara manual, kemudian desainer merapikan draft yang dibuat dengan cara digitalisasi. Gambar diatas adalah proses perancangan logo Anamid. Proses digitalisasi sendiri dilakukan dengan bantuan *software* Adobe Illustrator CC 2019.



Gambar 5. Logo signature

Logo Anamid yang dirancang memiliki struktur bagian yang terdiri dari logotype dan brand mark. Logotype adalah sebuah kata atau lebih yang umumnya menggunakan nama atau akronim dari sebuah perusahaan. Sedangkan brand mark adalah sebuah tanda yang memiliki makna tersembunyi dan menjadi ciri khas dalam identifikasi perusahaan tersebut.

c) Warna



Gambar 6. Warna logo

Gambar diatas adalah kombinasi warna logo yang dirancang. warna tersebut digunakan pada logo berdasarkan konsep visual yang dibuat. Untuk pemaknaan dari warna logo dijelaskan pada proses selanjutnya, strategi visual.

d) Logotype



Gambar 7. Font logo

Logo Anamid yang diciptakan menggunakan *logotype* dengan memodifikasi sebuah font. Jenis font yang digunakan adalah *handrawn*, dengan font yang bernama *Galada*.

e) Eksplorasi Penerapan

Setelah logo sudah dirancang, kemudian desainer melakukan eksplorasi penerapan dengan kondisi yang berbeda pada beberapa latar/*background*.



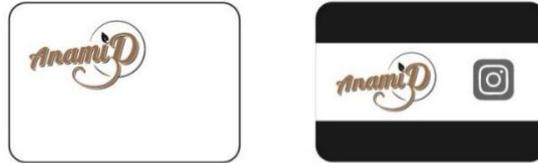
Gambar 8. Penerapan pada foto

Percobaan pertama logo ditempatkan pada *background* foto. Saat logo ditempatkan pada foto yang memiliki objek yang terlalu padat membuat logo lebih sulit terbaca. Sehingga sebaiknya logo ditempatkan pada foto yang memiliki ruang kosong yang cukup.



Gambar 9. Penerapan background solid

Selanjutnya adalah menerapkan logo pada *background* warna solid. Setelah logo ditempatkan pada *background* berwarna gelap, beberapa bagian pada logo tidak terbaca dengan jelas karena jarak *tone* warna yang cukup berdekatan.



**Gambar 10. Penerapan layout logo**

Kemudian adalah menempatkan logo pada sudut-sudut yang berbeda. Pada penempatan di sudut terpojok, logo Anamid masih terbaca dengan jelas selama pada ukuran yang wajar. Di samping itu juga menempatkan logo dengan *bounding area* yang membuat logo lebih *outstanding*/mudah terlihat.



**Gambar 11. Variasi logo**

Dari beberapa Tindakan eksplorasi yang dilakukan, terdapat beberapa kendala logo yang tidak terbaca dengan jelas pada media dengan warna gelap. Oleh karena itu warna pada logo Anamid perlu disesuaikan. Seperti pada gambar diatas, karena keterbacaan *logotype* cukup penting maka warna *logotype* diubah menjadi warna yang kontras dengan *background* dan dipilihlah warna putih supaya dapat diterapkan pada *background* dengan warna gelap lainnya. Selain itu terkadang pada beberapa keadaan logo juga diterapkan pada kertas hitam putih. Oleh karena itu juga dilakukan penyesuaian warna logo menjadi mode *grayscale* seperti pada Gambar 11.

#### *Menyelesaikan Arsitektur Merek*

Strategi arsitektur merek tidak dilakukan pada *brand* Anamid. Oleh karena itu proses ini tidak perlu diterapkan.

#### *Strategi Visual*



**Gambar 12. Strategi visual logo**

Setelah identitas telah dirancang, disini dipaparkan secara detail strategi visual dari bagian-bagian yang memiliki arti dan personalitas dari logo Anamid.

a) Logotype



**Gambar 13. Jenis font logotype**

Setelah mengumpulkan beberapa nama *font* yang sesuai dan dilakukan seleksi, font *Galada* dipilih sebagai *font* yang dipantaskan sebagai *logotype*. Untuk memilih *logotype* dilakukan pemeriksaan pada sisi keterbacaan, kejelasan, dan ciri khas yang mengidentifikasi Anamid. Font *Galada* telah diuji keterbacaannya pada ukuran minimum. Di samping itu secara *look and feel*, *Galada* memiliki bentuk tebal, garis luwes, dan menggambarkan emosi yang tenang dan nyaman.

Pada logo, secara keseluruhan nama Anamid dimodifikasi dengan distorsi bentuk yang mengarah ke atas. Bentuk yang mengarah ke atas memiliki makna bahwa Anamid adalah *brand* yang berproses dan berpotensi menjadi *brand* yang lebih besar di masa depan. Selain itu pada bagian huruf *D* terdapat ornamen garis yang melengkung sehingga membuatnya tampak elegan.

b) Brandmark

Bila diperhatikan pada logo Anamid terdapat *brandmark* yang berbentuk daun dan juga *outline* berbentuk elips. Bentuk daun tersebut menyimbolkan arti sebuah kemunculan Anamid sebagai satu helai daun di antara banyak daun lainnya yang membawa manfaat yang berguna bagi makhluk hidup dan memberi kesegaran bagi siapapun. Sebagaimana visi dan misi Anamid yang berharap untuk menginspirasi siapa saja. Sedangkan bentuk elips disekitarnya menggambarkan sebuah area dan khususnya adalah tempat, yang mana Anamid adalah tempat bagi siapapun yang ingin berkreasi ataupun istirahat sejenak dari pekerjaan rutin yang melelahkan.

c) Warna

Warna coklat muda, hitam gelap, dan abu-abu.

Hal yang terpenting adalah membawa kesan Anamid sebagai sebuah *brand* kafe dan membuatnya mudah untuk terbaca. Namun secara filosofis dalam makna positif, warna coklat memperlihatkan kesan bertanggung jawab, simpel, dan tahan lama. Selain itu penggunaan warna coklat juga berdasarkan persepsi secara umum yang melihat *brand* kafe memiliki warna coklat, sehingga lebih mudah untuk mengenali Anamid sebagai merek kafe. Sedangkan warna hitam memberi fokus utama pada bagian *brandmark* sehingga membuatnya tidak tersingkirkan oleh pandangan.

*Mendapatkan Persetujuan*

Tahap selanjutnya adalah menerima persetujuan bahwa konsep desain sesuai dengan karakteristik *brand* dan disukai oleh pemberi keputusan di pihak Anamid.

### 3.4. Creating Touchpoints

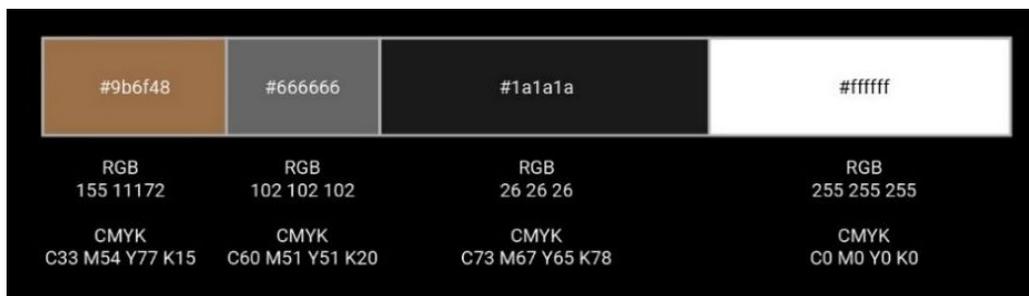
#### Finalisasi Desain Identitas

Proses finalisasi desain juga cukup penting dilakukan. Pada proses ini desainer mengecek kembali detail perancangan untuk memperbaiki sisi kesalahan ataupun kecerobohan yang mungkin saja dilakukan. Proses ini dapat menjadi rentan karena setelahnya tidak akan diberikan kesempatan untuk memperbaiki kesalahan yang disadari.

#### Mengembangkan Look and Feel

Look dan feel adalah sebuah pengembangan visual dari identitas merek yang sudah dirancang sebelumnya. Ketika merek diterapkan pada media lain, citra merek harus memperlihatkan atribut merek yang selaras dan memancarkan emosi yang sama. Pada identitas merek Anamid, pengembangan yang dilakukan meliputi beberapa elemen visual yaitu warna, tipografi, bentuk dan *imagery*.

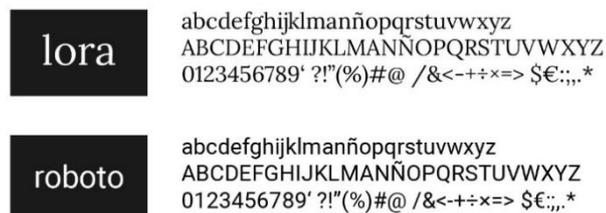
#### a) Warna dan bentuk



Gambar 14. Warna look and feel

Dalam pengembangan meliputi warna dan bentuk menggunakan *look* yang sama dengan logo Anamid yang sudah dirancang. *look* dan *feel* sebuah identitas merek muncul dari kumpulan warna yang unik dan bekerja sama dalam membangun persepsi. Oleh karena itu untuk menerapkan identitas pada media visual sebaiknya menggunakan keseluruhan kombinasi warna seperti pada gambar diatas. Hal itu juga sama berlakunya dengan eksplorasi bentuk yang mengacu pada *look* logo Anamid.

#### b) Tipografi



Gambar 15. Tipografi look and feel

Tipografi diatas adalah *typeface* yang digunakan sebagai elemen visual yang seringkali diaplikasikan pada media tertentu. Pemilihan jenis font tersebut dipertimbangkan atas beberapa prinsip;

- Keterbacaan: mudah terbaca hingga pada ukuran minimal.
- Personality: memiliki sifat yang elegan, sederhana dan sesuai dengan budaya perusahaan.

- Kecocokan: memiliki kesesuaian dengan logo identitas dan tidak mendominasi dengan identitas merek.

c) Imagery

Imagery adalah penerapan visual menggunakan gambar atau fotografi yang dapat membangun persepsi visual pada target audiens. Dalam penggunaan gambar, desainer mengkategorikan gambar tertentu yang dapat digunakan oleh Anamid yaitu kategori *landscape* dan *experience*.

- Landscapes: landscape adalah kategori imagery yang memanfaatkan pengambilan gambar yang lebih cenderung tentang objek atau pemandangan yang menampilkan suasana tertentu.
- Experiences: experience adalah kategori yang digambarkan dengan aktivitas dan berbagai emosi yang dapat terlihat dari manusia.

d) Inisiatif Perlindungan Hak Cipta

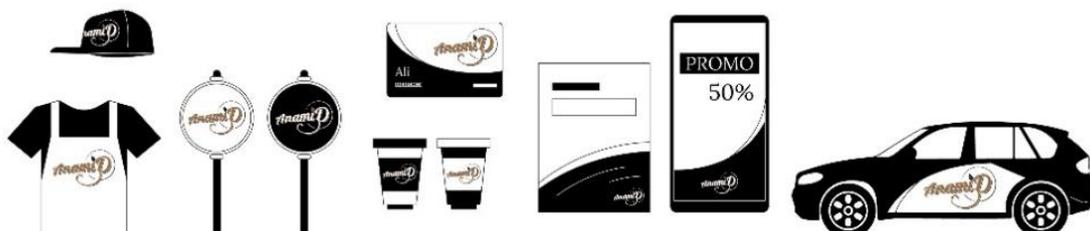
Pendaftaran hak cipta akan dilakukan oleh pihak atasan Anamid. Apabila identitas merek telah sepakat, akan didaftarkan sebagai merek yang dilindungi hukum atas penciptaan identitasnya.

e) Prioritas dan Penerapan Desain

Proses ini tidak melibatkan desainer *brand identity*. Prioritas dan penerapan desain identitas adalah pekerjaan yang dilakukan oleh manajemen merek atau komunikasi perusahaan dengan perencanaan yang matang.

f) Design Program

Desain program adalah tahap pengaplikasian desain identitas pada media-media komunikasi merek yang telah direncanakan pada proses sebelumnya. media-media tersebut adalah aset perusahaan yang berfungsi sebagai alat identifikasi dan juga promosi *brand* Anamid. Gambar diatas adalah contoh pemanfaatan desain identitas pada *product design*, *advertising*, dan *vehicles*.



Gambar 16. Aplikasi desain

g) Menerapkan Arsitektur Merek

Pada proses ini perusahaan tidak menerapkan strategi arsitektur merek. Sehingga tidak ada keharusan untuk menjalankan proses ini.

### 3.5. Managing Assets

#### *Membangun Sinergi dalam Merek*

Pada proses pembangunan sinergi merek diperani sepenuhnya oleh pihak Anamid didalamnya. Tentunya dibutuhkan Kerjasama yang baik dan konsisten untuk menunjukkan nilai merek yang bagus kepada konsumen.

#### *Membangun Strategi Launching Identitas Baru*

Dalam perencanaan peluncuran identitas merek yang baru akan dilakukan oleh bagian manajemen promosi Anamid.

#### *Launching Secara Internal dan Eksternal*

Dalam proses peluncuran identitas yang baru pun dilaksanakan oleh pengelola perusahaan dengan perizinan atasan. Namun sebelum meluncurkan merek dimuka umum atau pihak eksternal, pihak internal adalah pihak pertama yang harus mengetahui identitas merek yang baru.

#### *Membangun Standarisasi dan Panduan Identitas*

Dalam pengelolaan konsistensi dan integritas system identitas merek difasilitasi oleh panduan standarisasi yang dapat diakses oleh pihak internal maupun eksternal yang memiliki tanggung jawab untuk mengkomunikasikan merek. Panduan tersebut merupakan hasil akhir perancangan ini yang berbentuk *Brand Identity Guidelines* Anamid.



**Gambar 17. Sampul Brand identity guidelines**

#### *Memelihara Kesuksesan Identitas Baru*

Semua material kebutuhan merek telah dimiliki. Sehingga proses selanjutnya adalah tugas bagi pihak internal perusahaan untuk memelihara kesuksesan merek yang baru.

## 4. Simpulan

Berdasarkan pembahasan di atas diambil beberapa kesimpulan, antara lain adalah pertumbuhan bisnis kafe di daerah Kota Malang cukup pesat sehingga persaingan antar bisnis pun menjadi sangat ketat. Banyaknya jumlah kafe di Kota Malang menggambarkan bahwa bisnis kafe dapat terus berkembang. Anamid sebagai bisnis kafe yang sedang merintis belum mendapat cakupan pasar yang begitu luas dan tingkat kepedulian audiens terhadap merek Anamid cukup rendah. Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang *Brand Identity*

perusahaan yang tepat sebagai *brand* kafe dan diharapkan supaya dapat meningkatkan *brand awareness* konsumen semakin tinggi. Perancangan ini menggunakan metode perancangan prosedural yang mengikuti alur metode desain yang diciptakan oleh Alina Wheeler untuk merancang *brand identity*. Hasil yang didapatkan dari perancangan ini adalah identitas merek visual Anamid berupa logo, serta anjuran untuk mengaplikasikannya secara tepat dan Adapun panduan standarisasi merek yang diciptakan untuk dapat membantu pihak yang bertugas untuk mengaplikasikan identitas visual secara benar dan menghasilkan visual yang konsisten.

## Daftar Rujukan

- Anggraini, L., & Nathalia, . (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). *Resume: Instrumen pengumpulan data* (Undergraduate Assignment, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong). doi: <https://doi.org/10.31227/osf.io/s3kr6>
- Batey, M. (2008). *Brand meaning*. New York: CRC Press.
- Davis, M. (2009). *The fundamentals of branding*. London: Bloomsbury Publishing.
- Hermanto, Y. A. L. (2019). Identifikasi ilustrasi-tipografi graphic vernacular sebagai sistem tanda & identitas warung tenda di kota Malang. *JADECS*, 3(2), 74–83. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/9412>
- Hermanto, Y. A. L., Pahlevi, A. S., Sutrisno, A. A., & Ibrahim, N. B. (2021). Mega shifts in the business pivot in visual communication design subsector during the COVID-19 pandemic. *KnE Social Sciences*, 5(3), 394–402. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v5i3.8562>
- Landa, R. (2012). *Essential graphic design solutions*. Boston: Cengage Learning.
- Nastain, M. (2017). Branding dan eksistensi produk (kajian teoritik konsep branding dan tantangan eksistensi produk). *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 5(1), 14–26. doi: <http://dx.doi.org/10.12928/channel.v5i1.6351>
- Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UM*. (2017). Malang: UM Press.
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). *Pengantar: Tinjauan desain*. Bandung: Penerbit Institut Teknologi Bandung.
- Slade-Brooking, C. (2016). *Creating a brand identity: A guide for designers*. London: Hachette UK.
- Wahyudi, I. (2019, December 17). Ungkap data riset, TOFFIN ingin industri gerai kopi lebih bertumbuh di 2020. *RRI*. Retrieved from <https://rri.co.id/malang/ekonomi-perbankan/761327/ungkap-data-riset-toffin-ingin-industri-gerai-kopi-lebih-bertumbuh-di-2020>
- Wahyuningsih, S. (2015). *Komunikasi visual*. Madura: UTM Press.
- Wheeler, A. (2009). *Designing brand identity*. New Jersey: John Wiley & Sons.



## Meaning of Religion in the Poems *Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta and Tentu. Kau Boleh* by Sapardi Djoko Damono

### Memaknai Religiusitas dalam *Puisi Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta dan Tentu. Kau Boleh* Karya Sapardi Djoko Damono

Fentik Melani\*, Nadiatul Khusnah

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

\*Penulis korespondensi, Surel: fentikmelani03@gmail.com

Paper received: 20-12-2021; revised: 14-1-2022; accepted: 16-1-2022

#### Abstract

Expression can be channeled in a literary work. One form of expression as outlined in literary works is about the relationship between spirituality and religiosity. In short, the concepts of spirituality and religiosity are related to human belief in God. This phenomenon is also seen in Sapardi Djoko Damono's poems. One of his poems is "Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta" and "Tentu. Kau Boleh" which according to the author are full of the concepts of spirituality and religiosity. This paper aims to find out how the concept of religion is contained in the two poems and to reveal the relationship between these concepts and society in general or in particular. This study uses the theory of Semiotics developed by Charles Sanders Peirce. This research is a qualitative research with a descriptive design. The results of this study indicate that the poems entitled "Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta" and "Tentu. Kau Boleh" is known to contain elements of religiosity. In general, this religious concept is relevant to Islamic society. Meanwhile, in particular, the concept is relevant to Kejawen Muslims.

**Keywords:** spirituality; religiosity; poetry

#### Abstrak

Pengungkapan ekspresi dapat disalurkan dalam sebuah karya sastra. Salah satu bentuk ekspresi yang dituangkan dalam sastra adalah perihal hubungan spiritualitas dan religiusitas. Singkatnya, konsep spiritualitas dan religiusitas ini kaitannya dengan kepercayaan manusia terhadap Tuhan. Fenomena ini pula yang terlihat dalam puisi Sapardi Djoko Damono. Salah satu puisi ciptaannya adalah "Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta" dan "Tentu. Kau Boleh" yang menurut penulis sarat akan konsep spiritualitas dan religiusitasnya. Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana konsep religi yang terkandung dalam kedua puisi dan mengungkap korelasi antara konsep tersebut terhadap masyarakat baik secara umum atau secara khusus. Penelitian ini menggunakan teori Semiotika yang dikembangkan oleh Charles Sanders Peirce. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan desain deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa puisi berjudul "Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta" dan "Tentu. Kau Boleh" diketahui mengandung unsur religiusitas. Secara umum, konsep religius ini relevan dengan masyarakat Islam. Sementara secara spesifik konsep tersebut relevan dengan penganut Islam Kejawen.

**Keywords:** spiritualitas; religiusitas; puisi

## 1. Pendahuluan

Karya sastra acapkali digunakan sebagai wadah untuk mengungkapkan ekspresi. Ciri khas stilistika pada sastra memungkinkan individu berkreasikan sedemikian rupa demi mencapai tingkat estetika tertentu. Salah satu bentuk ekspresi yang dituangkan dalam sastra adalah perihal hubungan spiritualitas dan religiusitas. Prasetyo (2016) menyatakan jika spiritualitas memiliki aspek multidimensional berdasarkan pengalaman individu yang sukar dipahami. Spiritualitas berbeda dengan religiusitas. Cakupan spiritualitas berkenaan dengan bagaimana seseorang telah mencapai kesadaran diri dalam menemukan makna serta tujuan

hidup. Sementara itu, definisi religi mengacu pada keyakinan akan adanya sesuatu yang adikodrati diluar kuasa manusia (Andri RM, 2018). Tidak heran apabila pembicaraan mengenai religi berkaitan erat dengan aspek agama yang mempercayai adanya Tuhan. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Fauzi (2018) jika religiusitas tidak terlepas dari ranah keagamaan. Manusia sebagai bagian dari alam semesta merupakan makhluk kerdil yang lemah. Terdapat banyak hal yang berada di luar kendali manusia. Apabila dikaitkan dengan agama, hal ini berhubungan dengan kepercayaan manusia terhadap adanya Tuhan yang Maha Kuasa.

Relasi antara manusia dengan Tuhan tidak jarang diekspresikan melalui sastra, salah satu bentuk dari karya sastra adalah puisi. Hal ini sejalan dengan pendapat Andri (2018) bahwa kandungan puisi juga dapat berupa nilai keagamaan atau religius. Fenomena ini pula yang terlihat dalam puisi Sapardi Djoko Damono. Puisi beliau berjudul "Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta" dan "Tentu. Kau Boleh" menunjukkan adanya ungkapan religiusitas. Oleh karena itu, tulisan ini hendak mengkaji kedua puisi tersebut dengan fokus masalah mengenai bagaimana konsep religiusitas dalam puisi "Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta" dan "Tentu. Kau Boleh" serta bagaimana relevansi konsep tersebut terhadap masyarakat umum atau masyarakat tertentu. Untuk menjawab persoalan tersebut, kajian ini menggunakan teori semiotika. Teori ini dianggap sesuai sebab didasarkan fakta bahwa puisi merupakan bentuk sastra dengan kepadatan bahasa yang kaya dengan tanda.

Semiotika adalah ilmu yang membahas tentang tanda. Segala sesuatu di dunia ini diliputi oleh tanda yang mengemban makna. Oleh sebab itu, manusia tidak terlepas dengan tanda. Saraswati, Pujiyanto, dan Wardhana (2021) menyatakan jika tanda adalah sesuatu yang mewakili hal lain di baliknya. Dengan kata lain, terdapat metafora yang disampaikan oleh suatu tanda. Pemaknaan terhadap tanda diperlukan guna mengetahui maksud sebenarnya, sehingga akan tercipta pemahaman secara komprehensif. Salah satu tokoh yang membahas tanda adalah Charles Sanders Peirce. Semiotik Peirce disebut juga semiotik analitis (Rahayu, 2021). Peirce menggunakan segitiga makna dalam teorinya, yaitu tanda, objek, dan interpretan. Menurut penampilan tandanya, terdapat tiga bagian: *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. Kemudian, berdasarkan objeknya, Peirce mengklasifikasi menjadi: *ikon*, *indeks*, dan *simbol*. Sementara untuk interpretasi, terdapat *rheme*, *dicent*, dan *argument*. Seluruh proses semiosis ini berpedoman dengan tiga tingkat pemaknaan: *firstness*, *secondness*, dan *thirdness*.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi terhadap tulisan ini, baik relevan dari segi objek maupun teori yang digunakan. Contohnya seperti penelitian berjudul "Konsep Cinta pada Puisi-Puisi Karya Sapardi Djoko Damono: Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce" oleh Mustika dan Isnaini (2021). Penelitian tersebut menelaah puisi Sapardi yang diambil dari beberapa antologi. Di antaranya adalah puisi "Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta" dan "Tentu. Kau Boleh". Namun, terdapat perbedaan antara penelitian tersebut dengan artikel ilmiah ini. Pada penelitian tersebut fokus bahasannya berupa konsep cinta menurut Erich Fromm. Adapun hasil pembahasannya, penulis sekadar menyatakan jika kedua puisi memiliki kandungan terkait hubungan manusia dengan Tuhan. Tidak ada spesifikasi khusus tentang konsep religiusitas serta tidak ada relevansi konkret dengan realita di masyarakat.

Selain itu, tulisan lain yang satu lini dengan kajian ini terdapat pada karya Inderasari (2020) yang bertajuk "Konsistensi Kesederhanaan, dalam Kontemplasi Rasa: Diksi-Diksi Sapardi Djoko Damono". Inderasari sama-sama menggunakan teori semiotik Peirce. Puisi "Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta" juga menjadi salah satu bagian yang ditelaah di dalamnya. Perbedaan antara kajian tersebut dengan tulisan ini terletak pada spesifikasi pembahasan. Karya milik Inderasari memfokuskan pemaknaan puisi Sapardi dari segi diksi, kemudian barulah Inderasari mengungkapkan maksud dari pemakaian diksi tersebut. Sementara tulisan ini secara khusus memahami dan memaknai puisi menggunakan teori semiotika Peirce secara komprehensif yang kemudian dikaitkan dengan nilai religiusitas.

Tidak hanya kedua penelitian di atas, terdapat tulisan lain yang memiliki relevansi terkait kajian ini. Tulisan tersebut berjudul "Citra Perempuan dalam Kumpulan Puisi Karya Sapardi Djoko Damono". Relevansinya terkait salah satu puisi yang sama-sama digunakan, yaitu puisi "Tentu. Kau Boleh". Perbedaannya, tulisan milik Zulfadli (2018) tersebut menggunakan pendekatan feminisme untuk mengungkap citra perempuan dalam puisi.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terlihat jika belum ada penelitian yang membahas puisi Sapardi Djoko Damono dengan sudut pandang konsep religiusitas serta relevansinya dengan masyarakat. Oleh karena itu kajian ini penting untuk dilakukan dengan tujuan mengetahui bagaimana konsep religi yang terkandung di mana puisi yang dipilih adalah "Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta" dan "Tentu. Kau Boleh". Di sisi lain, telaah ini bertujuan untuk mengungkap korelasi antara konsep tersebut terhadap masyarakat baik secara umum atau secara khusus. Diharapkan, tulisan ini berguna dalam sumbangsih khazanah keilmuan utamanya untuk meningkatkan kesadaran religiusitas manusia.

## 2. Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sebuah karya sastra yang pembahasannya menggunakan uraian kata, sehingga menurut kami jenis metode yang relevan untuk dipilih adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah suatu riset kualitatif yang bentuk deskripsinya menggunakan fakta atau fenomena yang didapatkan dari data-data secara apa adanya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Moleong (2014) yang menyatakan bahwa maksud penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata bahasa pada suatu konteks khusus dengan memanfaatkan metode alamiah. Penelitian deskriptif mengenal berbagai bentuk, seperti survei, studi kasus, kajian, dan sebagainya. Sedangkan penelitian ini termasuk ke dalam kategori kajian teks. Hal itu dikarenakan sumber data yang digunakan berupa teks puisi berjudul "Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta" dan "Tentu. Kau Boleh" karya Sapardi Djoko Damono.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka. Koentjaraningrat (1983) berpendapat bahwa pengumpulan data dengan teknik studi pustaka ini bisa didapat dari ruang perpustakaan seperti koran, buku-buku, majalah, naskah, dan sebagainya yang relevan. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa teks dua buah puisi berjudul "Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta" dan "Tentu. Kau Boleh" dari buku berjudul *Melipat Jarak* karya Sapardi Djoko Damono. Setelah penulis mengumpulkan data yang dibutuhkan, selanjutnya penulis menganalisis kedua teks puisi tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik baca dan teknik catat. Penulis membaca secara seksama kedua puisi tersebut kemudian diikuti dengan

mencatat hasil analisis dari data yang diperoleh terutama yang berhubungan dengan kajian semiotik.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Konsep Religiusitas Puisi

Pengungkapan konsep religiusitas dalam puisi "Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta" dan "Tentu. Kau Boleh" dapat diketahui setelah melalui proses semiosis, yang mana pada tulisan ini menggunakan semiotika menurut Peirce. Berikut ini akan lebih dulu dibahas mengenai "Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta". Pada puisi tersebut, ditemukan wujud-wujud semiotik baik dari segi tanda, objek, maupun interpretan. Dalam ranah tanda, puisi ini mengandung *qualisign* dan *legisign*. *Qualisign* berkaitan dengan eksistensi tanda di dunia nyata. Bimantara dan Dharmawan (2021) mendefinisikan *qualisign* sebagai tanda yang didasarkan pada kualitasnya. Dengan kata lain, *qualisign* dilihat dari sifat suatu tanda. Dalam puisi, *qualisign* nampak pada diksi cakrawala. Cakrawala atau langit memiliki sifat yang luas, tinggi, dan mempunyai jarak yang jauh. Diksi cakrawala pada puisi nampak sebagaimana kutipan berikut.

/2/  
mencintai cakrawala  
harus menebas jarak (Damono, 2015)

Apabila dikorelasikan antara sifat cakrawala dengan bait di atas, terlihat jika ketika aku lirik mencintai sesuatu maka ia harus memangkask jarak yang ada. Dengan demikian, aku lirik meleburkan dirinya bersama subjek yang dicintai dalam satu kesatuan tanpa sekat.

Selanjutnya, perihal siapa subjek yang dicintai oleh aku lirik mulai terungkap saat mengkaji tanda legisign. Legisign adalah tanda yang telah memiliki ketetapan (melalui peraturan resmi) serta berlaku umum di masyarakat (Patriansyah, 2014). Dengan kata lain, penggunaan tanda ini telah memiliki konvensi penggunaan dan pemaknaan tertentu. Adapun wujud *legisign* pada puisi nampak sebagaimana yang tercetak tebal dalam kutipan berikut.

/1/  
mencintai **angin**  
harus menjadi siut  
mencintai **air**  
harus menjadi ricik  
mencintai **gunung**  
harus menjadi terjal  
mencintai **api**  
harus menjadi jilat (Damono, 2015)

Berdasarkan kutipan di atas, kata yang bercetak tebal menyiratkan adanya empat unsur yang terkandung pada tataran kosmologi, yaitu: udara yang ditandai dengan diksi angin, kemudian air, lalu tanah yang ditandai dengan diksi gunung, dan api. Elemen-elemen tersebut merupakan unsur dari segala hal yang ada di alam semesta (Rahman, 2016). Kosmologi adalah cabang dari ilmu metafisika yang membahas tentang asal-usul alam raya. Pengertian ini sejalan dengan pendapat Setiawan (2019) bahwa kosmologi merupakan ilmu yang mengkaji perihal proses terciptanya jagat raya. Manusia adalah bagian dari alam semesta. Sementara baik manusia maupun semesta beserta isinya adalah hasil dari ciptaan

Tuhan. Oleh karenanya, terdapat hubungan yang tidak dapat dipisahkan antara manusia, alam, dan Tuhan.

Terkait dengan empat elemen kosmologi dalam "Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta", terlihat jika citra alam semesta pada puisi mengindikasikan adanya perwujudan kebesaran Tuhan. Hal ini senada dengan Samidi (2016) yang menyatakan bahwa alam adalah manifestasi dari Tuhan. Dengan kata lain, dapat dikatakan jika diksi angin, air, gunung, dan api selaku unsur kosmologi, di satu sisi merupakan simbol dari Maha Kuasa-Nya. Sehingga, aku lirik yang mencintai angin, mencintai air, gunung, dan api tak ubahnya sebuah metafora bahwa sang aku lirik sedang mengagumi keagungan Tuhan serta mencintai-Nya melalui manifestasi alam semesta.

Berikutnya, pada bait di atas pula aku lirik secara intens menggambarkan bagaimana relasi cintanya kepada Tuhan. Bagian seperti mencintai angin harus menjadi siut dan seterusnya hingga bait pertama selesai, mengindikasikan tanda objek berupa indeks. Indeks adalah tanda yang acuannya didasarkan pada kedekatan eksistensial. Pada puisi, dinyatakan apabila ada angin maka akan memunculkan siut, adanya air terkait dengan ricik, sementara adanya gunung mengisyaratkan harus melalui jalan terjal. Aku lirik mengungkapkan jika untuk mencintai keempat hal tersebut--yang mana merupakan manifestasi Tuhan--maka aku lirik harus menjelma entitas yang memiliki sifat atau karakter paling dekat dengan empat elemen tadi. Penjelmaan ini tak lain merupakan usaha aku lirik menyatukan diri dengan Tuhan. Penggambaran aku lirik pada puisi serupa dengan konsep *manunggaling kawula-Gusti* yang dikenal oleh penganut Islam Kejawen.

Simuh (dalam Samidi, 2016) menyatakan bila hubungan antara manusia, alam, dan Tuhan telah banyak disinggung dalam kepustakaan atau literatur Islam Kejawen. Dalam kepustakaan Islam Kejawen, terkandung perpaduan antara tradisi Jawa dengan ajaran agama Islam. Bagi para penganutnya, kesempurnaan dari pengalaman mistik Kejawen terletak saat seseorang bisa manunggaling antara *kawula* (hamba) dengan *Gusti* (Tuhan) (Asmara, 2013). Lebih lanjut, Asmara (2013) menyatakan definisi *manunggaling kawula-Gusti* adalah suatu konsep pembauran atau penyatuan antara makrokosmos dan mikrokosmos. Makrokosmos disebut juga dengan alam semesta. Sedangkan mikrokosmos merupakan miniatur semesta pada diri manusia. Integrasi antara mikrokosmos (manusia) dengan makrokosmos (semesta) akan mengantarkan seseorang pada tingkat menyatu dengan Tuhan karena dianggap telah mampu membaur dengan manifestasinya.

Selanjutnya, konsep *manunggaling kawula-Gusti* pada bait terakhir juga tergambar sebagaimana kutipan berikut.

/3/  
*mencintai-Mu*  
*harus menjelma aku* (Damono, 2015)

Penulisan *Mu* pada bait di atas menggunakan huruf kapital. Artinya, aku lirik merujuk pada sosok Tuhan. Di bagian tersebut, aku lirik menyatakan apabila mencintai Tuhan maka harus menjelma dirinya. Hal ini memperlihatkan bahwa aku lirik harus mencapai titik *manunggaling kawula-Gusti, menyatu*, sebagai wujud ungkapan perasaan cintanya terhadap Tuhan.

Beralih pada puisi kedua yang berjudul “Tentu. Kau Boleh” yang merupakan karya dari Sapardi Djoko Damono juga. Seperti halnya puisi-puisi karyanya yang lain, konsep penciptaan yang sarat akan nilai kesopanan, gramatikal, dan kelembutan merupakan ciri khasnya yang cukup dikenal dan diminati di kalangan masyarakat sekalipun mereka bukan termasuk pecinta puisi.

Tidak hanya itu, kebebasan untuk tidak sama atau seragam dengan yang lain, merupakan ciri khas yang dimiliki Sapardi Djoko Damono. Sajak-sajaknya bersifat liris, tidak mengikuti pola-pola penulisan tradisional yang mengutamakan pemenggalan baris, susunan kata dan permainan bunyi. Hal tersebut jelas terbukti pada puisi “Tentu. Kau Boleh”. Secara tampilan fisiknya puisi tersebut tidak disusun secara bait per bait tetapi secara keseluruhan tersusun hanya dalam satu bait yang terdiri atas 28 baris.

Sapardi memang dikenal sebagai seorang penyair yang ahli mengolah kata-kata sederhana menjadi sebuah lirik puisi yang sarat akan makna. Dalam kesederhanaannya, puisi karya Sapardi membuka tafsir yang begitu luas.

Seperti pada bagian pendahuluan yang menyampaikan bahwa penelitian ini akan mengungkap makna yang khususnya berkaitan dengan konsep religi terhadap masyarakat baik secara umum maupun khusus, objek kajian yang kedua adalah puisi berjudul “Tentu. Kau” boleh sama halnya dengan puisi pertama yang berjudul “Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta”, pada puisi kedua ini juga ditemukan sebaran wujud semiotik baik dari segi tanda, objek, maupun interpretan. Bagi Peirce (Pateda, 2001), *tanda “is something which stands to somebody for something in some respect or capacity.”* Sesuatu yang digunakan agar tanda bisa berfungsi, oleh Peirce disebut ikon. Tiga baris awal puisi tersebut berbunyi,

*Tentu. Kau boleh saja masuk  
masih ada ruang  
di sela-sela butir darahku.* (Damono, 2015)

Masuk di sini berarti marasuk ke dalam tubuh. Jika dikaitkan dengan konsep *manunggal kawula Gusti*, Tuhan disini berada begitu dekat, ada di dalam tubuh tepatnya berada di sela-sela darah. Narasi tersebut dapat dipertegas dengan pendapat Endraswara (2018) yang mengatakan keberadaan Tuhan itu dekat tetapi tidak bersentuhan dan jauh tak terbatas, namun manusia harus berusaha untuk mengetahuinya. Tuhan itu terlalu dekat dan sekaligus terlalu jauh dari manusia. Tuhan itu bukan yang lahiriah tetapi yang batiniah. Tuhan itu tidak berbentuk, tidak berwarna, tidak berbau, tidak berasa, tetapi jelas ada. Kemudian dilanjut baris selanjutnya yang berbunyi,

*Tak hanya ketika rumahku sepi,  
angin hanya menyentuh gorden,  
laba-laba menganyam jaring,  
terdengar tetes air keran  
yang tak ditutup rapat;  
dan di jalan  
sama sekali tak ada orang  
atau kendaraan lewat.* (Damono, 2015)

Rumah yang sepi disini masuk ke dalam indeks, alasan rumah itu sepi bisa saja disebabkan karena tidak ada orang lain di dalam rumah tersebut selain aku lirik, tetapi bisa

jadi rumah itu sepi karena hari sudah menunjukkan malam hari sehingga orang lain sudah tertidur namun tidak dengan si dia dalam lirik.

Dipertegas pula dengan lirik *//sama sekali tak ada orang atau kendaraan lewat//* ini juga masuk ke dalam indeks, tidak ada kendaraan yang lewat di sekitar rumah tersebut bisa disebabkan karena rumah tersebut berada di suatu daerah yang terpencil atau bisa disebabkan karena hari sudah malam sehingga tidak ada kendaraan yang lewat.

Karena baris itu merupakan lanjutan dari baris sebelumnya, jadi apabila diinterpretasikan menjadi suatu keadaan yang begitu sunyi, dibuktikan dengan terdengarnya detail bunyi-bunyi yang kecil seperti angin yang mengenai gordena, laba-laba menganyam jaring, dan suara tetesan air keran. Namun karena Tuhan masuk dan dekat dalam diri kita, dalam kesendirian itu sebenarnya kita tak seutuhnya sendiri, namun ada Tuhan yang membersamai kita, Tuhan tak membiarkan kita sendiri, Tuhan ada dan berada dalam dirinya. Baris berikutnya berbunyi,

*Tapi juga ketika turun hujan,  
angin tempias lewat lubang angin,  
selokan rebut dan meluap ke pekarangan,  
genting bocor dan aku capek  
menggulung kasur dan mengepel lantai.* (Damono, 2015)

Kata *//hujan//* merupakan simbol sebuah titik-titik yang berjatuhan dari udara karena proses pendinginan. Melalui Pradopo (1995) simbol yang dimaksud Peirce disini berupa tanda yang tidak menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya, hubungan antaranya bersifat arbitrer atau semau-maunya, hubungannya berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat. Kata *//tempias//* merupakan simbol titik-titik air yang berhamburan atau percikan air yang masuk melalui ventilasi atau lubang angin. *//Selokan rebut dan meluap//* adalah indeks yang didasarkan pada hujan yang turun cukup deras hingga mengakibatkan selokan tersebut tidak kuat menampung banyaknya air akhirnya dimuntahkan ke pekarangan. *//genting bocor//* adalah qualisign yang menandakan keadaan suatu benda yang sudah tidak bagus lagi. Dikarenakan kondisi genting yang tidak bagus, air hujan masuk ke dalam rumah. Baris *//aku capek menggulung kasur dan mengepel lantai. //* mengindekskan bahwa rumah tersebut semakin lama semakin banyak air yang masuk. Sehingga mau tidak mau ia harus rela menggulung kasur dan mengepel lantai rumahnya.

Jika dihubungkan dengan baris-baris sebelumnya dapat diinterpretasikan sebagai kondisi yang sedang tidak baik-baik saja. Hujan disini adalah ikon penanda adanya sebuah masalah yang terjadi. Masalah yang terjadi mungkin cukup besar dan berdampak pada yang lainnya. Aku lirik dalam puisi mencoba berusaha untuk menyikapi sebuah masalah tersebut dengan melakukan suatu tindakan. Si aku lirik menceletukkan kata *//aku capek//* yang menandakan bahwa ia lelah untuk menghadapi situasi permasalahan yang sedang terjadi. Meskipun pada dasarnya ketika Tuhan mendatangkan suatu masalah kepada makhluknya, Tuhan masih ada dan bersama kita untuk memecahkan suatu masalah tersebut.

Dilanjut baris berikutnya yang berbunyi,

*Tetapi jangan sekali-kali  
pura-pura bertanya kapan boleh pergi  
atau seenaknya melupakan  
percintaan ini.* (Damono, 2015)

Kata //pergi// di sini adalah simbol yang mengindikasikan ada yang meninggalkan si aku lirik dalam puisi, hal tersebut tentu saja ditujukan kepada sang Tuhannya. Namun ia tidak lantas mengatakan hal itu pada Tuhan, hanya sebatas sebuah pengandaian jika suatu saat si aku dalam puisi merasa bahwa Tuhan mulai menjauh dari dirinya tidak sedekat dulu. Sudah terbentuk suatu percintaan di antara Tuhan dengan makhluknya.

Si aku dalam puisi ini mencerminkan seseorang yang zuhud dan senantiasa berupaya untuk menyerahkan dirinya pada Tuhannya dengan tujuan supaya bisa lebih mengenal Tuhannya. Hal itu dibuktikan kata //percintaan ini// yang maksudnya adalah kedekatan yang terjalin antara si Aku dengan Tuhan.

Yang dimaksud zuhud disini adalah sifat yang mengindikasikan suatu perasaan cinta pada Tuhan dan akhirat daripada dunia. Menurut Al-Ghazali (2016) sifat zuhud ini pada sebagian orang sangat susah dijalankan, karena harus mengontrol hawa nafsu untuk tak terlalu mabuk duniawi. Devysa dan Nurlaili (2020) mengatakan bahwasannya sifat zuhud diperoleh dengan menaklukkan hawa nafsu, sehingga manusia akan menemukan *Hartati*. *Hartati* disini merupakan manifestasi dari Tuhan pada setiap diri manusia itu yang jarang dapat ditemukan selain pada manusia yang mampu menaklukkan hawa nafsunya sendiri. Zuhud bukan berarti meninggalkan sepenuhnya yang bersifat duniawi, tapi hanya meninggalkan ketergantungan serta berpasrah pada Tuhan. Kemudian disambung dengan empat baris terakhir yang berbunyi,

*Sampai huruf terakhir  
sajak ini, Kau-lah yang harus  
bertanggung jawab  
atas air mataku.* (Damono, 2015)

Kata //bertanggung jawab// disini adalah simbol untuk menanggung segala sesuatu yang telah terjadi. //air mataku// adalah indeks, air mata akan menetes disebabkan karena aku lirik sedang menangis. Alasan si aku lirik ini menangis adalah ketika Tuhannya berusaha pergi dan jauh darinya. Ia akan meminta pertanggungjawaban pada Tuhannya atas segala tetesan air mata.

Dengan menghubungkan dari baris sebelumnya yang mengatakan Tuhan tidak akan meninggalkan kita disaat kita sendiri dan dirundung masalah. Kemudian si aku lirik mengandaikan jikalau tiba-tiba Tuhannya pergi meninggalkannya maka ia akan menangis dan meminta pertanggungjawaban, sebab selama ini hubungan diantara sang makhluk (aku lirik) dengan Tuhan nampak baik-baik saja, hanya Tuhanlah yang bisa menyembuhkan segala derita yang dirasakan si aku lirik. Akan tetapi sebetulnya tidak ada istilah Tuhan yang akan meninggalkan makhluknya, yang ada makhluk yang meninggalkan Tuhannya.

Dalam puisi tersebut, hubungan antara Tuhan dengan manusia terlihat cukup erat. Si aku mau menghadirkan Tuhan dalam dirinya. Dengan hadirnya Tuhan dalam diri si aku lirik, maka Tuhan tidak akan membiarkannya dalam kesendirian, maupun ketika dirundung masalah sekalipun. Hingga akhirnya si aku lirik begitu menyukai kedekatan ini. Jika dikaitkan dengan konsep Islam Kejawaan kedekatan antara Tuhan dengan makhluknya disebut dengan istilah *manunggaling kawula-Gusti*.

Di kalangan orang Jawa, *manunggaling kawula-Gusti* bukan lagi sesuatu hal asing. Konsep *manunggaling kawula Gusti* tidak hanya menuju pada arah bentuk penyembahan

akan tetapi juga digunakan untuk memahami hakikat alam dan manusia. Pengertian *manunggaling kawula-Gusti* yang cukup menonjol dalam puisi adalah pola hubungan manusia dengan Tuhan. Sampai-sampai manusia (aku lirik) tidak akan rela jika Tuhan yang selama ini dekat dengannya tiba-tiba menjauh. Geertz Clifford dikutip dalam Purwadi (2002) mengatakan bahwa di balik perasaan manusiawi yang kasar, terdapat perasaan dasar yang murni atau rasa, yang merupakan jati diri, seorang individu (aku) dan manifestasi Tuhan (Gusti Allah) dalam individu itu. Kebenaran keagamaan yang dasar dari mistikus Jawa terikat dalam persamaan: rasa = aku = Tuhan.

### 3.2 Relevansi Konsep Religiusitas Puisi terhadap Masyarakat

Berdasarkan kajian pada sub bab sebelumnya, terlihat jika puisi "Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta" dan "Tentu. Kau Boleh" karya Sapardi Djoko Damono mengandung unsur religiusitas. Secara spesifik, konsep religi yang diusung adalah konsep *manunggaling kawula-Gusti*. *Manunggaling kawula-Gusti* adalah sebuah ajaran yang jamak diketahui oleh penganut Islam Kejawen. Namun, secara garis besar isi ajaran tersebut sama dengan konsep *Wahdat-Al Wujud* yang dikenalkan oleh Ibn Arabi. Sehingga, dapat dikatakan jika konsep religiusitas dalam kedua puisi yang ditelaah pada tulisan ini memiliki relevansi terhadap masyarakat Islam pada umumnya serta masyarakat Islam Kejawen pada khususnya.

Riyadi (2014) mengemukakan jika ajaran yang serupa dengan konsep *manunggaling kawula-Gusti* telah ada pada filsafat sufi Islam, yaitu abad ke-X. Akan tetapi, ajaran yang lebih sistematis baru muncul dan dikenalkan oleh Ibn Arabi di abad ke-XIII M yang dikenal dengan *Wahdat Al-Wujud*. Adapun tatkala Islam telah masuk ke Jawa kemudian menyebar pula ajaran tasawuf Islam, maka terjadilah pembauran antara tasawuf Islam dengan mistik Jawa yang akhirnya melahirkan Kejawen (tasawuf Jawa). Hal ini dikarenakan pada masa ketika Islam tersebar di Jawa, mistik Jawa telah memiliki karakteristik khas akibat adanya unsur mistik dari agama Hindu dan Budha.

Konsep *manunggaling kawula-Gusti* telah ada sejak sejak era Walisongo (Riyadi, 2014). Dengan kata lain, ajaran ini bukanlah sesuatu yang sama sekali baru. Akan tetapi, ajaran tersebut baru disampaikan secara sistematis dan komprehensif pada masa Ronggowarsito. Sehingga, perujukan terkait konsep *manunggaling kawula-Gusti* sering dirujuk kepada Ronggowarsito.

*Manunggaling kawula-Gusti* bukanlah ungkapan bermakna denotatif. Konsep tersebut merupakan pernyataan yang berusaha menggambarkan pengalaman pribadi manusia terkait kesempurnaan sejati. Kesempurnaan yang dimaksud adalah perasaan meleburnya antara diri hamba dengan Tuhan. Dalam ajaran *manunggaling kawula-Gusti*, satu-satunya wujud yang dianggap absolut adalah Tuhan. Sementara wujud-wujud lain seperti makhluk dan alam semesta merupakan wujud semu belaka. Wujud semu ini tak lain hanyalah manifestasi kecil dari sifat-sifat pada diri Tuhan.

Agar dapat menjadi manusia yang bisa *manunggaling kawula-Gusti* atau menjadi manusia sempurna yang mampu menghayati peleburan dengan Tuhan, maka diperlukan ikhtiar-ikhtiar. Asmara (2013) menyatakan jika *manunggaling kawula-Gusti* dapat dicapai melalui bertingkah laku baik yang diimbangi dengan menahan hawa nafsu (tidak berkelakuan buruk). Dengan upaya demikian, maka manusia akan senantiasa bersih baik hati maupun pikirannya, sehingga laku yang dikeluarkan juga berupa sikap yang baik. Apabila sudah

mampu melakukan hal tersebut, manusia akan lebih muda menyerap, menghayati, serta mengimplementasikan sifat-sifat agung Tuhan.

#### 4. Simpulan

Puisi berjudul "Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta" dan "Tentu. Kau Boleh" diketahui mengandung unsur religiusitas. Setelah dikaji dengan sudut pandang semiotika, maka terlihat jika secara spesifik unsur religi pada puisi mengarah pada konsep ajaran *manunggaling kawula-Gusti* yang ada pada ajaran Islam Kejawen. Hal ini nampak pada pemaknaan kedua puisi yang mengindikasikan aku lirik senantiasa mendekat ke Tuhan serta berusaha menyatu kepada-Nya sebagai bentuk rasa cinta.

*Manunggaling kawula-Gusti* sebagai suatu ajaran berusaha menggambarkan bagaimana pengalaman pribadi (secara spiritual) yang mampu merasakan peleburan rasa kepada Tuhan. Konsep ajaran ini serupa dengan ilmu dalam tasawuf Islam, yakni *Wahdat Al-Wujud* yang dikemukakan oleh Ibn Arabi. Oleh karena itu, *manunggaling kawula-Gusti* memiliki relevansi secara umum terhadap masyarakat Islam serta secara khusus terhadap masyarakat Islam penganut Kejawen. Untuk dapat mencapai *manunggaling kawula-Gusti*, manusia harus terlebih dahulu mampu meningkatkan kualitas dirinya. Yaitu, dengan selalu berbuat baik serta diimbangi dengan tidak berbuat kejahatan (menahan hawa nafsu).

#### Daftar Rujukan

- Andri RM, L. (2018). Religiusitas dalam antologi puisi Rekah Lembah karya Mudji Sutrisno. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 14(2), 184–193. doi: <https://doi.org/10.14710/nusa.14.2.184-193>
- Al-Ghazali. (2016). *Mutiara Ihya' Ulumuddin* (I. Kurniawan, Trans.). Bandung: Mizan.
- Asmara, A. (2013). Dimensi alam kehidupan dan Manunggaling Kawula-Gusti dalam Serat Jatimurti. *Atavisme*, 16(2), 153–167. doi: 10.24257/atavisme.v16i2.90.153-167
- Bimantara & Dharmawan. (2021). Representasi kelas sosial dalam film Gundala (Analisis semiotika model Peirce). *Commercium*, 4(2), 56–69. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Commercium/article/view/41592>
- Damono, S. D. (2015). *Melipat Jarak*. Jakarta: PT Gramedia.
- Devysa, N., & Nurlaili, S. (2020). Konsep Tuhan dalam serat Kidungan Kawedhar. *Academic Journal of Islamic Principles and Philosophy*, 1(1), 15–40. doi: 10.22515/ajipp.v1i1.2402
- Endraswara, S. (2018). *Falsafah hidup Jawa*. Yogyakarta: Cakrawala.
- Fauzi, F. (2018). Eksistensi Tuhan dalam Tasawuf Emha Ainun Nadjib. *Refleksi*, 18(1), 61–76. Retrieved from <http://ejournal.uin-suka.ac.id/ushuluddin/ref/article/view/1857>
- Inderasari, E. (2020). Konsistensi kesederhanaan, dalam kontemplasi rasa: Diksi-diksi Sapardi Djoko Damono. *Proceedings of Webinar Mengenang 100 Hari SDD "Membuktikan Cita-Cita Sang Pendiri Hiski"*. Retrieved from <http://conference.upgris.ac.id/index.php/phsdd/article/view/1884>
- Koentjaraningrat. (1983). *Metode-metode penelitian masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Mustika, I., & Isnaini, H. (2021). Konsep cinta pada puisi-puisi karya Sapardi Djoko Damono: Analisis semiotika Charles Sanders Peirce. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 6(1), 1–10. doi: <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v6i1.436>
- Pateda, M. (2001). *Semantik leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Patriansyah, M. (2014). Analisis semiotika Charles Sanders Peirce karya patung Rajudin Berjudul Manyeso Diri. *Jurnal Ekspresi Seni*, 16(2), 239–251. doi: <http://dx.doi.org/10.26887/ekse.v16i2.76>

- Pradopo, R. D. (1995). *Beberapa teori sastra, metode kritik, dan penerapannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Purwadi. (2002). *Penghayatan keagamaan orang Jawa: Refleksi atas religiusitas Serat Bima Suci*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Rahayu, I. S. (2021). Analisis kajian semiotika dalam puisi Chairil Anwar menggunakan teori Charles Sanders Peirce. *Jurnal Semiotika*, 15(1), 30–36. Retrieved from <https://journal.ubm.ac.id/index.php/semiotika/article/view/2498>
- Rahman, M. K. A. (2016). Dimensi ruang kosmos Tarian Dabus: Amalan penyucian dan penyembuhan. *Melayu: Jurnal Antara Bangsa Dunia Melayu*, 9(1), 32–44. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/295397657\\_Dimensi\\_Ruang\\_Kosmos\\_Tarian\\_Dabus\\_Amalan\\_Penyucian\\_dan\\_Penyembuhan](https://www.researchgate.net/publication/295397657_Dimensi_Ruang_Kosmos_Tarian_Dabus_Amalan_Penyucian_dan_Penyembuhan)
- Riyadi, M. I. (2014). *Manunggaling Kawulo Gusti: Konsep Wahdat Al Wujud dalam Genealogi Theosofi Ibn Arabi dan R. NG. Ronggowarsito*. Ponorogo: STAIN Ponorogo Press.
- Samidi. (2016). Tuhan, manusia, dan alam: Analisis kitab Primbon Atassadhur Adammakna. *Shahih*, 1(1), 13–26. doi: 10.22515/shahih.v1i1.47
- Saraswati, V. B., Pujiyanto, & Wardhana, M. I. (2021). Semiotics study of feminism messages in the ABC's Soy Sauce advertisement Suami Sejati Hargai Istri. *JoLLA*, 1(5), 655–672. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i52021p655-672>
- Setiawan, D. (2019). Filsafat komunikasi dalam makrokosmos. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 5(2), 73–87. doi: <https://doi.org/10.31289/simbollika.v5i2.2794>
- Zulfadli. (2018). Citra perempuan dalam kumpulan puisi karya Sapardi Djoko Damono. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 3(9). Retrieved from <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/BDS/article/view/9950>



## Developing PowerPoint Learning Media of Making Clay Sculpture for Class IX Semester 1 of SMPN 11 Malang

### Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Membuat Patung Berbahan Clay Kelas IX Semester 1 SMP Negeri 11 Malang

Wieda Rizkya Putrie Habibah, Ike Ratnawati\*, Arif Sutrisno

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

\*Penulis korespondensi, Surel: ike.ratnawati.fs@um.ac.id

Paper received: 22-12-2021; revised: 9-2-2022; accepted: 17-2-2022

#### Abstract

Based on preliminary research at SMP Negeri 11 Malang, it was found that because of covid-19 pandemic, art teachers needed learning media that could be accessed by students both at school and at home. It is intended that students can more easily understand how to make a statue made of Clay correctly whenever they are. The research objective to be achieved in this research is to develop PowerPoint learning media to make Clay sculptures for class IX Semester 1 SMP Negeri 11 Malang. The development model used in this research is ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate). The test subjects in this study were students of IX I Semester 1. The selection of small group response test subjects was carried out by incidental sampling technique. The type of data in this study is a mixture of qualitative and quantitative data generated from questionnaires for media experts, material experts and students. Questionnaire with a Likert scale score of 1-4 then converted to quantitative so that the final results of the data are in the form of scores and percentages. The scores are described using graphs and converted into qualitative descriptive. The results of the validation test got valid results and the percentage of media validity was 98.75% and the percentage of material validity was 100%, and the percentage of student responses was 93.27%. From the validation results, it can be concluded that PowerPoint media is suitable for use with the advantages of the material presented in accordance with competence and interesting and functional media but has a lack of audio that seems monotonous. Suggestions for further researchers and developers to properly select and cut the audio used as the background and add other sound elements so that the audio does not seem monotonous.

**Keywords:** development; learning media; PowerPoint; sculpture

#### Abstrak

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 11 Malang, ditemukan bahwa guru seni budaya membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa baik di sekolah maupun di rumah masing-masing karena adanya pandemi covid-19. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat lebih mudah mengerti bagaimana cara membuat patung berbahan Clay dengan benar dimanapun. Tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* membuat patung berbahan Clay kelas IX Semester 1 SMP Negeri 11 Malang. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate*). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa IX I Semester 1. Pemilihan subjek uji respons kelompok kecil dilakukan dengan teknik *sampling* insidental. Jenis data pada penelitian ini berupa data campuran kualitatif dan kuantitatif yang dihasilkan dari angket untuk ahli media, ahli materi dan siswa. Angket/ kuesioner dengan skala likert skor 1-4 kemudian konversi menjadi kuantitatif agar hasil akhir dari data tersebut dalam bentuk skor dan persentase dan dijabarkan menggunakan grafik dan dikonversikan menjadi deskriptif kualitatif. Hasil dari uji validasi mendapat hasil valid dan dengan persentase validitas media sebesar 98.75% dan persentase validitas materi sebesar 100%, dan persentase respons siswa sebesar 93.27%. Dari hasil validasi dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* layak

digunakan dengan kelebihan materi yang disampaikan sudah sesuai dengan kompetensi dan media yang menarik serta fungsional namun memiliki kekurangan pada audio yang terkesan monoton. Saran untuk peneliti dan pengembang selanjutnya agar tepat memilih dan memotong audio yang digunakan sebagai latar belakang dan menambahkan elemen suara lainnya agar audio tidak terkesan monoton.

**Kata kunci:** pengembangan; media pembelajaran; *PowerPoint*; patung

## 1. Pendahuluan

Pendidikan tidak dapat terlaksana tanpa adanya unsur-unsur pendidikan. Salah satu unsur penting pendidikan adalah terjadinya interaksi antara peserta didik dan pendidik. Dalam dunia pendidikan, di antara pendidik dan peserta didik harus terjadi sebuah proses interaksi untuk menyampaikan pesan-pesan (materi yang akan disampaikan). Pernyataan tersebut dikuatkan oleh Rohani (2019) yang berpendapat bahwa kegiatan belajar mengajar memerlukan adanya interaksi. Interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat dengan mudah dilakukan dengan bantuan dari media pembelajaran. Media pembelajaran akan membantu pendidik untuk menyampaikan pesan dengan baik, utuh serta secara lengkap (Masruhani, 2016).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat menjadi jembatan untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Dikutip dari Musfiqon (2012) media pembelajaran adalah sebuah alat, metode serta teknik yang dapat digunakan untuk membantu komunikasi dan interaksi antar pendidik dan peserta didik sehingga lebih efektif pada proses pembelajaran di sekolah.

Peneliti melakukan analisis awal di kelas IX Semester 1 SMP Negeri 11 Malang pada saat melakukan Asistensi Mengajar selama empat bulan. Kegiatan tersebut menjadikan peneliti lebih mengetahui karakteristik siswa dan permasalahan yang dimiliki baik oleh siswa maupun guru. Pada saat melakukan kegiatan asistensi mengajar, peneliti menemukan bahwa pembelajaran seni budaya di kelas IX SMP Negeri 11 Malang cenderung fokus kepada seni rupa. Dilansir dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 37 Tahun 2018, rumusan kompetensi pada pembelajaran seni budaya (rupa) kelas IX antara lain: (1) seni lukis, (2) seni patung, (3) seni grafis, (4) pameran seni rupa. Kompetensi yang diaplikasikan pada pembelajaran seni budaya (rupa) di SMP Negeri 11 Malang yaitu seni lukis, seni patung dan pameran seni rupa.

Peneliti menemukan permasalahan terkait dengan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran seni budaya kompetensi dasar 3.2 dan 4.2 yaitu “memahami prosedur berkarya seni patung dengan berbagai bahan dan teknik” dan “membuat karya seni patung dengan berbagai bahan dan teknik”. Berbeda dengan kompetensi lainnya, seni patung cenderung susah dimengerti terutama tentang cara pembuatannya. Menurut siswa kelas IX Semester 1 yang diutarakan melalui kuesioner pada 20 Agustus 2021, hal tersebut karena siswa belum familier dengan pembuatan seni 3 dimensi. Hal tersebut yang menjadikan dipilihnya *Clay* sebagai bahan patung yang nantinya akan dibuat oleh siswa. Dari berbagai macam bahan membuat patung, menurut Suroso, Harimurti, dan Harsono (2008) *Clay* memiliki sifat plastis yang mudah diubah-ubah sehingga lebih mudah digunakan oleh pemula seperti siswa kelas IX Semester 1. Selain itu, alat untuk membuat patung berbahan *Clay* sangat mudah ditemukan karena dapat menggunakan alat apa saja yang ada di sekitar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa untuk menjelaskan tahap membuat patung, guru sudah terbiasa menggunakan metode tradisional, yaitu dengan mempraktikkan di depan kelas. Metode tersebut memang berhasil jika dilakukan pada kelas reguler, tetapi karena dampak dari pandemi Covid-19 pembelajaran di SMP Negeri 11 Malang dilakukan dengan cara *blended learning*. Siswa dengan nomor presensi awal dan presensi akhir secara bergantian belajar secara luring dan daring sinkronus. Dengan metode pembelajaran tersebut, demonstrasi tradisional tidak dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang cara membuat patung dengan maksimal karena siswa yang belajar dari rumah tidak dapat melihat demonstrasi pembuatan patung yang dilakukan oleh guru. Karena permasalahan tersebut, guru seni budaya membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa baik di sekolah maupun di rumah masing-masing sehingga siswa dapat lebih mudah mengerti bagaimana cara membuat patung dengan benar.

Untuk memilih media yang tepat, peneliti mempertimbangkan prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media menurut Mahnun (2012), antara lain: (1) familiaritas media pada pengguna, (2) Kesesuaian dengan perilaku belajar pengguna, (3) Ketersediaan peralatan dan waktu dibutuhkan, (4) fleksibilitas, kepraktisan dan ketahanan media pembelajaran. Pada permasalahan ini, peneliti berasumsi bahwa media yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media *PowerPoint*. Asumsi tersebut dilandasi dengan asumsi lain oleh peneliti bahwa penggunaan *Microsoft Office PowerPoint* cukup mudah dioperasikan oleh orang awam, sehingga guru seni budaya serta siswa-siswi yang masih asing dengan teknologi dapat lebih mudah menggunakan bahkan mengolah ulang media tersebut. Selain itu, dengan aplikasi *PowerPoint* peneliti dapat menciptakan media yang interaktif mengandung berbagai media penunjang yang dapat dijalankan secara mandiri oleh siswa.

Selain *Microsoft Office PowerPoint* memang terdapat banyak perangkat lunak presentasi yang sedang berkembang namun *PowerPoint* tetap unggul dibandingkan lainnya. Pernyataan tersebut dapat didasari salah satunya dengan penelitian “Perbandingan penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dengan *prezi* terhadap hasil belajar sejarah Indonesia siswa kelas X MAN 2 Pasuruan” yang dilakukan oleh Dewi Faizah (2018). Pada penelitian tersebut ditemukan bahwa selain mudah digunakan, media *PowerPoint* dapat lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Keunggulan *PowerPoint* yang dimaksud antara lain: (1) terdapat banyak pilihan media untuk presentasi seperti proyektor, LCD, presentasi online menggunakan internet atau LAN, bahkan dapat dicetak untuk dibagikan pada peserta pembelajaran, (2) dapat menampilkan multimedia seperti *clip art*, GIF, audio, narasi, maupun video, (3) Pemaketan fail presentasi yang telah dibuat ke dalam CD serta dapat dijalankan secara otomatis (*autorun*), (4) dapat ditampilkan dengan program lain selain *Microsoft Office PowerPoint*, (5) Mempunyai fitur mode *slide show* yang lengkap dengan fungsi yang beragam (Bustam, 2020).

Sejalan dengan penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Iswahyudi (2013) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* tentang Cara Pembentukan Keramik Gerabah untuk Menunjang Pembelajaran Seni Budaya di Tingkat SMP”. Penelitian dan pengembangan tersebut menghasilkan produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang sudah divalidasi melalui tahap uji coba ahli materi, ahli media, dan kelompok kecil. Validitas nilai dari ahli media sebesar 83,3%, ahli media 91,67% serta kelompok kecil sebesar 96,33%. Kesamaan penelitian oleh Iswahyudi dengan penelitian ini adalah tingkat pendidikan subjek yang sama yaitu SMP dengan materi yang serupa yaitu membuat seni rupa 3 dimensi sedangkan perbedaannya terletak pada metode pengembangan, penelitian oleh

Iswahyudi menggunakan metode *define, data, design, develop, dan disseminate* sedangkan penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement dan Evaluate*). Penelitian relevan selanjutnya adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Patung Cetak Berbahan Gips Berbasis *PowerPoint* Interaktif untuk Menunjang Pembelajaran Seni Budaya di Tingkat SMA” oleh Arisma Setiawan (2012) alumni program studi pendidikan seni rupa universitas negeri Malang. Berdasarkan penelitian tersebut, mendapat kesimpulan bahwa media yang dikembangkan memiliki kelebihan antara lain materi sesuai dengan kurikulum, media dikembangkan secara sistematis dan prosedural. Perbedaan penelitian oleh Setiawan dengan penelitian ini terletak pada bahan membuat patung serta tingkat pendidikan subjek uji coba.

Kelebihan penelitian yang sedang dilakukan dibandingkan dengan penelitian terdahulu adalah produk media yang dihasilkan sudah mengimplementasikan pembelajaran abad 21 dengan berfokus kepada siswa (*student center*) secara interaktif sehingga mengasah keterampilan berpikir siswa. Keterampilan berpikir yang dimaksud adalah 4C yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *collaboration* (kolaborasi), *creativity* (kreativitas), dan *communication* (komunikasi) (Sari & Winda, 2019). Media dibuat interaktif agar pengguna dapat membuat instruksi balik sehingga menjadi suatu aktivitas. Aktivitas tersebut yang dapat mengasah keterampilan berpikir 4C yang telah disebutkan. Dapat disimpulkan bahwa walaupun penelitian ini dilakukan dengan beberapa referensi penelitian terdahulu, namun penelitian ini belum pernah dilakukan oleh siapa pun.

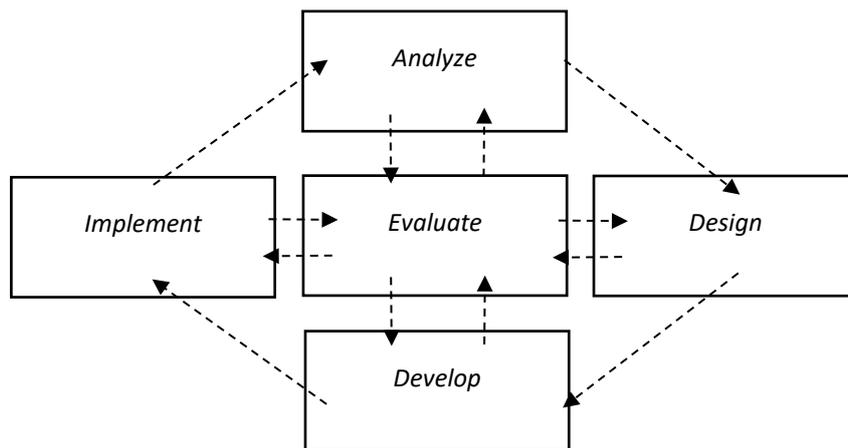
Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan pada realita yang terjadi pada pembelajaran patung berbahan *Clay* di kelas IX Semester 1 SMP Negeri 11 Malang dengan mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint*. Tujuan tersebut antara lain: (1) mengembangkan media yang dapat dengan mudah diakses oleh guru dan siswa bahkan yang masih awam dengan teknologi, (2) memudahkan guru dalam menyampaikan informasi bagaimana membuat patung berbahan *Clay* kepada siswa baik yang belajar di sekolah maupun di rumah masing-masing, serta (3) menarik minat belajar serta konsentrasi siswa.

## 2. Metode

### *Jenis Penelitian dan Pengembangan*

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE atau *Analysis, Design, Develop, Implement dan Evaluate* (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an (Muzani, 2011) yang kemudian dijadikan pedoman untuk membuat program pelatihan efektif dan dinamis yang membantu kegiatan pembelajaran termasuk media pembelajaran (Pargito, 2010).

Peneliti memilih model ADDIE pada penelitian ini karena dari sekian banyak model penelitian dan pengembangan, model ADDIE paling mudah dipahami juga paling sesuai dengan permasalahan yang menjadi objek penelitian karena menurut (Angko & Mustaji, 2013) ADDIE memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi namun tetap efektif untuk digunakan. Prosedur penelitian ini jika dijabarkan dengan menggunakan metode ADDIE adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Tahapan Model ADDIE**

(Sumber: Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2015)

#### *Tahap analisis*

Analisis awal dilakukan dengan tujuan merumuskan permasalahan yang ada pada SMP Negeri 11 Malang. Analisis tersebut dilakukan dengan: (1) Angket dibagikan kepada siswa siswi kelas IX SMP Negeri 11 Malang yang berisi tentang kendala apa yang dialami siswa dalam melakukan pembelajaran. (2) Melakukan wawancara tentang kendala yang dialami oleh guru seni budaya di SMP Negeri 11 Malang, (3) Analisis secara langsung dengan mengobservasi kegiatan belajar mengajar, (4) Melakukan analisis kompetensi yang akan dipelajari siswa tentang cara membuat patung berbahan *Clay* dengan benar.

#### *Tahap perancangan*

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang atau mendesain dengan mempertimbangkan kerangka acuan antara lain: (1) siapa yang menjadi latar belakang media pembelajaran dirancang? (karakteristik siswa), (2) apa kemampuan yang harus siswa pelajari? (kompetensi), (3) bagaimana siswa dapat mengerti pembelajaran yang disampaikan? (strategi pembelajaran), dan (4) bagaimana siswa dapat diukur tingkat penguasaan terhadap pembelajaran? (evaluasi).

Selain merancang materi yang disampaikan, pada tahap ini peneliti juga harus merancang media yang akan dikembangkan, antara lain: (1) warna, (2) objek, (3) Kesan yang ingin disampaikan, (4) aset desain yang ingin ditampilkan (5) dan lain sebagainya.

#### *Tahap pengembangan*

Tahap ini adalah tahap penyempurnaan media yang sebelumnya sudah dirancang. Kegiatan pada tahap ini seperti: (1) pengumpulan bahan/materi yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dicari dari berbagai sumber yang relevan untuk memperkaya bahan materi, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, dan lain-lain, (2) penyusunan media pembelajaran PowerPoint interaktif dengan beberapa *software* yang dibutuhkan, (3) memvalidasi draf produk pengembangan yang sejauh ini sudah dilakukan dan merevisi sesuai masukan para ahli. Para ahli yang dimaksud yaitu Denik Ristya Rini, M. Pd. Dosen di Universitas Negeri Malang selaku ahli media, serta Hj. Ida Nur Hayati, S.Pd. Selaku Guru Seni Budaya dan ahli materi pada media yang telah dikembangkan.

### Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, hasil dari pengembangan yang diterapkan dalam pembelajaran adalah untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran. Hal tersebut meliputi apakah hasil pengembangan telah menarik serta efisien. Pada tahap ini tidak dilakukan hingga uji efektivitas dengan menggunakan nilai *pre-test* serta *post-test* namun dilakukan dengan uji respons. Uji respons dilakukan oleh siswa kelas IX sebagai responden untuk mengetahui tanggapan mereka perihal produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Respons oleh siswa kemudian dijadikan salah satu acuan kelayakan produk sebagai acuan dasar untuk merevisi produk.

### Tahap Evaluasi

Tahap terakhir pada penelitian pengembangan ini adalah evaluasi. Pada tahap ini dilakukan dengan dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang sebelumnya sudah dilakukan untuk menyempurnakan hasil dari pengembangan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan di akhir penelitian dengan tujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Jenis data pada penelitian ini berupa data campuran yang terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diambil dari lembar saran/kritik/masukan pada angket uji coba. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang lebih terfokus terhadap kualitas hasil dari pengembangan data tersebut diperoleh dari angket/kuesioner. Angket/kuesioner menurut (Hasan, 2004) adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan terhadap objek yang diteliti untuk diisi oleh responden. Penilaian pada angket disajikan dengan skala likert poin 1-4. Skala likert biasa digunakan untuk menilai beberapa butir pertanyaan ke dalam 5 titik pilihan; sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skala likert kemudian dikembangkan menjadi beragam jumlah titik, salah satunya adalah 4 titik pilihan poin (Budiaji, 2013).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data grafik dan deskriptif kuantitatif. Data berupa skor dijabarkan menggunakan grafik kemudian dihitung persentase keberhasilan. Untuk menghitung persentase keberhasilan media pembelajaran, peneliti menggunakan rumus untuk mengolah data sebagai berikut:

Rumus persentase per item poin pertanyaan yaitu:

$$\text{Persentase skor} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversi menjadi deskriptif kualitatif dengan acuan konversi nilai menurut Arikunto (2011) yang disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Angket Validasi Ahli Media**

Nilai Angka	Rentang Persentase	Penafsiran
4	76 –100%	Sangat Valid
3	56 –75%	Valid
2	40 –75%	Kurang Valid (Revisi)
1	0-30%	Sangat Kurang Valid (Revisi)

Dari hasil uji coba yang akan dilakukan, produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat disimpulkan valid apabila mendapat skor persentase lebih dari sama dengan 76% sehingga media tersebut sudah dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Namun apabila persentase uji coba kurang dari 76% maka media *PowerPoint* harus direvisi terlebih dahulu.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### *Hasil Pengembangan Produk Media Pembelajaran*

Dengan mempertimbangkan kebutuhan guru dan siswa yang telah ditemukan pada tahap analisis, kemudian dilakukan tahap *design* dan *develop* yaitu membuat rancangan serta media yang akan menjadi produk pada penelitian ini. Berikut hasil pengembangan media berupa desain isi materi dan desain tampilan media pembelajaran yang dipaparkan di bawah ini:

#### 1) Isi Materi Produk Media Pembelajaran

Materi yang dikandung dalam media yang dikembangkan adalah: (1) pengertian patung, (2) fungsi patung, (3) alat dan bahan patung berbahan *Clay*, (4) teknik dalam membuat patung berbahan *Clay*, (5) prosedur membuat patung berbahan *Clay*, dan (6) mengandung soal kuis untuk mengasah pengetahuan siswa. Media yang merupakan produk dari penelitian ini berfokus pada praktik dimana media tersebut mendemonstrasikan secara bertahap bagaimana cara membuat patung dengan bahan *Clay*.

#### 2) Tampilan produk media pembelajaran

Tampilan produk media disajikan dalam beberapa hal diantaranya: (1) media pembelajaran interaktif dengan materi membuat patung berbahan *Clay* yang dapat dijalankan dengan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint* dan disajikan dalam bentuk CD, (2) Unsur warna *full color*, (3) bahasa Indonesia, (4) mengandung musik latar belakang dan audio penjelasan, (5) mengandung petunjuk penggunaan, (6) *software* utama yang digunakan untuk mengembangkan media adalah *Microsoft Office PowerPoint 2016* sedangkan *software* pendukung yang digunakan adalah *Adobe Illustrator CC 2020* dan *Adobe Photoshop CS6*. Produk media yang dihasilkan mencakup: (a) Layar Utama, (b) Petunjuk penggunaan, (c) Kompetensi, (d) Materi, (e) Praktik, dan (f) Evaluasi. Sub-bagian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

#### a) Layar Utama

Setelah menjalankan media *PowerPoint* yang telah dikembangkan, peneliti menyajikan Layar Utama yang merupakan jembatan dari sub-bagian satu dengan yang lainnya. Adapun sub-bagian yang dimaksud berupa: (1) Petunjuk penggunaan, (2) Kompetensi, (3) Materi, (4) Praktik, dan (5) Evaluasi.

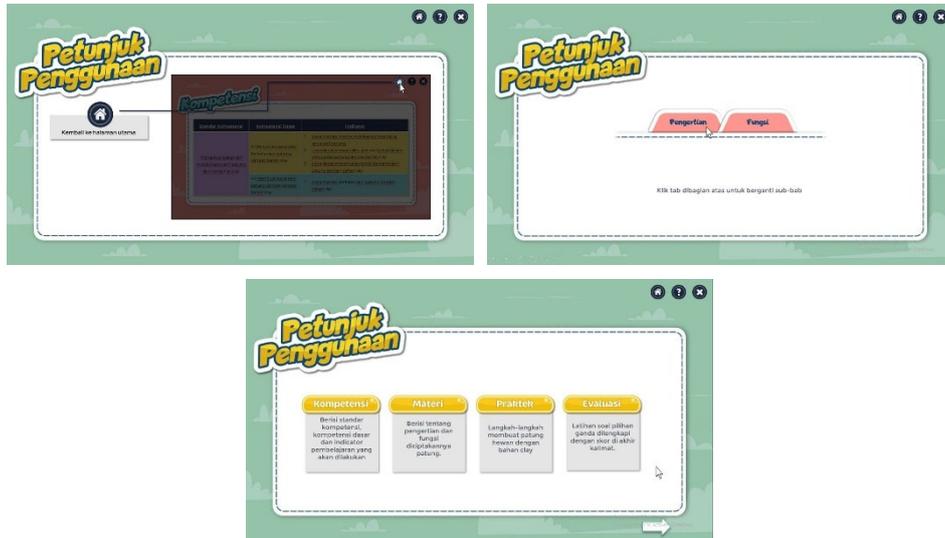


**Gambar 2. Tampilan Layar Utama**

(Sumber: dokumen pribadi)

b) Petunjuk penggunaan

Peneliti menyajikan petunjuk penggunaan guna menjelaskan tombol-tombol yang ada pada media secara umum. Petunjuk penggunaan disajikan dengan bantuan animasi agar menarik dan lebih mudah dipahami. Sub-bagian petunjuk penggunaan mencakup: (1) tombol *close*, *home*, petunjuk pada pojok kanan atas, (2) tombol tab pada sub-bagian materi dan *praktik*, serta (3) tombol pilihan sub-bagian kompetensi, materi, praktik, dan evaluasi.



Gambar 3. Tampilan petunjuk penggunaan

(Sumber: dokumen pribadi)

c) Kompetensi

Kompetensi pada media ini mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator sesuai dengan tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan termasuk materi yang disajikan pada produk media pembelajaran.

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
Mengapresiasi diri melalui karya seni patung dengan bahan clay	3.1 Memahami prosedur berkarya seni patung dengan bahan clay	1. siswa mampu mengemukakan konsep dasar karya seni patung. 2. siswa dapat menganalisis alat dan bahan dalam pembuatan patung dengan bahan clay 3. siswa dapat menentukan teknik berkarya seni patung dengan bahan clay
	4.1 Membuat karya seni patung dengan bahan clay	1. siswa mampu berkarya seni patung dengan bahan clay

Gambar 4. Tampilan kompetensi

(Sumber: dokumen pribadi)

d) Materi

Sesuai kompetensi dasar sebelum melakukan praktik hendaknya siswa mengetahui pengetahuan dasar tentang patung seperti apa itu patung? Atau untuk apa patung diciptakan? Karena itu pada media *PowerPoint* ini disisipkan pengetahuan umum tentang patung dan dikemas dengan bahasa yang interaktif namun tetap informatif.



Gambar 5. Tampilan materi



Gambar 6. Tampilan pengertian



Gambar 7. Tampilan fungsi patung

e) Praktik

Sub-bagian praktik merupakan inti dari produk media pembelajaran ini. Pada sub-bagian praktik, terdapat lima bagian yang disuguhkan; (1) peta prosedur pembuatan patung berbahan *Clay*, (2) persiapan alat dan bahan, (3) menggambar sketsa, (4) membuat bagian-bagian patung secara terpisah, dan (5) menyatukan bagian-bagian dari patung. Siswa dapat menjalankan media sekaligus praktek membuat patung berbahan *Clay*.

Tahapan demonstrasi pada sub-bagian praktik tersebut bersifat interaktif dan dapat berjalan dengan dikendalikan oleh pengguna. Jika siswa sebagai pengguna sudah selesai mengikuti tahap tersebut, Pengguna dapat secara manual menekan tombol untuk menjalankan tahapan berikutnya, namun jika pengguna belum selesai dan belum paham tentang tahap tersebut maka elemen animasi, foto atau video dapat diulang. Hal ini dapat memudahkan siswa yang memiliki kecepatan pemahaman yang berbeda-beda. Karena pada dasarnya kecepatan belajar setiap manusia berbeda.



Gambar 8. Tampilan praktik

f) Evaluasi

Pada sub-bagian ini disuguhkan beberapa soal dengan pilihan a hingga d yang dapat dipilih oleh siswa kemudian akan muncul tulisan "kamu hebat" jika jawaban siswa benar dan "kurang tepat" jika siswa menjawab dengan salah. Memuji siswa saat menjawab pertanyaan adalah sebuah bentuk penguatan yang dapat meningkatkan prestasi siswa (Kaka, 2017).



Gambar 9. Tampilan Evaluasi



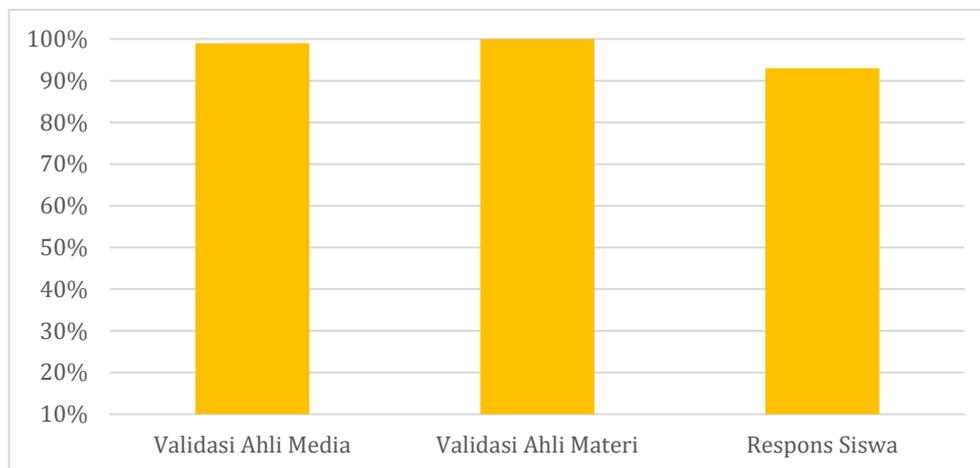
Gambar 10. Tampilan jawaban benar



Gambar 11. Tampilan jawaban salah

### Hasil Uji Coba

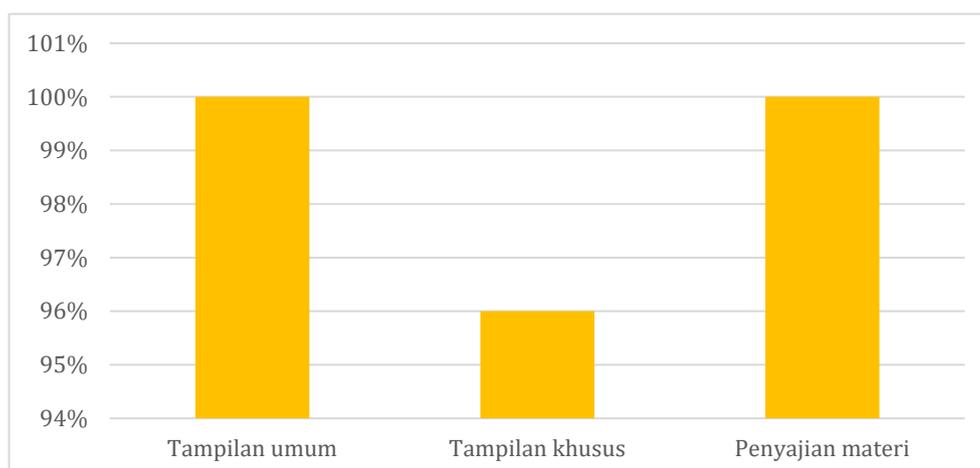
Media *PowerPoint* yang telah dikembangkan sesuai dengan prosedur yang telah dijabarkan di atas kemudian diuji validitas oleh ahli media, ahli materi dan diteruskan dengan uji respons oleh siswa. Berikut penjabaran uji coba yang telah dilakukan:



Gambar 12. Hasil Uji Coba

#### 1) Hasil Validasi Ahli Media

Ahli sebagai validator media pada penelitian ini adalah Denik Ristya Rini, M. Pd. adalah dosen Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Malang. Penilaian dari ahli berupa saran, komentar dan skor pada 20 pertanyaan yang akan dianalisis menjadi data kualitatif. Adapun skor yang diperoleh dapat dijabarkan sebagai berikut:



**Gambar 13. Hasil Validasi Ahli Media**

- a) Tampilan umum dengan indikator: (1) desain label, (2) Kejelasan identitas pada label, (3) desain cover, (4) desain petunjuk penggunaan, (5) kejelasan identitas pada cover, (6) desain tampilan awal, (7) desain tampilan isi, dan (8) desain tampilan kuis.
- b) Tampilan khusus dengan indikator: (1) Ketepatan dalam membuat *layout* media pembelajaran, (2) Pemilihan efek animasi yang menarik, (3) Kualitas gambar disajikan dengan kualitas terbaik, (4) Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang menarik dan mudah dibaca, (5) Kualitas audio yang baik namun tidak mengganggu, (6) Desain *shapes & background* yang menarik.
- c) Penyajian materi dengan indikator: (1) Penyajian visual media menarik dan mudah digunakan, (2) Terdapat judul/ keterangan, (3) Terdapat tata cara penggunaan, (4) Penyajian materi yang mudah dipahami, (5) Penggunaan contoh yang mudah dipahami, dan (6) Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa

$$\text{Persentase skor validitas media} = \frac{79}{80} \times 100 = 98,75\%$$

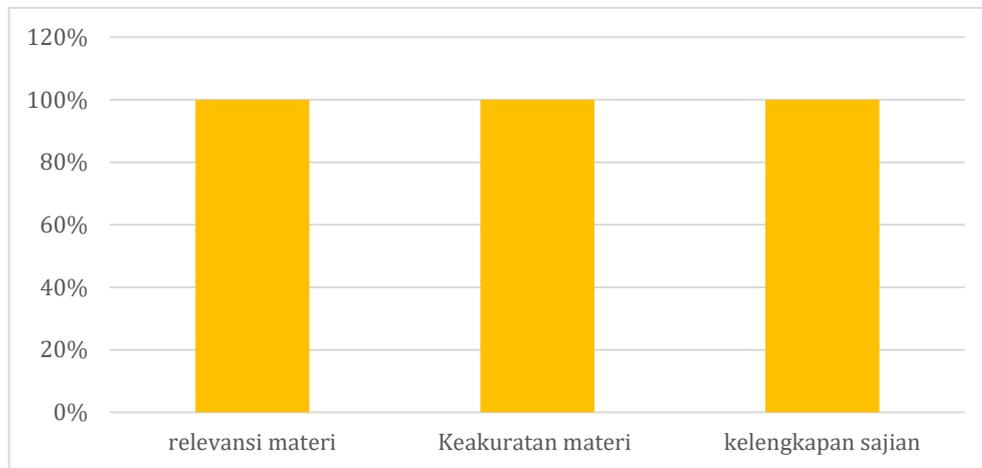
Persentase validasi yang didapatkan jauh lebih besar dari yang diharapkan. Menurut Arikunto (2011), persentase 98,75% termasuk kriteria valid atau layak digunakan. Sejalan dengan konversi skor tersebut, menurut validator media yang dituliskan di kolom kesimpulan yaitu media ini layak untuk diuji coba atau diproduksi hanya saja audio yang digunakan dari awal hingga akhir sama sehingga terkesan audionya monoton.

Selain angket yang dinilai berdasarkan skor, ahli media juga memberikan kesimpulan beserta kelebihan dan kekurangan pada aspek media. Menurut ahli media, kelebihan dari media tersebut adalah *font* jelas dan menarik, ilustrasi gambar sudah sesuai materi dan evaluasi yang diberikan sudah sesuai. Adapun kekurangan media yang dikembangkan adalah audio yang digunakan dari awal hingga akhir sama sehingga terkesan monoton karena diulang. Audio memang berperan penting terhadap media pembelajaran.

## 2) Hasil Validasi Ahli Materi

Validator materi pada media yang dikembangkan adalah Hj. Ida Nur Hayati, S.Pd. adalah Guru mata pelajaran Seni Budaya pada kelas IX. Penilaian dari ahli berupa saran, komentar dan

skor pada 20 pertanyaan yang akan dianalisis menjadi data kualitatif. Adapun angket beserta skor yang diperoleh dapat dijabarkan sebagai berikut:



**Gambar 14. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi**

- a) Indikator relevansi materi adalah sebagai berikut: (1) materi relevan dengan kompetensi (KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran) yang harus dikuasai oleh siswa, (2) contoh gambar yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran, (3) bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.
- b) Keakuratan materi dengan indikator: (1) kesesuaian materi pengertian seni patung, (2) kesesuaian materi fungsi patung, (3) kesesuaian teknik membuat patung berbahan *clay*, (4) kesesuaian alat dan bahan membuat patung berbahan *clay*, (5) kesesuaian prosedur membuat patung berbahan *clay*, (6) kesesuaian evaluasi/kuis dengan tujuan pembelajaran.
- c) Indikator kelengkapan sajian adalah (1) pemberian umpan balik.

$$\text{Persentase skor validitas materi} = \frac{80}{80} \times 100 = 100\%$$

Menurut Arikunto (2011), persentase yang diperoleh dari validator materi termasuk kriteria valid atau layak digunakan. Sejalan dengan konversi skor tersebut, menurut validator materi yang dituliskan di kolom kesimpulan yaitu materi yang disampaikan sudah sesuai dengan yang ada di buku paket seni budaya yang digunakan di SMP Negeri 11 Malang, selain itu bahasa yang digunakan sudah interaktif dan sesuai dengan siswa dengan jenjang pendidikan SMP.

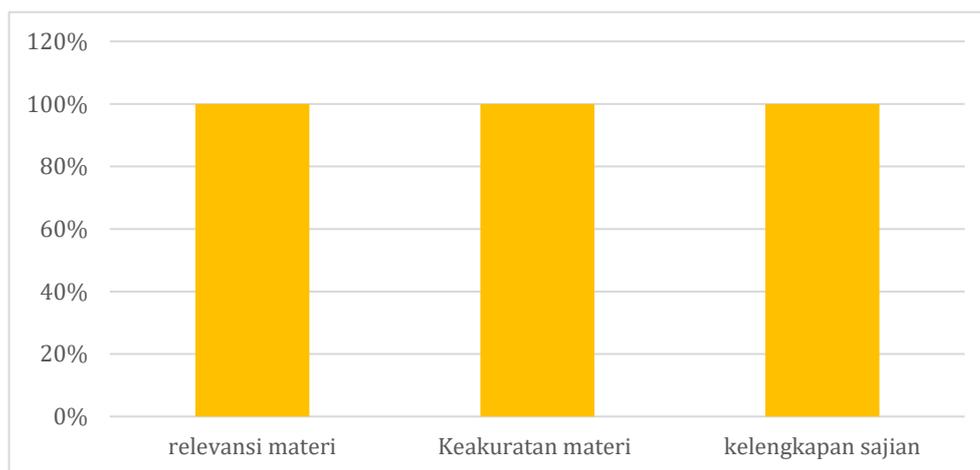
Selain angket yang dinilai berdasarkan skor, ahli media juga memberikan kesimpulan beserta kelebihan dan kekurangan materi yang ada pada media pembelajaran. Adapun menurut ahli materi, kelebihan dari media yang dikembangkan dapat menunjang keberhasilan dan kemaksimalan dalam mengajar sehingga media sudah layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

### 3) Hasil respons Siswa

Uji coba kelompok kecil yaitu pada kurang lebih 16 orang siswa kelas IX SMP Negeri 11 Malang. Uji coba ini untuk mengetahui bagaimana respons siswa kepada media pembelajaran

PowerPoint yang telah dikembangkan. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *non-probability* teknik *sampling* insidental. Teknik *sampling* ini biasa digunakan untuk mengidentifikasi hal yang masih belum jelas kemudian dijadikan landasan menetapkan probabilitas yang lebih tepat (Nurdiani, 2014). Dalam penelitian ini, siswa yang hadir belum jelas karena dalam kelas tersebut dibagi menjadi dua sesi, yaitu sesi presensi atas dan presensi bawah. Subjek uji coba diambil sesuai dengan siswa siswi yang hadir pada saat penelitian uji coba berlangsung pada kelas IX I SMP Negeri 11 Malang.

Uji coba dilakukan di lab. Komputer SMP Negeri 11 Malang. Siswa yang hadir pada saat uji coba dilakukan adalah siswa dengan presensi 17-32 namun terdapat 2 siswa yang absen karena sakit. Setiap siswa yang hadir mendapat bagian satu PC dan satu set *Clay* beserta alat yang akan digunakan pada saat praktik. Sebelum uji coba dilaksanakan, peneliti menjelaskan petunjuk penggunaan, siswa mendengarkan dengan melihat sub-bagian “petunjuk penggunaan” pada masing-masing PC. Kemudian siswa menjalankan media pembelajaran secara mandiri, pada saat ini siswa dipersilahkan untuk praktik membuat patung berbahan *Clay* pada meja masing-masing sembari mengamati media pembelajaran yang ada di PC. Setelah mengamati media, siswa diminta untuk mengisi angket guna mengetahui respons pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut skor yang diperoleh dari kegiatan uji coba kepada siswa:



Gambar 15. Grafik Hasil Uji Respons Siswa

$$\text{Persentase skor respon siswa} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{(\text{Skor jumlah} \times \text{jumlah siswa})} \times 100 = \dots$$

$$\text{Persentase skor respon siswa} = \frac{485}{(40 \times 13)} \times 100 = 93.27\%$$

Dengan persentase tersebut, dapat dinyatakan bahwa menurut siswa media pembelajaran yang diujikan valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran seni budaya membuat patung berbahan *Clay*. Data kuantitatif tersebut diperkuat dengan data kualitatif berupa kesimpulan dari siswa, diutarakan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Kesimpulan dari Siswa**

Siswa	Komentar
1	Lebih bagus jika ditambahkan game
2	Mudah dipahami namun tidak ada audionya (kesalahan teknis)
3	Mudah dipahami
4	Tidak ada kekurangan, materinya mudah dipahami dan sangat enak untuk dipelajari.
5	Semua media dan struktur sama, sangat kreatif dan mudah dipahami. Sangat membantu siswa melalui media <i>PowerPoint</i> .
6	Menurut saya, tidak ada kekurangan karena media yang disajikan sudah sesuai. Animasi dan layout sangat menarik, mungkin dapat ditambahkan game.
7	Hampir seluruh siswa dapat memahami materi yang diberi. Media yang diberikan sangat menarik dan mudah untuk dipahami.
8	Terdapat kata yang menyatu namun mudah dipahami dan kualitas gambar cukup baik (HD)
9	Menurut saya tidak ada kekurangan. Sangat menarik.
10	Pembelajaran sangat mudah dipahami
11	Bagus mudah dipahami
12	Medianya baik, mudah dipahami dan animasinya bagus.
13	Media yang diberikan sangat menarik dan mudah dipahami.

Uji respons siswa berjalan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Namun pada saat tahap uji coba untuk mengetahui respons siswa ditemukan hambatan yang dialami oleh peneliti yaitu terdapat perangkat yang digunakan oleh beberapa siswa tidak dapat mengeluarkan audio sehingga harus menjalankan media dengan tanpa audio.

#### *Pembahasan*

Untuk menciptakan pembelajaran yang bermutu dan optimal, seluruh komponen harus terlibat secara maksimal. Salah satu komponen yang dimaksud adalah media pembelajaran yang memiliki fungsi atensi sehingga interaksi pada kegiatan pembelajaran menjadi berkualitas dan kondusif (Sudiantini & Shinta, 2018). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Kustiawan (2013) berpendapat bahwa fungsi umum dari media pembelajaran antara lain sebagai pembawa pesan berbentuk materi dari komunikator berupa guru yang dikirim kepada komunikan yaitu murid agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam perspektif lain, Rohani (2019) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran bagi pendidik antara lain dapat membantu menjelaskan urutan pembelajaran dengan baik, memberikan kerangka mengajar yang sistematis, memudahkan pengajar untuk mengendalikan materi pelajaran yang ingin disampaikan serta membantu pengajar untuk lebih cermat dan teliti dalam menyajikan materi pembelajaran. Sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang telah dijabarkan, produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengajarkan membuat patung berbahan *clay* kepada siswa-siswi kelas IX SMP Negeri 11 Malang. Sejalan dengan pernyataan tersebut, guru seni budaya Ida Nur Hayati, S.Pd. sebagai ahli materi berpendapat bahwa media yang telah dikembangkan dapat menunjang keberhasilan dan kemaksimalan dalam mengajar.

Jika dilihat dari sudut pandang yang berbeda, manfaat media pembelajaran bagi siswa menurut Nurseto (2011) adalah untuk mengonkretkan konsep yang sebelumnya tidak diketahui oleh siswa dengan konsisten agar persepsi setiap siswa menjadi sama. Untuk mengonkretkan dan menyamakan persepsi siswa, peneliti menentukan materi dengan mempertimbangkan kompetensi yang diharapkan (standar kompetensi, kompetensi inti dan kompetensi dasar) materi yang dikandung dalam media yang dikembangkan adalah: (1)

pengertian patung, (2) fungsi patung, (3) alat dan bahan patung berbahan *clay*, (4) teknik dalam membuat patung berbahan *clay*, (5) prosedur membuat patung berbahan *clay*, dan (6) pada bagian akhir media, siswa dapat menilai sejauh mana pemahaman mereka setelah mempelajari cara membuat patung berbahan *Clay*. Evaluasi dalam pembelajaran biasanya dilakukan untuk mengetahui informasi sejauh mana kemajuan belajar siswa yang telah dicapai (Ratnawulan & Rusdiana, 2015). Pada bagian evaluasi dilengkapi dengan penguatan seperti “kamu hebat!” sebagai bentuk penguatan bagi siswa. Memuji siswa saat menjawab pertanyaan adalah sebuah bentuk penguatan yang dapat meningkatkan prestasi siswa (Kaka, 2017).

Fokus utama media yang dikembangkan adalah praktik membuat patung. Dalam pembelajaran seni rupa, keterampilan praktik merupakan keterampilan pokok yang harus dikuasai siswa. Praktik dalam pembelajaran seni secara konsep memang bukan untuk menuntut siswa menjadi mahir berkesenian, namun pada saat proses melakukan praktik seni siswa secara tidak sadar mengasah kemampuan nilai-nilai kreativitas, kepekaan estetis, dan keberanian berekspresi (Dopo, 2019).

Di beberapa bagian dalam media pembelajaran diselipkan beberapa kegiatan yang melatih keterampilan berpikir siswa, seperti memancing siswa untuk berasumsi dengan mengidentifikasi suatu permasalahan, berkolaborasi bersama teman baik secara langsung maupun tidak langsung (virtual), berkreasi dengan alat dan bahan di sekitar siswa, hingga mengkomunikasikan perihal produk karya seni oleh siswa. Kegiatan-kegiatan tersebut menjadikan media *PowerPoint* semakin interaktif karena siswa dapat menunjukkan instruksi balik sebagai tanggapan dari media yang sedang dijalankan (Malik, 2020).

Produk media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini mengandung multimedia yang membantu secara tampilan maupun fungsi. Adapun multimedia yang dimaksud adalah audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Pranata, 2004). Dikutip dari Pranata (2005), teori pembangkit (*arousal theory*) menyebutkan bahwa elemen-elemen visual dan atau auditori dapat menambah daya tarik estetis sehingga elemen-elemen tersebut dipandang perlu agar proses interaksi instruksional lebih menarik. Teori tersebut dibuktikan dengan hasil uji coba pada ahli materi dan siswa, semua komponen multimedia yang digunakan pada media tersebut memiliki nilai diatas kriteria ketuntasan minimal dan dinilai menarik oleh mayoritas siswa yang menjadi responden.

Dari perspektif siswa sebagai objek dari kegiatan interaksi dalam pembelajaran, Pramono, Pujiyanto, dan Arimbawa (2019) berpendapat bahwa adanya media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat mengoptimalkan penyampaian materi serta antusiasme dan semangat belajar bagi siswa. Sejalan dengan pernyataan tersebut, penilaian pada kepada siswa dapat dijadikan bukti bahwa media *PowerPoint* dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian ini, yaitu membantu menyampaikan materi pembelajaran secara optimal. Terbukti dengan sebagian besar dari siswa/responden menyimpulkan bahwa media tersebut mudah dipahami.

Selain dari respons nyata siswa, produk media pembelajaran dikembangkan dengan tujuan agar pengguna mendapat pengalaman yang tak terlupakan dengan cara menambahkan media audio visual sehingga dapat mempengaruhi cara siswa menerima informasi yang selanjutnya berimbas pada hasil dari pembelajaran (Fuady & Mutalib, 2018). Pentingnya visual pada media secara tidak disadari oleh siswa dapat berperan besar dalam penerimaan

informasi terutama kepada siswa dengan tipe tertentu. Tipe siswa dengan penerimaan informasi visual lebih cepat menerima informasi dengan melihat daripada mendengar (*learning by watching*), tipe auditif yang bergantung dengan indra pendengaran (*learning by hearing*) sedangkan kinestesis lebih cepat belajar dengan praktik langsung (*learning by doing*) (Maimunah, 2016).

Namun menurut ahli media, audio yang dikandung terkesan monoton sehingga dapat menyebabkan beberapa siswa kesulitan untuk menyerap informasi yang disajikan pada media tersebut. Saran tersebut yang melandasi dilakukannya perbaikan sesuai dengan pernyataan ahli media, audio latar belakang pada produk media pembelajaran dipilih ulang dan durasi dibuat lebih Panjang sehingga meminimalisir perulangan audio namun tidak terlalu banyak menambah ukuran *file PowerPoint*. Upaya lain yang dilakukan adalah menambahkan elemen suara (*sound effect*) sebagai variasi pada media.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diketahui bahwa produk yang dihasilkan dalam penelitian berupa media pembelajaran *PowerPoint* dengan materi membuat patung berbahan *Clay* untuk kelas IX Semester 1 SMP Negeri 11 Malang dikembangkan sesuai 6 tahapan dalam model pengembangan ADDIE atau *Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate*. Media tersebut disajikan dengan mempertimbangkan keterampilan berpikir siswa sehingga menghasilkan beberapa bagian mencakup: (a) Layar Utama, (b) Petunjuk penggunaan, (c) Kompetensi, (d) Materi berupa pengertian dan fungsi dari patung, (e) Praktik cara membuat patung dengan bahan *Clay*, dan (f) Evaluasi.

Persentase keberhasilan produk aspek media adalah 98.75% dengan kategori sangat valid dan aspek materi sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Selain itu, produk media pembelajaran mendapat respons positif dan dinilai sangat valid dengan persentase 93.27%. Menurut siswa Media *PowerPoint* yang telah dikembangkan membuat patung berbahan *Clay* membuat siswa kelas IX SMP Negeri 11 Malang sangat senang belajar karena pembelajaran yang disajikan dalam media *PowerPoint* juga memudahkan siswa untuk memahami cara membuat patung berbahan *Clay*.

Pada uji coba juga ditemukan kekurangan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu audio yang tidak dapat terdengar di beberapa perangkat yang dijalankan oleh siswa. Walaupun media dinilai sangat valid, revisi tetap dilakukan demi kesempurnaan produk media pembelajaran yaitu dengan memilih dan memotong ulang audio yang menjadi latar belakang serta menambahkan elemen suara (*sound effect*) sebagai variasi pada media.

Dari hasil media yang telah dikembangkan ini diharapkan akan dapat membantu siswa agar lebih mudah mengetahui bagaimana cara membuat patung berbahan *Clay*. Selain itu diharapkan guru seni budaya dapat lebih mudah mengkomunikasikan bagaimana cara membuat patung berbahan *Clay* dengan benar.

#### Daftar Rujukan

- Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan bahan ajar dengan model ADDIE untuk mata pelajaran Matematika kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan*, 1(1), 1–15. doi: <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n1.p1--15>
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* (Revision ed. V). Jakarta: Rineka Cipta.

- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon Skala Likert (The measurement scale and the number of responses in Likert Scale). *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), 127–133. Retrieved from <https://weksi-budiaji.github.io/publikasi/2013-12-01-skala-likert/>
- Bustam, M. R. (2020). *Eksplorasi fitur default pada Microsoft Office Powerpoint* (Teaching resource, Universitas Komputer Indonesia, Bandung). Retrieved from <https://repository.unikom.ac.id/65857/>
- Dopo, F. (2019). Rehabilitasi dan revitalisasi kompetensi pendidik seni pada sekolah umum di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 5(1), 55–64. Retrieved from <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/44>
- Faizah, D. (2018). *Perbandingan penggunaan media pembelajaran PowerPoint dengan prezi terhadap hasil belajar sejarah Indonesia siswa kelas X MAN 2 Pasuruan* (Thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Fuady, R., & Mutalib, A. A. (2018). Audio-visual media in learning. *Journal of K6, Education, and Management*, 1(2), 1–6. doi:10.11594/jk6em.01.02.01
- Hasan, I. (2004). *Analisis data penelitian dengan statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iswahyudi. (2013). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint tentang cara pembentukan keramik gerabah untuk menunjang pembelajaran Seni Budaya di tingkat SMP* (Thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Kaka, P. W. (2017). Analisis terhadap kesantunan tindak tutur direktif guru dalam pembelajaran di SD Inpres Bajawa VI kecamatan Bajawa kabupaten Ngada. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 4(1), 114–127. Retrieved from <http://www.citrabakti.ac.id/ejournal/index.php/jipcb/article/view/87>
- Kustiawan, U. (2013). Sumber dan media pembelajaran anak usia dini. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). An-Nida': *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–35. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310>
- Maimunah. (2016). Metode penggunaan media pembelajaran. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). doi: 10.28944/afkar.v5i1.107
- Malik, M. S. (2020). Analisis HOTS, 4C, literasi, dan pendidikan karakter dalam Seni Budaya dan Prakarya MI/SD Kurikulum 2013. *Elementary Islamic Teacher Journal*, 8(1), 59–82. doi:<http://dx.doi.org/10.21043/elementary.v8i1.6727>
- Masruhani, S. N. (2016). Pola interaksi guru dan siswa pada pendidikan Islam klasik. *Jurnal Qathruna*, 3(2), 143–160. Retrieved from <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/view/24>
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan media belajar dan sumber belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Muzani, J. S. (2011). *Pengembangan bahan ajar mata kuliah Inovasi Pendidikan dengan model ADDIE* (Master's thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Nurdiani, N. (2014). *Teknik sampling Snowball dalam penelitian lapangan*. Comtech: Computer, Mathematics And Engineering Applications, 5(2), 1110–1118. doi: 10.21512/comtech.v5i2.2427
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. doi:10.21831/jep.v8i1.706
- Pargito. (2010). *Penelitian dan pengembangan bidang pendidikan* (Master's thesis, Universitas Lampung, Bandar Lampung).
- Pramono, A., Pujiyanto, P., & Arimbawa, A. R. (2019). Desain tematik game edukasi untuk peningkatan nilai kepedulian dan ketekunan pada karakter anak dengan model asinkron. *JADECS: Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies*, 4(1), 48–55. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um037v4i12019p48-55>
- Pranata, M. (2004). Efek redundansi: Desain pesan multimedia dan teori pemrosesan informasi. *Nirmana*, 6(2), 171–182. Retrieved from <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16340>

- Pranata, M. (2005). Efek tampilan visual seduktif desain pesan multimedia. *Nirmana*, 7(2), 118–125. Retrieved from <https://ojs.petra.ac.id/ojsnew/index.php/dkv/article/view/16517>
- Ratnawulan, E., & Rusdiana, H. A. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rohani. (2019). *Diktat media pembelajaran (Teaching resource, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan)*. Retrieved from <http://repository.uinsu.ac.id/8503/>
- Sari, A. K., & Winda, T. (2019). Integrasi keterampilan abad 21 dalam modul Sociolinguistics: Keterampilan 4C (Collaboration, Communication, Critical Thinking, dan Creativity). *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 455–466. doi: <https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.179>
- Setiawan, A. (2012). *Pengembangan media pembelajaran pembuatan patung cetak berbahan gips berbasis PowerPoint Interaktif untuk menunjang pembelajaran Seni Budaya di tingkat SMA (Thesis, Universitas Negeri Malang, Malang)*.
- Sudiantini, D., & Shinta, N. D. (2018). Pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif dan penalaran matematis siswa. *JPPM: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 11(1), 177–186. doi: <http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v11i1.2996>
- Suroso, Harimurti, & Harsono, M. (2008). Alternatif perkuatan tanah lempung lunak (soft clay), menggunakan cerucuk dengan variasi panjang dan diameter cerucuk. *Jurnal Rekayasa Sipil*, 2(1), 47–61. Retrieved from <https://www.rekayasasipil.ub.ac.id/index.php/rs/article/view/116>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. *Proceedings of Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216. Retrieved from <https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/download/507/352>



## **Social Protest in *Nyanyian Akar Rumput* Poem by Wiji Thukul and *Gadis Peminta-Minta* Poem by Toto Sudarto Bachtiar**

### **Protes Sosial dalam Puisi *Nyanyian Akar Rumput* Karya Wiji Thukul dan Puisi *Gadis Peminta-Minta* Karya Toto Sudarto Bachtiar**

**Azzahra Ilka Aulia, Daniella Putri Pramesti, 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: 27-1-2022

#### **Abstract**

Seeing the many problems and issues that occur in society, it is not surprising that a literary work raises a lot about these issues. One of the issues that is often raised in a literary work, one of which is poetry, is about social protest, which discusses efforts to criticize or protest against an aspect or problem that occurs in order to produce a self-awareness in society. The main topics of discussion regarding social protest with the poems used are the poem entitled *Gadis Peminta-Minta* by Toto Sudarto Bachtiar and *Nyanyian Akar Rumput* by Wiji Thukul. The purpose of this study is to explain and describe the forms of social protest that occur in the two poems. This research uses mimetic theory with a sociological approach to work. The method used is a descriptive qualitative method. The technique used in analyzing is to interpret the data based on the content in the poems and conclude the research results. The data collection technique used in this research is a documentary study technique. The results obtained, namely the poem *Nyanyian Akar Rumput*, contain social protests against the government. The poem *Gadis Peminta-Minta* explains the gap in life between the beggars and the rich city people, which can be seen in this poem.

**Keywords:** social protest, poetry, sociology of literature

#### **Abstrak**

Melihat banyaknya permasalahan serta isu-isu yang terjadi di dalam masyarakat, tidak heran jika sebuah karya sastra banyak mengangkat tentang persoalan tersebut. Salah satu persoalan yang sering diangkat dalam sebuah karya sastra salah satunya puisi adalah mengenai protes sosial, yang membahas tentang upaya mengkritik atau melakukan protes terhadap sebuah aspek atau permasalahan yang terjadi demi menghasilkan sebuah kesadaran diri dalam masyarakat. Topik bahasan utama mengenai protes sosial dengan puisi yang digunakan adalah puisi yang berjudul *Gadis Peminta-Minta* karya Toto Sudarto Bachtiar dan puisi berjudul *Nyanyian Akar Rumput* karya Wiji Thukul. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan dan mendeskripsikan bentuk-bentuk protes sosial yang terjadi dalam kedua puisi tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan teori mimetik dengan pendekatan sosiologi karya. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik yang digunakan dalam menganalisis adalah sebagai menginterpretasikan data berdasarkan isi dalam puisi dan menyimpulkan hasil penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian kali ini adalah teknik studi dokumenter. Hasil penelitian yang didapat, yaitu puisi *Nyanyian Akar Rumput* berisi tentang protes sosial terhadap pemerintah. Puisi *Gadis Peminta-Minta* menjelaskan tentang kesenjangan hidup antara para pengemis dengan orang kota yang kaya raya sangat terlihat pada puisi ini.

**Kata kunci:** protes sosial, puisi, sosiologi sastra

#### **1. Pendahuluan**

Sebuah karya sastra pada dasarnya tidak lahir tanpa suatu sebab dan akibat. Karya sastra merupakan sebuah cerminan kehidupan sebenarnya yang terjadi dalam diri manusia.

Semua hal yang terjadi pada manusia dapat digambarkan melalui sebuah karya sastra. Ratna (2015) menjelaskan bahwa pada hakikatnya antara sastra dengan masyarakat terdapat hubungan yang hakiki. Berbagai peristiwa yang terjadi dan dialami oleh lingkungan masyarakat dapat menjadi bahan pembelajaran serta renungan bagi masyarakat dalam bertindak ke depannya. Dengan melihat banyaknya permasalahan serta isu-isu yang terjadi di dalam masyarakat, tidak heran jika sebuah karya sastra banyak mengangkat tentang persoalan tersebut. Dalam sebuah karya sastra, terdapat peran pengarang yang juga dapat membangkitkan sebuah persoalan ke dalam karya sastra sehingga menghasilkan karya sastra yang dapat diterima oleh masyarakat. Saat ini, banyak sekali karya sastra yang banyak mengambil persoalan sosial ke dalam sebuah karya sastranya.

Puisi merupakan salah satu hasil dari karya sastra. Sumaryanto (2019) berpendapat bahwa puisi adalah bentuk karya sastra yang menggunakan kata-kata indah dan kaya makna. Penyair banyak mengambil mengenai permasalahan atau persoalan sosial yang terjadi di dalam masyarakat. Dalam penulisan puisi, seorang penyair tidak dapat terlepas dari pengaruh sosial serta budaya yang terjadi pada masyarakat. Pada intinya, penyair menuliskan segala pemikirannya tentang persoalan sosial melalui puisi. Salah satu persoalan yang sering diangkat dalam sebuah karya sastra salah satunya puisi adalah mengenai protes sosial, yang membahas tentang upaya mengkritik atau melakukan protes terhadap sebuah bidang atau permasalahan yang terjadi saat itu demi menghasilkan sebuah kesadaran diri dalam masyarakat. Widia dan Widowati (2015) menyatakan bahwa protes yang dilayangkan dalam sebuah karya sastra menjadi dan tidak menjadi, atau berhasil atau tidak berhasil tergantung pada pembaca yang menyerapnya.

Dalam penelitian ini, peneliti memakai dua puisi yang akan menjadi topik bahasan utama mengenai protes sosial. Puisi yang digunakan adalah puisi yang berjudul *Gadis Peminta-Minta* karya Toto Sudarto Bachtiar dan puisi berjudul *Nyanyian Akar Rumput* karya Wiji Thukul. Puisi *Gadis Peminta-Minta* bercerita mengenai protes sosial terhadap kesenjangan hidup yang terjadi dalam lingkungan masyarakat. Kesenjangan hidup masih menjadi polemik utama yang terjadi saat ini. Sedangkan, puisi *Nyanyian Akar Rumput* membahas mengenai protes sosial pada masa Orde Baru. Isu yang terjadi pada Masa Orde Baru memang merupakan isu yang sedikit sensitif. Kedua puisi tersebut memiliki persamaan yaitu sebuah bentuk protes sosial yang dilakukan dari pihak satu ke pihak lainnya. Dalam uraiannya, peneliti akan membahas mengenai bentuk protes-protes sosial yang ada dalam kedua puisi tersebut. Lofland (2003) menyatakan bahwa sebuah aksi melalui bentuk protes dapat diubah menjadi sebuah bentuk aksi yaitu gerakan sosial bila terdapat kondisi objektif seperti kondisi makro politik berubah yang tidak menguntungkan beberapa kelompok protes, terdapat struktur organisasi yang permanen serta ideologi gerakan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, penelitian ini menjelaskan mengenai protes sosial yang terjadi di masyarakat dalam kedua puisi tersebut. Untuk tujuan tersebut, perlu adanya penelitian pustaka tentang protes sosial dalam sebuah karya sastra. Dengan menggunakan teori mimetik, kedua puisi tersebut dapat dikaji secara lebih lanjut. Dalam penelitian ini juga digunakan pendekatan sosiologi. Dengan menggunakan pendekatan sosiologi, maka akan terungkap mengenai protes sosial yang ada dalam kedua puisi tersebut. Ratna (2013) menyatakan bahwa sosiologi sastra adalah pemahaman dalam sebuah karya sastra yang mempertimbangkan berbagai aspek dalam hidup bermasyarakat. Tujuan sosiologi sastra adalah untuk meningkatkan sekaligus memberikan pemahaman terhadap sebuah sastra yang ada kaitannya

dengan masyarakat. Pendekatan yang lebih ditekankan dalam penelitian ini adalah pendekatan sosiologi karya. Wellek dan Warren (2016) menjelaskan bahwa sosiologi karya berangkat dari karya sastra untuk analisis terhadap aspek sosial dalam karya dan dihubungkan dengan keadaan sosial masyarakat di luarnya. Pendekatan sosiologi karya tepat digunakan dalam penelitian ini dengan melibatkan bentuk protes sosial sebagai pertentangan terhadap realitas.

Berkaitan dengan penelitian terdahulu, penelitian tentang protes sosial dalam sebuah karya sastra pernah dilakukan oleh Widia dan Widowati (2015) dengan judul *Protes Sosial dalam Kumpulan Cerita Pendek Mati Baik-Baik, Kawan Karya Martin Aleida: Pendekatan Sosiologi Sastra*. Hasil penelitian menyebutkan bahwa protes sosial yang terjadi dalam cerpen tersebut terbagi menjadi tiga bidang, yaitu bidang politik, budaya, dan ekonomi. Dari ketiga bidang tersebut kemudian dijabarkan secara lebih rinci, yaitu protes kepada pemerintah dan masyarakat. Selanjutnya, penelitian terdahulu yang juga relevan adalah penelitian mengenai *puisi Gadis Peminta-Minta*. Penelitian yang dilakukan oleh Harunasari (2015) tersebut berjudul *Pemaknaan Puisi Gadis Peminta-Minta Karya Toto Sudarto Bachtiar Melalui Pendekatan Semiotika dan Intertekstualitas*. Hasil penelitian menyebutkan bahwa memaknai kemiskinan adalah sebagai wujud kasih sayang Tuhan pada hambanya yang harus dilalui dengan sabar dan juga penyair ingin memberikan pernyataan bahwa kedudukan semua manusia sama di mata Tuhan.

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah penelitian oleh (Oksinata, 2010) mengenai kritik sosial terhadap puisi *Nyanyian Akar Rumput* yang berjudul *Kritik Sosial dalam Kumpulan Puisi Aku Ingin Jadi Peluru karya Wiji Thukul*. Hasil penelitian menyebutkan bahwa kritik sosial yang termuat dalam penelitian tersebut adalah kritik atau protes terhadap tindakan semena-mena yang dilakukan oleh pemerintah, kritik atau protes terhadap penderitaan yang dialami oleh kaum miskin, kritik yang terjadi terhadap perjuangan kaum miskin, kritik terhadap perlindungan hak buruh, dan kritik terhadap kenyataan sosial yang dialami masyarakat.

Berdasarkan dari uraian diatas, peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti puisi *Puisi Nyanyian Akar Rumput* karya Wiji Thukul dan *Gadis Peminta-Minta* karya Toto Sudarto Bachtiar dengan menitikberatkan pada protes sosial yang ada pada puisi tersebut.

## 2. Metode

### *Rancangan Kajian*

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Moleong (2002) mengatakan bahwa data yang dikumpulkan dalam metode penelitian deskriptif yaitu antara lain kata, kalimat, maupun gambar, bukan berupa angka. Tujuan dari metode deskriptif adalah untuk menggambarkan hasil dari analisis data.

Sedangkan menurut Siyoto dan Sodik (2015), penelitian kualitatif, peneliti menggunakan suatu metode yaitu dengan unsur pendalaman terhadap masalah yang tengah diutamakan daripada memandang suatu permasalahan dengan tujuan agar diteliti secara umum. Metode penelitian deskriptif kualitatif yaitu meneliti dan menunjukkan gambaran umum tentang fakta yang telah ditemukan. Lalu, fakta yang telah didapat tersebut akan dianalisis berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para ahli yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Objek yang diteliti adalah larik pada *Puisi Aku Ingin Jadi Peluru* karya Wiji Thukul dan *Puisi Gadis Peminta-Minta* karya Toto Sudarto Bachtiar.

### Data

Menurut Siswanto (2010), sumber data pada penelitian merupakan sesuatu yang berkaitan dengan subjek dari penelitian, yaitu asal data tersebut diperoleh. Sumber data pada penelitian ini antara lain: Puisi *Nyanyian Akar Rumput* dalam Antologi Puisi *Aku Ingin Jadi Peluru* karya Wiji Thukul dan Puisi *Gadis Peminta-Minta* karya Toto Sudarto Bachtiar.

Syam (2011) menjelaskan bahwa data merupakan bahan berupa fakta yang dapat menjadi suatu dasar dalam berpikir oleh peneliti dalam usahanya untuk mendapatkan hasil dan simpulan penelitian yang objektif. Data-data tersebut akan digunakan untuk menunjang hasil penelitian.

Data pertama pada penelitian ini adalah teks Puisi *Nyanyian Akar Rumput* karya Wiji Thukul berupa kutipan-kutipan penggambaran tentang protes sosial mengenai kemiskinan dan protes kepada pemerintah yang tercermin dalam Puisi *Nyanyian Akar Rumput* karya Wiji Thukul. Data kedua yaitu teks Puisi *Gadis Peminta-Minta* karya Toto Sudarto Bachtiar yang terdiri atas kutipan-kutipan penggambaran protes sosial mengenai kesenjangan hidup. Maka dari itu, pada penelitian ini terdiri atas kutipan-kutipan untuk menggambarkan tentang protes sosial yang ada dalam kedua puisi tersebut.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian kali ini adalah teknik studi dokumenter. Menurut Nilamsari (2014) studi dokumen adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan, kemudian menganalisis dokumen, baik itu dokumen tertulis, gambar, foto, karya, ataupun dokumen elektronik. Dokumen yang telah diperoleh tersebut, lalu dianalisis, dibandingkan, dan digabungkan guna menghasilkan suatu kajian yang sistematis, komprehensif, dan tidak ada yang kurang. Studi dokumenter tidak sebatas hanya pengumpulan, penulisan, ataupun laporan dalam bentuk kutipan tentang sejumlah dokumen.

Temuan penelitian yang dilaporkan merupakan hasil dari analisis terhadap dokumen-dokumen tersebut. Teknik pengambilan data melalui kutipan-kutipan yang mencerminkan tentang protes sosial dalam Puisi *Nyanyian Akar Rumput* dalam Antologi Puisi *Aku Ingin Jadi Peluru* karya Wiji Thukul dan Puisi *Gadis Peminta-Minta* karya Toto Sudarto Bachtiar.

### Analisis Data

Langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti dalam menganalisis data penelitian pertama yaitu sebagai berikut: 1) membaca dan memahami keseluruhan Puisi *Nyanyian Akar Rumput* karya Wiji Thukul secara berulang kali secara cermat dan teliti; 2) menganalisis data yang relevan dengan fokus masalah dalam penelitian yaitu, menganalisis protes sosial mengenai protes kepada pemerintah dan kemiskinan; 3) mengklasifikasi data sesuai dengan masalah penelitian; 4) menarik kesimpulan dari hasil analisis data yang relevan dengan penelitian.

Langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti dalam menganalisis data penelitian kedua adalah sebagai berikut: 1) membaca dan memahami keseluruhan Puisi *Gadis Peminta-Minta* karya Toto Sudarto Bachtiar secara berulang kali secara cermat dan teliti; 2) menganalisis data yang relevan dengan fokus masalah penelitian yaitu, menganalisis protes sosial mengenai kesenjangan hidup; 3) mengklasifikasi data sesuai dengan masalah penelitian; 4) menarik kesimpulan dari hasil analisis data yang relevan dengan penelitian.

Teknik analisis yang digunakan peneliti pada penelitian ini berdasarkan data pertama yaitu sebagai berikut: 1) memberi pandangan mengenai data berdasarkan isi dalam puisi; 2) memberi kesimpulan dari hasil penelitian sehingga diperoleh penjabaran tentang protes sosial mengenai protes kepada pemerintah dan kemiskinan dalam Puisi *Nyanyian Akar Rumput* karya Wiji Thukul.

Teknik analisis yang digunakan peneliti pada penelitian ini berdasarkan data kedua yaitu sebagai berikut: 1) memberi pandangan mengenai data berdasarkan isi dalam puisi; 2) memberi kesimpulan dari hasil penelitian sehingga diperoleh penjabaran tentang protes sosial mengenai kesenjangan hidup dalam Puisi *Gadis Peminta-Minta* karya Toto Sudarto Bachtiar.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Puisi *Nyanyian Akar Rumput* Karya Wiji Thukul

Puisi berjudul *Nyanyian Akar Rumput* ini mempunyai 2 bait. Bait pertama dalam puisi tersebut terdiri dari 8 larik, sedangkan bait kedua terdiri dari 5 bait. Tiap-tiap baitnya menggambarkan suatu gambaran sosial dan tingkat kekuasaan.

Puisi tersebut merupakan salah satu puisi dalam antologi puisi berjudul *Aku Ingin Jadi Peluru* karya Wiji Thukul (2014). Puisi tersebut mengekspresikan suatu protes sosial yang ada di masyarakat. Akar rumput yang dimaksud dalam puisi tersebut merupakan suatu metafora yang melambangkan orang-orang yang dianggap memiliki status sosial di bawah. Orang-orang tersebut seperti, buruh pabrik, buruh tani, pedagang kecil, pengusaha kecil, dan sebagainya yang dalam artian memiliki penghasilan rendah.

Pada bulan Juli tahun 1988 sesuai dengan masa pembuatan Puisi *Nyanyian Akar Rumput* ini, kekuasaan pemerintah ada di tangan Presiden Soeharto. Pada masa itu, menggambarkan tentang realitas sosial pada masa Orde Baru yaitu pembangunan. Pada masa itu, ada suatu program bernama REPELITA (Rencana Pembangunan Lima Tahun).

Pemerintahan pada masa Orde Baru melakukan penekanan yang begitu mendalam, bahwa betapa pentingnya pelaksanaan tujuan perubahan struktur ekonomi dari model ekonomi penghasil bahan mentah menuju ke ekonomi industri penghasil barang jadi. Efek yang dihasilkan dari tujuan tersebut adalah mulai bermunculnya dan bertambahnya golongan masyarakat yang memiliki profesi baru dan menghasilkan diversifikasi pola masyarakat. Maka dari itu, kebijakan pembangunan yang bertujuan untuk mengubah pola ekonomi, masih diperlukannya suatu kesesuaian. Hal ini merupakan damdar arus pembaruan ekonomi. Oleh karena itu, perlunya penjurusan yang berfokus pada pola kebijaksanaan ekonomi berorientasi global (Kuswartojo & Salim, 1997).

Program REPELITA (Rencana Pembangunan Lima Tahun) ini bertujuan untuk membangun Indonesia menjadi lebih baik. Namun, sayangnya itu semua berdampak buruk bagi kehidupan masyarakat kelas bawah. Program tersebut berfokus pada perubahan negara dari negara agraris menuju ke negara industrialis. Hal ini justru membuat masyarakat kelas bawah makin tertindas. Mereka mengalami penggusuran, dan perebutan lahan atas dasar pembangunan.

Puisi tersebut merepresentasikan kehidupan sosial di masyarakat, khususnya masyarakat Indonesia. Masyarakat sipil merupakan orang-orang yang cenderung memiliki

akses kekuasaan yang tinggi. Jika dibandingkan antara masyarakat sipil dengan masyarakat kelas bawah atau yang disebut “akar rumput” pada puisi tersebut jelas sangat jauh kedudukan kekuasaannya. Akar rumput ini hanya dianggap sebagai orang-orang lemah dan aspirasinya cenderung tidak didengar oleh penguasa.

(1) *Jalan raya dilebarkan*

Kutipan (1) tersebut menunjukkan gambaran nyata bahwa pada masa itu, pelebaran jalan sedang gencar-gencarnya. Pemerintah seolah berlomba-lomba melakukan pembangunan infrastruktur berupa jalan-jalan besar. Berdasarkan data statistik pada tahun 1967, terdapat 83.854 kilometer jaringan jalan di Indonesia. Jaringan jalan tersebut meliputi jalan negara, jalan provinsi, dan jalan kabupaten. Kebijakan REPELITA pertama bertujuan untuk meningkatkan mutu kelas jalan menjadi lebih tinggi. Usaha dilakukan seiring dengan peningkatan kualitas jembatan dan rehabilitasi jaringan jalan dengan memperbanyak perbaikan jalan (Istianto, Suharti, Noviyanti, & Ismayarti, 2015).

Pada kehidupan nyata, bisa dilihat bahwa masyarakat sipil mempunyai posisi yang strategis. Masyarakat sipil merupakan suatu media interaksi di antara bermacam-macam intuisi negara, pasar, dan masyarakat yang mempunyai peranan tinggi. Peran masyarakat sipil antara lain sebagai katalisator, menjaga keseimbangan suatu kepentingan-kepentingan, pemberi mobilisasi bersama. Inilah yang membuat pelebaran jalan mudah untuk dilakukan tanpa menyelip lebih dalam dan mengetahui kondisi masyarakat kelas bawah.

(2) *Kami terusir*

(3) *Mendirikan kampung*

(4) *Kami pindah-pindah*

Kutipan (2), (3), dan (4) menunjukkan bahwa adanya gambaran keluh kesah masyarakat kelas bawah. Pemerintah seolah tidak memperdulikan nasib masyarakat kelas bawah. Indonesia merupakan negara berkembang. Masyarakat yang terkena dampak penggusuran memiliki beberapa pilihan. Mereka akan diam saja dan menerima nasib begitu saja atau melakukan segala cara untuk mempertahankan hidup dan tanah negara yang mereka tempati (Setiawan, 2006).

Ketika pemerintah Indonesia sedang melakukan pembangunan, pasti ada keuntungan yaitu berupa pembaruan infrastruktur dan finansial serta di sisi lain, pasti ada pula yang menjadi korban. Masyarakat yang kurang beruntung itulah yang menjadi korban. Mereka selalu terpinggirkan karena pembangunan jalan raya. Bukan hanya itu, ketika mereka mendirikan pemukiman lagi untuk mereka tinggal, mereka kembali tergusur. Pemerintah yang bertugas mengelola pembangunan negara bertindak tidak adil dengan masyarakat khususnya masyarakat kelas bawah. Di mana pun masyarakat kelas bawah itu tinggal, mereka tetap saja terusir, kehidupannya selalu terusik dengan urusan pembangunan pemerintah itu.

(5) *Menempel di tembok-tembok*

(6) *Dicabut*

(7) *Terbuang*

Kutipan (5), (6), dan (7) menunjukkan suatu pengibaratan dari masyarakat kecil yang terbuang karena pembangunan jalan itu. Mereka diibaratkan seperti menempel di tembok. Hal ini disebabkan mereka sangat bergantung pada pemerintah sebagai penguasa. Mereka hanya masyarakat kecil yang kurang beruntung dan tidak memiliki banyak kuasa untuk menghentikan pembangunan itu, atau bahkan hanya sekadar membuat pemukiman layak yang tidak

akan digusur. Kemudian mereka dicabut. Lalu, pada akhirnya terbangun juga. Hal ini menggambarkan bahwa masyarakat kurang beruntung itu digusur dari perkampungannya. Sang penguasa mengusir masyarakat kelas bawah itu tanpa memedulikan kondisinya dan tanpa memikirkan solusinya. Pada akhirnya mereka kembali terbangun dan tidak ada yang peduli.

(8) *Kami rumput*

(9) *Butuh tanah*

Kutipan (8) dan (9) merupakan lanjutan dari kutipan sebelumnya. Kutipan tersebut kembali menunjukkan suatu pengibaratan dari dampak buruk pembangunan. Kaum kelas bawah itu membutuhkan tanah untuk tempat tinggal mereka. Mereka ingin tinggal dengan layak dan tenang tanpa terusik dengan urusan pembangunan pemerintah. Hal ini selaras dengan metafora yang menggambarkan masyarakat itu sama seperti rumput. Rumput selalu membutuhkan tanah untuk hidup, bertumbuh, dan berkembang. Seperti halnya rumput, masyarakat kelas bawah juga butuh tanah untuk membangun tempat tinggal guna bertahan hidup.

(10) *Dengar!*

(11) *Ayo gabung ke kami*

(12) *Biar jadi mimpi buruk Presiden!*

Kutipan (10) dan (11) menggambarkan bahwa masyarakat perlu saling mendukung satu sama lain. Masyarakat kelas bawah itu sebagai rumput-rumput yang membutuhkan tanah. Hanya tanah yang dibutuhkan, tidak lebih. Namun, tanah saja mereka tidak punya. Tanah mereka sudah direbut penguasa. Maka dari itu, mereka perlu menggalang dukungan bersama orang-orang yang senasib untuk mengadakan protes kepada presiden yang menjadi seseorang yang memiliki jabatan tertinggi di suatu negara sekaligus penanggung jawab pembangunan. Kata “presiden” dalam kutipan tersebut dimaksudkan pada Presiden Soeharto yang tengah menjabat pada masa itu. Hal ini merupakan penggambaran protes sosial. Para mahasiswa menuntut pemerintah agar lebih tegas dalam mengambil tindakan terhadap krisis ekonomi yang terjadi pada saat itu. Mereka meminta reformasi di segala bidang dan ingin agar Presiden Soeharto mundur dari jabatannya. Para mahasiswa juga menuntut agar pemerintah menggelar Sidang Istimewa MPR dan diadakannya Pemilu 1999 (Novitasari, 2012).

Masyarakat perlu melakukan protes dan perlawanan kepada penguasa agar tidak bertindak semena-mena. Protes mereka setidaknya bisa menjadi mimpi buruk bagi presiden. Meskipun jarang sekali dipedulikan, setidaknya protes tersebut merupakan dapat menggambarkan keadaan mereka yang sesungguhnya. Mereka perlu inisiatif untuk melawan. Tindakan agresif pun bisa saja dilakukan apabila masyarakat kelas bawah tak kunjung mendapat perlakuan adil.

### **3.2. Puisi *Gadis Peminta-Minta Karya Toto Sudarto Bachtiar***

Puisi *Gadis Peminta-Minta* ditulis ketika keadaan perekonomian di Indonesia tidak stabil akibat dari adanya dampak penjajahan oleh Toto Sudarto Bachtiar ini ditulis pada tahun 1955, artinya puisi ini ditulis dalam keadaan perekonomian Indonesia yang tidak stabil, akibat penjajahan. Penggambaran kedekatan antara kota yang gemerlap dengan para pengemis begitu nyata disajikan oleh penyair dalam puisi ini. Namun, di sisi lain para pengemis tersebut sering mendapat perlakuan yang tidak mengenakan dari orang-orang kota tersebut. Perlakuan yang tidak mengenakan tersebut berupa penghinaan yang dilakukan oleh orang kota terhadap para pengemis. Puisi ini berisi tentang protes sosial yang dilayangkan oleh penyair mengenai

kesenjangan sosial yang terjadi. Penyair memiliki maksud untuk yang mengajak pembaca agar tidak memandang rendah martabat gadis peminta-minta karena pada dasarnya kedudukan manusia semuanya sama di mata Tuhan.

*(13) Setiap kita bertemu, gadis kecil berkaleng kecil*

Kutipan (13) di atas menunjukkan adanya fakta bahwa seorang yang memegang kaleng kecil itu adalah seorang gadis. Ini menunjukkan bahwa banyak dari para pengemis yang tersebar kebanyakan adalah seorang gadis. Ini menjadi perhatian bahwa perempuan dianggap sebagai tulang punggung dengan menjadikan gadis tersebut sebagai pemulung. Muhibuddin, Husnizar, dan Ramli (2018) menjelaskan bahwa budaya superioritas laki-laki menyebabkan hak-hak kaum perempuan dalam masyarakat semakin terkebiri, terutama masalah desakan ekonomi. Para gadis dijadikan sebagai pemulung, sementara pihak laki-laki hanya memandori para gadis tersebut. Terdapat ketimpangan sosial yang terjadi, yaitu perempuan dianggap seorang yang lemah sehingga mampu dijadikan sebagai alat oleh laki-laki yang di sini dijadikan sebagai pemulung. Protes dilakukan karena terjadinya ketimpangan sosial yang terjadi.

*(14) Senyummu terlalu kekal untuk kenal duka*

Pada kutipan (14) di atas memiliki makna bahwa penyair ingin menunjukkan bahwa ia tak mampu untuk membagi duka yang dirasakan oleh dirinya karena gadis peminta-minta sudah dirasa cukup menderita menjalani kehidupannya. Harunasari (2015) berpendapat bahwa gadis peminta-minta yang walaupun hidupnya sebenarnya penuh dengan duka, tetapi si gadis peminta-minta selalu tersenyum. Penyair disini ingin menjelaskan bahwa gadis peminta-minta tersebut telah memiliki banyak beban hidup, sehingga sang gadis hanya menghadapi segala kesulitannya dengan senyuman. Duka yang dirasakan oleh gadis itu karena kesengsaraan hidupnya sebagai seorang peminta-minta. Para orang-orang elite sering menganggap bahwa mereka yang mengemis hanya meminta-minta, padahal banyak dari mereka yang banyak memiliki masalah besar, dan gadis itu menutupinya dengan senyuman.

*(15) Tengadah padaku, pada bulan merah jambu*

Pada kutipan (15) di atas, dapat dilihat dari makna bulan merah jambu. Bulan merah jambu di atas menunjukkan adanya arti bahwa bulan yang berwarna merah jambu, padahal jika dilihat dari kenyataannya, bulan berwarna putih. Harunasari (2015) menjelaskan bahwa bulan digambarkan secara metafora berwarna merah jambu. Makna yang dimaksud oleh baris ini adalah pengemis itu menengadah tanpa harapan. Pengemis itu hanya menadahkan segala harapannya tanpa berharap sesuatu yang lebih. Karena para gadis tersebut tahu bahwa menjadi pengemis bukanlah yang mudah, yang mereka lakukan hanya menjadi pengemis yang tidak berharap banyak kepada orang lain. Protes sosial dilakukan oleh banyak pihak yang sering merasa terganggu dengan adanya pengemis tersebut. Namun, jika dilihat dari sudut pandang yang lain, terdapat alasan yang mengharuskan gadis tersebut menjadi seorang peminta-minta.

*(16) Tapi kotaku jadi hilang, tanpa jiwa*

Kutipan (16) di atas menunjukkan adanya pernyataan bahwa sebuah kota yang biasa ia lihat seperti kota pada umumnya menjadi kehilangan sebuah identitasnya. Kota yang sebelumnya aman dan tertib menjadi kota yang kini diisi oleh banyak para pengemis. Harunasari (2015) berpendapat bahwa kotaku digambarkan secara personifikasi kehilangan jiwanya ini menunjukkan adanya kesenjangan yang terjadi di dalamnya. Protes terhadap

kesenjangan tersebut ditunjukkan dengan adanya banyak pengemis yang tersebar. Juga banyak di antara pengemis itu adalah seorang gadis. Ini menunjukkan bahwa terjadi adanya perubahan drastis pada sebuah kota yang dulunya minim dari para pengemis, kini banyak pengemis. Hal tersebut terjadi karena adanya kesenjangan sosial di lingkungan masyarakat.

(17) *Ingin aku ikut, gadis kecil berkaleng kecil  
Pulang kebawah jembatan yang melulus sosok*

Pada kutipan (17) di atas, penyair ini mengungkapkan keinginannya untuk merasakan kehidupan di lingkungan para gadis peminta-minta tersebut atau kehidupan pengemis. Ingin merasakan kehidupan yang dilalui oleh gadis pengemis itu. Selain itu, ini juga bentuk rasa untuk lebih bersyukur dari penyair atas apa yang telah ia miliki. Pada kutipan di atas ditunjukkan bahwa tempat tinggal dari gadis itu adalah di bawah jembatan. Hal ini menunjukkan adanya hidup yang senjang, ketika tempat tinggal harusnya adalah rumah yang berada di tempat layak, tetapi mereka harus bertempat tinggal di bawah jembatan dengan kehidupan yang sangat tidak layak. Ini mereka lakukan karena tuntutan ekonomi dan banyak dari mereka yang tidak memiliki tanah. Di bawah jembatan, mereka hidup dengan sangat sederhana.

(18) *Hidup dari kehidupan angan-angan yang gemerlapan  
Gembira dari kemayaan riang*

Pada kutipan (18) di atas menunjukkan adanya gaya hidup yang berbeda dari orang yang berkehidupan cukup dengan para peminta-minta atau pengemis tersebut. Setelah dijelaskan pada kutipan (5) bahwa penyair ingin merasakan kehidupan di lingkungan para pengemis, penyair kemudian mendapatkan hal yang ia tidak duga sama sekali. Harunasari (2015) menjelaskan bahwa penghuni kolong jembatan tersebut digambarkan berangan-angan bisa merasakan kehidupan yang mewah, dan kegembiraan yang mereka rasakan hanyalah bersifat maya. Kehidupan mereka atau gadis tersebut di bawah jembatan jauh dari kata gemerlap. Mereka hanya hidup dengan ekonomi bahkan kebahagiaan yang seadanya. Kebahagiaan yang dirasakan oleh gadis kecil peminta-minta itu hanya ada dalam angan karena kenyataannya hidupnya menderita. Ini menunjukkan adanya kesenjangan yang terjadi antara hidup di bawah kesederhanaan atau hidup di bawah gemerlapan. Mereka hanya selalu berharap untuk hidup bahagia, tetapi harapan itu tidak pernah terwujud. Ini menunjukkan adanya kesenjangan sosial yang terjadi bahwa para pengemis yang dalam puisi ini digambarkan oleh gadis sulit untuk mendapat kebahagiaan.

(19) *Duniamu yang lebih tinggi dari menara katedral  
Melintas-lintas di atas air kotor, tapi begitu yang kau hafal*

Pada kutipan (19) di atas penyair ingin membandingkan antara dunia yang dimiliki gadis pengemis tersebut dengan dengan menara katedral. Menara katedral terkenal dengan ketinggiannya. Ini menunjukkan bahwa derajat dari sang anak sangat tinggi bahkan melebihi tinggi dari menara katedral. Mengindikasikan bahwa meskipun sang gadis hanya menjadi peminta-minta atau pengemis, ia tetap memiliki derajat yang tinggi dan derajat yang sama dengan orang pada umumnya. Pada intinya, derajat semua orang sama di mata semua orang, derajat seseorang tidak ditentukan dari takdir yang menghampiri mereka. Protes dilakukan karena banyak orang menganggap gadis itu atau para pengemis sebagai orang yang dengan derajat yang rendah. Padahal derajat semua orang sama, apapun latar belakang mereka.

(20) *Jiwa begitu murni, terlalu murni*  
*Untuk bisa membagi dukaku*

Kutipan (20) di atas menunjukkan bahwa jiwa dari seorang gadis peminta-minta tersebut murni, bahkan sangat murni. Diartikan bahwa, seorang gadis peminta-minta tersebut memiliki jiwa dan hati yang murni meskipun terjebak dalam keadaan yang sulit, hatinya tetap baik. Kemudian, penyair juga menunjukkan bahwa karena kemurnian jiwa hanya dapat dirasakan bukan dilihat atau didengar. Ini diartikan bahwa setiap orang hanya dapat merasakan kemurnian dan kebaikan hatinya. Kemurnian seseorang tidak dapat hanya dilihat dan dirasakan. Ini juga bentuk protes terhadap orang-orang yang sering menganggap rendah seorang pengemis, padahal pengemis tersebut memiliki hati yang baik.

(21) *Kalau kau mati, gadis kecil berkaleng kecil*  
*Bulan diatas itu, tak ada yang punya*  
*Dan kotaku, ah kotaku*  
*Hidupnya tak punya lagi tanda*

Pada kutipan (21) di atas menunjukkan bahwa si gadis berkaleng kecil itu andaikata telah tiada. Harunasari (2015) menjelaskan bahwa penyair akan kehilangan andaikata gadis peminta-minta meninggal dunia, karena tidak akan ada lagi kemurnian jiwa kaum miskin. Kemudian, jika ditinggal oleh sang gadis tersebut kehidupan kota tidak memiliki tanda lagi. Dapat diartikan bahwa gadis peminta-minta itu telah menjadi ikon atau simbol dari kota tersebut. Sehingga, ketika sang gadis itu telah tiada, kota menjadi tidak memiliki simbolnya. Protes kepada sosial yang dilakukan untuk tetap menghargai sang gadis menjadi hal yang kini diperhatikan oleh banyak orang agar lebih dapat menghargai semua manusia. Karena pada dasarnya, manusia memiliki kedudukan yang sama di mata Tuhan juga di mata hukum.

#### 4. Simpulan

Puisi *Nyanyian Akar Rumput* karya Wiji Thukul merupakan suatu gambaran realitas sosial pada masa Orde Baru. Puisi tersebut ditulis pada tahun 1988 yaitu pada masa pemerintahan di bawah kekuasaan Presiden Soeharto. Pada masa itu tengah terjadi gencar-gencarnya pembangunan akibat dari suatu program bernama REPELITA (Rencana Pembangunan Lima Tahun). Program ini justru membuat masyarakat kecil semakin tertindas, terusir, dan tidak dipedulikan. Hal inilah yang tergambar pada puisi *Nyanyian Akar Rumput* karya Wiji Thukul. Masyarakat kelas bawah yang tidak punya apa-apa menjadi makin tidak berdaya. Mereka kehilangan tempat tinggal karena pelebaran jalan dan perebutan lahan. Hal ini selaras dengan makna dari kata “rumput”. Rumput merupakan ibarat dari masyarakat yang membutuhkan tanah untuk membangun tempat tinggal. Namun, mereka harus tetap berjuang membela keadilan. Mereka mulai berinisiatif untuk protes dan membuat mimpi buruk presiden sebagai pemegang kekuasaan tertinggi.

Puisi *Gadis Peminta-Minta* merupakan salah satu karya dari Toto Sudarto Bachtiar. Pada masa itu, perekonomian Indonesia sedang tidak stabil yang disebabkan oleh penjajahan. Hal ini dapat dilihat dari tahun pembuatan puisi tersebut, yaitu pada tahun 1955. Gemerlapnya kota ternyata masih menyimpan satu kesedihan yang dialami oleh para pengemis. Para pengemis diperlakukan semena-mena oleh orang-orang kota yang kondisinya jauh lebih baik daripada para pengemis itu. Penghinaan yang dilakukan oleh orang-orang kota tak luput dari perhatian pengarang dalam pembuatan puisi ini. Kesenjangan hidup antara para pengemis dengan orang kota yang kaya raya sangat terlihat pada puisi ini. Puisi dimaksudkan agar

semuanya tidaklah memandang rendah gadis peminta-minta. Kedudukan semua manusia itu sama di mata Tuhan.

### Daftar Rujukan

- Harunasari, S. Y. (2016). Pemaknaan puisi “Gadis Peminta-Minta” karya Toto Sudarto Bachtiar melalui pendekatan semiotika dan intertekstualitas. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara Jakarta*, 7(2), 1–8. Retrieved from <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/jip/article/view/50>
- Istianto, B., Suharti, E., Noviyanti, & Ismayarti, E. (2015). *Transportasi Jalan di Indonesia: Sejarah dan perkembangannya*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Kuswartojo T., & Salim S. A. (1997). *Perumahan dan permukiman yang berwawasan lingkungan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lofland, J. (2003). *Protes: Studi tentang perilaku kolektif dan gerakan sosial*. Yogyakarta: Insist Press.
- Moleong, L. (2002). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhibuddin, Husnizar, & Ramli. (2018). Anomali perempuan pengemis (Benturan antara keadilan gender, kearifan lokal dan permasalahan sosial masyarakat Aceh kontemporer). *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(2), 67–86. doi: <http://dx.doi.org/10.22373/equality.v4i2.4537>
- Nilamsari. (2014). Memahami studi dokumen dan penelitian kualitatif. *Wacana*, 13(2), 177–181. Retrieved from <https://journal.moestopo.ac.id/index.php/wacana/article/view/143>
- Novitasari, R. (2012). Peran koran Suara Merdeka dalam mengapresiasi kondisi politik di kota Semarang tahun 1982-1999. *Journal of Indonesian History*, 1(2), 134–139. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jih/article/view/2237>
- Oksinata, H. (2010). *Kritik sosial dalam Kumpulan Puisi Aku Ingin Jadi Peluru karya Wiji Thukul* (Undergraduate thesis, Universitas Sebelas Maret, Surakarta). Retrieved from <https://eprints.uns.ac.id/8276/>
- Ratna, N. K. (2013). *Paradigma sosiologi sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, N. K. (2015). *Teori, metode, dan teknik penelitian sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widia, R. N., & Widowati. (2015). Protes sosial dalam kumpulan cerita pendek Mati Baik-Baik, Kawan karya Martin Aleida: Pendekatan sosiologi sastra. *CARAKA*, 2(1), 45–54. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/caraka/article/download/1908/1074>
- Setiawan, M. A. (2006). Resolusi sengketa kolektif di bidang pertanahan dalam perspektif hukum dan sosial. *Jurnal Hukum*, 13(2), 293–307. Retrieved from <https://doi.org/10.20885/iustum.vol13.iss2.art10>
- Siswanto. (2010). *Metode penelitian sastra*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sumaryanto. (2019). *Karya sastra bentuk puisi*. Semarang: Mutiara Aksara.
- Syam, C. (2011). *Hakikat penelitian sastra: Buku ajar*. Pontianak: FKIP Untan.
- Thukul, W. (2004). *Aku Ingin Jadi Peluru*. Magelang: Indonesia Tera.
- Wellek, R. & Warren, A. (2016). *Teori kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.

## Designing Motion Graphic 2D about the Liberation of West Irian

### Perancangan *Motion Graphic* 2D tentang Upaya Pembebasan Irian Barat

Nasrylla Alya Taqia, Joko Samodra\*, Arif Sutrisno

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

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

Paper received: 21-12-2021; revised: 15-1-2022; accepted: 1-2-2022

#### Abstract

The history of the Liberation of West Irian is one of the most important history because it involves the largest military operation in Indonesia. Unfortunately, the interest in studying history among teenagers is so low even though there are so many values that can be taken for the young generation as the nation's successors. Animation has several advantages, namely it can explain information without consuming a lot of time, one of which is motion graphics. This is very suitable to be used to explain this history because motion graphics can explain material that is difficult to explain conventionally. Therefore, this aims to design an animation with motion graphic techniques about the history of the liberation of West Irian for teenagers who are expected to increase their interest in studying Indonesian history. The stages in this design consist of pre-production, production, and post-production. After the animation was made, the validation and media test stages were carried out, the results by material experts got an index score of 90.67% which had very good criteria and the assessment by the small-scale group got an index score of 84.24% which had good criteria. There are also suggestions given by media experts and respondents, namely the dedication, objectives, indicators, and the use of audio in animation are clarified. The results of this design are uploaded to YouTube and Instagram because both media have the largest active users is teenagers who are expected to be a medium of learning not only for teenagers but also for teachers and students as well.

**Keywords:** motion graphic animation, learning media, history of the liberation of West Irian.

#### Abstrak

Sejarah Pembebasan Irian Barat merupakan salah satu peristiwa yang begitu penting karena melibatkan operasi militer terbesar di Indonesia. Sayangnya minat mempelajari sejarah pada remaja begitu rendah padahal banyak sekali nilai yang dapat diambil bagi generasi muda sebagai penerus bangsa. Media animasi memiliki beberapa keunggulan yaitu dapat menjelaskan suatu informasi tanpa memakan waktu yang banyak yang salah satunya adalah *motion graphic*. Hal ini sangat cocok untuk digunakan untuk menjelaskan sejarah pembebasan Irian Barat karena *motion graphic* dapat menjelaskan materi yang sulit dijelaskan secara konvensional. Oleh karena itu perancangan ini bertujuan untuk merancang animasi dengan teknik *motion graphic* tentang sejarah pembebasan Irian Barat kepada para remaja yang diharapkan bisa meningkatkan minat dalam mempelajari sejarah Indonesia. Tahapan pada perancangan ini terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Setelah animasi sudah dibuat dilakukan tahap validasi dan uji media, hasil penilaian oleh ahli materi mendapatkan indeks skor 90,67% yang artinya memiliki kriteria sangat baik dan penilaian oleh kelompok skala kecil mendapatkan indeks skor 84,24% yang memiliki kriteria baik. Ada pula saran yang diberikan oleh ahli media dan respondens yaitu mencantumkan referensi, tujuan, indikator, dan penggunaan audio pada animasi diperjelas. Hasil dari perancangan ini diunggah pada media YouTube dan *Instagram* karena kedua media tersebut memiliki pengguna aktif terbesar adalah kalangan remaja yang diharapkan bisa menjadi media pembelajaran tidak hanya bagi remaja tapi juga untuk guru dan siswa juga.

**Kata kunci:** animasi *motion graphic*, media pembelajaran, sejarah pembebasan Irian Barat.

## 1. Pendahuluan

Perjuangan dalam perebutan wilayah Irian Barat merupakan salah satu peristiwa bersejarah yang melibatkan operasi militer terbesar dan terkuat sepanjang sejarah Indonesia yang salah satunya adalah Operasi Tri Komando Rakyat. Operasi ini diawali dengan sengketa yang dilakukan pihak Belanda yang tidak ingin memberikan wilayah Irian Barat kepada Indonesia. Operasi Trikora kemudian diperintahkan langsung oleh Presiden Soekarno pada 19 Desember 1961 di alun-alun utara Yogyakarta. Operasi tersebut dimulai dengan penyusupan 3 pasukan armada laut yaitu KRI Macan Tutul, KRI Macan Kumbang, dan KRI Harimau ke Irian Barat. Namun operasi tersebut terdeteksi oleh Pesawat Neptune sehingga terjadi peperangan di laut Aru dan menyebabkan gugurnya Komodor Yos Sudarso bersama tenggelamnya KRI Matjan Tutul. Indonesia kemudian memperkuat senjata kemiliterannya dengan mengerahkan beberapa satuan kapal perang ALRI hingga pesawat tempur AURI sehingga menyebabkan Amerika mendesak Belanda untuk berunding kembali dan mengadakan persetujuan New York. Irian Barat akhirnya resmi menjadi provinsi Indonesia yang ke-26 setelah mengadakan PEPERA atau Penentuan Pendapat Rakyat (Rindawa, 2021).

Melihat peristiwa bersejarah tersebut, sejarah pembebasan Irian Barat memiliki makna penting bagi Indonesia dikarenakan terdapat pengalaman dan kebajikan yang dapat diambil bagi masyarakat. Peristiwa bersejarah menggambarkan perjuangan, keberhasilan, maupun kegagalan yang dapat menegakkan jati diri bangsanya. Mempelajari sejarah pembebasan Irian Barat atau sejarah kemerdekaan Indonesia lainnya dapat membentuk sebuah karakter bangsa. Karakter bangsa dapat dibentuk dengan menumbuhkan rasa nasionalisme yang dipelajari pada sejarah. Nasionalisme memiliki makna sebagai kesadaran dan semangat cinta pada tanah air, memiliki rasa solidaritas terhadap sesama, sebangsa, dan bernegara (Alfaqi, 2015). Dengan adanya rasa nasionalisme maka kesatuan dan persatuan sebuah bangsa akan semakin kuat. Selain itu mempelajari sejarah Indonesia khususnya peristiwa pembebasan Irian Barat, mengingatkan kita bahwa Indonesia memiliki keanekaragaman etnis, suku, dan budaya. Oleh karena itu sikap toleransi juga sama pentingnya agar tidak terpecah belah,

Pada zaman sekarang, banyak pemuda khususnya remaja menganggap sejarah hanya sebagai cerita masa lampau saja. Remaja sendiri merupakan masa transisi seseorang dari anak-anak menjadi dewasa yang ditandai dengan perubahan hormon, fisik, psikologi maupun sosial (Batubara, 2016). Seseorang yang berada di fase ini akan peka terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya sehingga lebih mudah terpengaruh dengan perubahan sosial, membuat mereka kekurangan rasa nasionalisme dan toleransi terhadap negaranya sendiri.

Di dalam masyarakat, pemuda atau remaja berpotensi sebagai penerus perjuangan, cita-cita, dan penentu masa depan bangsanya (Nurmalisa, 2019). Dengan mempelajari sejarah, akan menumbuhkan nilai-nilai sosial dalam perkembangan kebudayaan pada kemasyarakatan dan mengambil pembelajaran dari peristiwa bersejarah tersebut (Sutrisno, 2021). Oleh karena itu untuk menumbuhkan nilai-nilai sosial tersebut, perlu adanya pembelajaran sejarah terutama sejarah lain dari Indonesia.

Teknologi saat ini semakin berkembang pesat sehingga ada banyak media yang dapat digunakan untuk belajar. Ada beberapa contoh media yang memperkenalkan tentang sejarah pembebasan Irian Barat ini adalah *game* 3D tentang operasi Trikora. Dalam *game* tersebut memainkan bagaimana peristiwa perang yang terjadi dalam operasi Trikora. *Game* edukasi ini memang salah satu media yang efektif dikarenakan memberikan unsur interaktivitas yang

dapat merancang pembelajaran, namun untuk memperjelas materinya masih belum lengkap dan hanya memperjelas sebagian besarnya (Ningsih, 2020). Lalu ada aplikasi *virtual tour* monumen Mandala yang menjadi penyampaian informasi sejarah Pembebasan Irian Barat. Media ini memiliki visualisasi dan desain yang menarik, serta informasi yang cukup lengkap, namun kekurangan pada media ini adalah pengoperasiannya masih sulit (Fitri, 2016). Kemudian pada media sosial YouTube terdapat banyak video yang menjelaskan tentang sejarah pembebasan Irian Barat ini yang salah satunya adalah animasi.

Animasi merupakan gerakan yang dibentuk oleh rangkaian gambar yang tersusun. Media animasi memiliki kelebihan yaitu gambar statis atau teks dapat digunakan untuk menjelaskan prosedur dan urutan kejadian tanpa memakan waktu yang banyak (Utami, 2011). Ada banyak penelitian tentang animasi sebagai media pembelajaran untuk siswa dari prasekolah hingga sekolah menengah, dan hasilnya sebagian siswa memberikan respon positif dikarenakan para siswa lebih menyukai metode pembelajaran dengan menggunakan animasi (Hidayat, Wardhana, & Rini, 2019). Melihat banyaknya respon positif tersebut, penggunaan animasi 2d sebagai media pembelajaran dinilai sangat efektif yang salah satunya dengan mengambil materi sejarah pembebasan Irian Barat.

#### *Motion Graphic*

*Motion graphic* adalah salah satu teknik animasi yang membuat ilusi gerak pada objek grafis dan tulisan dengan melakukan pembuatan gambar satu persatu atau *frame by frame* (Olivia, 2020). *Motion graphic* umumnya merupakan konten digital yang digunakan dalam berbagai kepentingan karena dapat disebarluaskan melalui jaringan media sosial dengan mudah untuk menyebarkan informasi dan promosi kepada khalayak umum (Kusumadinata, Ratnamulyani, & Nurmansyah, 2019). *Motion graphic* menggambarkan berbagai solusi desain profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang efektif dan dinamis (Siregar, 2017). Dalam pembelajaran, media animasi memiliki peran besar dikarenakan dapat menarik perhatian para siswa dan sebagai sarana untuk memberikan ilmu pengetahuan dan informasi (Thifala, Wardhana, & Sutrisno, 2021). *Motion graphic* ini dirasa sangat cocok untuk menjelaskan materi sejarah dan mempermudah proses belajar mengajar dikarenakan dapat menerima materi secara utuh dan tidak perlu menjelaskan materi tersebut secara berulang, dengan demikian media *motion graphic* ini bisa meningkatkan hasil belajar dan juga menambah motivasi pada siswa (Revlinasari, Degeng, & Wedi, 2021).

#### *Sejarah Pembebasan Irian Barat*

Sejarah pembebasan Irian Barat merupakan materi yang akan diimplementasikan ke dalam media *motion graphic* ini. Peristiwa ini dilatar belakangi oleh konflik yang dilakukan oleh Indonesia untuk menggabungkan Papua ke dalam wilayah Indonesia dikarenakan Belanda tidak masih menganggap wilayah tersebut adalah wilayahnya.

Tanggal 27 Desember 1949 pada Konferensi Meja Bundar, Belanda mengakui kedaulatan Indonesia kecuali wilayah Irian Barat dan akan dirundingkan kembali setelah 1 tahun, namun Belanda hingga setahun kemudian tidak juga menyerahkan Irian Barat kepada Indonesia (Bupu & Sumarjiana, 2021). Tidak hanya itu, Belanda malah mengajukan gagasannya dalam forum PBB pada tahun 1961 tanpa mengajak Indonesia yang padahal Indonesia yang memiliki kepentingan nasional terhadap wilayah tersebut. Ketegangan semakin memuncak setelah Belanda melantik Dewan Papua serta lagu kebangsaan dan

pengibaran bendera pada tanggal 5 April 1961, tindakan Belanda ini juga menjurus kepada pembentukan “Negara Papua”.

Melihat tindakan Belanda tersebut, pada tanggal 19 Desember 1961 Presiden Soekarno membacakan Tri Komando Rakyat pada alun-alun Yogyakarta yang berisikan gagalkan pembentukan “Negara Boneka Papua” buatan Belanda kolonial, kibarkan Sang Merah Putih di Irian Barat Tanah Air Indonesia, dan bersiaplah mobilisasi umum guna mempertahankan kemerdekaan dan kesatuan Tanah Air dan bangsa (Kurnia & Miftahuddin, 2019). Dengan dikeluarkannya Trikora maka mulailah konfrontasi total terhadap Belanda dan pada bulan Januari 1962 dibentuk Komando Mandala yang berkedudukan di Makassar. Tugas pokok dari Komando Mandala ini adalah pengembangan operasi-operasi militer untuk mengembalikan wilayah Irian Barat ke dalam Negara Kesatuan Indonesia, dan Panglima dari Komando Mandala adalah Mayor Jenderal Soeharto (Taftazani, 2018).

Pada tanggal 15 Januari 1962, sudah dilakukan penyusupan dengan membawa KRI Matjan Tutul, KRI Matjan Kumbang, dan KRI Harimau. Namun ditengah penyusupan, kapal *destroyer*, pesawat *Neptune* dan *Frerly* milik Belanda menyerang ketiga kapal tersebut. Komodor Yos Sudarso yang berada di KRI Matjan Tutul gugur pada pertempuran ini setelah mengucapkan pesan terakhirnya yaitu “Kobarkan Semangat Pertempuran” dan tenggelam beserta awaknya (Mirza M., 2016).

Komando Mandala sendiri memiliki beberapa tahapan strategi yaitu; fase infiltrasi (sampai tahun 1961) dengan memasukkan 10 kompi pada sasaran tertentu, fase eksploitasi (awal tahun 1963) dengan melakukan serangan terbuka dan menduduki pos pertahanan musuh, fase konsolidasi (awal tahun 1964) dengan menduduki kekuasaan-kekuasaan Republik Indonesia secara mutlak di wilayah Irian Barat, terakhir fase konfrontasi yaitu melakukan beberapa operasi militer seperti Operasi Serigala, Operasi Naga, Operasi Benteng Ketaton, Operasi Jaya Wijaya, dan terakhir Operasi Wisnumurti pada tanggal 1 Mei 1963 yang sekaligus sebagai tahapan terakhir sebelum Komando Mandala dibubarkan (Luhulima, Degeng, & Ulfa, 2017).

Pemerintah Amerika menyadari bila pertempuran menjadi besar maka peranan komunis di Indonesia juga semakin kuat. Oleh karena itu, pada tahun 1962 Amerika mendesak Belanda untuk kembali berunding dengan Indonesia. Perundingan kemudian terjadi antara Menteri Luar Negeri Subandrio dan Dr. Van Royen dengan mediator Ellsworth Bunker dari Amerika (Abidin, 2019). Perundingan ini menghasilkan Persetujuan New York yang menetapkan bahwa Indonesia wajib melakukan penentuan pendapat rakyat pada tahun 1969 untuk meminta pendapat Irian Barat apakah mereka ingin bergabung dengan Indonesia atau bergabung dengan Belanda atau juga ingin merdeka. Setelah melakukan beberapa tahapan mulai tanggal 24 Maret 1969 hingga 9 Agustus 1969, Dewan Musyawarah PEPERA dengan suara bulat menyatakan bahwa Irian Barat merupakan bagian dari wilayah Republik Indonesia dan hasil tersebut dilaporkan pada sidang umum PBB ke-24.

Dari materi yang sudah dijelaskan tentang sejarah pembebasan Irian Barat di atas perlu adanya sebuah media yang efisien untuk menjelaskan peristiwa bersejarah ini dengan lengkap dan tidak memakan waktu yang lama. Oleh karena itu perancangan ini bertujuan untuk merancang animasi dengan teknik *motion graphic* tentang sejarah pembebasan Irian Barat kepada para remaja yang diharapkan bisa meningkatkan minat dalam mempelajari sejarah Indonesia.

## 2. Metode

Dalam perancangan animasi dibagi menjadi 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi (Purnasiwi & Kurniawan, 2013). Pra-produksi merupakan tahap pengembangan gagasan dan perencanaan pembuatan animasi lebih lanjut sebelum memasuki proses produksi. Dalam fase ini dilakukan pengumpulan data, sinopsis, pembuatan materi, naskah, dan *storyboard*.

Pengumpulan data dilakukan untuk mencari data tentang ketertarikan dan minat siswa yang khususnya remaja pada pembelajaran sejarah pembebasan Irian Barat juga data tentang media sosial yang cocok untuk mempublikasikan *motion graphic* ini. Lalu pembuatan sinopsis, sinopsis merupakan pengembangan dasar sebuah cerita atau ikhtisar cerita yang berisi semua informasi pokok untuk kepentingan film atau animasi yang akan dibuat (Dennis, Frityan G. 2019). Dalam pembuatan sinopsis harus ringkas, jelas, dan padat, tujuannya agar penonton bias mendapatkan gambaran tentang film atau animasi yang akan dibuat. Pembuatan materi dilakukan dengan observasi buku pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas 9 dan buku sejarah lainnya, materi-materi tersebut kemudian diringkas agar penonton bisa memahami inti dari materi pada *motion graphic* ini. Selanjutnya pembuatan naskah, naskah dibuat untuk menentukan alur cerita. Dan terakhir adalah *Storyboard* yang merupakan bentuk visual dari naskah. *Storyboard* sangat penting karena dijadikan panduan utama dalam proses pembuatan animasi maupun *motion graphic* karena mencantumkan informasi yang dibutuhkan seperti tampilan gambar, dialog, durasi, dan lainnya (Ryvanthapala, 2019).

Tahapan berikutnya adalah produksi, dalam tahap ini terdiri dari desain aset dan *animating*. Desain aset adalah tahapan dimana semua gambar yang terdapat pada *storyboard* dibuat secara digital termasuk desain karakter. Fase ini dibuat menggunakan *software Adobe Illustrator*. Setelah itu masuk ke tahap *animating*. *Animating* adalah proses penggerakan hasil desain yang telah dibuat. Tahap ini menggunakan *software Adobe After Effect*.

Pasca produksi merupakan tahapan terakhir dalam pembuatan *motion graphic* ini. Setelah melakukan tahap produksi, selanjutnya adalah *compositing*, *file animating* tadi kemudian dirender setelah itu disatukan ke dalam *software Adobe Premiere*. Kemudian dilakukan proses perekaman suara atau yang biasa disebut dengan *dubbing*. Lalu memasuki tahap *editing* dimana semua *file* hasil *compositing*, *dubbing*, *sound effect*, dan *background music* dimasukkan ke dalam *Adobe Premiere* kemudian dilakukan pengecekan terakhir sebelum *final render*. Hasil dari *composite* video bersama *dubbing* dan musik kemudian dirender. Animasi yang sudah jadi dilakukan tahap uji media dan validasi, tahap ini bertujuan untuk menentukan tingkat kelayakan animasi yang dihasilkan. Setelah itu video *motion graphic* tentang sejarah pembebasan Irian Barat ini dipublikasikan melalui media sosial *YouTube* dan *Instagram*.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Pra Produksi

Pra produksi adalah tahap pertama dalam perancangan *motion graphic* tentang sejarah pembebasan Irian Barat ini. Tahap ini dilakukan pengumpulan data yang dibutuhkan dan persiapan yang sudah direncanakan dalam pembuatan animasi ini (Maharani & Hotami, 2018).

### *Pengumpulan Data*

Pengumpulan data merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data-data penelitian dari beberapa sumber, data-data yang terkumpul akan menjadi bahan utama dari inti objek penelitian (Handayani, Dewanto, & Andriani, 2018). Teknik ini termasuk kewajiban peneliti agar nantinya digunakan sebagai dasar untuk menyusun instrumen penelitian.

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari. Ada banyak fungsi dan manfaat saat mempelajari sejarah yaitu mengetahui peristiwa yang terjadi di masa lampau, memperluas pikiran dan wawasan, juga sebagai sumber inspirasi. Namun dibalik manfaat sejarah, masih ada beberapa remaja khususnya pelajar SMA kurang tertarik dengan pelajaran tersebut.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rindi Ulandari pada jurnal “Gambaran Minat Belajar Sejarah Kelas XI Sosial di SMAN 1 Lembah Gumanti Kabupaten Solok” tahun 2015 menunjukkan proses pembelajaran sejarah masih belum maksimal. Sebanyak 18 orang siswa atau 51% dari 35 siswa kurang tertarik dengan pembelajaran sejarah dan 17 orang atau 49% dari 35 siswa yang tertarik. Siswa yang memiliki minat rendah disebabkan karena siswa tersebut tidak ikut aktif dalam pembelajaran, baik bertanya atau menjawab pertanyaan. Kemudian untuk indikator rasa senang dalam pembelajaran, sebanyak 30 siswa atau 85% dari 35 siswa tidak memiliki minat belajar sejarah dan hanya 5 siswa atau 15% dari 25 siswa yang tertarik untuk mempelajari. Kurangnya minat tersebut disebabkan karena siswa kurang mengerti dengan pembelajaran yang diterangkan.

Melihat data penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa SMA masih kurang minat dengan pembelajaran sejarah yang padahal sejarah sendiri memiliki banyak manfaat terutama bagi para remaja yang menjadi generasi penerus bangsa. Oleh karena itu perlu adanya pembelajaran yang menggunakan media yang efektif dan efisien seperti media animasi.

Penggunaan teknologi informasi sudah menjadi gaya hidup sebagian masyarakat terutama para remaja. Pada media sosial *YouTube*, sebanyak 92% pengguna internet di Indonesia menyatakan bahwa *YouTube* merupakan tujuan pertama untuk mencari video (Setiadi, Azmi, & Indrawadi, 2019). Melihat data tersebut, *YouTube* bisa dijadikan salah satu media untuk mencari sumber belajar karena memiliki beberapa keunggulan yaitu memiliki potensi karena *YouTube* merupakan situs yang paling populer yang dapat memberikan nilai tambah terhadap pendidikan, praktis karena dapat digunakan dan diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru, informatif karena media ini memberikan banyak informasi mulai dari pendidikan hingga kebudayaan, interaktif karena *YouTube* dapat dijadikan media diskusi bahkan tinjauan sebuah video pembelajaran, *YouTube* sebagai media yang dapat disebarluaskan, dan juga ekonomis untuk semua kalangan (Simatauw & Tutul, 2021).

Tidak hanya itu di Indonesia sendiri pengguna internet aktif per Januari 2016 mencapai 88.1 juta dan 79 juta diantaranya adalah pengguna media sosial aktif. Media sosial *Instagram* menempati peringkat kedelapan sebagai media sosial yang paling banyak pengguna di Indonesia dengan jumlah pengguna aktif sebanyak 22 juta orang yaitu sebanyak 83% adalah pengguna yang berusia 18-29 tahun, 18% berasal dari pengguna berusia 30-49 tahun, dan 6% berasal dari pengguna berusia 50-64 tahun (Indika & Jovita, 2017). Berdasarkan data tersebut,

Instagram merupakan salah satu media sosial yang potensial untuk digunakan sebagai media promosi.

### *Sinopsis*

Sinopsis digunakan sebagai prolog dari sebuah naskah yang bertujuan untuk memudahkan penonton mengetahui dan memahami naskah secara singkat (Cikka, 2019). Dalam pembuatannya terdapat judul, latar, hingga alur yang memuat sebuah kerangka cerita kemudian diubah menjadi sebuah kalimat hingga paragraf yang membentuk alur cerita (Sunarya, Purbayani, & Handayani, 2021). Sinopsis ini memuat inti cerita dari materi peristiwa sejarah pembebasan Irian Barat, pembuatannya dibuat secara ringkas dan dikemas dalam satu paragraf.

Berikut merupakan sinopsis dari *motion graphic* tentang upaya pembebasan Irian Barat;

*Peristiwa Pembebasan Irian Barat merupakan salah satu peristiwa bersejarah yang melibatkan pertempuran militer terbesar di Indonesia. Peristiwa ini dilatar belakangi karena Belanda yang tidak ingin menyerahkan wilayah Irian Barat kepada Indonesia setelah memproklamasikan kemerdekaannya. Segala cara mulai dari diplomasi hingga militer dilakukan untuk mempertahankan Irian Barat agar tetap menjadi wilayah Negara Kesatuan Indonesia.*

### *Pembuatan Materi*

Pada data yang sudah didapat, sebagian siswa SMA kurang minat terhadap pembelajaran sejarah Indonesia. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan sejarah Indonesia terutama di bagian timur. Dalam sejarah, operasi Trikora merupakan operasi militer terbesar di Indonesia, operasi ini dilakukan untuk merebut kembali wilayah Irian Barat dari pihak Belanda. Banyak sekali perjuangan yang dilakukan oleh Indonesia demi mempertahankan wilayah Irian Barat, Oleh karena itu perancangan ini dibuat untuk memahami dan mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah pembebasan Irian Barat tersebut.

Dalam pembuatan *motion graphic* tentang sejarah pembebasan Irian Barat ini, materi yang digunakan merujuk pada beberapa buku sekolah elektronik ilmu pengetahuan sosial kelas 9 KTSP yang diterbitkan oleh Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional tahun 2008 dan buku sekolah elektronik sejarah Indonesia kelas 12 yang diterbitkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2018. 2 buku ini terdapat materi yang menjelaskan sejarah pembebasan Irian Barat. Bab yang berisi “Perjuangan Bangsa Indonesia Merebut Irian Barat” ini diringkas agar penonton khususnya remaja yang merupakan siswa SMA dapat memahami materi tersebut secara garis besar. Materi tersebut mencakup latar belakang permasalahan perebutan Irian Barat, Tri Komando Rakyat, Komando Mandala, peristiwa pertempuran Laut Aru, penyelesaian konflik, dan penentuan pendapat rakyat.

#### Sejarah Pembebasan Irian Barat

Ketika Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya pada tanggal 17 Agustus 1945, Indonesia menyatakan bahwa seluruh wilayah Hindia Belanda adalah wilayahnya termasuk pulau Papua. Namun pihak Belanda menganggap wilayah tersebut masih menjadi salah satu provinsi Kerajaan Belanda.

Dalam Konferensi Meja Bundar tahun 1949, Belanda dan Indonesia tidak berhasil mencapai keputusan mengenai Papua bagian barat tapi setuju bahwa hal ini akan dibicarakan kembali dalam jangka waktu satu tahun. Tidak hanya itu, Belanda sendiri juga mengajukan gagasannya untuk memerdekakan Irian Barat dalam forum PBB tahun 1961 tanpa mengajak Indonesia yang malah membuat ketegangan antara kedua negara makin meningkat.

Pada tanggal 5 April 1961, Belanda malah melantik Dewan Papua, lagu kebangsaan, hingga pengusulan mengibarkan bendera pada 1 November 1961. Tindakan Belanda dengan mendirikan negara "Boneka" Papua itu merupakan sikap yang menantang kepada bangsa Indonesia untuk bertindak cepat.

Oleh karena itu pada tanggal 19 Desember 1961, Presiden Soekarno dalam rapat raksasa di Jogjakarta mengeluarkan sebuah komando yang disebut dengan Tri Komando Rakyat yaitu Gagalkan Pembentukan Negara Papua buatan Belanda Kolonial, Kibarkan sang merah putih di Irian Barat tanah air Indonesia, dan bersiaplah untuk mobilisasi umum mempertahankan kemerdekaan dan kesatuan tanah air dan bangsa. Dengan dikeluarkannya trikora maka dimulailah konfrontasi total terhadap Belanda

Pada Januari 1962 dibentuk Komando mandala yang berkedudukan di Makassar. Tujuan dari komando mandala ini adalah mengembangkan operasi-operasi militer untuk menggabungkan wilayah Irian Barat ke dalam wilayah Indonesia. Panglima dari komando mandala ini adalah mayor jenderal Soeharto.

Pada tanggal 15 Januari dilakukan penyusupan ke wilayah Irian Barat dengan membawa kapal alir yaitu KRI Matjan Tutul, KRI Macan Kumbang, dan KRI Harimau. Namun sekitar pukul 21.15 terlihat 2 pesawat terbang pada ketinggian 3000 kaki melintasi ketiga kapal alir yang diduga adalah milik Belanda. Setelah itu muncul 2 kapal perusak melepaskan tembakan ke arah kapal KRI Matjan Tutul yang membawa Komodor Yos Sudarso.

Dalam insiden tersebut Kepala Staf Angkatan Laut, Laksamana Pertama Komodor Yos Sudarso, bersama Komandan KRI Macan Tutul, Kapten Laut Wiratno, dan beberapa prajurit TNI-AL gugur sebagai pahlawan. Sebelum gugur Komodor Yos Sudarso sempat mengucapkan pesan terakhir "Kobarkan Semangat Pertempuran."

Dalam Komando Mandala terdapat beberapa tahapan strategi yaitu;

1. Sampai tahun 1961, fase infiltrasi dengan memasukkan 10 kompi sekitar sasaran tertentu
2. Awal tahun 1963, fase eksploitasi dengan mengadakan serangan terbuka terhadap induk militer lawan dan menduduki semua pos pertahanan musuh.
3. Awal tahun 1964, fase konsolidasi dengan mendudukkan kekuasaan RI secara mutlak di seluruh Irian Barat.

Untuk fase konfrontasi, pemerintah mengadakan operasi militer. Operasi militer yang dilaksanakan antara lain Operasi Serigala (di Sorong dan Teminabuan), Operasi Naga (di Merauke),

### **Gambar 1. Materi untuk *motion graphic* tentang pembebasan Irian Barat**

#### *Pembuatan Naskah*

Materi yang sudah ditentukan kemudian dijadikan sebuah naskah. Naskah sendiri berfungsi sebagai alur cerita dan petunjuk kerja pada pembuatan animasi atau film. Penulisan naskah yang didasarkan pada sebuah ide biasanya memiliki tujuan spesifik yaitu memberikan informasi, inspirasi, menghibur, atau propaganda (Pamuji, 2020).

Dalam pembuatan naskah, materi yang sudah diringkas untuk *motion graphic* ini akan dijabarkan melalui visual dan tidak menampilkan banyak tulisan. Hal ini juga bertujuan agar penonton tidak bosan dan lebih mengerti dengan materi yang disampaikan. Materi yang disampaikan juga dibuat dengan bahasa yang mudah dimengerti sesuai dengan data yang sudah didapat yaitu sebagian besar murid SMA kurang minat yang dikarenakan kurang mengerti dengan pembelajaran yang disampaikan.

**NASKAH MOTION GRAPHICS**  
**SEJARAH PEMBEBASAN IRIAN BARAT**

1. Scene 1:

Pemandangan pantai dengan pohon kelapa yang bergerak mengikuti angin di kedua sisi dan kapal di laut. Pemandangan pegunungan dan hutan dengan burung kasuari yang muncul dari sebelah kiri. Tambang emas dan berlian. Kereta tambang bergerak dari kiri ke kanan.

Potongan kertas yang bertuliskan Upaya Pembebasan Irian Barat terbuka. Background koran berita tentang kemerdekaan.

- Audio:

Irian Barat adalah pulau yang memiliki keindahan dan sumber daya alam yang melimpah, dibalik itu ada sejarah pertempuran militer terbesar di Indonesia.

- Durasi: 15 detik

2. Scene 2:

3 tiang bersama bendera Indonesia muncul dari bawah bersama tulisan 17 Agustus 1945 di pojok kiri atas. Ketiga bendera kembali turun ke bawah. Tulisan 17 Agustus 1945

Peta Indonesia muncul dari kiri. Tulisan wilayah Indonesia muncul saat peta Indonesia sudah ditengah. Di dalam peta terdapat warna bendera Indonesia lalu zoom in ke pulau Papua. Warna di pulau Papua ditambahi warna biru dari bawah. Tulisan wilayah Belanda muncul di sebelah kiri.

- Audio:

Saat Indonesia merdeka pada 17 Agustus 1945. Indonesia menyatakan bahwa seluruh Hindia Belanda adalah wilayahnya termasuk Irian barat. Namun pihak Belanda masih menganggap wilayah tersebut adalah miliknya.

- Durasi: 17 detik.

3. Scene 3:

Orang Belanda dengan orang Indonesia dengan beragrumen di sebuah meja bundar. Tulisan konferensi meja bundar muncul dari bawah lalu kembali lagi dan muncul lagi tulisan 1 tahun.

Suasana pertemuan dengan bendera para anggota PBB di dindingnya. Pemerintah Belanda memimpin rapat dengan menjelaskan peta pulau Papua tanpa mengajak pemerintah Indonesia, pemerintah Indonesia pun marah.

Infografis tentang Negara Boneka dengan menampilkan 2 panel, di sebelah kiri berisi rencana Belanda untuk membuat negara Boneka, di sebelah kanan visualisasi dari rencana tersebut.

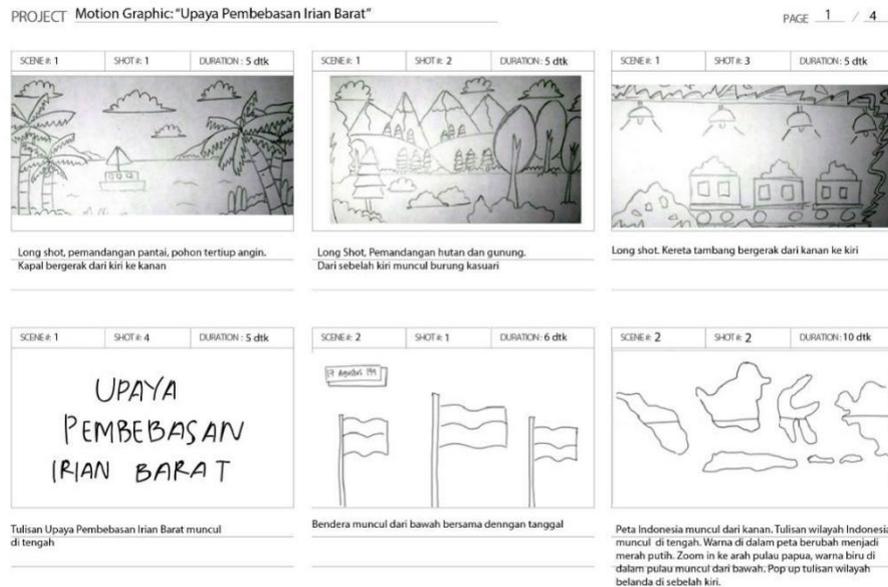
**Gambar 2. Naskah pada motion graphic sejarah pembebasan Irian Barat**

*Storyboard*

Setelah penyusunan naskah dan sinopsis, berikutnya adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan bentuk visual dari naskah. *Storyboard* dijadikan panduan utama dalam proses pembuatan animasi maupun *motion graphic* karena mencantumkan informasi yang dibutuhkan seperti tampilan gambar, dialog, durasi, dan lainnya.

Dalam pembuatannya, *storyboard* ini mencari beberapa referensi gambar pantai, hutan, burung Kasuari, dan tambang karena pulau Papua memiliki kekayaan flora, fauna, dan sumber daya alam yang melimpah. Lalu suasana Konferensi Meja Bundar, rapat PBB, dan Rapat Raksasa di Jogjakarta untuk menjelaskan latar belakang dari masalah perebutan Irian Barat. Lalu suasana saat berlangsungnya Tri Komando Rakyat seperti gambaran pertempuran laut Aru dan operasi dalam penyerangan pada pihak Belanda. Dan terakhir gambar suasana berlangsungnya Penentuan Pendapat Rakyat. Selain itu juga mengambil beberapa referensi

dari tampilan infografis untuk menjelaskan bagian yang penting seperti penjelasan Komando Mandala dan fase-fasenya, persetujuan Bunker, dan perubahan nama Papua setelah kembali masuk ke dalam wilayah Indonesia.



Gambar 3. Storyboard untuk scene 1 dan 2

### 3.2. Produksi

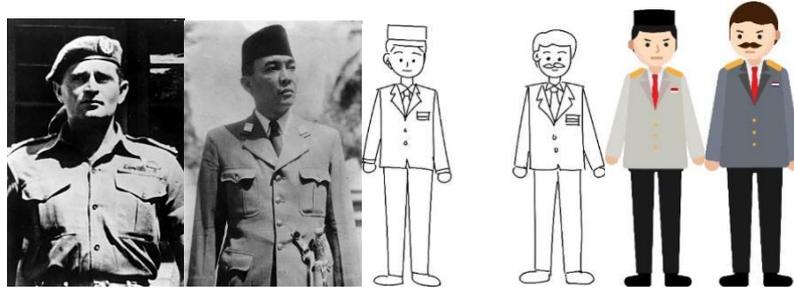
Produksi merupakan tahap lanjutan dari pasca produksi. Dalam tahap ini naskah dan *storyboard* divisualisasikan untuk dijadikan sebuah bahan video, tahap produksi mencakup mendesain aset dan *animating*.

#### Desain Aset

Dalam pembuatan desainnya, animasi *motion graphic* ini menggunakan gaya *flat design*. *Flat design* sendiri merupakan desain minimalis yang menekankan kegunaan dengan gambar yang bersih tanpa bayangan, tekstur, dan berfokus pada tipografi, warna yang cerah, dan ilustrasi dua dimensi (Fahmi, 2021). Gaya visual ini dipilih karena tidak mengandung banyak detail dan membuat ruang tata letak menjadi lebih efisien.

Dalam animasi *motion graphic* tentang sejarah pembebasan Irian Barat terdapat 2 karakter yaitu pemerintah Indonesia dan pemerintah Belanda. 2 karakter tersebut dibuat berdasarkan beberapa referensi, referensi tersebut adalah gambar penjajah Belanda untuk pemerintah Belanda dan gambar Ir. Soekarno untuk pemerintah Indonesia. Selain itu referensi juga mengambil dari gambar karakter *vector* dan flat desain.

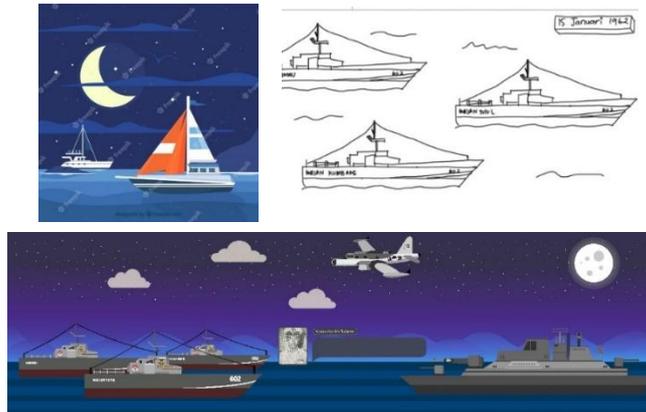
Setelah dibuat sketsa dari referensi tersebut, karakter kemudian buat menggunakan *software Adobe Illustrator*. Untuk karakter pemerintah Indonesia digambarkan memakai peci dan memakai jas berwarna putih dengan bendera Indonesia di sebelah kiri, sedangkan untuk karakter pemerintah Belanda digambarkan laki-laki berperawakan tinggi, memiliki kumis, berambut coklat, berwajah garang, dan menggunakan jas berwarna abu-abu tua dengan bendera Belanda di dada sebelah kiri.



**Gambar 4. Referensi, sketsa, dan hasil jadi untuk karakter pemerintah Indonesia dan pemerintah Belanda**

(Sumber: BBC News Indonesia dan Wikipedia)

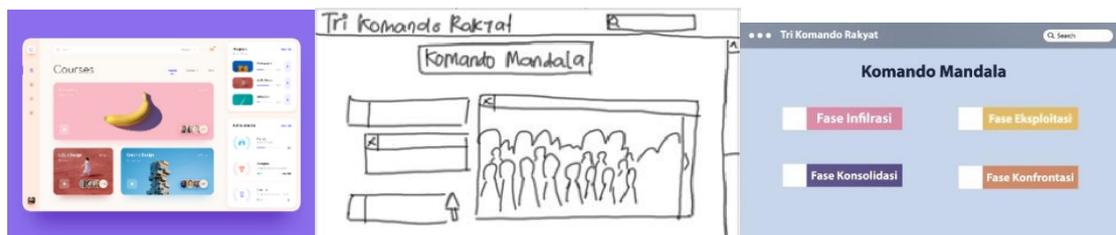
Dalam proses pengerjaan *layout* juga mencari referensi gambar seperti pantai, Konferensi Meja Bundar, sidang PBB, pertempuran laut Aru, hingga operasi Komando Mandala. Untuk *scene* pertempuran laut Aru mengambil referensi gambar *vector* laut malam, sedangkan untuk 3 kapal ALRI dibuat berdasarkan referensi gambar KRI Macan Tutul, KRI Macan Kumbang, dan KRI Harimau. Hal ini juga dilakukan dalam pembuatan pesawat dan kapal perusak milik Belanda.



**Gambar 5. Referensi, sketsa, dan hasil jadi aset scene Pertempuran Laut Aru**

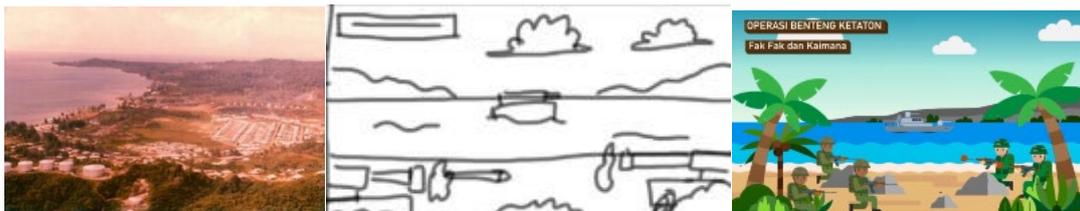
(Sumber: freepik.com)

Untuk fase-fase Komando Mandala mengambil referensi tampilan *website* dan *pop up tab* yang berisi ilustrasi pada fase-fase tersebut. Dalam fase konfrontasi dibuat berdasarkan sketsa pada *storyboard* dan tampilan untuk setiap operasinya dibuat berdasarkan latar tempat pada operasi tersebut yaitu Operasi Serigala di Sorong dan Terminabuan, Operasi Naga di Merauke, Operasi Benteng Ketaton di Fakfak dan Kaimana, Operasi Jaya Wijaya yang berada di laut dan pantai, dan Operasi Wisnumurti yang mengambil latar di sekitar penduduk.



**Gambar 6. Referensi, sketsa, dan hasil jadi layout pada fase Komando Mandala**

(Sumber: pinterest.com)



**Gambar 7. Referensi, sketsa, dan hasil jadi layout pada operasi di Komando Mandala**

(Sumber: <https://papoeseethnic.wordpress.com/category/foto-kota-sorong-tempo-dulu/>)

Untuk *scene* penentuan pendapat rakyat mengambil referensi dari penduduk Papua dan rapat PEPERA pada tahun. Untuk menjelaskan isi dari Perjanjian New York hanya ditampilkan dengan tulisan kemudian dibuat menjadi 2 panel pada saat adegan meminta pendapat masyarakat Papua agar mempersingkat durasi. Hal yang sama juga dilakukan pada *scene* Trikora dimana saat karakter pemerintah Indonesia sedang berpidato, ditambahkan panel untuk menampilkan isi dari Tri Komando Rakyat.

Beberapa *shot* lain juga dibuat berdasarkan ilustrasi *storyboard* seperti *shot* peta Indonesia dan Negara Boneka pada *scene* 2, penjelasan Komando Mandala pada *scene* 5, keterlibatan Ellsworth Bunker pada *scene* 8, dan pergantian nama Papua pada *scene* 10. Semua *scene* dibuat dengan cara yang sama seperti pembuatan karakter yaitu menggunakan *software Adobe Illustrator* dengan format dokumen 1280 x 720 px. *Tools* yang digunakan sebagian besar menggunakan Selection Tool (A), Pen Tool (P), Rectangle Tool (M), Ellips Tool (L), dan Anchor Point Tool (Shift + C).

Untuk tulisan menggunakan *font* yang mudah dibaca dan terkesan tegas, juga ada beberapa yang membutuhkan *font* yang memiliki kesan kuno karena mengikuti ilustrasi pada beberapa *scene*. Beberapa *font* tersebut yaitu The Bold Font, JMH Typewriter dry, dan Averia Serif.

Dalam pemilihan warna menggunakan beberapa palet warna yang berbeda di setiap *scene*, tapi kebanyakan diantaranya menggunakan warna campuran atau tersier yang cerah dikarenakan mengikuti gaya visual dan dapat menarik penonton juga tidak membosankan. Untuk *scene* Pertempuran Laut Aru menggunakan palet warna yang sedikit gelap karena agar memberikan kesan menegangkan dan sedih.

### *Animating*

Dalam pembuatan animasi terdapat 12 prinsip animasi yang harus dipahami oleh seorang animator, prinsip dasar tersebut begitu penting agar animasi yang akan dibuat menjadi tampak nyata. Untuk pembuatan *motion graphic* ini menggunakan prinsip-prinsip tersebut pada *software Adobe After Effect*. Prinsip yang pertama adalah *solid drawing*. Prinsip ini adalah dasar dalam pembuatan animasi, *solid drawing* sendiri sebenarnya sudah dilakukan sejak pembuatan desain aset terutama pada karakter yang bertujuan untuk menghasilkan animasi yang lebih peka dan menjadi bahan observasi pada pembuatan animasi.

Prinsip selanjutnya adalah *timing* dan *spacing*, kedua prinsip ini banyak sekali digunakan pada pembuatan *motion graphic* ini. *Timing* digunakan untuk menentukan waktu pada gerakan, sedangkan *spacing* digunakan untuk menentukan percepatan dan perlambatan pada gerak tersebut. *Keyframe* diletakkan pada waktu yang sudah ditentukan agar gerakan objek atau karakter bergerak dengan natural.

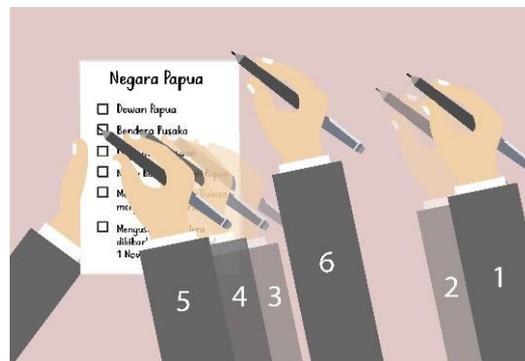
Selain *timing* dan *spacing*, prinsip *staging* juga banyak digunakan. *Staging* merupakan gerakan keseluruhan pada adegan untuk mendukung atau membangun suasana. Prinsip ini antara lain adalah gerakan kamera dan penempatan objek. Salah satu contohnya adalah pada adegan peta Indonesia dan sidang PBB.

Untuk menggerakkan karakter ada beberapa prinsip yang digunakan yaitu *pose to pose*, *arc*, dan *secondary action*. Sebelum memulai penggerakan, karakter terlebih dahulu dibuatkan *rigging* dengan *puppet pin tool* (Ctrl + P), setelah itu menempatkan posisi *keyframe* untuk melakukan pose gerakan. Agar gerakannya tidak kaku, karakter ditambahkan gerakan tambahan terutama saat adegan berjalan dan berbicara, gerakan tersebut antara lain adalah tangan mengayun saat berjalan dan badan yang juga sedikit mengayun saat adegan karakter sedang mengajukan protes pada *scene* Konferensi Meja Bundar, hal ini dilakukan agar gerakan karakter tampak lebih realistis. Selain itu, *in-between* juga ditambahkan pada posisi *keyframe* agar gerakan karakter menjadi halus.



**Gambar 8. Rigging pada badan dan tangan.**

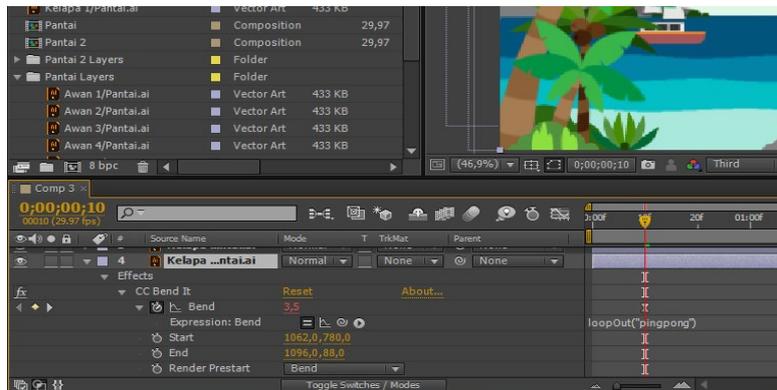
Prinsip *slow in & slow out* juga banyak digunakan pada animasi ini salah satunya pada *scene* negara boneka Papua yaitu gerakan tangan menulis. *Slow in* adalah gerakan yang diawali dengan lambat kemudian menjadi cepat, untuk menciptakan gerakan ini *keyframe* perlu ditambahkan *ease in*. Sedangkan *slow out* adalah gerakan yang semula cepat menjadi lambat yaitu dengan menambahkan *ease out* pada *keyframe*. Cara yang lebih mudah untuk menambahkan *easy ease* adalah menggunakan *shortcut* F9 untuk mengubah *keyframe* tersebut. Selain gerakan tangan pada *scene* negara boneka Papua, prinsip ini juga banyak digunakan pada gerakan kapal.



**Gambar 9. Prinsip Slow in dan slow out pada tangan**

Dalam *motion graphic* ini ada gerakan mengulang yaitu pada objek pohon dan kereta tambang. Gerakan ini hanya ditambahkan *loop expression* pada *keyframe* yang sudah ditentukan. *Loop expression* memiliki beberapa jenis namun yang digunakan pada pembuatan

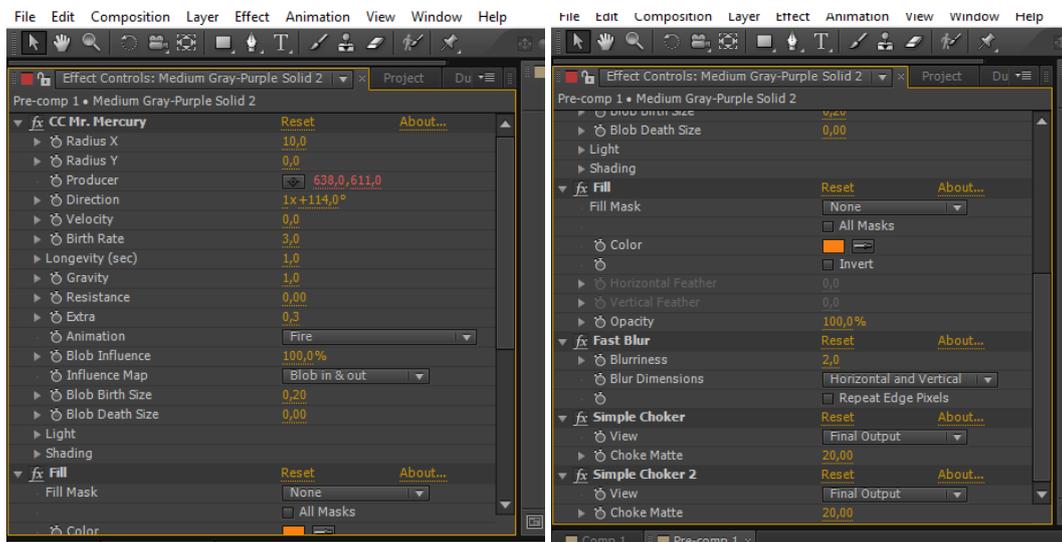
*motion graphic* ini adalah `loopOut()` untuk gerakan terus menerus dan `loopOut("pingpong")` untuk gerakan mengulang dari *keyframe* pertama sampai terakhir.



**Gambar 10. Penggunaan *loop expression* pada objek pohon**

Selain *expression*, *motion graphic* ini menggunakan beberapa efek diantaranya; CC Bend It, untuk gerakan pohon mengayun. Wave wrap, untuk gerakan gelombang pada air laut dan bendera. Gaussian Blur, untuk menciptakan bayangan pada objek.

Untuk pembuatan api dan asap menggunakan beberapa efek. Pada pembuatan api, hal pertama adalah menggunakan efek CC Mr Mercury dengan menentukan radius x dan y, blob birth size dan blob death size, hingga merubah animation menjadi fire. Setelah itu warna dirubah menggunakan efek fill dan ditambahkan efek fast box blur juga simple choker. Layer api ini kemudian diduplikasi dan diganti warna juga ukuran agar membentuk sebuah api.



**Gambar 11. Penggunaan efek pada pembuatan api**

Sedangkan untuk asap ledakan terlebih dahulu menggunakan efek CC Particle System II, lalu mengatur birth rate, longevity, hingga particle yang diinginkan. Kemudian mengatur keyframe birth size, velocity, resistance, birth size, dan death size. Untuk warna dirubah dengan menambah fill dan glow. Setelah itu layer diduplikasi untuk membentuk sebuah asap ledakan.

### 3.3 Pasca Produksi

Proses produksi kemudian menghasilkan *footage* dan beberapa *scene* animasi. Untuk dapat menyampaikan cerita atau materi pada *motion graphic*, maka harus diedit dan menyusun *footage* tersebut agar menjadi kesatuan. Selain itu tahap ini juga akan ditambahkan narasi, *sound effect*, dan *background music*. Selanjutnya dilakukan pengecekan terakhir sebelum dirender dan dipublikasikan, proses ini disebut dengan pasca produksi.

#### Compositing

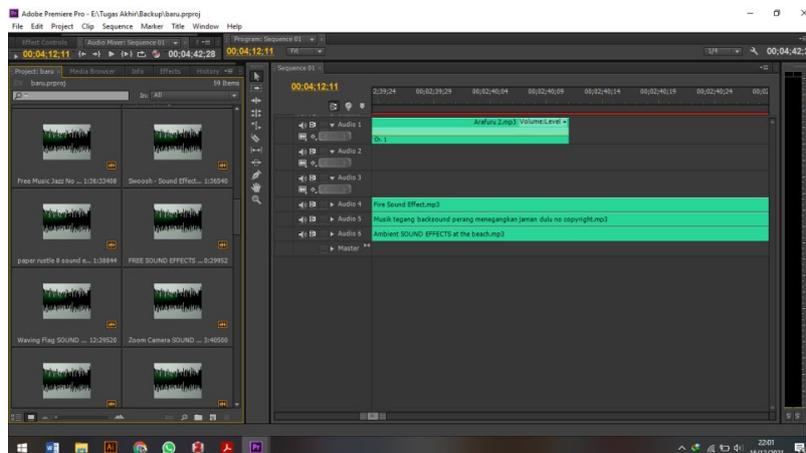
*Compositing* merupakan tahapan menggabungkan beberapa *footage* animasi dan beberapa elemen lainnya, tahapan ini masih menggunakan *software* yang sama yaitu *Adobe After Effect*. Pada tahap ini *shot* yang sudah jadi digabung menjadi satu *scene* yang sesuai dengan naskah dan *storyboard*, kemudian untuk perpindahan *scene* diberikan transisi.



Gambar 12. Proses *compositing scene* 5

#### Dubbing

*Dubbing* dalam tahap ini melakukan pengisian suara untuk narasi yang dilakukan selama 1 hari. *Dubbing* digunakan untuk memberikan informasi pada sebuah video atau menggantikan suara pada sebuah karakter dalam film atau animasi, dalam tahap perancangan ini *dubbing* berfungsi sebagai pembacaan narasi pada *motion graphic*, selain itu tahap ini juga melakukan pencarian untuk *background music*, *sound effect*, dan *ambience*.

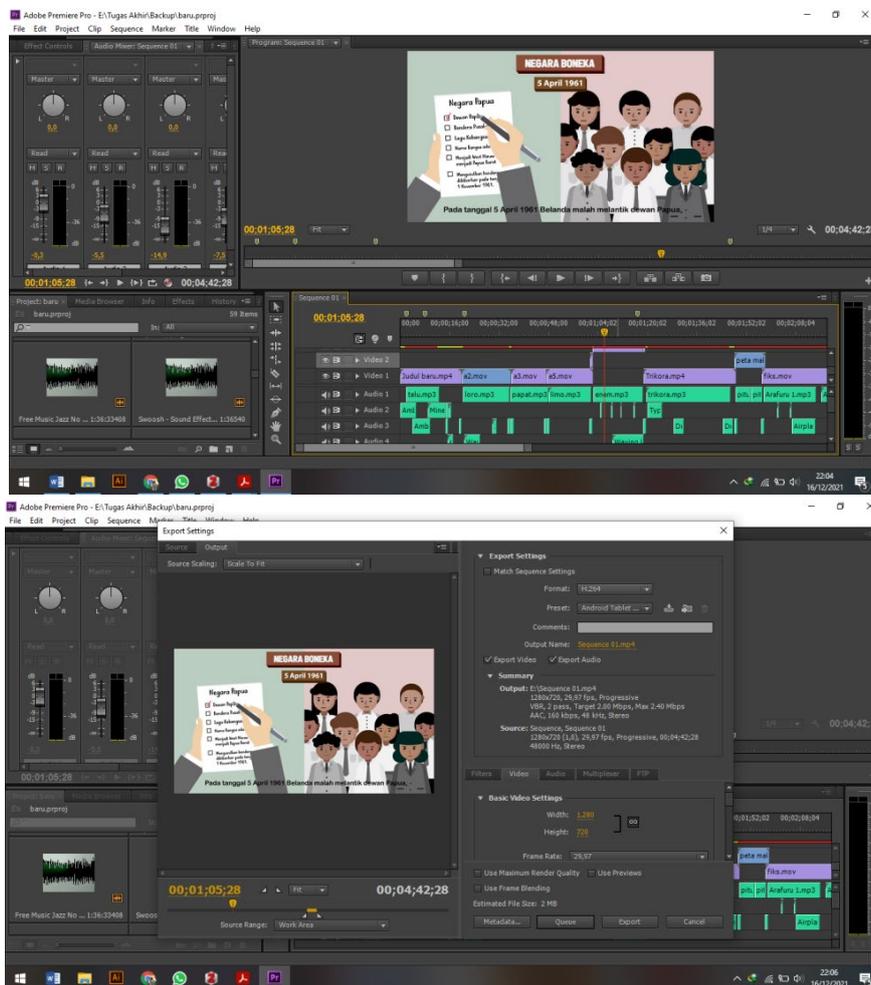


Gambar 13. Proses *dubbing* dan penambahan audio lainnya

### Editing dan Rendering

*Editing* adalah tahapan dimana menggabungkan beberapa hasil *compositing*, *scene animasi*, *sound dubbing*, *sound effect*, dan *background music* yang sesuai dengan urutan *storyboard*. Semua *file* tersebut di *import* ke dalam *software Adobe Premiere CS6*, lalu *sound effect* ditempatkan berdasarkan adegan yang ada pada video seperti pesawat, tembakan, api, dll. Untuk *shot* pantai, hutan, hingga *scene* pertempuran laut diberikan *ambience* untuk menciptakan suasana pada *scene* tersebut. Kemudian di bagian akhir diberikan *credit title* dari video *motion graphic* tentang sejarah pembebasan Irian Barat ini. Dan terakhir adalah menambahkan *background music*. Tahap ini juga dilakukan pengecekan terakhir sebelum dilakukan *rendering*.

Setelah semuanya sudah sesuai kemudian dilakukan *rendering* dengan *export* video mengatur ukuran video yaitu 1080 x 608, format mp4, *directory*, dan nama file. Pada tahap *render* ini menghasilkan video berdurasi 4 menit 43 detik.



Gambar 14. Tahap editing dan rendering video motion graphic

### Validitas dan Uji Media

Setelah video animasi sudah jadi, tahap selanjutnya adalah validasi. Tahap ini dilakukan kepada ahli materi yaitu Drs. Dewa Agung Gede Agung M.Hum selaku dosen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang dengan diberikan instrumen penelitian. Proses

dilakukan dalam satu tahap dikarenakan telah memenuhi kriteria sangat valid, hasil tersebut dapat disajikan pada diagram berikut;

**Tabel 1. Hasil penilaian dari ahli materi**

No	Butir Penilaian	Skor (1-5)
Aspek Materi		
1	Memahami isi materi yang ditampilkan pada animasi <i>motion graphic</i>	4
2	Materi sudah tepat jika diterapkan untuk remaja	5
3	Kesesuaian materi dengan Indikator pembelajaran	4
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
5	Kesesuaian materi untuk karakter siswa	5
6	Tingkat interaktivitas pada media pembelajaran	5
7	Kedalaman materi yang diberikan	5
8	Membantu memberikan motivasi kepada siswa	5
Aspek Bahasa		
9	Kemudahan memahami materi	5
10	Penggunaan Bahasa pada animasi	5
11	Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4
Aspek Penyajian		
12	Kesesuaian desain yang ditampilkan	4
13	Kesesuaian penyajian gambar dan ilustrasi	4
14	Kesesuaian <i>backsound</i> /audio/musik	4
15	Kesesuaian membaca tulisan	5
Indeks Skor (%)		
= (Total Skor / Skor Maksimum) x 100		
= (68 / 75) x 100 = 90,67%		90,67 %
Kriteria Penilaian		Sangat Baik

**Tabel 2. Hasil penilaian animasi pada kelompok skala kecil**

No	Butir Penilaian	Total Skor
Aspek Desain		
1	Materi sudah tersampaikan dengan jelas	55
2	Kejelasan gambar/ilustrasi	55
3	Kejelasan penggunaan audio	44
4	Ketepatan ukuran dan huruf	45
Aspek Penyajian		
5	Materi yang dijelaskan mudah dimengerti	55
6	Penyajian materi sudah sesuai dengan yang dipelajari di sekolah	53
Aspek Proses Belajar		
7	Menyukai pembelajaran dengan media animasi	55
8	Dapat belajar dengan menggunakan animasi ini	55
Indeks Skor (%)		
= (Total Skor / Skor Maksimum) x 100		
= (417 / 495) x 100 = 84,24%		84,24%
Kriteria Penilaian		Baik

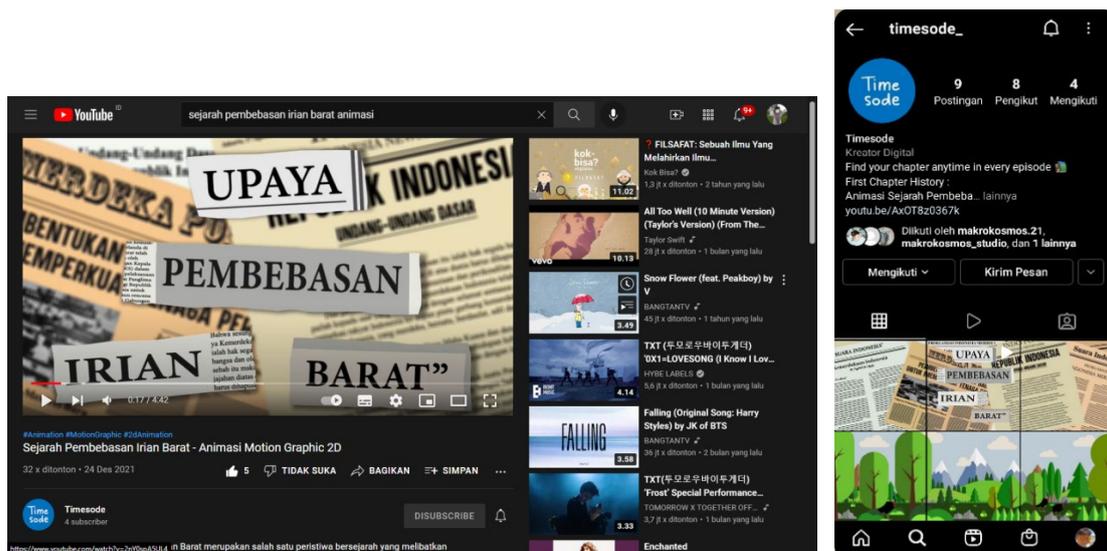
Pada aspek materi, animasi ini menyajikan materi dengan sangat baik yaitu materi mudah dipahami dan sesuai jika disajikan kepada remaja untuk meningkatkan motivasi belajar. Pada aspek bahasa juga sangat baik yaitu pada penggunaannya sangat sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Terakhir pada aspek media, kesesuaian desain, ilustrasi, hingga audio mendapat penilaian baik. Sehingga pada penilaian oleh ahli materi mendapatkan indeks skor 90,67% yang artinya *motion graphic* ini memiliki kategori sangat baik. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu mencantumkan referensi, tujuan, dan indikator.

Untuk menguji responden dilakukan pengujian kelompok skala kecil yang berisi 11 peserta didik SMA yang berusia antara 15-18 tahun. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan kuesioner yang terdiri 8 butir penilaian dengan skor 1-5 yang mewakili jawaban 1 (tidak jelas), 2 (kurang jelas), 3 (cukup jelas), 4 (jelas), dan 5 (sangat jelas) setelah menonton animasi sehingga mendapatkan hasil terdapat di Tabel 2.

Dari data Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* tentang pembebasan Irian Barat ini dapat dipahami dengan mudah, penyajiannya yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi belajar. Sehingga pada penilaian oleh kelompok skala kecil mendapatkan indeks skor 84,24% yang artinya *motion graphic* ini memiliki kategori baik. Saran pada animasi ini terdapat pada penggunaan audio yang kurang jelas sehingga perlu diperbaiki.

### Publikasi

Publikasi adalah tahap terakhir untuk pasca produksi. *Motion graphic* yang sudah diperbaiki berdasarkan uji media yang sudah dilakukan akan dipublikasikan ke dalam media sosial *Instagram* dan *YouTube* karena melihat data pengguna dari kedua media tersebut memiliki sebagian besar pengguna aktif adalah kalangan remaja. Pada media sosial *Instagram*, animasi ini diunggah pada akun yang bernama timesode\_, sedangkan pada media sosial *YouTube* diunggah pada *channel* yang bernama Timesode.



Gambar 15. Pengungahan animasi pada media *YouTube* dan *Instagram*

## 4. Simpulan

Dalam perancangan *motion graphic* tentang upaya pembebasan Irian Barat ini melakukan 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi dilakukan pembuatan materi dari beberapa buku pelajaran KTSP Sejarah kelas XI dan buku sejarah lainnya, lalu dari materi tersebut dibuat sinopsis, naskah, dan *storyboard*. Setelah pra produksi, dilakukan tahap produksi yaitu pembuatan desain aset, karakter, dan *animating*. Kemudian memasuki tahap pasca produksi yaitu *compositing*, *editing*, *rendering*, uji media, dan publikasi. Dari tahap pasca produksi menghasilkan video animasi yang berdurasi 4 menit 32 detik. Pada tahap uji media, materi yang disampaikan pada *motion graphic* ini diujikan kepada ahli materi juga menguji animasi ini kepada responden kelompok kecil yang berisi 11 orang. Penilaian oleh ahli materi mendapat indeks skor 90,67% yang artinya animasi ini memiliki

kategori sangat baik, sedangkan penilaian dari uji lapangan mendapat indeks skor 84,24% yang artinya animasi memiliki kategori baik dikarenakan *motion graphic* ini dipahami dengan mudah, memiliki penyajian yang menarik, dan meningkatkan motivasi belajar. Ada pula saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu belum mencantumkan referensi, tujuan, dan indikator, sedangkan saran yang diberikan oleh responden adalah penggunaan audio yang kurang jelas. Setelah mendapatkan hasil yang valid, *motion graphic* ini dipublikasikan ke media *YouTube* dan *Instagram* dikarenakan melihat jumlah pengguna kedua media sosial tersebut adalah usia remaja. Dalam proses pembuatannya terdapat kendala yaitu pada proses *animating* dengan menggunakan *software Adobe After Effect* sering mengalami *not responding* sehingga proses tersebut memerlukan waktu yang banyak dan disarankan untuk menambah SSD dan *memory* agar proses *animating* dapat diselesaikan dengan cepat.

Untuk penelitian lebih lanjut, sejarah tentang pembebasan Irian Barat ini bisa banyak diimplementasikan tidak hanya pada media animasi tapi juga ke dalam media yang lain dikarenakan sejarah Indonesia memiliki nilai-nilai yang dapat diambil dan dijadikan sumber inspirasi khususnya untuk kalangan remaja. Selain itu media sosial yang sekarang banyak digunakan oleh masyarakat dapat juga dijadikan media untuk mempelajari sejarah Indonesia ini.

## Daftar Rujukan

- Abidin, Y. (2019). *Pengantar politik luar negeri Indonesia*. Jakarta: Lembaga Penerbitan UNAS.
- Alfaqi, M. Z. (2015). Memahami Indonesia melalui perspektif nasionalisme, politik identitas, serta solidaritas. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 28(2), 111–116. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jppk/article/view/5451>
- Batubara, J. R. (2016). Adolescent development (perkembangan remaja). *Sari Pediatri*, 12(1), 21–29. doi: <http://dx.doi.org/10.14238/sp12.1.2010.21-9>
- Bupu, T. N., & Sumarjana, I. K. L. (2021). Operasi Trikora sebagai upaya mengembalikan Irian Barat ke wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 11(1), 9–19. Retrieved from <http://e-journal.unmas.ac.id/index.php/jsp/article/view/1802>
- Cikka, H. (2019). Sinopsis dalam pembelajaran sejarah (cara mudah memahami dan mengingat peristiwa sejarah). *Scolae: Journal of Pedagogy*, 2(2), 300–306. Retrieved from <http://ejournal.stkipdamsel.ac.id/index.php/scl/article/view/70>
- Fahmi, A. (2021). *LKP: Perancangan desain konten media sosial Instagram Esbeeyee sebagai media promosi* (Undergraduate thesis, Universitas Dinamika, Surabaya). Retrieved from <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5621/>
- Fitri, M. O. (2016). Rancang bangun aplikasi virtual tour monumen Mandala berbasis Android. *Jurnal INSTEK (Informatika Sains dan Teknologi)*, 1(1), 41–49. doi: <https://doi.org/10.24252/instek.v1i1.2546>
- Handayani, I., Dewanto, I. J., & Andriani, D. (2018). Pemanfaatan RinfoForm sebagai media pengumpulan data kinerja dosen. *Technomedia Journal*, 2(2 Februari), 14–28. doi: <https://doi.org/10.33050/tmj.v2i2.321>
- Hidayat, I. K., Wardhana, M. I., & Rini, D. R. (2019). Animation as an educational media to learn colors and shapes for toddlers. *Proceedings of International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2018)*. doi: <https://doi.org/10.2991/icade-18.2019.42>
- Indika, D. R., & Jovita, C. (2017). Media sosial Instagram sebagai sarana promosi untuk meningkatkan minat beli konsumen. *Jurnal Bisnis Terapan*, 1(01), 25–32. doi: <https://doi.org/10.24123/jbt.v1i01.296>
- Kurnia, D. D., & Miftahuddin, M. (2019). Peran Gerwani dalam Tri Komando Rakyat (Trikorra) 1961-1963. *MOZAIK: Jurnal Kajian Sejarah*, 10(2). Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/mozaik/article/view/32463>

- Kusumadinata, A. A., Ratnamulyani, I. A., & Nurmansyah, M. R. (2019). Hubungan motion graphic sebagai konten promosi sekolah di media sosial. *Communications*, 1(2), 77–90. doi: <https://doi.org/10.21009/Communications.1.2.4>
- Luhulima, D. A., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. (2017). Pengembangan video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak Sekolah Minggu. *JINOTEP*, 3(2), 110–120. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2376>
- Maharani, D., & Hotami, M. (2018). Rendering video advertising dengan adobe after effects dan photoshop. *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Komputer*, 2(2), 105–111. doi: <https://doi.org/10.31227/osf.io/3nehj>
- Mirza M., M. (2016). *Game edukasi peristiwa heroik setelah Proklamasi menggunakan metode Boids* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang). Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/5291/>
- Ningsih, G. W. (2020). *Game edukasi sejarah di Indonesia sebagai media pembelajaran berbasis Android* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Makassar). Retrieved from <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/18731/>
- Nurmalisa, Y. (2019). *Pendidikan generasi muda*. Yogyakarta: Media Akademi. Retrieved from <http://repository.lppm.unila.ac.id/11009/>
- Olivia, N. (2020). *Perancangan gerak elemen grafis pada motion graphic dalam film pendek "SEMILIH"* (Undergraduate thesis, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang). Retrieved from <https://kc.umn.ac.id/16267/>
- Pamuji, W. H. (2020). *Penulisan skenario dalam pembuatan film pendek bergenre drama dengan tema gangguan kesehatan mental yang berupa "self-harm"* (Undergraduate thesis, Universitas Dinamika, Surabaya). Retrieved from <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5281/>
- Purnasiwi, R. G., & Kurniawan, M. P. (2013). Perancangan dan pembuatan animasi 2D "Kerusakan Lingkungan" dengan teknik masking. *Jurnal DASI*, 14(3), 54–57. Retrieved from <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/view/145>
- Revlinsari, D. A. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2021). Animasi motion graphics dinamika litosfer pada mata pelajaran Geografi kelas X SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 168–177. doi: <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p168>
- Rindawa, H. B. (2021). *Peranan Kodam XIV/Hasanuddin dalam pembebasan Irian Barat 1961-1963* (Undergraduate thesis, Universitas Hasanuddin, Makassar). Retrieved from <http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/3740/>
- Ryvanthapala, V. (2019). *Pembuatan film animasi 3D bergenre fantasi tentang pengaruh ibu terhadap kesuksesan anak sebagai mahasiswa rantau* (Undergraduate thesis, Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya). Retrieved from <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3601/>
- Setiadi, E. F., Azmi, A., & Indrawadi, J. (2019). YouTube sebagai sumber belajar generasi milenial. *Journal of Civic Education*, 2(4), 313–323. doi: <https://doi.org/10.24036/jce.v2i4.135>
- Simatauw, M., & Tutul, T. (2021). Manfaat penggunaan media Sosial YouTube sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMK Kristen Agape Patria. *Sosok*, 2(2). Retrieved from <http://sttborneo.ac.id/ejournal/index.php/ichtus/article/view/13/8>
- Siregar, F. (2017). Pembuatan media komunikasi menggunakan motion graphic untuk sosialisasi Job Family pada Bank Indonesia. *Jurnal Desain*, 4(03), 174–183. doi: <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v4i03.1860>
- Sunarya, L., Purbayani, A. D., & Handayani, N. (2021). Media video promosi pada Roofpark Café & Restaurant Puncak Bogor Jawa Barat. *Technomedia Journal*, 5(2 Februari), 220–234. doi: <https://doi.org/10.33050/tmj.v5i2.1448>

- Sutrisno, A. (2021). Studi perbandingan animasi 360 derajat bertema sejarah. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 6(1), 22–34. doi: <https://doi.org/10.17977/um037v6i12021p22-34>
- Taftazani, F. (2018). *Operasi Mandala (Upaya pembebasan Irian Barat ke-NKRI tahun 1962)* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Serang). Retrieved from <http://repository.uinbanten.ac.id/3141/>
- Thifala, A. Z., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan animasi 2D mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(7), 995–1009. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i72021p995-1009>
- Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/3212>



## **Implementing Information Literacy in Creating Promotional Content for the Library of SMA Negeri 5 Malang by Extracurricular Dhamysoga Librarian Club**

### **Implementasi Literasi Informasi Ekstrakurikuler Dhamysoga Librarian Club dalam Kegiatan Pembuatan Konten Promosi Perpustakaan SMA Negeri 5 Malang**

**Popy Ayu Fernanda, Moch. Syahri\***

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

\*Penulis korespondensi, Surel: moch.syahri.fs@um.ac.id

Paper received: 20-12-2021; revised: 14-1-2022; accepted: 1-3-2022

#### **Abstract**

Extracurricular Dhamysoga Librarian Club is a non-formal education forum in developing the interest and talents of Senior High School 5 Malang students in librarianship and literacy activities. Activities that are actively carried out by DLC during the period of pandemic are the creation content of promotional libraries. These activities require skills and abilities in information literacy, so that the information submitted and received is appropriate and can be accounted for. This research aims to describe the implementation of information literacy in activities of creating promotional library content conducted by extracurricular DLC. The type of research used is quantitatively descriptive. The data was obtained from the score of the result of filling the questionnaire with research data, the source of 27 members who were active in November 2020-November 2021. Data analysis techniques with correlation and simple linear regression test. The result found that there is a correlation and effect between information literacy and library promotional content creation. The higher the implementation of information literacy is higher too the value of promotional content creation activities.

**Keywords:** information literacy, extracurricular DLC, promotional content creation

#### **Abstrak**

Ekstrakurikuler Dhamysoga Librarian Club adalah pendidikan non formal sebagai wadah mengembangkan minat dan bakat siswa SMA Negeri 5 Malang dalam kegiatan kepastakawanan dan literasi. Kegiatan yang masih aktif dilakukan oleh DLC pada masa pandemi yaitu kegiatan pembuatan konten promosi perpustakaan. Kegiatan tersebut membutuhkan kemampuan literasi informasi agar informasi yang didapat dan disampaikan tepat dan dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi literasi informasi dalam kegiatan pembuatan konten promosi perpustakaan SMA Negeri 5 Malang yang dilakukan oleh ekstrakurikuler Dhamysoga Librarian Club. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Data diperoleh dari skor hasil pengisian angket dengan sumber data penelitian yaitu 27 anggota ekstrakurikuler DLC yang aktif di bulan November 2020 hingga November 2021. Teknik analisis data dengan uji korelasi dan uji regresi linier sederhana. Hasil didapatkan bahwa adanya hubungan dan pengaruh antara literasi informasi dengan kegiatan pembuatan konten promosi, semakin tinggi implementasi literasi informasi maka semakin tinggi pula nilai kegiatan pembuatan konten promosi.

**Kata kunci:** literasi informasi, ekstrakurikuler DLC, pembuatan konten promosi

## **1. Pendahuluan**

Dhamysoga Librarian Club (DLC) atau yang biasa juga dikenal dengan ekstrakurikuler perpustakaan adalah kegiatan pelajaran non formal yang diadakan di SMA Negeri 5 Malang sebagai wadah pengembangan keterampilan siswa dalam bidang literasi dan hal yang berkaitan dengan bidang perpustakaan. DLC terbentuk sejak tahun 2016 dengan Pembina DLC

yang sekaligus menjadi pustakawan di perpustakaan SMA Negeri 5 Malang yaitu Ibu Armia Hikmaturrachmi. DLC memiliki kegiatan yang beragam, namun di tengah masa pandemi seperti sekarang kegiatan menjadi terbatas. Kegiatan ekstrakurikuler tetap dilakukan meskipun dengan melakukan kegiatan secara daring. Salah satu kegiatan yang masih aktif dilakukan yaitu membuat konten promosi perpustakaan. Promosi perpustakaan adalah sebuah bentuk komunikasi antara perpustakaan sebagai penyedia jasa kepada pemustaka sebagai penerima dengan melakukan pertukaran informasi dengan cara mengenalkan, mempengaruhi dengan tujuan agar pemustaka dapat menerima produk ataupun jasa yang ditawarkan (Harahap, 2021). Kegiatan promosi diterapkan untuk tetap menggerakkan dan mengajak pengguna perpustakaan untuk tetap memanfaatkan perpustakaan meskipun di masa pandemi yang serba terbatas. Promosi dilakukan dengan membuat konten-konten video yang diunggah pada media sosial. Konten promosi tersebut merupakan sebuah produk dari pengolahan informasi yang didalamnya membahas mengenai rekomendasi buku dan kegiatan perpustakaan SMA Negeri 5 Malang. Kegiatan pembuatan konten promosi dibutuhkan kemampuan atau keterampilan dalam pengolahan informasi sehingga informasi yang didapat dan disampaikan merupakan informasi yang tepat, dapat dipertanggungjawabkan dan beretika. Kemampuan tersebut disebut dengan keaksaraan informasi atau literasi informasi. Literasi informasi adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengidentifikasi, menemukan, mengevaluasi, mengatur, dan mempergunakan informasi secara efektif dalam mengatasi sebuah masalah (Wijetunge & Singh, 2005). Hasil survei *Progress International Reading Literacy Study* (PIRLS) tahun 2011 yang merupakan lembaga pengujian literasi dunia mendapati hasil bahwa Indonesia berada pada urutan ke-45 dari 48 negara. Pengujian tersebut mengukur mengenai aspek dalam memahami, menggunakan dan merefleksikan hasil membaca dalam bentuk tulisan (Mullis, Martin, Foy, & Drucker, 2012). Hasil survei lain pada *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2015 mengenai kategori kemampuan membaca, sains, dan matematika, Indonesia mendapat peringkat literasi ke-64 dari 72 negara (OECD, 2015). Sedangkan menurut hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018, Indonesia berada di peringkat 74 dari 79 Negara (OECD, 2019). Indikator pengukuran pada tiap survei tersebut merupakan bagian literasi yang menjadi komponen literasi informasi, menurut Clay dan Ferguson (2001, cited in Satuan Tugas Gerakan Literasi Sekolah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018) dalam buku Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah, literasi informasi memiliki lima komponen esensial yaitu literasi dini, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa literasi di Indonesia berada pada posisi rendah dan mengalami penurunan. Dari rendahnya hasil survei literasi tersebut DLC dan kegiatan literasi yang ada didalamnya diharapkan mampu menumbuhkembangkan budaya literasi.

Implementasi literasi informasi dalam kegiatan pembuatan konten promosi perpustakaan menjadi satu hal yang penting karena seperti yang telah diketahui bahwa promosi perpustakaan menjadi bentuk dalam berkomunikasi antara perpustakaan dan pemustaka dengan melakukan pertukaran informasi agar pemustaka dapat menerima produk ataupun jasa yang disediakan. Seperti yang diungkapkan oleh Vega (2015) bahwa literasi informasi menjadi alat yang penting dalam perolehan informasi, serta untuk pengembangan penggunaannya untuk berpartisipasi dan berkomunikasi. Pendapat lain diungkapkan oleh Rasmira, Lubis, dan Gandasari (2019) bahwa efektivitas kegiatan pertukaran informasi tergantung kepada literasi informasi yang dilakukan. Menurut Raya et al., (2018) bahwa dengan kualitas literasi yang baik dan kuat akan menjadikan perluasan akses atas informasi,

memperkuat kegiatan pertukaran informasi antara pihak dan memiliki dampak pembangunan yang menyeluruh. Selain itu pendapat lain Suhendri (2019) juga menegaskan bahwa kemampuan dalam mengelola informasi tersebut dapat menentukan seberapa baik hasil dari analisis informasi dan produk informasi yang dihasilkan, produk informasi dalam hal ini yaitu konten yang dihasilkan DLC untuk kegiatan promosi perpustakaan SMA Negeri 5. Implementasi literasi informasi pada penelitian ini menggunakan acuan model literasi informasi empowering 8. Empowering 8 memiliki tahapan yaitu identifikasi (*identify*), eksplorasi (*explore*), seleksi (*select*), organisasi (*organise*), penciptaan (*create*), presentasi (*present*), penilaian (*assess*), dan penerapan (*apply*). Pemilihan Empowering 8 pada penelitian ini karena adanya tahapan penilaian (*assess*) dan tahap penerapan (*apply*) yang sesuai diterapkan pada tahapan kegiatan pembuatan konten promosi perpustakaan yang dilakukan. Sedangkan untuk promosi perpustakaan dengan batasan kegiatan pembuatan konten promosi menggunakan acuan panduan dalam penyelenggaraan promosi perpustakaan akademik menurut Elsevier (2019).

Penelitian terkait implementasi literasi telah dilakukan sebelumnya, pada penelitian yang dilakukan oleh Yudistira (2017) mendapatkan hasil bahwa dari nilai skala interval literasi informasi pustakawan berdasarkan pengembangan model literasi informasi The Big 6 di Perpustakaan Fakultas Teknik UGM masuk dalam kategori yang tergolong baik. Selain itu penelitian lain oleh Rahmala, Suwignyo, dan Kurniawan (2018) penelitian tersebut mendeskripsikan kemampuan literasi informasi dari pemustaka di perpustakaan SMK Negeri 4 Malang berdasarkan standar literasi siswa dalam pembelajaran, hasil dari penelitian terbagi atas tiga kategori dengan kecenderungan nilai rata-rata baik. Pada penelitian lain oleh Wicaksono dan Kurniawan (2016), penelitian tersebut merupakan penelitian yang membahas mengenai keterampilan literasi informasi yang dilakukan oleh pustakawan pusat informasi ilmiah di dalam lingkungan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto yang dianalisis berdasarkan model The Big 6. Hasil dari penelitian tersebut adalah Pustakawan Pusat Informasi Ilmiah telah memiliki keterampilan dalam hal literasi informasi namun keterampilan tersebut perlu ditingkatkan karena 6% pustakawan berada pada kategori kurang terampil.

Ketiga penelitian tersebut mendeskripsikan dan menganalisis kemampuan literasi informasi yang dilihat dari model literasi informasi yang berbeda, dua diantaranya menggunakan model literasi informasi The Big 6 dan satu penelitian menggunakan *information literacy standard for student learning*. Selain itu subjek dan lokasi penelitian tidak memiliki kesamaan. Bahasan dari penelitian tersebut satu penelitian membahas mengenai literasi informasi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan dua lainnya membahas literasi informasi pada kegiatan pustakawan secara umum. Sehingga literasi informasi yang diterapkan pada kegiatan promosi perpustakaan yaitu dalam hal pembuatan konten merupakan sesuatu yang berbeda dan menarik untuk diteliti.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Literasi Informasi ekstrakurikuler Dhamysoga Librarian Club dalam Kegiatan Pembuatan Konten Promosi Perpustakaan SMA Negeri 5 Malang”. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan tujuan penelitian untuk mendeskripsikan implementasi literasi informasi dari kegiatan pembuatan konten sebagai bahan promosi perpustakaan SMA Negeri 5 Malang yang dilakukan oleh anggota ekstrakurikuler DLC. Penulis merasa penelitian ini penting untuk dilakukan karena kegiatan pembuatan konten promosi perpustakaan erat kaitannya dengan implementasi

literasi informasi karena di dalamnya dibutuhkan kemampuan dalam mengelola informasi yang akan mempengaruhi seberapa baik produk informasi yang tercipta sebagai bahan untuk mempromosikan perpustakaan. Selain itu juga implementasi literasi informasi yang akan dikaji diterapkan pada kelompok organisasi yang melakukan pembelajaran terkait literasi dan kegiatan perpustakaan yang seharusnya memiliki tingkat implementasi literasi informasi yang erat.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Penelitian dilakukan di Perpustakaan SMA Negeri 5 Malang, pengambilan lokasi tersebut karena ekstrakurikuler Dhamysoga Librarian Club dalam kegiatan kepastakawanan dan literasi melakukan penerapan dan pengambilan informasi di perpustakaan SMA Negeri 5 Malang. Perpustakaan SMA Negeri 5 Malang beralamatkan di Jalan Tanimbar nomor 24, Kasin, Kecamatan Klojen, Kota Malang. Penelitian dilakukan sejak bulan Oktober hingga Desember 2021. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas literasi informasi dan variabel terikat promosi perpustakaan dengan batasan pada kegiatan pembuatan konten promosi. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa SMA Negeri 5 Malang yang menjadi anggota aktif dalam ekstrakurikuler Dhamysoga Librarian Club bulan November 2020-November 2021 sejumlah 27 orang yang merupakan keseluruhan populasi atau seluruh anggota ekstrakurikuler DLC. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik dalam pengambilan sampel yang melibatkan semua anggota populasi yang diteliti (Siyoto & Sodik, 2015). Jumlah populasi yang diteliti pada penelitian ini relatif kecil atau kurang dari 30 orang maka dapat digunakan pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Objek dalam penelitian ini yaitu implementasi literasi informasi yang diterapkan dalam kegiatan pembuatan konten promosi SMA Negeri 5 Malang.

Prosedur pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan penyebaran angket. Kisi – kisi angket variabel X literasi informasi didasarkan dari 8 tahap model literasi informasi empowering 8 yaitu identifikasi (identify), eksplorasi (explore), seleksi (select), organisasi (organize), penciptaan (create), presentasi (present), penilaian (assess), dan penerapan (apply), dengan penjabaran tiap tahap empowering 8 mengacu pada penjabaran yang dipaparkan oleh Wijetunge dan Singh (2005). Sedangkan variabel Y promosi perpustakaan dengan batasan kegiatan pembuatan konten promosi menggunakan acuan panduan dalam penyelenggaraan promosi perpustakaan akademik menurut Elsevier (2019). Sebelum pengambilan data instrumen angket terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya dengan melibatkan 5 responden, dengan hasil keseluruhan butir pertanyaan dalam angket valid dan reliabel dengan kategori nilai sangat tinggi. Angket yang disebarkan menggunakan skala likert dengan empat skala penilaian.

Sebelum menganalisis uji korelasi dan uji regresi diperlukan uji normalitas dan uji linieritas sebagai prasyarat analisis, uji normalitas dipergunakan untuk mengetahui data distribusi normal, sedangkan uji linieritas dipergunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat yang bersifat linier. Analisis selanjutnya yaitu uji korelasi untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan variabel Y, uji variabel yang digunakan adalah korelasi *product moment*. Data yang telah diuji korelasi akan diketahui kekuatan hubungan antar variabel dengan kriteria korelasi product moment. Selanjutnya data yang didapatkan akan dilakukan uji regresi untuk mengetahui pengaruh antar variabel.

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana, dengan pengujian regresi akan diketahui pula hasil uji hipotesis. Hipotesis pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

$H_1$  : Ditemukan adanya pengaruh literasi informasi dengan kegiatan pembuatan konten promosi perpustakaan SMA Negeri 5 Malang yang dilakukan oleh Ekstrakurikuler Dhamysoga Librarian Club.

$H_0$  : Tidak ditemukan adanya pengaruh literasi informasi dengan kegiatan pembuatan konten promosi perpustakaan SMA Negeri 5 Malang yang dilakukan oleh Ekstrakurikuler Dhamysoga Librarian Club.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis adalah pengujian yang dilakukan sebagai prasyarat untuk uji korelasi dan uji regresi.

##### *Uji Normalitas*

Uji normalitas menurut Budiwanto (2017) adalah pengujian untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data populasi. Berikut merupakan hasil dari uji normalitas yang dilakukan dengan perangkat lunak SPSS versi 25:

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.69947054
Most Extreme Differences	Absolute	.085
	Positive	.079
	Negative	-.085
Test Statistic		.085
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$ , dari perolehan hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

##### *Uji Linieritas*

Uji linieritas adalah pengujian untuk mengetahui keterkaitan ataupun pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linier. Berikut merupakan hasil dari pengujian linieritas yang dilakukan dengan perangkat lunak SPSS versi 25:

**Tabel 2. Hasil Uji Linieritas**

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Promosi perpustakaan * Literasi informasi	Between Groups	(Combined)	1437.074	21	68.432	17.398	.002
		Linearity	1381.648	1	1381.648	351.266	.000
		Deviation from Linearity	55.427	20	2.771	.705	.740
Within Groups			19.667	5	3.933		
Total			1456.741	26			

Berdasarkan tabel uji linieritas di atas menunjukkan bahwa nilai sig. deviation from linearity 0,74 > 0,05, dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa adanya hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

**3.2. Hasil uji analisis**

Uji analisis pada penelitian ini menggunakan pengujian korelasi untuk mengetahui keeratan hubungan antara variabel selain itu juga menggunakan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat.

*Uji korelasi*

**Tabel 3. Hasil Uji Korelasi**

Correlations			Literasi informasi	Promosi perpustakaan
Literasi informasi	Pearson Correlation		1	.974**
	Sig. (2-tailed)			.000
	N		27	27
Promosi perpustakaan	Pearson Correlation		.974**	1
	Sig. (2-tailed)		.000	
	N		27	27

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji korelasi pada penelitian ini menggunakan korelasi product moment, perhitungan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Berdasarkan data pada tabel diatas hasil uji korelasi memperoleh nilai signifikansi 0,00 atau kurang dari 0,05 artinya antara variabel literasi informasi dan variabel promosi perpustakaan memiliki korelasi atau berkorelasi. Nilai korelasi kedua variabel yaitu 0,974 yang masuk dalam kriteria kekuatan korelasi sangat kuat. Selain itu nilai korelasi keduanya memperoleh nilai dengan hasil positif, hasil positif tersebut memiliki arti bahwa semakin tinggi literasi informasi diterapkan maka semakin tinggi pula promosi perpustakaan.

*Uji regresi linier sederhana*

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan nilai constant a sebesar 2,646 sedangkan nilai literasi informasi nilai b/koefisien regresi sebesar 0,523 persamaan regresi dapat diketahui sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

X = Literasi informasi

Y = Promosi perpustakaan

Sehingga persamaan regresi pada penelitian ini yaitu:

$$Y = 2,646 + 0,523X$$

Persamaan tersebut dapat diartikan bahwa konstan sebesar 2,646 mengandung arti bahwa nilai variabel promosi perpustakaan adalah sebesar 2,646 dan koefisien regresi X sebesar 0,523 menyatakan bahwa setiap adanya penambahan 1 nilai literasi informasi, maka nilai promosi perpustakaan bertambah sebesar 0,523 atau sebesar 52,3%. Dari tabel di atas juga dapat dijadikan sebagai pengujian hipotesis. Hasil dari tabel yaitu nilai sig 0,00 < 0,05 selain itu diketahui pula dari t hitung 21,447 > 1,708 t tabel. Dari kedua keterangan dalam tabel di atas pemenuhan syarat nilai sig dan nilai t memiliki arti bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara variabel literasi informasi dengan variabel promosi perpustakaan. Maka dapat ditarik kesimpulan pula dari pengujian yang telah ditentukan disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima.

**Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana**

Model	Coefficients <sup>a</sup>				t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	2.646	3.041		.870	.393
	Literasi informasi	.523	.024	.974	21.447	.000

a. Dependent Variable: Promosi perpustakaan

### 3.3. Pembahasan

Hasil analisis penelitian diketahui bahwa uji hipotesis nilai signifikansi yaitu 0,00 < 0,05 artinya antara variabel literasi informasi dan variabel promosi perpustakaan memiliki korelasi. Nilai korelasi kedua variabel yaitu 0,974 yang masuk dalam kriteria kekuatan korelasi sangat kuat dengan nilai positif. Selain itu pada uji regresi linier sederhana yang telah dilakukan peneliti mendapatkan hasil nilai sig 0,00 < 0,05 maka diketahui bahwa adanya pengaruh antara variabel bebas literasi informasi dengan variabel terikat promosi perpustakaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan antara kedua variabel dan apabila literasi informasi diimplementasikan dalam kegiatan promosi perpustakaan maka akan adanya pengaruh yang positif pada kegiatan promosi dengan batasan penelitian pada kegiatan pembuatan konten promosi. Implementasi literasi informasi pada model literasi informasi yang diterapkan pada penelitian ini yaitu empowering 8 dengan tahapan, identifikasi, eksplorasi, seleksi, organisasi, penciptaan, presentasi, penilaian, dan penerapan. Tahapan pertama yaitu identifikasi, menurut Mirazita dan Rohmiyati (2015) identifikasi adalah kemampuan seseorang dalam menjelaskan dan menyampaikan kebutuhan informasi. Tahapan identifikasi yang dilakukan oleh ekstrakurikuler DLC dalam kegiatan pembuatan konten promosi yaitu anggota ekstrakurikuler DLC terlebih dahulu menentukan topik yang akan dibahas dalam konten promosi, selanjutnya mereka menentukan pihak sasaran yang akan dituju, dalam hal ini pihak sasarannya adalah siswa SMA Negeri 5 Malang. Kegiatan selanjutnya pada tahapan ini yaitu anggota DLC menentukan kata kunci, strategi penelusuran, serta mengidentifikasi jenis sumber informasi dalam melakukan penelusuran informasi dalam pencarian topik promosi. Tahap kedua yaitu tahap eksplorasi menurut Mirazita dan Rohmiyati (2015) adalah kemampuan yang dimiliki untuk menggali informasi lebih dalam guna menemukan informasi yang terbaik pada proses pencarian informasi. Pada tahap eksplorasi

anggota DLC dalam melakukan penelusuran informasi dapat menemukan informasi dari sumber informasi yang akurat sesuai dengan topik yang telah dipilih, selain itu mereka juga melakukan penelitian lainnya dalam pencarian informasi dalam menemukan topik dengan cara wawancara, maupun observasi.

Tahap ketiga yaitu tahap seleksi, menurut Mirazita dan Rohmiyati (2015) adalah kemampuan menyeleksi dan melakukan perekaman informasi yang sesuai atau relevan. Implementasi literasi informasi yang dilakukan oleh anggota DLC pada tahap ini adalah mereka mampu dalam memilih informasi yang relevan dan mengkategorikan informasi yang telah didapat tersebut berdasarkan tingkat kesulitan informasi, dari informasi serta kutipan yang didapat anggota DLC melakukan pencatatan dengan membuat grafik maupun catatan kecil, selain itu pada tahap seleksi juga diketahui bahwa anggota DLC mampu menentukan tahapan proses yang akan dilaksanakan dalam membuat konten. Tahap keempat yaitu tahap organisasi, menurut Mirazita dan Rohmiyati (2015) tahap organisasi adalah kemampuan seseorang dalam memilih dan membedakan informasi sesuai dengan kebutuhan. Implementasi literasi informasi yang dilakukan anggota DLC pada tahap organisasi ini dengan melakukan kegiatan menyortir informasi yang didapatkan, dari informasi tersebut kemudian dibuat rancangan grafik atau peta konsep dan selanjutnya informasi tersebut dibedakan antara informasi yang fakta, opini, fiksi, maupun bias, selain itu informasi yang telah didapatkan disusun dengan susunan yang dinilai logis dengan artian mereka menyusun dengan alur yang tepat dan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Keempat tahapan literasi informasi tersebut dapat dikaitkan dengan kegiatan promosi perpustakaan pada tahap target audience, karena tahapan-tahapan berkaitan dengan kegiatan untuk mengetahui informasi yang perlu disampaikan dengan penyesuaian kriteria berdasarkan target sasaran promosi.

Tahap kelima yaitu tahap penciptaan, implementasi literasi informasi yang dilakukan pada tahap ini adalah anggota DLC melakukan perencanaan dari informasi yang telah didapatkan sebelumnya agar nantinya informasi tersebut mudah diterima oleh sasaran yang sudah ditentukan, selain itu mereka mencantumkan daftar referensi dari informasi yang telah diperoleh seperti contohnya mereka mencantumkan pada kolom deskripsi. Pada tahap ini pula anggota DLC meminta bantuan dari orang terdekat mereka untuk membantu dalam penyempurnaan konten dengan revisi yang mereka berikan. Kegiatan yang dilakukan oleh anggota ekstrakurikuler DLC tersebut sesuai dengan pendapat Mirazita dan Rohmiyati (2015) bahwa tahap penciptaan adalah kemampuan dalam melakukan penciptaan karya dari informasi yang didapatkan. Karya yang dimaksud pada penelitian ini yaitu konten promosi perpustakaan. Tahap keenam yaitu tahap presentasi, pada tahap ini anggota DLC menyajikan konten promosi yang telah diciptakan. Menurut Mirazita dan Rohmiyati (2015) tahap presentasi adalah tahapan dalam menyebarkan dan mengkomunikasikan informasi yang telah dimiliki untuk selanjutnya menghasilkan pengetahuan baru. Implementasi literasi informasi yang dilakukan pada tahapan ini adalah anggota DLC melakukan kegiatan latihan sebelum mempresentasikan konten, anggota DLC juga mempersiapkan peralatan secara lengkap sesuai kebutuhan, selanjutnya mereka menyebarluaskan hasil konten dengan format yang sesuai kepada sasaran yang telah ditentukan sebelumnya. Kedua tahap tersebut jika dikaitkan dengan kegiatan promosi perpustakaan sesuai dengan tahapan format, pada tahapan tersebut memiliki kesamaan untuk melakukan upaya dalam menyampaikan ide atau informasi yang dimiliki.

Tahap ketujuh yaitu tahapan penilaian, menurut Mirazita dan Rohmiyati (2015) tahapan ini anggota DLC melakukan kegiatan evaluasi dari penampilan, keterampilan, tahapan kerja, dan hasil yang telah dilakukan yang dipergunakan dalam meningkatkan kualitas seseorang. Implementasi literasi yang dilakukan pada tahap ini adalah anggota DLC menerima umpan balik berupa masukan, kritikan, saran yang dipergunakan sebagai bahan penilaian untuk konten yang telah mereka buat, umpan balik yang mereka dapatkan salah satunya dari guru atau pembina ekstrakurikuler. Masukan yang diperoleh anggota DLC dipergunakan untuk merefleksi diri atas seberapa baik konten yang telah mereka ciptakan, mereka juga mengetahui bahwa telah mendapatkan pengetahuan baru dari konten yang tercipta. Pada tahap ini anggota DLC mempertimbangkan juga hal yang lebih baik lagi apabila mereka membuat konten di waktu mendatang. Tahap kedelapan yaitu tahapan penerapan, tahapan penerapan menurut Mirazita dan Rohmiyati (2015) adalah menerapkan konten yang telah dibuat ke dalam kehidupan pembelajaran atau kegiatan keseharian lainnya. Implementasi literasi informasi tahap penerapan yang dilakukan oleh anggota DLC yaitu anggota DLC meninjau ulang setiap umpan balik yang didapat berupa masukan, kritik, maupun saran yang digunakan sebagai bahan untuk evaluasi, evaluasi tersebut diterapkan dalam menyempurnakan konten yang telah dibuat dan juga untuk tugas selanjutnya. Selain itu pengetahuan baru yang telah anggota DLC dapatkan dipergunakan untuk membuat konten di keperluan lain, pengetahuan baru tersebut juga diterapkan pada mata pelajaran di pembelajaran formal. Kedua tahap tersebut sesuai apabila dikaitkan dengan variabel promosi perpustakaan tahap goals and objectives, kaitan tahap tersebut karena di dalamnya merupakan kegiatan evaluasi dengan hasil untuk peningkatan kualitas diri dan kegiatan promosi di masa mendatang.

#### **4. Simpulan**

Hasil penelitian mengenai implementasi literasi informasi ekstrakurikuler Dhamysoga Librarian Club dalam kegiatan pembuatan konten promosi perpustakaan SMA Negeri 5 Malang mendapatkan hasil bahwa dari analisis penelitian diketahui uji hipotesis yang dilakukan mendapatkan nilai signifikansi yaitu  $0,00 < 0,05$  artinya antara variabel literasi informasi dan variabel promosi perpustakaan memiliki korelasi. Nilai korelasi kedua variabel yaitu 0,974 yang masuk dalam kriteria kekuatan korelasi sangat kuat dengan nilai positif. Selain itu pada uji regresi linier sederhana yang telah dilakukan peneliti mendapatkan hasil nilai sig.  $0,00 < 0,05$  maka diketahui bahwa adanya pengaruh antara variabel bebas literasi informasi dengan variabel terikat promosi perpustakaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan antara kedua variabel dan apabila literasi informasi diimplementasikan dalam kegiatan promosi perpustakaan maka akan adanya pengaruh yang positif pada kegiatan promosi dengan batasan penelitian pada kegiatan pembuatan konten promosi. Dari hasil tersebut diketahui juga semakin tinggi implementasi literasi informasi yang diterapkan maka semakin tinggi pula nilai kegiatan pembuatan konten promosi yang dilakukan. Pengimplementasian literasi informasi berdasarkan model literasi informasi empowering 8 pada kegiatan pembuatan konten promosi berdasarkan panduan penyelenggaraan promosi perpustakaan akademik memiliki kaitan dan cakupan yang sama dalam tahapannya yaitu kegiatan dilakukan dengan mengetahui dan mengidentifikasi informasi yang perlu untuk disampaikan sesuai dengan target sasaran, tahapan selanjutnya langkah penyampaian ide atau informasi sebagai konten untuk promosi perpustakaan, dan selanjutnya adanya evaluasi terhadap hasil promosi untuk peningkatan kualitas diri dan kegiatan promosi atau kegiatan lainnya di masa mendatang.

## Daftar Rujukan

- Budiwanto, S. (2017). *Metode statistika untuk mengolah data keolahragaan*. Malang: UM Press.
- Elsevier. (2019). *A Librarian's guide to marketing promotions*. Retrieved from [https://www.elsevier.com/\\_data/assets/pdf\\_file/0006/910257/A-Librarians-guide-to-marketing-promotions.pdf](https://www.elsevier.com/_data/assets/pdf_file/0006/910257/A-Librarians-guide-to-marketing-promotions.pdf)
- Harahap, W. R. (2021). Penerapan strategi promosi perpustakaan. *JIPi (Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi)*, 6(1), 103–116. doi: <http://dx.doi.org/10.30829/jipi.v6i1.9314>
- Mirazita, Y., & Rohmiyati, Y. (2015). Studi literasi informasi mahasiswa KO-Asisten Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro menggunakan The Empowering Eight Model. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 4(2), 78–85. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/9509>
- Mullis, I. V. S., Martin, M. O., Foy, P., & Drucker, K. T. (2012). *PIRLS 2011 International Results in Reading*. Chestnut Hill, Massachusetts: TIMSS & PIRLS International Study Center, Boston College. Retrieved from <https://timssandpirls.bc.edu/pirls2011/international-results-pirls.html>
- OECD. (2015). *PISA 2015 Results in Focus*. Retrieved from <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus.pdf>
- OECD. (2019). *Programme for International Student Assessment (PISA) results from PISA 2018*. Retrieved from [https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018\\_CN\\_IDN.pdf](https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_IDN.pdf)
- Rahmala, I. D., Suwignyo, H., & Kurniawan, T. (2018). Kemampuan literasi informasi pemustaka berdasarkan Information Literacy Standards for Student Learning. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 2(1), 6–12. doi: <https://doi.org/10.17977/um008v2i12018p006>
- Rasmira, Lubis, D. P., & Gandasari, D. (2019). Literasi informasi penyuluh pertanian di kabupaten Cianjur. *Jurnal Penyuluhan*, 15(2), 254–265. doi: <https://doi.org/10.25015/15201924345>
- Raya, A. B., Kriska, M., Wastutiningsih, S. P., Cahyaningtyas, M. U., Djitmau, A., & Cahyani, G. F. (2018). Strategi pemanfaatan aplikasi Desa Apps dalam literasi informasi pertanian. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 16(2), 274–285. Retrieved from <https://journal.ipb.ac.id/index.php/jurnalkmp/article/view/26341>
- Satuan Tugas Gerakan Literasi Sekolah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Gerakan literasi sekolah*. Retrieved from <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2019/07/Desain-Induk-Gerakan-Literasi-Sekolah-2019.pdf>
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian* (Ayup, Ed.). Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Suhendri, R. R. (2019). *Pelaksanaan literasi informasi pada mahasiswa Universitas Methodist dalam penelusuran informasi* (Undergraduate thesis, Universitas Sumatera Utara, Medan). Retrieved from <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/23153>
- Vega, J. A. M. (2015). School libraries, information literacy and reading promotion initiatives in Spain. *Proceedings of the 2006 IASL Conference*. doi: <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.4783.2166>
- Wicaksono, H., & Kurniawan, A. (2016). Analisis keterampilan literasi informasi pustakawan Pusat Informasi Ilmiah di lingkungan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto berdasarkan model The Big 6. *Lentera Pustaka*, 2(1), 21–44. doi: <https://doi.org/10.14710/lenpust.v2i1.12355>
- Wijetunge, P., & Singh, D. J. (2005). Introducing the information literacy model “Empowering 8” in South Asia with special reference to India and Sri Lanka. *Proceedings of the 34th IASL Conference 2005: Information Leadership in a Culture of Change*, 1–15. Retrieved from <https://journals.library.ualberta.ca/slw/index.php/iasl/article/view/8008>
- Yudistira. (2017). Literasi informasi pustakawan di Perpustakaan Fakultas Teknik UGM menggunakan pengembangan model The Big 6. *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 13(1), 97–106. doi: <https://doi.org/10.22146/bip.26069>

## Contrastive Study of Quantifiers with Collective Meaning in German and Indonesian

### Studi Kontrastif Permarkah Bilangan Tak Tentu Bermakna Keseluruhan dalam Bahasa Jerman dan Bahasa Indonesia

Kurnia Suci Hastin Awiyatni\*, Tri Mastoyo Jati Kesuma

Universitas Gadjah Mada, Bulaksumur Yogyakarta 55281, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: kurniasuci2020@mail.ugm.ac.id

Paper received: 25-1-2022; revised: 1-3-2022; accepted: 7-3-2022

#### Abstract

This study aims to discuss the forms of quantifiers with collective meaning in both languages as well as to describe their similarities and differences in the two languages. This study is qualitative descriptive research which uses contrastive research theory. The data sources used are novels in German and Indonesian. The results of the study showed that there are five forms of quantifiers with collective meaning in German and four forms of quantifiers in Indonesian. The similarities of the quantifiers in the two languages are that the quantifiers mark the nouns and are written before the nouns, certain quantifiers can be omitted, and are found in various functions in sentences. The differences between the markers in the two languages are, in German, the quantifiers may mean negation, change in shape, and the quantified nouns can be singular or plural, while in Indonesian the quantifiers do not possess these qualities. Markers in Indonesian cannot mean negation without the presence of other markers, they do not change shape and the nouns marked are in the plural form.

**Keywords:** contrastive, quantifiers, German, Indonesian

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membahas bagaimana bentuk pemarkah bilangan tak tentu bermakna keseluruhan dalam kedua bahasa serta mendeskripsikan bagaimana persamaan maupun perbedaan diantara keduanya. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dan menggunakan teori penelitian kontrastif. Sumber data yang digunakan adalah novel berbahasa Jerman dan bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan terdapat lima bentuk pemarkah jumlah tak tentu bermakna keseluruhan dalam bahasa Jerman, sedangkan dalam bahasa Indonesia ditemukan empat bentuk. Persamaan yang ditemukan pada kedua bahasa tersebut adalah pemarkah memarkahi nomina dan pemarkah ditulis mendahului nomina, pemarkah tertentu dapat dilesapkan, serta ditemukan dalam berbagai fungsi dalam kalimat. Perbedaan pemarkah diantara kedua bahasa tersebut antara lain dalam bahasa Jerman pemarkah dapat bermakna negasi, mengalami perubahan bentuk, dan nomina yang dimarkahi dapat berbentuk singular maupun prural sedangkan dalam bahasa Indonesia tidak demikian. Pemarkah dalam bahasa Indonesia tidak dapat bermakna negasi tanpa hadirnya pemarkah lain, tidak mengalami perubahan bentuk dan nomina yang dimarkahi berada dalam bentuk prural.

**Kata Kunci:** kontrastif, bilangan tak tentu, bahasa Jerman, bahasa Indonesia

## 1. Pendahuluan

Kata bilangan banyak digunakan untuk membentuk kalimat, baik dalam bahasa Jerman maupun bahasa Indonesia. Kata bilangan atau numeralia merupakan kata atau frasa yang mendampingi nomina untuk menunjukkan keterangan jumlah dari nomina (Jawad, 2015). Sejalan dengan pendapat tersebut Kridalaksana (2008) menjelaskan bahwa numeralia merupakan sebuah kata atau frasa yang digunakan untuk menunjukkan kuantitas atau bilangan. Keterangan jumlah yang diterangkan dengan menggunakan kata bilangan, tidak hanya berpusat pada benda yang dapat dihitung saja, melainkan juga kata bilangan yang tidak tentu.

Kridalaksana (dalam Muslich, 2014) menjelaskan bahwa numeralia dapat dibedakan berdasarkan subkategorinya yaitu menjadi numeralia takrif yaitu kardinal, tingkat, dan kolektif, dan juga numeralia tak takrif yaitu yang menyatakan jumlah tak tertentu. Bilangan tak tentu ini digunakan untuk menganalisis secara semantik atau logika yang mengacu pada satu kesatuan yang memberikan keterangan mengenai perbedaan jumlah seperti semua, beberapa, dan masing-masing (Major, 2008).

Dalam bahasa Indonesia, numeralia jumlah tak tentu merupakan kata yang mengacu pada jumlah tak pasti. Kata yang termasuk dalam numeralia tak tentu dasar dalam bahasa Indonesia antara lain adalah kata tak tentu banyak, beberapa, sedikit, pelbagai, berbagai, semua, segala, seluruh dan juga segenap (Moeliono, Lapoliwa, Alwi, Sasangka, & Sugiyono, 2017). Dalam penggunaannya pada sebuah kalimat, numeralia ini terletak sebelum nomina yang dijelaskannya.

Numeralia tak tentu dalam bahasa Jerman memiliki lebih banyak kategori dibandingkan dengan bahasa Indonesia. Pafel (2006) membagi kelas numeralia tak tentu menjadi tiga yaitu numeralia frasa penentu dan numeralia adverbial, dan partikel numeralia. Dalam numeralia frasa penentu dibagi kembali ke dalam lima kategori yaitu numeralia frasa penentu simpel (*jed-, ein-jed-, all-, ganz-, d-gesamt-* dll), numeralia frasa penentu bersifat negatif (*kein-, wenig-, d-wenigstens* dll), numeralia frasa penentu yang dimodifikasi (*fast-, zumindest-, mindestens-* dll), numeralia frasa penentu introgatif (*wer-, was-, was-, wie viel* dll), dan numeralia frasa penentu relatif (*die-/der-/das-, wer-, was-, dan welch-*). Numeralia adverbial dalam bahasa Jerman dibagi menjadi 14 kategori yaitu adverbial lokatif (*vielerorts-, machertorts-, wo-* dll), adverbial temporal (*jederzeit-, wann-, jede Minute* dll), adverbial frekuensi (*immer-, meistens-, einmal-* dll), adverbial evaluasi (*glücklicherweise-, erfreulicherweise-* dll), adverbial bukti (*offensichtlich-, kalrerweise-* dll), adverbial intensi (*absichtlich-*), adverbial kausal (*weil-, wegen-* dll), adverbial modalitas metafisikal (*notwendigerweise* dll), adverbial modalitas epistemik (*wahrscheinlich-, sicher-, vermutlich-* dll), kata kerja modal *non-root* (*können-, sollen-, wollen-* dll), kata kerja menaikkan (*scheinen-*), adverbial kuantitas (*größtenteils-, zum größten Teil* dll), adverbial timbal balik (*gegenseitig-*), dan adverbial pengulangan (*wieder-, zum wiederholten Male-*). Dalam kelas ketiga yaitu numeralia partikel terbagi menjadi dua yaitu frasa koordinatif dari tipe sintaksis yang berbeda dan frasa dengan fokus partikel *nur* dan *nicht*.

Numeralia tak takrif atau bilangan jumlah tak tentu juga dapat ditemukan dalam bahasa Jerman. Akan tetapi, dalam penggunaannya, kata bilangan tak tentu dalam bahasa Jerman dapat berubah-ubah bentuk bergantung pada kasus yang menyertainya, sehingga dapat menimbulkan kesulitan tersendiri bagi pelajar bahasa Jerman di Indonesia. Berikut ini merupakan contoh kata tak tentu yang bermakna 'semua' dalam bahasa Jerman yang berubah-ubah bergantung pada kasusnya.

- (1) *Wenn **alles** lief wie geplant*  
'Ketika semua berjalan seperti yang direncanakan.'
- (2) *Plötzlich wurde mir klar, dass sie bis oben hin gefüllt sein musste mit **allem**.*  
'Tiba-tiba aku menyadari, bahwa dia harus mengisi semuanya dari atas sampai bawah.'

Berdasarkan kedua contoh di atas, tampak dua kata bilangan tak tentu, yaitu pada contoh (1) **alles** dan pada contoh (2) **allem**. Kedua kata tersebut memiliki makna yang sama yaitu 'semua' dan kedua kata tersebut berasal dari asal kata yang sama yaitu *alles*. Kata *allem* pada

contoh (2) merupakan bentuk *alles* yang mendapatkan kasus datif, yang mana *alles* berubah menjadi *allem* karena adanya konjungsi *mit* dalam kalimat tersebut. Perubahan ini tidak terjadi pada bahasa Indonesia, yang dapat terlihat dalam contoh berikut ini.

- (3) Bagi dia kedatangan Hepi menandakan **semua** orang rantau perlu kam-pung untuk didatangi.
- (4) Lenon menerima mereka **semua** dengan senang hati.

Pada contoh (3) dan contoh (4), dapat terlihat bahwa kata bilangan tak tentu dalam bahasa Indonesia tidak mengalami perubahan saat menempati fungsi yang berbeda dalam kalimat. Pada contoh (3) dapat diketahui bahwa kata bilangan tak tentu 'semua' menempati fungsi subjek dan kata bilangan 'semua' pada contoh (4) menempati fungsi objek.

Perbedaan inilah yang membuat penulis ingin menelisik lebih lanjut mengenai kontradiksi pemarkah bilangan tak tentu, baik dalam bahasa Jerman maupun bahasa Indonesia. Perbedaan ini dapat membantu pemelajar bahasa Jerman di Indonesia dalam menguasai tatabahasa Jerman, karena masih banyak pemelajar bahasa Jerman di Indonesia yang mengalami kesalahan saat mempelajari tatabahasa bahasa Jerman (Melanda, Margareta, & Alamsyah, 2019). Kesalahan ini dapat terlihat pada penelitian yang telah dilakukan oleh Ratnasari (2014) berjudul 'Analisis Kesalahan Gramatikal Bahasa Jerman Tulis' yang menyatakan bahwa pemelajar bahasa Jerman banyak melakukan kesalahan secara gramatikal, yaitu pada morfo-sintaksis (kesalahan dalam mengkonjugasikan dan memposisikan kata yang dikonjugasi dalam kalimat), ortografi, dan leksiko semantik. Penelitian lain dilakukan oleh Yusri (2016) yang berjudul 'Kesalahan Pembentukan Komposita Nomina dalam Bahasa Jerman oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar' menjelaskan bahwa bahwa sebagian besar mahasiswa masih salah dalam membentuk komposita nomina dalam bahasa Jerman. Selain itu, Sitanggang Fatimah, dan Saud (2018) melakukan penelitian yang berjudul 'Analisis Kesalahan dalam Menggunakan Possesivepronomen Bahasa Jerman' dan menyebutkan bahwa sebanyak 50% pemelajar masih salah dalam penggunaan *Possesivpronomen*.

Penelitian kontradiksi antara bahasa Indonesia dengan bahasa Jerman ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu seperti yang dilakukan oleh Layly (2016) yang berjudul 'Analisis Kontradiksi Verba Kausatif Bahasa Jerman dan Bahasa Indonesia' dan oleh Hadi (2014), yang berjudul 'Konjungsi Relatif Bahasa Jerman dan Bahasa Indonesia (Sebuah Studi Kontradiksi)'. Pada kedua penelitian tersebut, peneliti membandingkan tatabahasa antara bahasa Jerman dan bahasa Indonesia sehingga mampu menguraikan kesulitan yang dialami pemelajar bahasa Jerman berbahasa ibu bahasa Indonesia. Akan tetapi berdasarkan penelusuran, penelitian kontradiksi antara bahasa Jerman dan Bahasa Indonesia mengenai jumlah tak tentu belum pernah dilakukan.

Dalam penelitian ini, karena bentuk kata bilangan tak tentu yang sangat banyak, penulis membatasi lingkup penelitian hanya untuk membahas kata bilangan tak tentu yang memiliki makna keseluruhan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana bentuk pemarkah tak tentu bermakna keseluruhan baik dalam bahasa Jerman maupun bahasa Indonesia. Setelah mengetahui bentuk tersebut, penelitian ini juga melihat dan mendeskripsikan bagaimana persamaan dan perbedaan bentuk bilangan tak tentu bermakna keseluruhan dalam kedua bahasa tersebut. Hasil akhir pada penelitian ini diharapkan dapat membantu pemelajar bahasa Jerman yang ada di Indonesia untuk bisa menguasai tatabahasa bahasa Jerman dengan baik

dan benar. Selain itu, peneliti juga berharap hasil perbandingan kedua bahasa dari penelitian ini mampu mengurai kesulitan yang dihadapi pemelajar bahasa Jerman dalam menguasai tatabahasa bahasa Jerman serta meminimalisir pengaruh tatabahasa dari bahasa Ibu saat berbahasa Jerman.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori kontrastif milik Ke (2019). Ke (2019) membagi prosedur penelitian kontrastif dalam dua langkah yaitu deskripsi dan komparasi, sehingga dapat terlihat jelas bagaimana perbandingan bentuk permarginal dalam bahasa Jerman dan bahasa Indonesia. Subjek penelitian yang digunakan merupakan bentuk permarginal tak tentu bermakna keseluruhan dalam bahasa Jerman dan bahasa Indonesia. Sumber data yang digunakan untuk bahasa Indonesia adalah novel berbahasa Indonesia berjudul 'Perahu Kertas' karya Dee Lestari, 'Rantau Muara' karya Ahmad Fuadi, dan 'Laskar Pelangi' karya Andrea Hirata. Sumber novel berbahasa Jerman yang digunakan dalam penelitian ini berjudul '*Verliebt um Drei Ecken*' yang dalam bahasa Indonesia bermakna 'cinta segitiga' karya Katarina von Bredow, '*Die Geschichte der Biene*' atau 'sejarah mengenai lebah' karya Lunde Maja, dan '*Meine Geniale Freundin*' atau 'temanku yang cerdas' karya Elena Ferantte. Dalam penelitian ini contoh klausa yang disajikan dijabarkan berdasarkan fungsi dalam kalimatnya, sehingga dapat terlihat dengan jelas bagaimana penggunaan permarginal tersebut dalam sebuah kalimat. Pada sumber data bahasa Jerman fungsi untuk melihat kasus kalimat yang digunakan adalah teori dari Helbig dan Busha (2005), sedangkan bahasa Indonesia menggunakan teori fungsi diambil teori dalam Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia (Moeliono et al., 2017). Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dimaksudkan untuk menjabarkan bagaimana permarginal jumlah tak tentu bermakna keseluruhan dalam bahasa Jerman, bagaimana permarginal jumlah tak tentu bermakna keseluruhan dalam bahasa Indonesia, dan bagaimana persamaan dan perbedaan di antara kedua bilangan tersebut.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dalam artikel ini dibagi ke dalam tiga subbab untuk menjawab seluruh masalah yang telah diuraikan. Subbab tersebut adalah subbab permarginal jumlah tak tentu bermakna keseluruhan dalam bahasa Jerman, subbab bilangan jumlah tak tentu bermakna keseluruhan dalam bahasa Indonesia, dan subbab perbandingan antara jumlah tak tentu bermakna keseluruhan dalam bahasa Jerman dan bahasa Indonesia. Berikut ini merupakan pemaparan dari hasil dan pembahasan mengenai jumlah tak tentu dalam bahasa Jerman dan bahasa Indonesia serta perbandingannya.

### 3.1. Bilangan Jumlah Tak Tentu Bermakna Keseluruhan dalam Bahasa Jerman

#### *Bilangan Tentu All*

Bilangan jumlah tak tentu *all* banyak ditemukan dalam novel yang menjadi sumber data dalam artikel ini. Menurut kamus Jerman-Indonesia, bilangan *all* memiliki makna yaitu semuanya (Heuken SJ, 2014), yang kemudian kata ini juga memiliki variasi lain yaitu *alle* dan *alles*. Kata bilangan *all* merupakan kata bilangan yang menjelaskan nomina penyertanya. Hal tersebut seperti yang terlihat dalam contoh berikut ini.

- (5) *Jetzt, da sie plötzlich wieder aufgetaucht war, kam auch die Verzweiflung zurück, **all** die Wut und **all** die vergeblichen Hoffnungen*  
'Sekarang dia tiba-tiba muncul kembali, keputusan kembali juga, semua kemarahan dan semua harapan yang sia-sia'
- (6) *...dazu war ich nach **all** den schlaflosen Nächten viel zu erschöpft*  
'Saya terlalu lelah setelah semua malam tanpa tidur itu'
- (7) *Ich habe mir eingebildet, Marie hätte diese Rolle übernommen, was mein Gewissen während **all** der Jahre ziemlich beruhigt hat.*  
'Saya membayangkan Marie akan mengambil peran ini, yang telah menenangkan hati nurani saya selama bertahun-tahun'

Pada ketiga contoh di atas, dapat terlihat bahwa kata bilangan tak tentu *all* akan muncul mendahului nomina dengan *bestimmte artikel* atau artikel yang pasti (*der, die, dan das*). Kata ini tidak terdeklinasi dan tidak terpengaruh dengan kasus kalimat yang dimiliki oleh nomina pengikutnya. Dapat terlihat pada contoh (5), frasa *all die Wut* dan juga *all die Hoffnungen* merupakan contoh *all* bertemu dengan nomina *die Wut* dan *die Hoffnungen* yang merupakan nomina dengan kasus akusatif. Hal ini dapat dibuktikan karena kedua nomina tersebut merupakan objek dalam kalimat sehingga merupakan nomina dengan kasus akusatif dan kata *all* tidak berubah bentuk. Hal ini juga dapat terlihat pada contoh (6) yang mana dalam frasa *den schlaflosen Nächten* yang merupakan nomina penyerta *all* merupakan nomina yang memiliki kasus datif. Hal ini dibuktikan dengan artikel *den* yang merupakan pemarkah datif untuk benda jamak dalam bahasa Jerman dan meskipun kasus benda penyertanya masuk dalam kasus datif bentuk *all* tidak mengalami deklinasi. Demikian pula dengan contoh (7) yang mana frasa *der Jahre* dalam kalimat tersebut masuk dalam kasus genitif yang mana nomina tersebut memiliki pemarkah genitif *der*. Dapat terlihat dalam ketiga contoh tersebut bahwa bilangan tak tentu *all* merupakan bentuk bilangan tak tentu yang menjelaskan kata benda akan tetapi tidak terpengaruh dengan kelas kata dari nominanya.

Hal ini berbeda dengan *alle* yang juga merupakan kata bilangan tak tentu bermakna semua. Kata bilangan *alle* ini merupakan sebuah bilangan yang menyatakan jumlah keseluruhan untuk benda yang definit atau yang bisa dihitung. Kata ini lebih spesifiknya merupakan pernyataan keseluruhan yang merujuk pada orang ataupun benda yang berjumlah lebih dari satu atau jamak. Dalam bahasa Jerman, bilangan *alle* mengalami deklinasi sesuai dengan kasus kalimat pada nomina penyertanya dan nomina ini dapat disertakan atau dilesapkan, apabila nomina tersebut memiliki konteks sehingga sudah bisa dimengerti. Nomina yang bisa dilesapkan tersebut pada umumnya digunakan ketika nomina yang dimaksud adalah kumpulan orang. Hal tersebut dapat dilihat dari contoh berikut ini.

- (8) *Damit wären **alle Probleme** auf einen Schlag gelöst*  
'Ini akan menyelesaikan semua masalah dalam satu gerakan'
- (9) *Eine halbe Stunde später hatte ich **alle Klamotten** aus dem Schrank gezerrt,...*  
'Setengah jam kemudian saya telah menyeret semua pakaian keluar dari lemari'
- (10) *Für ihn war die Lösung **aller Probleme** die Pizzeria*  
'Bagi dia pizza adalah jawaban dari semua permasalahan'
- (11) *Vielleicht ist er ja einer von den Typen, der **mit allen Mädchen** gut befreundet ist,...*  
'Mungkin dia adaah tipe laki-laki, yang ramah terhadap semua anak perempuan'

- (12) *Alle sind verrückt nach ihr* (dalam konteks sebelumnya *Frida ist das hübscheste Mädchen der ganzen Schule*)  
'Semua tergila-gila kepadanya' konteks 'Frida adalah anak perempuan tercantik di sekolah'

Keempat contoh di atas merupakan contoh kalimat yang menggunakan berbagai kalimat dengan menggunakan kata *alle* dan deklinasinya. Contoh (8) merupakan contoh *alle* dalam posisi nominatif yaitu ketika *alle* menjadi subjek dalam kalimat. Hal ini terbukti karena dalam kalimat tersebut terdapat dua nomina yaitu *Probleme* dan *Schlag* yang bisa menjadi subjek kalimat, akan tetapi nomina *Schlag* mendapatkan permakah *einen* yang menandakan kasus akusatif sehingga yang menempati kasus nominatif ialah nomina *Probleme*. Bentuk dari *alle* dalam kasus akusatif sama dengan bentuk *alle* dalam kasus nominatif. Dalam contoh (9) kata *alle* menempati kasus akusatif yang mana frasa *alle Klamotten* merupakan objek dalam kalimat tersebut, sedangkan pada contoh (10) bentuk *alle* berubah menjadi *aller* yang mendapatkan pemarkah genitif berupa *r*. Pada contoh (11) bentuk *alle* berubah menjadi *allen* karena menempati posisi datif dan mendapatkan pemarkah tambahan *n*. Hal ini dibuktikan dengan konjungsi yang muncul sebelum frasa *allen Mädchen* yaitu *mit* yang merupakan konjungsi pemarkah nomina datif. Contoh (12) merupakan contoh penggunaan *alle* dengan pelesapan nomina. Pelesapan itu terjadi karena konteks kalimat sebelumnya yang sudah jelas menandakan bahwa *alle* yang dimaksud adalah semua anak di sekolah atau semua orang di sekolah. Keempat contoh di atas merupakan contoh penggunaan *alle* dengan makna positif. Akan tetapi, *alle* juga dapat menjadi jumlah bilangan tak tentu yang bermakna negatif/negasi seperti contoh di bawah ini.

- (13) *Ist das Brot alle?*  
'Apakah rotinya habis (semua)?'

Contoh (13) merupakan sebuah contoh kalimat yang menggunakan *alle* sebagai pemarkah jumlah bilangan tak tentu bermakna negatif. Dalam susunan kalimat tersebut *alle* masuk dalam fungsi kalimat yaitu fungsi keterangan dan memiliki arti habis. Susunan kalimat tersebut tidak bisa memiliki makna 'apakah semua roti?' karena jika yang dimaksud adalah kalimat tersebut maka kalimat yang dihasilkan adalah *ist das alle Brote?* dimana posisi pemarkah jumlah tak tentu menjadi subjek dalam kalimat.

Selain *all* dan *alle*, bilangan tak tentu yang memiliki makna semua adalah *alles*. Kata ini secara spesifik merupakan kata yang menyatakan semua untuk kata benda yang indefinit atau tidak bisa dihitung. Kata ini melambangkan semua secara general seperti semua keadaan, semua perasaan dan lain sebagainya, serta dalam penggunaannya nomina yang dimaksud atau diberi permakah ini dilesapkan. Pelesapan ini terjadi karena kata tersebut selalu muncul diiringi dengan konteks yang jelas. Pemarkah jumlah tak tentu ini juga mengalami deklinasi menyesuaikan kasus kalimatnya seperti pada contoh berikut ini.

- (14) *...dass alles anders werden würde.* (konteks: *Ich kam in eine neue Klasse, bekam einen neuen Klassenlehrer, würde mich an neue Abläufe gewöhnen müssen.*)  
'bahwa semua akan menjadi berbeda' konteks 'aku datang di kelas baru, mendapatkan guru baru, dan harus bisa menyesuaikan diri dengan proses baru'

- (15) *Er bedankte sich ganz brav für **alles*** (Konteks: *Ich beobachtete ihn, wie er die Geschenke von Kasper und Marie auspackte: zwei Bücher, ein blaues Sweatshirt und ein billigeres Computerspiel*)  
'Dia sangat berterima kasih untuk semuanya' konteks 'aku memperhatikan, bagaimana dia membuka kado dari Kasper dan Marie: dua buku, kaos berwarna biru, dan permainan computer murah.'
- (16) *Sie zählt points bei **allem**, was sie isst.*  
'Die menghitung poin untuk semua yang dia makan'

Berdasarkan contoh di atas, dapat diketahui bahwa, terjadi perubahan bentuk terhadap kata *alles* karena proses deklinasi. Kata *alles* pada contoh (14) dalam kalimat tersebut berada pada kasus nominatif yang mana *alles* merupakan subjek dalam kalimat tersebut. Contoh (15) merupakan contoh *alles* yang mana *alles* berada dalam kasus akusatif dan dibuktikan dengan munculnya konjungsi sebagai pemarkah akusatif yaitu *für*. Pada contoh (14) dan (15) dapat terlihat bahwa tidak terjadi perubahan bentuk pada kedua pemarkah, tetapi pada contoh (16) terdapat pemarkah *allem* yang merupakan bentuk deklinasi saat *alles* berada dalam kasus kalimat datif. Hal ini dibuktikannya dengan munculnya konjungsi *bei* yang merupakan pemarkah datif.

#### *Pemarkah Jed-*

Pemarkah *Jed-* merupakan sebuah pemarkah jumlah tak tentu dalam bahasa Jerman yang memiliki makna seluruh. Pemarkah ini merupakan sebuah pemarkah yang mengalami proses deklinasi yang berubah karena mengikuti artikel pengikut nomina yang mana nomina penyerta pemarkah ini selalu berbentuk singular. Selain itu, pemarkah ini juga mengikuti kasus kalimat nomina penyertanya, yang dapat dilihat dalam contoh berikut ini.

- (17) *Jede Klasse war einen Monat im ersten Halbjahr und einen Monat im zweiten für das Café verantwortlich*  
'Seluruh kelas bertanggung jawab atas kafe setiap bulan pada semester pertama dan satu bulan di semester kedua'
- (18) *Er konnte jeden Augenblick auftauchen*  
'dia bisa muncul kapan saja'
- (19) *Bei jedem Blick in den Spiegel war ich gleichermaßen erstaunt*  
'Setiap kali melihat cermin aku kagum'
- (20) *Pfeifen und johlen wegen jeder Kleinigkeit*  
'Bersuih dan berteriak terhadap semua hal kecil'
- (21) *ich hatte jedes Zeitgefühl verloren*  
'Aku lupa seluruh waktu'

Keempat contoh di atas merupakan contoh deklinasi pemarkah bilangan tak tentu *jed-* berdasarkan kasus nomina dalam kalimatnya dan juga artikel penyertanya. Pada contoh (17) pemarkah *jed-* berubah menjadi *jede* karena nomina *Klasse* memiliki artikel *die*. Hal ini berbeda dengan contoh (21) yang mana *jed-* berubah menjadi *jedes* karena nomina penyertanya yaitu *Zeitgefühl* memiliki artikel *das*. Nomina *Klasse* dalam contoh (17) memiliki kasus kalimat nominatif yaitu nomina *Klasse* menjadi subjek dalam kalimat tersebut. Pada contoh (18) kasus nomina yang menyertai pemarkah adalah kasus akusatif yang mana *Augenblick* merupakan objek dalam kalimat. Hal ini terlihat dari perubahan *jed-* menjadi *jeden* yang mana sufiks *-en* merupakan pemarkah kasus akusatif pada nomina dengan artikel *der*, dalam contoh tersebut *Augenblick* berartikel *der*. Contoh (19) merupakan contoh *jed-* dalam kasus datif berubah menjadi *jedem*, yang mana hal ini dapat terlihat dari adanya preposisi pemarkah datif *bei*

sebelum nomina **Blick**. Pemarkah *jed-* juga berubah menjadi *jeder* pada kasus genitif seperti pada contoh (20), yang mana dapat dibuktikan dengan adanya pemarkah genitif yaitu preposisi *wegen*.

#### *Pemakah ganz-*

Pemakah *ganz-* merupakan salah satu pemarkah jumlah tak tentu bahasa Jerman yang sering digunakan dan bermakna seluruh. Pemarkah ini digunakan untuk memarkahi nomina yang mana nomina tersebut dalam bentuk singular. Pemarkah tersebut merupakan pemarkah yang mengalami deklinasi menyesuaikan dengan jenis kelamin atau artikel nomina dan juga kasus nomina dalam kalimat. Hal ini dapat dilihat dalam contoh berikut ini.

- (22) *dass ich ihn mein **ganzes Leben** geliebt hatte,*  
'bahwa aku mencintai dia pada seluruh hidupku'
- (23) *Die **ganze Wohnung** war voll davon*  
'seluruh tempat tinggal penuh dengan hal itu'
- (24) *mein **ganzer Körper** pochte*  
'Seluruh tubuhku berdenyut-denyut'
- (25) *Ich habe den **ganzen Sommer** in einer Tankstelle gejobbt*  
'Saya bekerja pada sebuah pom bensin disepanjang musim panas'

Berdasarkan contoh di atas, dapat diketahui bahwa pemarkah *ganz-* mengalami perubahan bentuk karena deklinasi. Pada contoh (22) dapat terlihat bahwa *ganz-* mendapatkan sufiks *-es* yang merupakan bentuk deklinasi karena jenis kelamin atau artikel nomina *Leben* yaitu *das*. Pada contoh (23) dapat terlihat *ganz-* berubah menjadi *ganze* mengikuti nomina *Wohnung* yang memiliki artikel *die*, sedangkan contoh (24) *ganz-* berubah menjadi *ganzer* karena mengikuti artikel nomina *Körper* yaitu *der*. Selain mengikuti artikel atau jenis kelamin nomina, dapat terlihat pada contoh (25) bahwa *ganz-* mendapatkan sufiks *-en* menjadi *ganzen* dipengaruhi oleh kasus nomina yaitu akusatif. Hal ini dapat dibuktikan dengan fungsi nomina *Sommer* dalam kalimat yaitu sebagai objek dalam kalimat.

#### *Pemakah gesamt-*

Berdasarkan hasil penelusuran, pemarkah *gesamt-* merupakan salah satu pemarkah jumlah tak tentu bermakna seluruh yang tidak banyak ditemukan dalam sumber data novel yang digunakan dalam penelitian ini. Hal tersebut dapat terlihat dari rendahnya penggunaan pemarkah ini dibandingkan dengan pemarkah lainnya. Pemarkah ini merupakan pemarkah yang mengalami deklinasi dan nomina yang dimarkahi berbentuk singular. Hal ini dapat dilihat dalam contoh berikut ini.

- (26) *Wenns **gesamter Körper** wogte mit jedem Schritt*  
'Seluruh tubuh bergoyang dengan setiap langkah'
- (27) *Sie musste bald mein **gesamtes Bücherregal** durchhaben*  
'Dia harus segera melewati seluruh rak bukuku'
- (28) *weil du sie den **gesamten Freitagvormittag** im Blick hattest*  
'karena kamu melihatnya sepanjang Jumat pagi'

Berdasarkan contoh tersebut terlihat perubahan bentuk yang dialami oleh pemarkah *gesamt-* karena adanya proses deklinasi. cNomina *Körper* pada contoh (26) memiliki artikel *der* yang membuat pemarkah jumlah tak tentu *gesamt-* mendapatkan sufiks *-er* menjadi *gesamter*. Perubahan tersebut juga ditemukan dalam contoh (27) yang mana nomina

*Bücherregal* memiliki artikel *das* yang menjadikan pemarkah *gesamt-* berubah menjadi *gesamtes*. Selain karena artikel, perubahan tersebut juga dipengaruhi oleh kasus kalimat. Hal ini dapat terlihat pada contoh (28), nomina *Freitagvormittag* memiliki artikel yaitu *der* dan berada dalam kasus akusatif sebagai objek kalimat, yang menjadikan pemarkah mendapatkan sufiks *-en* menjadi *gesamten*.

#### *Pemarkah sämtlich-*

Pemarkah *sämlich* merupakan pemarkah jumlah tak tentu bahasa Jerman yang memiliki makna semua Berdasarkan hasil penelusuran, frekuensi penggunaan pemarkah *sämlich* dalam kalimat termasuk tidak produktif. Hal ini disimpulkan dari sedikitnya penggunaan pemarkah, yang tidak banyak ditemukan pada semua sumber novel berbahasa Jerman yang digunakan. Pemarkah ini merupakan pemarkah yang diikuti oleh nomina berbentuk plural dan mengalami perubahan bentuk karena proses deklinasi. Hal ini dapat terlihat dalam contoh berikut ini.

(29) ***Sämtliche Worte*** der letzten Nacht wirbelten in meinem Kopf herum.  
'Semua kata-kata tadi malam berputar-putar di kepalaku'

(30) *Wenn der Frühling vor der Tür stand, die Natur in **sämtlichen** Grüntönen leuchtete.*  
'Ketika musim semi mendekat, alam bersinar dalam semua nuansa hijau'

Berdasarkan contoh tersebut, dapat diketahui bahwa pemarkah tersebut berubah bergantung kepada kasus nomina yang dimarkahi. Pada contoh (29) dapat terlihat bahwa nomina *Worte* merupakan bentuk prural dari *Wort* yang menempati kasus nominatif dalam kalimat tersebut karena berfungsi sebagai subjek kalimat. Hal ini membuat pemarkah *sämtlich-* mendapatkan sufiks *-e* menjadi *sämtliche*. Contoh (30) merupakan bentuk perubahan bentuk pemarkah karena kasus nomina datif yang ditunjukkan dengan sufiks *-en* pada pemarkah *sämtlichen*.

### 3.2. Bilangan Jumlah Tak Tentu Bermakna Keseluruhan dalam Bahasa Indonesia

#### *Pemarkah Semua*

Pemarkah *semua* merupakan pemarkah bermakna keseluruhan yang banyak digunakan dalam kalimat bahasa Indonesia. Pemarkah ini merupakan pemarkah yang memarkahi nomina yang mana nomina tersebut dapat mengalami pelesapan. Pemarkah ini dapat hadir dalam semua fungsi dalam kalimat seperti pada contoh berikut ini.

(31) **Semua orang** kelihatannya tidak ada yang bermuka kelaparan seperti dirinya

(32) Pikirannya merangkaikan **semua kejadian** selama ini

(33) Rasanya **semua** itu baru kemarin ia alami. (Konteks: Masih terbayang jelas suasana kampus, tempat kosnya, Sakola Alit)

Berdasarkan contoh di atas terlihat bahwa permakah *semua* dapat menempati fungsi subjek atau objek dalam kalimat serta mengalami pelesapan nomina. Pada contoh (31) dapat terlihat bahwa *semua orang* merupakan subjek dalam kalimat tersebut. Hal ini dibuktikan dengan posisi letak frasa *semua orang* yang berada pada sebelah kiri verba *kelihatannya*. Contoh (32) memperlihatkan pemarkah *semua* dalam fungsi objek. Hal ini dilihat dari posisi frasa *semua kejadian* yang berada pada posisi kanan verba *merangkaikan*. Lain halnya dengan contoh (33), pada contoh tersebut dapat terlihat bahwa permakah *semua* tidak diikuti dan tidak menjelaskan sebuah nomina. Permakah *semua* tersebut, merujuk pada nomina dalam

kalimat sebelumnya yaitu *suasana kampus, tempat kosnya, Sakola Alit*. Hal ini menunjukkan bahwa nomina yang dimarkahi oleh pemarkah *semua* dapat dilesapkan selama memiliki konteks yang jelas.

#### *Pemarkah Seluruh*

Pemarkah *seluruh* merupakan pemarkah yang banyak digunakan pula selain pemarkah *semua*. Pemarkah ini digunakan untuk memarkahi nomina dan nomina tersebut tidak bisa dilesapkan. Seperti halnya pemarkah *semua*, pemarkah *seluruh* juga dapat ditemukan pada berbagai fungsi dalam kalimatnya seperti kalimat-kalimat berikut. .

- (34) **Seluruh otot muka Eko** langsung melonggar
- (35) Keenan mampu mengobrak-abrik **seluruh tatanan hatinya**
- (36) Matanya sudah terkunci pada lukisan-lukisan yang menyebar di **seluruh penjuru ruangan** itu.

Berdasarkan contoh tersebut dapat dilihat dengan jelas bahwa pemarkah *seluruh* dapat menempati semua fungsi dalam kalimat. Pada contoh (34) dapat terlihat bahwa pemarkah *seluruh* pada frasa *seluruh otot muka Eko* mengisi fungsi subjek dalam kalimat karena berada pada posisi kiri verba *melonggar*. Sementara itu, pada contoh (35) frasa *seluruh tatanan hatinya* mengisi fungsi objek dalam kalimat tersebut karena berada pada posisi kanan verba *mengobrak-abrik* dan menjadi sesuatu yang dikenai oleh subjek *Keenan*. Pada contoh (36) dapat terlihat bahwa frasa *seluruh penjuru ruangan* menempati fungsi keterangan tempat pada kalimat tersebut. Hal ini terjadi karena terdapat preposisi *di* yang mendahului frasa tersebut.

#### *Pemarkah Segala*

Pemarkah *segala* merupakan pemarkah yang menyatakan keseluruhan dalam bahasa Indonesia. Pemarkah ini memarkahi nomina dan nomina yang dimarkahi tidak bisa dilesapkan. Dalam penggunaannya, pemarkah *segala* dapat menempati berbagai macam fungsi pada kalimat yang dapat dilihat pada contoh berikut ini.

- (37) ia menyadari **segala keterbatasan kondisi mereka**
- (38) Kugy melakoni dengan tekun **segala kegiatan**
- (39) Sesudah itu dihanyutkan saja di **segala aliran air**

Dapat terlihat dari ketiga contoh di atas, bahwa pemarkah *segala* dapat digunakan dalam berbagai fungsi kalimat. Pada contoh (37) dan (38) dapat terlihat bahwa frasa *segala keterbatasan kondisi mereka* dan *segala kegiatan* menempati fungsi sebagai objek dalam kalimat. Selain objek, pada contoh (39) frasa *segala aliran air* menempati fungsi keterangan tempat yang ditandai dengan munculnya preposisi *di*.

#### *Pemarkah Segenap*

Pemarkah *segenap* juga merupakan salah satu pemarkah tak tentu bermakna keseluruhan yang banyak digunakan dalam kalimat berbahasa Indonesia. Dalam penggunaannya, pemarkah ini selalu diikuti oleh nomina dan dapat digunakan dalam berbagai fungsi dalam kalimat. Hal ini dapat terlihat pada contoh berikut ini.

- (40) Ia menyerahkan **segenap jiwa dan raganya**
- (41) Seseorang yang bersedia menerima kami apa adanya dengan sepenuh hatinya, **segenap jiwanya**
- (42) **Segenap penduduk Proklamasi 72** yang ikut memberi inspirasi alur cerita di novel ini.

Ketiga contoh di atas memberikan gambaran bagaimana pemarkah tak tentu *segenap* dapat digunakan dalam berbagi fungsi kalimat. Pada contoh (40) dapat terlihat bahwa frasa *segenap jiwa dan raganya* menempati posisi sebagai objek dalam kalimat tersebut, sedangkan contoh (41) frasa *segenap jiwanya* menduduki posisi sebagai keterangan cara yang ditandai dengan munculnya preposisi *dengan*. Contoh lain dapat terlihat pada contoh (42) yaitu frasa *segenap penduduk Proklamasi 72* menempati posisi sebagai subjek dalam kalimat.

### 3.3. Perbedaan Jumlah Tak Tentu Bermakna Keseluruhan dalam Bahasa Jerman dan Bahasa Indonesia

Berdasarkan penjabaran antara pemarkah tak tentu bermakna keseluruhan dalam bahasa Jerman dan juga bahasa Indonesia, dapat disimpulkan bagaimana perbandingan penggunaan dan bentuk pemarkah dalam kedua bahasa tersebut. Persamaan pemarkah dalam kedua bahasa tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

**Tabel 1. Persamaan Pemarkah Bahasa Jerman dan Bahasa Indonesia**

Letak Persamaan	Bahasa Jerman	Bahasa Indonesia
Pemarkah jumlah tak tentu memarkahi nomina dan posisi nomina tersebut ditulis setelah permakah	Semua pemarkah diikuti oleh nomina di belakangnya, seperti contoh <i>all die Hoffnungen</i> , <i>alle Probleme</i> , <i>jedem Blick</i> , <i>ganzer Körper</i> , <i>gesamtes Bücherregal</i> , dan <i>sämtlichen Grüntönen</i>	Semua pemarkah diikuti oleh nomina yang juga ditulis setelah pemarkah sebagai contoh <b>semua</b> orang, <b>seluruh</b> otot muka Eko, <b>segala</b> kegiatan, dan <b>segenap</b> jiwa dan raga.
Pemarkah tertentu dapat dilesapkan apabila memiliki konteks	Dapat ditemukan dalam pemarkah <i>alles</i> yang dapat melesapkan nomina jika konteks sudah jelas.	Dapat ditemukan pada pemarkah <i>semua</i> yang dapat muncul tanpa adanya nomina, akan tetapi konteksnya sudah dapat dimengerti.
Pemarkah ditemukan dalam berbagai fungsi dalam kalimat	Pemarkah bahasa Jerman dapat ditemukan dalam kasus nomina nominatif, akusatif, datif dan genitif	Permarkah dalam bahasa Indonesia dapat ditemukan dalam fungsi subjek, objek dan keterangan pada kalimat.

Selain persamaan, terdapat pula perbedaan antara pemarkah bahasa Jerman dan bahasa Indonesia. Perbedaan tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

**Tabel 2. Perbedaan Pemarkah Bahasa Jerman dan Bahasa Indonesia**

Letak Perbedaan	Bahasa Jerman	Bahasa Indonesia
Permarkah dapat bermakna negasi	Bahasa Jerman bahasa Jerman <i>alle</i> dapat bermakna negasi tanpa menambahkan pemarkah negasi seperti dalam contoh kalimat tanya pada contoh (13). <i>Ist das Brot alle?</i> 'apa rotinya habis?'	Pemarkah tak tentu dalam bahasa Indonesia tidak dapat bermakna negasi apabila tidak ditambahkan pemarkah negasi.
Pemarkah mengalami perubahan bentuk	Permakah dalam bahasa Jerman mengalami perubahan bentuk karena adanya proses deklinasi baik karena kasus maupun karena artikel nomina. Seperti contoh pemarkah <i>alle</i> dapat berubah menjadi <i>allen</i> bila dalam kasus kalimat datif.	Dalam bahasa Indonesia bentuk pemarkah tidak mengalami perubahan meskipun berada dalam fungsi yang berbeda-beda.
Nomina yang dimarkahi berbentuk prural atau singular	Dalam bahasa Jerman bentuk dari nomina bergantung pada pemarkah apa yang digunakan. Bentuk nomina akan prural jika pemarkah <i>all</i> , <i>alle</i> , dan <i>sämtlich</i> -. Bentuk nomina akan singular untuk pemarkah <i>jed</i> -, <i>ganz</i> -, dan <i>gesamt</i> -. 	Dalam bahasa Indonesia bentuk nomina selalu singular.

#### 4. Simpulan

Bahasa Jerman dan bahasa Indonesia memiliki berbagai macam bentuk pemarkah jumlah tak tentu yang memiliki makna keseluruhan. Dalam bahasa Jerman dapat ditemukan lima bentuk pemarkah jumlah tak tentu bermakna keseluruhan yaitu *all*, *jed*-, *ganz*-, *gesamt*-, dan *sämtlich*-. Dalam kalimat, kelima pemarkah tak tentu tersebut ada pada berbagai jenis kasus kalimat bahasa Jerman, tetapi mengalami perubahan bentuk karena proses deklinasi menyesuaikan dengan kasus serta artikel atau jenis kelamin nomina yang dimarkahi. Dalam bahasa Indonesia terdapat empat pemarkah jumlah tak tentu bermakna keseluruhan yaitu semua, seluruh, segala, dan segenap. Pemarkah tersebut dapat ditempatkan dalam segala fungsi pada kalimat baik subjek, objek, maupun keterangan dan tidak mengalami perubahan bentuk.

Pemarkah jumlah tak tentu bermakna keseluruhan dalam bahasa Jerman dan bahasa Indonesia memiliki persamaan antara satu dan lainnya. Persamaan tersebut adalah pemarkah jumlah tak tentu diikuti oleh nomina yang dimarkahi dan nomina ditulis setelah pemarkah sebagai contoh frasa *alle Probleme* dan frasa *semua orang*. Terdapat pemarkah yang dapat melepaskan nomina ketika sudah jelas konteksnya yaitu *alles* dalam bahasa Jerman dan *semua* dalam bahasa Indonesia. Pemarkah bahasa Indonesia dan bahasa Jerman dapat muncul dalam berbagai kasus dan fungsi kalimat.

Selain persamaan, pemarkah dalam bahasa Jerman dan bahasa Indonesia memiliki beberapa perbedaan dalam penggunaannya. Pemarkah dalam bahasa Jerman yaitu *alle* dapat

bermakna negasi tanpa menambahkan pemarkah negasi, sedangkan bahasa Indonesia untuk mendapatkan makna negasi harus membubuhkan pemarkah negasi. Disamping itu, pemarkah dalam bahasa Jerman juga mengalami perubahan bentuk yaitu penambahan sufiks sesuai dengan kasus nomina dalam kalimat tersebut, sedangkan dalam bahasa Indonesia tidak mengalami perubahan bentuk. Perbedaan terakhir adalah dalam bahasa Jerman bentuk nomina yang menyertai pemarkah dibedakan yaitu prural untuk *all*, *alle*, dan *sämtlich*- dan singular untuk pemarkah *jed-*, *ganz-*, dan *gesamt-*, sedangkan dalam bahasa Indonesia nomina selalu berbentuk singular.

## Daftar Rujukan

- Hadi, A. (2014). *Konjungsi relatif bahasa Jerman dan bahasa Indonesia (Sebuah studi kontrastif)* (Master's thesis, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta). Retrieved from [http://etd.repository.ugm.ac.id/home/detail\\_pencarian/68673](http://etd.repository.ugm.ac.id/home/detail_pencarian/68673)
- Helbig, G., & Busha, J. (2005). *Deutsche Grammatik Ein Handbuch Für den Ausländerunterricht*. Berlin: Langenscheidt.
- Heuken SJ, A. (2014). *Kamus Jerman-Indonesia*. Jakarta: Yayasan Cipta Loka Caraka.
- Jawad, M. R. (2015). A contrastive study of quantifiers in English and Arabic. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 2(5), 285–308. Retrieved from <https://www.arcjournals.org/pdfs/ijhsse/v2-i5/34.pdf>
- Ke, P. (2019). *Contrastive linguistics*. Retrieved from <https://link.springer.com/book/10.1007/978-981-13-1385-1>
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Layly, I. N. (2016). *Analisis kontrastif verba kausatif bahasa Jerman dan bahasa Indonesia* (Master's thesis, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta). Retrieved from <http://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/102058>
- Major, R. C. (2008). Reviewed work: A Dictionary of Linguistics and Phonetics by David Crystal. *The Modern Language Journal*, 76(3). doi: <https://doi.org/10.2307/330198>
- Melanda, E. S., Margareta, J., & Alamsyah, R. (2019). Grammatical barriers in writing a German essay: A case study of Secondary High School students. *Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien*, 1(1), 1–11. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/21168>
- Moeliono, A., Lapoliwa, H., Alwi, H., Sasangka, S., & Sugiyono. (2017). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia* (edisi keempat). Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Muslich, M. (2014). *Tata bentuk bahasa Indonesia kajian ke arah tatabahasa deskriptif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pafel, J. (2006). *Quantifier scope in German*. doi: <https://doi.org/10.1075/la.84>
- Ratnasari, I. N. (2014). Analisis kesalahan gramatikal bahasa Jerman tulis. *Laterne*, III(1), 61– 64. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/248580-analisis-kesalahan-gramatikal-bahasa-jer-ad1c464f.pdf>
- Sitanggang, S. M., Fatimah, S., & Saud, S. (2018). Analisis kesalahan dalam menggunakan possessivepronomen bahasa Jerman. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 2(1), 28–34. doi: <https://doi.org/10.26858/eralingua.v2i1.5634>
- Yusri. (2016). Kesalahan pembentukan komposita nomina dalam bahasa Jerman oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 4(1), 41–47. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/nalar/article/view/2007>

## 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