



JoLLA

Journal of
Language,
Literature, and
Arts

Kritik Holistik pada Lukisan *Paranoid* Karya Gatot Pujiarto Tahun 2021
(765–781)

Dinda Ayu Tauriska, Sumarwahyudi, Swastika Dhesti Anggraini

Adonan Biang Tan de Bakker dalam Film *Madre* Karya Sutradara Beni Setiawan: Kajian Gastronomi (782–797)

Evita Berliana Kuswanto, Karkono

Tari *Landhung* sebagai Pengenalan Kesenian Daerah Situbondo untuk SMPN 1 Mlandingan (798–809)

TC. Gerhani Purnama Putri Salyono Songke, Ninik Harini, Yurina Gusanti

Students' Responses on The Use of Google Classroom for English Lesson in Multimedia Program Grade 11 of SMKN 10 Malang (810–821)

Adelia Febriani, Nunung Suryati, Nova Ariani

Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Buku *Pop Up* untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah (822–837)

Ahmad Affan Haris, Laily Maziyah

Perancangan Laman *Beart.id* sebagai *E-commerce* Produk Digital (838–856)

Muhammad Reza Rizky Nazarudin, Joko Samodra, Joni Agung Sudarmanto

Makna Sesaji pada Tradisi *Baritan* Desa Dermojayan Kabupaten Blitar
(857–864)

Whilda Syafitri, Robby Hidajat, Tutut Pristiati

Discriminatory Discursive Strategies in Online Comments of a Vice Indonesia YouTube Video (865–879)

Tika Ageng Ayu Kinasih, Nurenzia Yannuar, Arif Subiyanto

Pembelajaran Ragam Hias Di SMPN 5 Mojokerto pada Masa Pandemi COVID-19 (880–899)

Habib Fajar Santoso, Hariyanto, Swastika Dhesti Anggraini

Buku Tutorial Gitar Klasik Memainkan Lagu *Recuerdos De La Alhambra* untuk Siswa Citra School of Music (900–914)

Intan Permata Sari, Wida Rahayuningtyas, Ika Wahyu Widyawati



Scan QR Code for JoLLA 2(6) 2022
[http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/
issue/view/139](http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/issue/view/139)

JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts

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

Editor in Chief

Karkono, (Scopus ID: 57681537100)

Managing Editor

Evynurul Laily Zen, (Scopus ID: 57193409705)

Editorial Board

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

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

Ike Ratnawati, (Scopus ID: 57216140934)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Yusnita Febrianti, (Scopus ID: 57195201710)

Editorial Office

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

Robby Yunia Irawan

Vira Setia Ningrum

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

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

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

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



Holistic Critique to *Paranoid* Painting by Gatot Pujiarto in 2021

Kritik Holistik pada Lukisan *Paranoid* Karya Gatot Pujiarto Tahun 2021

Dinda Ayu Tauriska, Sumarwahyudi*, Swastika Dhesti Anggraini

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

*Penulis Korespondensi, Surel: sumarwahyudi.fs@um.ac.id

Paper received: 28-12-2021; revised: 14-5-2022; accepted: 30-5-2022

Abstract

Artwork is an embodiment of the artistic value, so that the object can emit the observer's feelings. The purpose of this study is to find out the artistic background of Gatot Pujiarto, the values contained in the work 'Paranoid', and to find out the reasons that cause 'Paranoid' to bring out certain feelings. The researcher chose to use descriptive qualitative research and a holistic approach in order to achieve more concrete results by considering the three main components of the artwork. Namely works of art, artists, and observers. The results of this study are: (1) Gatot Pujiarto has been in the art field since childhood and has received a lot of support from his family and relatives, (2) the painting 'Paranoid' contains social values because the theme it brings is about the condition of society when facing a pandemic. COVID-19, and (3) every component in the painting 'Paranoid' plays a role in causing a feeling of tightness and chaos. Among them are the choice of colors that are low in saturation, the size of the work is quite large, as well as scattered threads and fabrics. Even though the work 'Paranoid' gives rise to multiple interpretations in each of its components, in general the work carries a message about the crowded situation during the COVID-19 pandemic.

Keywords: painting; Gatot Pujiarto; holistic critique; COVID-19

Abstrak

Karya seni adalah perwujudan dari nilai seni yang membenda, sehingga benda tersebut dapat memunculkan perasaan haru oleh penghayatnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui latarbelakang berkesenian Gatot Pujiarto, nilai-nilai yang terkandung pada karya *Paranoid*, serta mengetahui alasan yang menyebabkan *Paranoid* dapat memunculkan perasaan tertentu pada penghayat. Peneliti memilih untuk menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dan pendekatan holistik demi mencapai hasil yang semakin konkrit dengan mempertimbangkan ketiga komponen utama karya seni. Yaitu karya seni, seniman, dan penghayat. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) Gatot Pujiarto sudah berkecimpung pada bidang seni sejak kecil dan banyak mendapatkan dukungan dari keluarga dan kerabatnya, (2) lukisan *Paranoid* mengandung nilai-nilai sosial karena tema yang dibawa adalah mengenai kondisi masyarakat saat menghadapi pandemi COVID-19, dan (3) setiap komponen pada lukisan *Paranoid* berperan dalam menimbulkan rasa sesak dan kalut. Diantaranya adalah pilihan warna yang bersaturasi rendah, ukuran karya yang cukup besar, serta benang dan kain yang berserakan. Meskipun karya *Paranoid* menimbulkan multitafsir pada tiap komponennya, akan tetapi secara garis besar karya tersebut mengusung pesan mengenai keadaan sesak kala pandemi COVID-19 berlangsung.

Kata kunci: lukisan; Gatot Pujiarto; kritik holistik; COVID-19

1. Pendahuluan

Pada dasarnya, seni tidak hanya berbicara mengenai 'bentuk' dari sebuah karya seni, melainkan juga kehadiran dan hakikatnya yaitu berkaitan dengan nilai intrinsik yang telah diinternalisasi kedalam karya seni (Tavini, 2020). Sejalan dengan pernyataan Rondhi (2014) bahwa yang membuat sesuatu itu disebut seni atau tidak adalah bukan karena ciri fisiknya tetapi karena maknanya. Makna tersebut tentu tidak bisa muncul begitu saja tanpa ada bentuk

atau wadah yang membungkusnya, atau media yang mengantarkannya. Sehubungan dengan karya seni dan apresiasi seni, Indrawati (2018) menyebutkan bahwa menghayati sebuah karya seni biasanya diawali dengan kondisi ‘jatuh cinta pada pandangan pertama’. Dapat disimpulkan bahwa karya seni adalah perwujudan dari nilai seni yang membenda, sehingga benda tersebut dapat memunculkan perasaan-perasaan tertentu bagi penghayatnya.

Sehubungan dengan seni, keadaan pandemi COVID-19 yang pertama kali diidentifikasi pada akhir tahun 2019 (Siahaan, 2020) tidak hanya berdampak pada tingkat kesehatan masyarakat, namun juga aktivitas berkarya seni masyarakat Indonesia. Darmawan (2020) menyebutkan bahwa sektor pariwisata yang mulai sepi akan berdampak juga pada sektor lain seperti seni, kuliner, industri, dan perdagangan. Namun, mengingat bahwa karya adalah penanda zaman (Rediasa, 2021), seniman justru merespon keadaan pandemi ini dan membuat penanda zaman berupa karya. Maka muncullah karya-karya seni yang terinspirasi dari pandemi COVID-19 dan dapat diartikan bahwa seni tidak terlelap kala pandemi berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari munculnya berbagai kegiatan seni dengan tema serupa, contohnya lokakarya seni rupa (Yuningsih & Zen, 2021), terapi seni masa pandemi (Christiani, Mulyanto, & Wahida, 2019). Adapula lukisan karya Polen Rediasa (2019), Djaja Tjandra Kirana (2020), dan lukisan yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu *Paranoid* karya Gatot Pujiarto

Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, muncullah karya *Paranoid* dari Gatot Pujiarto yang merespon keadaan pandemi. Karya tersebut merupakan karya seni kategori lukisan kontemporer. Definisi seni Lukis menurut pakar seni Lukis Herbert Read (dalam Yabu M., Subiantoro, & Yasin, 2019) bahwa seni Lukis merupakan penggunaan garis, warna, tekstur, ruang dan bentuk, yang bertujuan untuk menciptakan berbagai *image*. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dimaknai bahwa suatu karya seni Lukis merupakan wujud ekspresi yang harus dipandang secara utuh, yaitu keutuhan wujud karya yang terdiri atas ide dan organisasi elemen-elemen visual yang tersusun sedemikian rupa dalam bidang dua dimensi. Seni Lukis kontemporer merupakan salah satu cabang seni yang telah terpengaruh dampak modernisasi dan menegaskan bahwa seni kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang telah dilalui (Setiawan, 2022).

Lukisan *Paranoid* mulai dibuat sekitar bulan Agustus 2019, dan ditemui peneliti pertama kali pada bulan November 2020 di studio seni Gatot Pujiarto yang berada di Jl. Tirto Sari, Dsn. Klandungan, Landungsari, Kec. Dau, Malang, Jawa Timur. Sejauh ini (November 2021), karya tersebut belum pernah dipamerkan. Karya *Paranoid* merespon keadaan pandemi melalui keseluruhan warna yang dipakai, serta objek-objek yang digunakan.

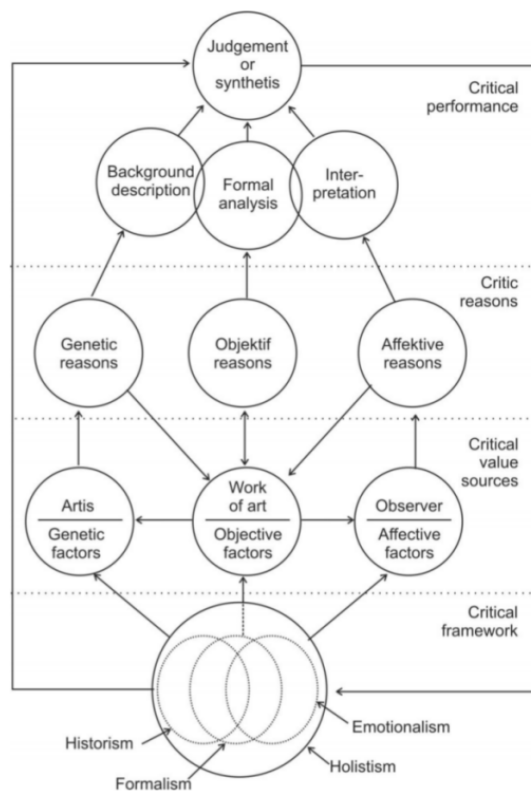
Paranoid merupakan karya yang mampu menimbulkan kesan mencekam dan menyramkan, sehingga mendorong peneliti untuk mengkaji lebih jauh. Peneliti meyakini terdapat sesuatu baik secara praktis (teknik) ataupun non-teknik yang membuat lukisan *Paranoid* mampu memancing perasaan siapapun yang melihatnya. Baik untuk sekedar berdecak kagum atau merinding saat memperhatikan karya tersebut. Singkatnya, peneliti ingin mengungkapkan mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam karya *Paranoid* kepada masyarakat penikmat seni khususnya civitas seni rupa. Keberadaan lukisan *Paranoid* membuat peneliti tertarik untuk melangsungkan penelitian terhadap lukisan tersebut menggunakan pendekatan kritik seni holistik.

Pada keilmuan kritik seni, beberapa pendekatan yang digunakan diantaranya: pendekatan formalistik, pendekatan ekspresivisme, dan pendekatan instrumentalistik. Pertama,

pada pendekatan formalistik, kritikus berfokus pada karya seni dan beranggapan bahwa karya seni haruslah mandiri. Kedua, pendekatan ekspresivisme yang memiliki kriteria menggunakan pengalaman seniman yang berkaitan dengan komunikasi emosi. Ketiga, kritik instrumentalistik yang dipengaruhi oleh berbagai pihak di luar karya seni dan seniman (Dukut, 2020). Sedangkan kritik holistik adalah kritik seni yang terdiri dari tiga informasi data, yakni genetik yang berkaitan dengan seniman, objektif yang berkaitan dengan karya seni dan afeksi yang berkaitan dengan penghayatan (Priyanto, 2018).

Sementara itu, penelitian ini disusun dalam bentuk deskripsi kualitatif dan menggunakan pendekatan holistik dalam mengkaji karya *Paranoid*. Kritik holistik terdiri dari tiga sumber informasi yang menjadi unsur-unsur penting penyusunan kritik, sehingga nantinya bisa disusun dan diproses secara mendalam. Hal tersebutlah yang wajib ada dalam sebuah kajian kualitatif yang pada dasarnya hendak menjawab persoalan ‘mengapa’ dan ‘bagaimana’-nya. Dilanjutkan oleh Sutopo (2002) (dalam Setiaji, 2014), bahwa sumber nilai dari setiap karya seni pada dasarnya secara langsung berkaitan dengan tiga komponen utama yang menunjang kehidupan seni dalam masyarakat. Tiga komponen tersebut meliputi seniman, karya seni, dan penghayat. Oleh karena itu, peneliti akan mengumpulkan ketiga komponen utama penunjang kehidupan seni berkaitan dengan karya *Paranoid* oleh Gatot Pujiarto menggunakan teknik wawancara, dokumentasi, dan telaah arsip.

Struktur kritik holistik yang merumuskan oleh Sutopo (1988, 1989) terbagi menjadi empat bagian diantaranya: (1) kerangka kerja kritik, (2) sumber nilai kritik, (3) alasan kritik, dan (4) penampilan kritik. Skema alur struktur seni holistik disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Struktur kritik Holistik

(Sumber: Sutopo 1988, 1989)

Dalam proses penyusunan penelitian ini, terdapat penelitian-penelitian terdahulu yang menjadi referensi bagi penulis. Diantaranya adalah: (1) Mayasari (2017) dengan skripsinya 'Kritik Holistik terhadap Lukisan yang Berjudul "Heard in The Bathtub" dan "Create A Sign" Karya Isa Ansory' dari Universitas Negeri Malang. Mengkaji nilai-nilai pada karya lukisan oleh Isa Ansory dengan pendekatan Kritik Holistik. Hasil dari penelitian tersebut adalah kesimpulan bahwa karya lukis Isa Ansory yang dikaji mengandung nilai sosial dan nilai lingkungan. (2) Wulandari (2016) dengan 'Kajian Seni Lukis Karya Suatmadji Tema Save The Children Periode 2004-2013' dari ISI Surakarta. Penelitian ini mendeskripsikan latar belakang Suatmadji dan memberikan deskripsi analisis visual pada karya-karya Suatmadji periode 2004-2013. Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa Suatmadji adalah seniman yang memiliki gaya seni lukis kontemporer dengan menggunakan teknik *mixed media* dan medium barang jadi. (3) Setiaji (2014) dengan skripsinya 'Studi Karya Seni Lukis Surealisme Wiryoono Dengan Pendekatan Kritik Holistik' dari Universitas Sebelas Maret. Penelitian ini memberikan kajian terhadap lukisan surealisme oleh Wiryoono, dengan pendekatan yang sama dengan peneliti, yaitu pendekatan Kritik Holistik. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Wiryoono merupakan sosok berbakat tanpa riwayat akademik bidang seni, karya-karya yang dibuat seringkali mengenai kehidupan manusia, alam, wanita, dan pengalaman pribadinya. (4) Rediasa (2019) dengan penelitian dalam artikel 'Karya Perupa Bali dalam Merespon Pandemi Covid-19 dengan Analisis Semiotika Roland Barthes' dari Universitas Pendidikan Ganesha. Penelitian tersebut membahas tentang kemunculan karya-karya seni yang merespon keadaan pandemi COVID-19. Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan mengenai aspek-aspek visual dalam karya perupa Bali yang merespon kondisi pandemi, dan mengandung nilai semiotik jika dilihat dari semiotika Roland Barthes.

Berdasarkan kajian penelitian sejenis terdahulu, dapat disimpulkan kritik holistik pada karya *Paranoid* belum pernah dilakukan oleh peneliti lain. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan kajian kritik seni pada lukisan *Paranoid* karya Gatot Pujiarto tahun 2021 menggunakan pendekatan holistik. Rumusan masalah yang akan dipecahkan adalah: (1) bagaimanakah latar belakang kesenian Gatot Pujiarto selaku pencipta *Paranoid*? (2) bagaimanakah nilai-nilai yang terkandung pada karya *Paranoid*? dan (3) apakah yang menyebabkan karya *Paranoid* dapat memunculkan perasaan tertentu pada penghayat?

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan metode pendekatan kritik holistik. Teori utama kritik pada penelitian ini adalah Kritik Holistik yang disusun oleh Sutopo (1988, 1989). Pengertian dari penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Anggito & Setiawan, 2018). Kritik holistik salah satu pendekatan model kritik yang paling lengkap (Sutopo dalam Mayasari, 2017). Kritik holistik disusun dari kritik genetik (historisme), kritik objektif (formalisme), dan kritik afektif (emosionalisme). Meskipun demikian, kritik holistik tidak sekedar mengakumulasi hasil dari ketiga aliran kritik tersebut, tetapi merupakan hasil integrasi yang mampu menampilkan bentuk serta warna baru dalam proses dan pengambilan keputusan nilai (Mayasari, 2017).

Hal tersebut akan diimplementasikan dengan menjadikan kehadiran peneliti sebagai instrumen utama yang melakukan pengumpulan dan analisis data berdasarkan kemampuan wawasan yang ditangkap oleh peneliti. Peneliti akan mengkaji karya *Paranoid* oleh Gatot

Pujiarto dimulai dari susunan perencanaan penelitian, kemudian mengumpulkan data dengan tahapan (1) Data sebelum karya terwujud berupa latar belakang (faktor genetik), (2) Karya *Paranoid* (faktor objektif), dan (3) Dampak atau respon (faktor afektif). Akhir dari penelitian berupa sintesa data-data yang akan disusun menjadi kesimpulan nilai-nilai karya *Paranoid* oleh Gatot Pujiarto.

Ketepatan sumber data akan sangat mempengaruhi ketepatan dan kekayaan informasi yang didapatkan oleh peneliti. Data primer dari penelitian ini adalah informasi seniman, dan karya *Paranoid*, sedangkan data sekunder berupa penjabaran informasi afektif dari peneliti sekaligus penghayat karya. Tiga informasi yang perlu dicari adalah mengenai informasi genetik (subjektif dan objektif), informasi objektif, dan informasi.

1) Informasi Genetik

a) Genetik subjektif

Berupa kepribadian seniman, ide/gagasan, imajinasi, dan selera seniman. Dicari dengan menggunakan metode observasi dan wawancara bersama dengan Gatot Pujiarto serta informan pendukung. Dokumen juga bisa menjadi sumber informasi ini. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan pedoman wawancara.

b) Genetik objektif

Berupa lingkungan, pendidikan, pengalaman hidup dan pengalaman pameran, serta kemampuan/keterampilan seniman. Dicari dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi, serta observasi. Sumber dari informasi ini adalah Gatot Pujiarto, informan pendukung, arsip karya, CV Gatot Pujiarto, dan foto/dokumentasi Gatot Pujiarto. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, pedoman wawancara, dan analisa dokumen.

2) Informasi Objektif

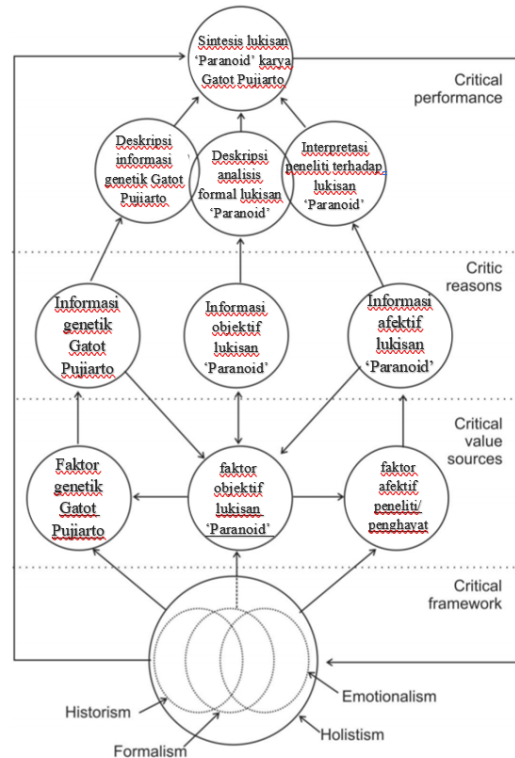
Berupa karya *Paranoid* oleh Gatot Pujiarto tahun 2021. Ditelaah melalui deskripsi (visualisasi lukisannya), serta analisis formal (unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip organisasi visual). Metode yang digunakan adalah observasi terhadap lukisan *Paranoid*, dengan instrumen lembar observasi.

3) Informasi Afektif

Berupa interpretasi terhadap karya *Paranoid* oleh Gatot Pujiarto, dengan metode observasi dan penghayatan oleh peneliti. Arthur Danto (dalam Rondhi, 2017) menyatakan bahwa hampir semua benda mengandung makna estetik termasuk juga benda non seni, oleh karena itu dibutuhkan sebuah kepandaian untuk membedakan mana yang disebut seni dan mana yang bukan seni. Dilanjutkan oleh Rondhi (2017), bahwa kemampuan untuk memahami sebuah nilai atau kemampuan untuk merasakan nilai estetik sebuah karya seni juga tergantung pada pengalaman dan kepekaan estetik seseorang. Pada penelitian ini, pemahaman mengenai lukisan *Paranoid* bergantung pada kreativitas peneliti sebagai penghayat karya seni. Didukung pula dengan pernyataan Suharto (2007), bahwa dalam menafsirkan sebuah karya seni, sebuah hasil penafsiran sepenuhnya ada di tangan peneliti. Penafsiran termasuk evaluasi sebuah karya seni memerlukan tahap-tahap dan aspek-aspek yang perlu dikaji. Tahap-tahap ini sesuai dengan yang ada pada penelitian kualitatif.

Tahap penelitian bermula dari tahap persiapan, penyusunan rancangan penelitian, pelaksanaan penelitian, dan penyusunan laporan penelitian. Pada tahap pelaksanaan penelitian, terdapat proses analisis data yang akan dilakukan dengan metode kritik holistik.

Penelitian ini menggunakan bagan struktur kritik holistik Sutopo yang sejalan dengan pernyataan bahwa pijakan dari kritik holistik adalah faktor genetik, faktor objektif, dan faktor afektif (Sutopo dalam Suharto, 2007). Setelahnya, dapat ditarik kesimpulan secara menyeluruh dan tepat dari proses analisa yang sudah dilakukan. Proses analisis data akan dilaksanakan sesuai dengan bagan berikut:



Gambar 2. Penggunaan Bagan Struktur kritik Holistik

Tahap pertama dalam implementasi kritik holistik adalah dengan mengidentifikasi sumber-sumber nilai yang akan dicari. Dalam penelitian ini, sumber-sumber tersebut diantaranya: (1) faktor genetik Gatot Pujiarto, (2) faktor objektif lukisan *Paranoid*, dan (3) faktor afektif peneliti/penghayat. Tahap kedua, adalah mengumpulkan pertimbangan-pertimbangan kritik, (1) informasi genetik Gatot Pujiarto, (2) informasi objektif lukisan *Paranoid*, dan (3) informasi afektif lukisan *Paranoid* oleh peneliti. Tahap ketiga adalah pelaksanaan kritik dengan: (1) mendeskripsikan informasi genetik Gatot Pujiarto, (2) mendeskripsikan analisis formal Lukisan *Paranoid*, dan (3) mendeskripsikan interpretasi peneliti terhadap lukisan *Paranoid*. Tahap berikutnya adalah sintesis lukisan *Paranoid* karya Gatot Pujiarto yang dilanjutkan dengan evaluasi dan kesimpulan penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini akan menjelaskan tentang paparan data dan temuan penelitian. Berdasarkan dari teori utama yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu Kritik Holistik oleh Sutopo (1989), maka pembahasan akan dibagi menjadi tiga penjabaran hasil. Yaitu mengenai (1) informasi genetik lukisan *Paranoid*, (2) informasi objektif lukisan *Paranoid*, dan (3) informasi afektif lukisan *Paranoid*. Dilanjutkan dengan pembahasan yang mendetail mengenai data yang telah diolah, berupa (1) sintesis dan perumusan nilai-nilai dalam lukisan *Paranoid*, dan (2) evaluasi lukisan *Paranoid*. Sesuai dengan bagan struktur teori utama, bahwa kritik formalistik juga

menjadi bagian dari kritik holistik, sehingga memerlukan adanya evaluasi terhadap karya. Menurut Indrawati (2018) bahwa tahap terakhir dari struktur kritik formalistik adalah tahap keputusan atau evaluasi. Fokus penelitian ini berpusat pada tiga poin penting, yaitu: (a) latar belakang berkesenian Gatot Pujiarto, (b) nilai-nilai yang terkandung dalam karya *Paranoid* oleh Gatot Pujiarto, dan (c) penyebab karya *Paranoid* dapat memunculkan perasaan tertentu pada penghayatnya.



Gambar 3. Karya *Paranoid* oleh Gatot Pujiarto

3.1. Informasi Genetik

Sumber dari informasi ini adalah Gatot Pujiarto, Luna Jilan selaku anaknya, serta adiknya yaitu Erna *Peacock Décor*. Selain itu, adapun sumber lain seperti arsip karya-karya dan berita mengenai Gatot Pujiarto. Berikut poin-poin yang telah didapatkan setelah proses pengumpulan informasi berikut.

1) Faktor Genetik Subjektif Gatot Pujiarto

- a) Kepribadian: ekspresionis, berjiwa pemberontak, dinamis, namun ramah, suka berpetualang, cara berpakaian cukup rapi dan sederhana, santai dalam bertindak namun impulsif dalam mengerjakan suatu karya seni (cepat bertindak secara tiba-tiba menurut gerak hati).
- b) Ide/gagasan: tema atau konsep dimulai dari permasalahan di kehidupan (baik secara spiritual atau pengalaman sehari-hari), inspirasi visual dari sampul album lagu-lagu *rock*
- c) Imajinasi: objek-objek seram seperti tengkorak
- d) Selera: objek yang cenderung seram, semi-figuratif hingga non-figuratif

2) Faktor Genetik Objektif

- a) Lingkungan: keluarga dan kerabat yang dekat dengan seni, teman-teman yang sesama seniman, adik yang juga berkecimpung dalam dunia seni (dekorasi)
- b) Pendidikan: alumni Jurusan Seni dan Desain Universitas Negeri Malang (saat itu IKIP Malang) tahun 1995, program Pendidikan Seni Rupa
- c) Pengalaman hidup dan pengalaman pameran: terbiasa dekat dengan seni sejak usia dini. Sudah banyak berkarya dan aktif dalam pameran sejak tahun 1989
- d) Kemampuan/keterampilan: membuat karya yang mampu menimbulkan 'sensasi visual' dengan kombinasi tekstur yang unik dan tercipta dari teknik menempel, menambal,

melapisi, merobek, mengikat, dan membuat pola pada kain (Pearl Lam Galleries, t.t.). Lebih mementingkan ketersampaian pesan ketimbang teknik yang digunakan. Banyak mengalami ke-sesaat-an dalam proses pengerjaan karya.

Informasi Objektif Lukisan Paranoid

Seniman : Gatot Pujiarto
Judul : Paranoid
Ukuran : 3 x 6 meter
Medium : mix media tekstil (kanvas, kain perca, benang, tali)
Tahun : 2021



Gambar 4. Bagian Ab, detail bagian gelap karya *Paranoid*



Gambar 5. Bagian Bb, detail bagian terang karya *Paranoid*

Karya ini terbagi menjadi dua bagian yang terlihat jelas, yaitu bagian gelap dan terang. Kecenderungan bagian tersebut dapat dipastikan dari warna yang mendominasi pada *background* di balik untaian objek-objek lain. Bagian Ab memiliki warna *background* hitam, sedangkan bagian Bb memiliki warna *background* putih gading dan terdapat bentuk menyerupai kaki berwarna hitam. Terdapat pula dua goresan samar berwarna hitam di samping objek yang menyerupai kaki. Berikut uraian mengenai unsur-unsur yang terdapat pada karya *Paranoid*:

1) Garis vertikal

Terdapat benang menjuntai dan kain berukuran lima hingga lima belas sentimeter yang dililit sedemikian rupa sepanjang kanvas, sehingga membentuk garis vertikal. Banyak juga diantaranya yang terlihat lurus kebawah namun membentuk kurva, sehingga garis tersebut naik lagi, bahkan tumpang tindih.

2) Garis bergelombang horizontal



Gambar 6. Detail unsur garis bergelombang

Garis-garis horizontal berukuran sekitar dua puluh hingga lima puluh sentimeter dan terletak berdekatan antara satu dengan yang lain. Kebanyakan dari garis-garis terbuat dari kanvas yang dililit dengan benang hingga menyerupai kabel tebal berdiameter dua sampai tiga sentimeter.

3) Bidang kain perca

Terdapat banyak bidang yang terbuat kain perca. Kain-kain kecil tersebut berukuran sekitar lima hingga lima belas sentimeter.



Gambar 7. Detail unsur-unsur pada bidang A/Ab

Dapat dilihat dari detail diatas, poin (1) kain yang menempel pada kanvas, (2) kain yang hanya dijahit sekitar lima senti, (3) kain yang dililit dengan benang hingga berangsur turun, (4) benang yang dibiarkan jatuh, dan (5) benang yang dijahit langsung pada *background* kanvas. Kain-kain perca yang digunakan pada karya ini terlihat berbeda-beda. Ada yang berupa sobekan kanvas, kain polos berwarna-warni, ada pula seperti kain yang diperuntukkan kebaya.



Gambar 8. Detail penggunaan kain tile

Melihat kembali dari dominasi warna yang digunakan *background*, dapat disimpulkan bahwa susunan objek-objek tak terhitung pada karya *Paranoid* bergerak dari sudut kiri atas menuju kanan bawah. Selain itu, bagian kanan bawah cenderung berwarna lebih terang yaitu



putih gading, sehingga menimbulkan kesan lebih lapang. Perbedaan tatanan objek pada karya dapat dibandingkan pada Gambar 9.



Gambar 9. detail penggunaan kain tile

Poin-poin perbedaan kedua bagian tersebut dapat disimpulkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Perbedaan bagian kiri atas (X) dan kanan bawah (Y)

Komponen	Bagian X	Bagian Y
Gambar		
Warna latar	Hitam	Putih gading
Ukuran kain perca	cenderung panjang (± 10 cm)	Pendek-pendek (± 5 cm)
Kondisi kain perca	Cukup banyak dan bertumpang tindih	Cukup sedikit dan tidak banyak bertumpuk
Garis gelombang horizontal	Posisi miring ke bawah	Posisi cenderung datar menyamping
Kain yang terpakai	Berwarna-warni, dengan banyak jahitan dan menempel pada kanvas	Berwarna putih gading, terpotong berbentuk bidang segiempat dan terbentang



Gambar 10. Perbedaan pada tiga bagian karya

Selanjutnya membahas mengenai tekstur pada karya *Paranoid*. Tekstur yang banyak dijumpai pada karya *Paranoid* adalah tekstur nyata, yaitu tekstur yang memiliki kesan sama antara penglihatan dan perabaan (aspek perabaan dapat digantikan dengan perspektif samping lukisan). Karya ini tidak memiliki bagian dasar (kanvas) yang utuh, hal tersebut karena terdapat banyak lubang pada bagian dasar karya. Selain berlubang pada bagian tengah, kain kanvas yang menjadi dasar karya pun sobek-sobek tidak beraturan pada bagian bawah (Gambar 10).

3.2. Informasi Afektif

Pada bagian ini, akan dilakukan interpretasi terhadap karya *Paranoid*. Kesan yang hadir secara keseluruhan saat melihat karya adalah perasaan yang berat dan sesak. Peneliti seolah dibiarkan tersesat di tengah objek-objek tak beraturan yang muncul dimana-mana. Terlebih, warna-warna yang digunakan bukanlah warna dengan kecerahan maupun saturasi yang tinggi. Makna sederhana yang kemungkinan digambarkan oleh karya adalah mengenai kondisi yang muram. Ukuran karya yang cukup besar (6 x 3 m) juga mampu membuat peneliti merasa terintimidasi dan seakan ingin berlari menjauh dari karya.

- 1) Objek-objek yang muncul di berbagai tempat pada bidang berukuran besar menyebabkan perasaan berat, sesak, dan mengintimidasi
- 2) Ketidakberaturan objek yang tak terhitung menimbulkan perasaan kacau dan tersesat
- 3) Penggunaan warna dengan saturasi rendah menggambarkan kondisi yang muram, terlebih warna hitam yang dibuat seakan meleleh atau merambat
- 4) Objek-objek kecil dari kain dengan warna yang beragam terlihat ingin diperhatikan lebih dekat dan berkesan misterius, menimbulkan penafsiran ganda.
- 5) Garis gelombang horizontal seolah menuntun penghayat untuk menengok kiri dan kanan
- 6) Lubang-lubang di antara garis bergelombang menimbulkan rasa tak aman, seolah penghayat bisa jatuh kapanpun
- 7) Penggunaan kain tile yang seringkali digunakan untuk kebaya membuat penghayat merasa adanya pesan sosial budaya pada karya, sehingga menimbulkan perasaan bahwa nilai sosial-budaya juga dalam bahaya
- 8) Lilitan yang berhamburan memiliki bentuk yang kikuk dan membuat perasaan tidak nyaman
- 9) Benang yang memenuhi lukisan memiliki peran yang diragukan, karena bisa melilit (seolah menyakiti) dan menyatukan sesuatu pada saat yang bersamaan
- 10) Figur berbentuk seperti kaki membuat kesan seram seakan ada yang bersembunyi
- 11) Bagian bawah karya yang sobek-sobek memberi kesan 'keberlanjutan' dan mengindikasikan mengenai konteks yang disampaikan oleh karya, masih belum berakhir
- 12) Secara fisik, jika diamati dalam durasi yang cukup lama, karya ini menimbulkan efek pusing dan sesak. Namun secara psikis, karya ini membuat pikiran penghayat kacau (*overthinking*)

3.3. Sintesa dan Perumusan Nilai-nilai

Penjabaran sintesis lukisan *Paranoid* karya Gatot Pujiarto tahun 2021 didapatkan melalui informasi latar belakang seniman, analisis formal, serta interpretasi karya *Paranoid* yang baru rampung tahun ini. Berikut poin-poin sintesis lukisan *Paranoid*:

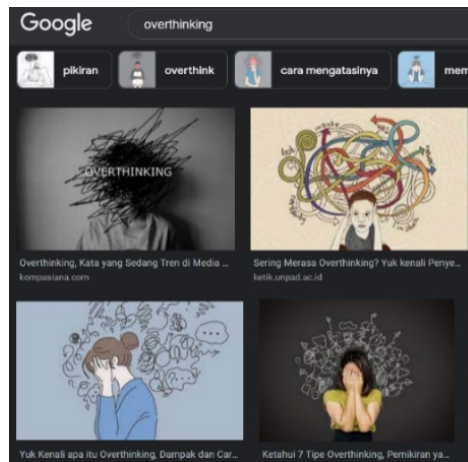
- 1) Lukisan ini adalah karya Gatot yang hingga pada saat ini (30 November 2021) masih belum dipublikasikan pada pameran terbuka, namun telah rampung dan berada pada studio pribadinya di Malang.

- 2) Gatot Pujiarto sudah berkecimpung pada kegiatan berkesenian sejak usia dini. Beliau berkuliah di UM (saat itu IKIP Malang) jurusan Seni dan Desain. Disana beliau Kembali bertemu dengan rekan sesama seniman baik dosen maupun mahasiswa. Hal ini semakin mendukung karir Gatot Pujiarto dalam bidang seni khususnya seni lukis.
- 3) Lukisan ini bukan merupakan karya *series* Gatot Pujiarto, melainkan karya tunggal yang lahir dan memiliki umur yang hampir sama dengan virus Covid-19
- 4) Lukisan ini baru selesai masa pengerjaannya pada awal tahun 2021 saat siklus pandemi mereda dan Indonesia melewati gelombang pertama, sehingga dapat disimpulkan bahwa lukisan ini menceritakan rasa paranoid saat pandemi
- 5) Sukar untuk menemukan objek utama pada lukisan ini, dikarenakan banyak komponen dengan porsi yang berbeda-beda dan bisa menarik perhatian penghayat dengan ceritanya sendiri
- 6) Lukisan ini menggunakan warna dengan saturasi rendah namun sebenarnya mengandung beragam warna yang saling bertabrakan, sehingga menimbulkan warna coklat gelap. Berbagai warna yang menyusun lukisan ini justru membuat pengamat kewalahan untuk menarik pesan secara perlahan, karena kesan yang muncul sudah kacau sejak pandangan pertama
- 7) Gatot Pujiarto dikenal sebagai seniman yang menggeluti aliran semi-abstrak dan abstrak. Visualisasi karya yang diciptakannya cenderung tidak memiliki bentuk yang jelas. Namun seperti lukisan ini, karya-karyanya mampu membuat penikmat merasa emosional. Hal ini kemungkinan besar dikarenakan komponen-komponen penyusun karya mengandung pesan yang dapat diterima oleh alam bawah sadar penikmat karya.
- 8) Lukisan ini terdiri dari detail yang tak terhitung dan terlihat rumit. Seakan menggambarkan kenyataan hidup manusia yang kompleks dan tidak bisa dideskripsikan satu-persatu. Layaknya realita pandemi yang rumit, membawa berkah bagi sebagian orang dan musibah bagi sebagian lainnya. Karena jika kondisi masa pandemi ditelaah lebih lanjut, terdapat banyak hal kontroversial dan teori-teori mengenai sistem yang dipraktikkan ketika virus tersebar.
- 9) Seperti yang ditunjukkan oleh lukisan, terdapat garis-garis bergelombang yang seolah dapat menuntun mata pengamat untuk menyusuri bagian lukisan lebih dalam. Hal ini juga berlaku untuk kondisi pandemi yang sedang diusung. Bahwa masih terdapat harapan berupa pilihan agar terus selamat menjalani kehidupan.

Penjelasan pada kerangka diatas menunjukkan kegelisahan Gatot Pujiarto terhadap keadaan sekitarnya saat pandemi COVID-19 berlangsung. Gatot Pujiarto menyatakan bahwa inspirasi berkeseniannya banyak datang dari kehidupan sehari-hari. Setelah menelaah arsip-arsip karya Gatot terdahulu, peneliti menemukan kecocokan mengenai tema lukisan-lukisan Gatot Pujiarto. Rutinitas berkarya seni sejak usia dini didukung oleh keluarga dan rekan seniman (baik dosen maupun mahasiswa) pada saat berkuliah di UM semakin menguatkan *style* proses berkarya Gatot yang semi-abstrak dan ekspresif. Hal tersebut menyebabkan karya-karya buatannya tidak frontal, sehingga tiap unsur yang digunakan pada lukisannya penuh makna dan seolah kaya akan rasa.

Kontradiksi penggunaan komponen-komponen *Paranoid* berlaku pada semua objek, contohnya sesuatu yang menyerupai kaki hitam di bagian tengah-bawah karya. Kemungkinan besar kaki itu adalah bagian tubuh bawah manusia yang sedang digantung kepala atau lehernya, karena kaki itu tidak terlihat bertumpu pada bagian alas kaki. Gatot Pujiarto memang dikenal sebagai seniman yang suka mewujudkan karya-karya horor dan kurang nyaman

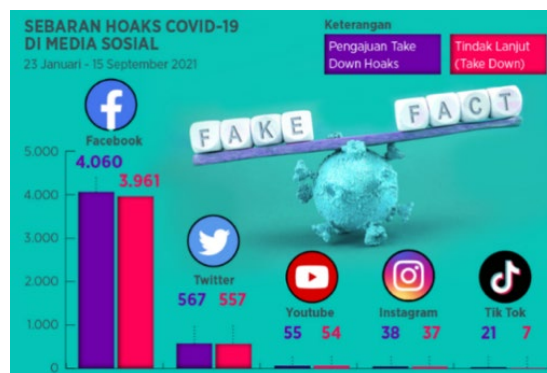
dilihat. Dapat ditarik kesimpulan bahwa manusia itu adalah representasi korban jiwa dari musibah COVID-19. Kemungkinan yang kedua adalah, posisi peletakan objek berceceran di atas kaki sangat familiar dengan ilustrasi sosok manusia yang sedang terlalu banyak pikiran (*overthinking*). Melalui penelusuran *Google*, ilustrasi teratas adalah dengan visualisasi sebagai berikut:



Gambar 11. Penelusuran ‘Overthinking’ pada Google gambar 28 Oktober 2021

Tetapi, apakah figur kaki itu memang hanya mewakili manusia secara ilustratif/frontal? Kemungkinan selanjutnya adalah bentuk kaki hitam sebagai penyakit. Penyakit tersebut bisa saja sedang akan naik keatas dan menghilang ditelan gelap untuk kemudian menghilang secara perlahan. Selanjutnya, bentuk kaki hitam yang ambigu serta terlihat tidak utuh di sebelah kanan kaki pertama adalah perwujudan wabah baru akan datang.

Berbagai unsur dengan makna yang saling bertolak belakang juga secara misterius mengungkap pesan dari lukisan *Paranoid*. Hal tersebut dikarenakan pada kenyataannya saat pandemi COVID-19 terjadi, rasa ragu atau *trust issues* marak terjadi di seluruh dunia termasuk Indonesia. Kepercayaan masyarakat sebagai pelaku bisnis maupun warga negara sipil banyak mengarah pada hal-hal instan (praktis) dan digital selama pandemi. Data pada bulan pertama (Maret, 2020) pandemi COVID-19 di Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *WhatsApp* dan *Instagram* melonjak 40% (Burhan, 2020). Informasi hoaks pun bermunculan seiring dengan masifnya penggunaan internet dan media sosial.



Gambar 12. Demografis sebaran hoax (Wibowo, 30 September 2021)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rasa gelisah saat pandemi merupakan hal yang valid. Karya *Paranoid* juga dapat dengan baik menggambarkan perasaan takut, bingung, dan kacau yang semestinya dirasakan oleh pengamat karya ketika pandemi berlangsung (hingga detik ini, 28 Oktober 2021). Ketakutan manusia terhadap hal-hal yang rumit dan sulit diprediksi juga merupakan hal yang wajar. Terutama saat manusia berhadapan dengan kondisi diluar dugaan dan tidak ingin diterima. Kenyataan yang dicari oleh manusia menjadi semakin rumit dan membingungkan, alhasil kebanyakan manusia memilih untuk percaya pada hal-hal yang ingin mereka percayai. Sejalan dengan pernyataan Suriasumantri (2017) pada buku Filsafat Ilmu bahwa tidak semua manusia mempunyai persyaratan yang sama terhadap apa yang dianggapnya benar. Maka 'kenyataan' yang dipilih manusia tentu tidak bisa 100% sama dengan manusia lainnya.

Lewat karyanya, Gatot Pujiarto seolah berbicara bahwa rasa takut itu memang ada dan semakin mencekam pada kondisi pandemi seperti saat ini. Mengetahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kehidupan pada masa kini sangat rumit dan beraneka ragam, alangkah baiknya jika masyarakat bisa memfokuskan ulang. Maksud dari *re-focusing* disini adalah dengan memahami betul hal-hal yang menjadi prioritas kita selama kita masih hidup. Seniman juga seolah mengatakan bahwa, sebenarnya rasa takut akan ketiadaan itu selalu eksis bagaimanapun keadaannya. Hanya saja dengan musibah dua tahun ini, kita dibuat semakin banyak merenung tentang kehidupan. Seperti keikhlasan, kekeluargaan, dan kebaikan.

3.4. Evaluasi

Tahap terakhir dari struktur kritik seni adalah evaluasi. Mengutip dari Noor (dalam Indrawati, 2018), bahwa perbedaan pemahaman antara seniman dan kritikus bisa saja terjadi perbedaan, dan merupakan hal yang lazim karena keduanya sama-sama punya kepentingan subjektif. Di sini, penilaian dapat dilihat sebagai suatu proses intersubjektif, dan setiap proses intersubjektif mendatangkan konflik.



Gambar 13. Air dan Udaramu Menghitam (Gatot Pujiarto, 2015)

(Sumber: Indoartnow)

Maka, evaluasi terhadap lukisan *Paranoid* karya Gatot Pujiarto tidak bisa terhindarkan dari perbandingan dengan karya-karya sebelumnya. Jika dibandingkan dengan karya Gatot Pujiarto tahun 2015 'Air dan Udaramu Menghitam' (Gambar 13), tampak perbedaan yang cukup signifikan baik dalam visualisasi, eksplorasi tema, maupun teknik berkaryanya. Gatot Pujiarto tidak lagi menggambarkan makna dari karyanya secara sederhana, namun semakin

kompleks dengan lebih banyak makna terselubung pada objek yang juga kian beragam. Pada karya *Paranoid* yang merupakan karya terbaru Gatot Pujiarto tahun 2021, objek-objek diperlakukan dengan teknik yang semakin beragam. Dapat diakui bahwa Gatot Pujiarto terus berkembang pesat, jika dibandingkan dengan karya 'Air dan Udaramu Menghitam' yang dibuat tahun 2015.

Karya *Paranoid* dinilai dapat lebih menimbulkan perasaan yang berkecamuk atau campur aduk. Berbeda dengan saat memperhatikan karya 'Air dan Udaramu Menghitam' yang tidak memberikan objek bermakna ganda. Di sisi lain, karya *Paranoid* lebih banyak menimbulkan tanya dan kebingungan, dibandingkan dengan 'Air dan Udaramu Menghitam' yang lebih mudah dibaca.



Gambar 14. *Paranoid* (Gatot Pujiarto, 2021)

4. Simpulan

Penelitian ini muncul karena dorongan untuk mengetahui penyebab karya *Paranoid* dapat memunculkan berbagai perasaan penghayatnya. Peneliti memilih untuk menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dan pendekatan holistik demi mencapai hasil yang semakin konkrit dengan mempertimbangkan ketiga komponen utama karya seni. Yaitu karya seni, seniman, dan penghayat. Setelah menempuh proses penelitian menggunakan pendekatan kritik holistik, dapat disimpulkan bahwa: (1) Gatot Pujiarto sudah berkecimpung pada bidang seni sejak kecil dan banyak mendapatkan dukungan dari keluarga dan kerabatnya, sehingga beliau telah melewati proses eksplorasi karya selama bertahun-tahun. Dampak dari pandemi nampaknya menyelimuti kehidupan pribadi Gatot Pujiarto (termasuk orang-orang terdekatnya), dan mendorongnya untuk menumpahkan perasaannya dalam karya *Paranoid* selama terjebak di rumah; (2) lukisan *Paranoid* mengandung nilai-nilai sosial karena tema yang dibawa adalah mengenai kondisi masyarakat saat menghadapi pandemi COVID-19; dan (3) lukisan *Paranoid* dapat memberi efek mencekam dan mengintimidasi karena komponen-komponen yang digunakan (beserta penataannya yang banyak menggunakan permainan interval antar komponen) dapat memancing perasaan negatif penghayatnya. Diantaranya adalah pilihan warna yang bersaturasi rendah, ukuran karya yang cukup besar, serta benang dan kain yang berserakan. Meskipun karya *Paranoid* menimbulkan multitafsir pada tiap komponennya, akan tetapi secara garis besar karya tersebut mengusung pesan mengenai keadaan sesak kala pandemi COVID-19 berlangsung. Baik mengenai banyaknya korban jiwa, informasi yang simpang siur, pembatasan mobilitas, hingga mengakibatkan *overthinking* dan

trust issues pada berbagai pihak. Kekurangan (limitasi) dari penelitian ini adalah kurangnya narasumber sebagai sumber informasi genetik lukisan *Paranoid* oleh Gatot Pujiarto. Seharusnya bisa meraup lebih banyak informasi terkait seniman melalui rekan-rekan seniman sebayanya (contoh: Isa Anshori). Penelitian ini juga akan menjadi lebih baik jika dapat mengaitkan lebih banyak teori-teori relevan yang dapat mendukung pernyataan-pernyataan dalam penelitian. Diharapkan untuk penelitian serupa yang akan datang, seperti mempertimbangkan berbagai pihak yang bisa menjadi narasumber dalam mengumpulkan data genetik karya dan mengumpulkan lebih banyak sumber informasi atau riset terhadap teori-teori yang relevan dan dapat mendukung *statement* dalam penelitian.

Daftar Rujukan

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Burhan, F. A. (2020, March 27). Penggunaan WhatsApp dan Instagram melonjak 40% selama pandemi Corona. *Katadata*. Retrieved from <https://katadata.co.id/febrinaiskana/digital/5e9a41f84eb85/penggunaan-whatsapp-dan-instagram-melonjak-40-selama-pandemi-corona> diakses 28 Oktober 2021
- Christiani, Y., Mulyanto, & Wahida, A. (2021). Terapi seni di masa pandemi Corona Virus Disease-19 (COVID-19). *Panggung: Jurnal Seni Budaya*, 31(1), 106–116. doi: <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v31i1.1537>
- Darmawan, I. P. A. (2020). Eksistensi seni di tengah badai pandemi COVID-19. In I. P. Gelgel (Ed.), *Book Chapters: Bali vs COVID-19*, pp. 151–66. Badung: Nilacakra.
- Dukut, E. M. (Ed.). (2020). *Kebudayaan, ideologi, revitalisasi dan digitalisasi seni pertunjukan Jawa dalam gawai*. Semarang: Unika Soegijapranata.
- Indrawati, L. (2018a). Pemetaan sejarah perkembangan seni rupa modern dan seni rupa kontemporer di kota Malang. *Proceedings of Seminar Nasional Seni dan Desain "Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain" FBS UNESA, October 28, 2017*, 606-614. Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/196138/pemetaan-sejarah-perkembangan-seni-rupa-modern-dan-seni-rupa-kontemporer-di-kota#cite>
- Indrawati, L. (2018b). Mempersoalkan figur-figur dalam karya Gunawan Bagea. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 12(1), 57–64. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/14357>
- Mayasari, M. E. (2017). *Kritik holistik terhadap lukisan yang berjudul "Heard In The Bathtub" dan "Create A Sign" karya Isa Anshory* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Pearl Lam Galleries. (n.d.). *Gatot Pujiarto (B. 1970)*. Retrieved from <https://www.pearllam.com/artist/gatot-pujiarto>
- Priyanto, D. (2018). Kritik holistik: Ekspresionisme dalam karya batik abstrak pandono. *Ornamen: Jurnal Kriya ISI Surakarta*, 15(1), 22–32. Retrieved from <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/ornamen/article/view/2471>
- Rediasa, N. (2021). Karya perupa Bali dalam merespon pandemi Covid 19 dengan analisis semiotika Roland Barthes. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 11(3), 103–112. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/39765>
- Rondhi, M. (2014). Fungsi seni bagi kehidupan manusia: Kajian teoretik. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 7(2), 115–128. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8872>
- Rondhi, M. (2017). Apresiasi seni dalam konteks pendidikan seni. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 11(1), 9–18. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/11182>
- Setiaji, A. F. (2014). *Studi karya seni lukis surealisme Wiryono dengan pendekatan kritik holistik* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Sebelas Maret, Surakarta). Retrieved from <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/38558/Studi-Karya-Seni-Lukis-Surealisme-Wiryono-Dengan-Pendekatan-Kritik-Holistik>
- Setiawan, S. (2022). Seni rupa kontemporer – Pengertian, ciri, keunikan, apresiasi, macam, contohnya. Retrieved from <https://www.gurupendidikan.co.id/seni-rupa-kontemporer>

- Siahaan, M. (2020). Dampak pandemi COVID-19 terhadap dunia pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 73–80. doi: <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Suharto, S. (2007). Refleksi teori kritik seni holistik: Sebuah pendekatan alternatif dalam penelitian kualitatif bagi mahasiswa seni (Reflection on art criticism and holistic art criticism: An alternative approach of qualitative research for art students). *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 8(1). Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/66615-ID-none.pdf>
- Suriasumantri, J. S. (2017). *Filsafat ilmu: Sebuah pengantar populer keterkaitan ilmu, agama dan seni*. Jakarta: PT Sinar Harapan.
- Sutopo, H. (1988). "Kritik Seni Holistik" Makalah dalam seminar sehari menyambut bulan bahasa di Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Sutopo, H. (1989). "A Holistic Model of Art Criticism for Appreciating the Traditional Art". Makalah dalam First ASEAN Symposium on Aesthetics di Kuala Lumpur Malaysia.
- Tavini, T. (2020). Tinjauan ontologi seni. *JPKS: Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 5(1), 1–14. Retrieved from <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/view/8771>
- Wulandari, D. E. (2016). Kajian seni lukis karya Suatmadji tema Save The Children periode 2004-2013. *Brikolase*, 8(1), 1–11. Retrieved from <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/brikolase/article/view/1797>
- Wibowo, A. D. (2021, September 30). Waspada hoaks Covid-19 di media sosial. *Katadata*. Retrieved from <https://katadata.co.id/anshar/infografik/615539180279f/waspada-hoaks-covid-19-di-media-sosial>
- Yabu M., Subiantoro, B., & Yasin, A. (2019). Seni lukis Mixedmedia: Karya mahasiswa program studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 6(3), 128–137. doi: <https://doi.org/10.26858/tanra.v6i3.11329>
- Yuningsih, C. R., & Zen, A. P. (2021). Lokakarya seni rupa: Penggunaan bahan bekas pakai untuk kreativitas siswa di masa pandemi. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 2(1), 26–34. doi: <https://doi.org/10.37373/bemas.v2i1.118>



***Tan de Bakker's Sourdough in Madre* by Beni Setiawan: Gastronomy Studies**

Adonan Biang *Tan de Bakker* dalam Film *Madre* Karya Sutradara Beni Setiawan: Kajian Gastronomi

Evita Berliana Kuswanto, Karkono*

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

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

Paper received: 11-1-2022; revised: 15-4-2022; accepted: 25-4-2022

Abstract

Human and culinary relationships cannot be separated. Culinary is a primary that must be met by humans. In this study, culinary is not only a tongue treat and fulling stomach, but has become the main topic of study. Through gastronomy, culinary is seen as something that affects the lives of characters. *Madre* is a film that presents culinary as the object of the story, which is a basic dough. The purpose of this study were: (1) the human and food relationships in *Madre*, (2) the aesthetic value of Tan de Bakker's basic dough (*Madre*) in *Madre*, and (3) *Madre's* dough as the identity of a family. This research is a qualitative descriptive study that produces data in the form of exposure that aims to provide an overview of *Madre*. The data source is from *movie* by Beni Setiawan. Data is obtained from the dialogue and actions of characters in the storyline of the film. The theory used in this study is literary gastronomy, a study that explores the relationship between humans and culinary based on the function. Data collection techniques are watch the movie, dialogue transcripts, and note-taking techniques. Next, it will be analyzed by identifying data, classifying data, and interpreting data by relating data findings to theory. The results of this study state that culinary and humans have a very close relationship. Not until there, culinary also has an aesthetic concept, namely its origin or history (culinary naming), taste, way of presentation, and how to eat it. Through that concept, culinary has a differentiator with other culinary. In addition, culinary also becomes an identity of a group.

Keywords: culinary; *Madre*; gastronomy, *Tan de Bakker*

Abstrak

Hubungan manusia dan kuliner tidak dapat dipisahkan. Kuliner merupakan kebutuhan primer yang harus dipenuhi oleh manusia. Pada penelitian ini, kuliner bukan hanya menjadi pemanja lidah dan pengisi perut, melainkan menjadi topik utama kajian. Melalui gastronomi sastra, kuliner dipandang sebagai sesuatu yang berpengaruh terhadap kehidupan tokoh. *Madre* merupakan film yang menghadirkan kuliner sebagai objek ceritanya, yaitu berupa adonan biang roti. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan: (1) hubungan manusia dan makanan dalam film, (2) nilai estetika roti dari adonan biang (*Madre*) milik Tan de Bakker dalam film *Madre*, dan (3) adonan biang *madre* sebagai identitas suatu keluarga. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang menghasilkan data berupa paparan yang bertujuan untuk memberikan gambaran film *Madre*. Sumber data penelitian ini adalah film *Madre* karya Beni Setiawan. Data diperoleh dari dialog dan tindakan tokoh yang ada pada jalan cerita film. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah gastronomi sastra fungsional, yakni sebuah studi yang mendalami hubungan manusia dan kuliner berdasarkan fungsinya. Teknik pengumpulan data berupa melakukan kegiatan menonton, transkrip dialog, dan teknik catat. Selanjutnya akan dianalisis dengan kegiatan pengidentifikasian data, pengklasifikasian data, dan interpretasi data dengan menghubungkan temuan data dengan teori. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa kuliner dan manusia memiliki hubungan yang sangat erat. Tidak sampai situ, kuliner juga memiliki konsep estetika, yaitu asal-usul atau sejarahnya (penamaan kuliner), citarasa, cara penyajian, dan tata cara menyantapnya. Melalui konsep itulah, kuliner memiliki perbedaan dengan kuliner lain. Selain itu, kuliner juga menjadi sebuah identitas dari sebuah kelompok.

Kata kunci: kuliner; *Madre*; gastronomi, *Tan de Bakker*

1. Pendahuluan

Manusia dan kuliner adalah hal yang tidak bisa dipisahkan. Bisa dimaklumi bahwa sekarang banyak perkembangan inovasi oleh para pegiat kuliner. Mulai dari membuat inovasi dan modifikasi makanan yang bisa dibilang sedikit nyeleneh agar berbeda dengan makanan yang lain. Pada umumnya penggerak kuliner hanya memiliki pandangan pada segi gastronomi saja dan akhirnya hanya menjadi alat komersial (Artika, 2017). Namun, lain halnya dengan pandangan sastra, justru kuliner akan dibuat menjadi semakin menarik dan bermakna mendalam. Bahkan, menjadi faktor yang Film menjadi salah satu karya sastra yang digemari oleh banyak kalangan usia. Secara sederhana film merupakan karya sastra berupa audio-visual (Pratista, 2008). Penyajian audio-visual berarti film memiliki audio yang dapat didengar dan gambar yang dapat dilihat oleh penonton sehingga sangat akurat untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Eksistensi film di dalam masyarakat dianggap sebagai wahana komunikasi yang efektif untuk mengekspresikan individu serta juga mendemonstrasikan kehidupan manusia dan kepribadiannya (Efendi, Hayati, & Zulfadhli, 2017). Maka, melalui film seseorang mampu menyampaikan pesannya secara detail kepada orang lain.

Madre merupakan film garapan sutradara Beni Setiawan yang menjadikan kuliner sebagai objek cerita dan menjadi unsur yang berpengaruh pada jalan cerita. Film ini merupakan hasil alih wahana (ekranisasi) dari novelet karya Dewi Lestari yang berjudul sama. Secara singkat, *Madre* mengisahkan seorang lelaki gimpal yang mendapatkan warisan berupa adonan biang yang berusia puluhan tahun dari seorang yang tidak dia kenal. Lelaki itu bernama Tansen, seorang pekerja serabutan yang tidak memiliki tujuan hidup. Kesehariannya hanya diisi dengan menulis di blog pribadinya dan berselancar. Dia merasa bingung ketika adonan biang misterius itu diwariskan kepadanya. Dia juga berulang menolak karena dia tidak tahu apa yang akan diperbuat dengan adonan biang itu.

Pak Hadi, ialah orang yang menjawab pertanyaan Tansen selama ini. Warisan berupa adonan biang roti tersebut bernama *madre*. Adonan biang milik toko roti bernama Tan de Bakker, milik Tan Sie Gie, kakek kandung Tansen. *madre* yang memiliki kekhasan tersendiri dibanding dengan roti-roti lain, menjadikannya melegenda pada tahun 60-an. Waktu itu, Tan Sie Gie merasa sudah tidak mampu menggaji para pegawainya dan akhirnya toko roti tersebut mangkrak selama sepuluh tahun. Di akhir hayatnya, Tan Sie Gie bermaksud untuk mewariskan adonan biangnya kepada keturunannya. Dia berpesan, tidak ada seorangpun yang bisa memiliki *madre*, kecuali oleh keturunannya.

Gastronomi berasal dari bahasa Yunan Kuno, yakni "*gastro*" (perut) dan "*nomia*" (aturan) (Endraswara, 2018). Dari kedua kata tersebut bisa diartikan bahwa gastronomi adalah sebuah aturan yang berkaitan dengan perut. Istilah ini memang kerap kali digunakan dalam bidang tata boga. Namun, semakin berkembangnya zaman, apresiasi makanan dan minuman juga dapat dilakukan dalam bidang sastra. Beberapa kali kuliner juga sering dijumpai di dalam karya sastra, baik cerita pendek, novelet, novel atau film. Hal tersebut menunjukkan bahwa manusia dan kuliner dalam sastra sangat berkaitan erat. Hubungan manusia dan kuliner dalam sastra inilah yang disebut dengan gastronomi sastra (Endraswara, 2018). Bisa diartikan bahwa sastra menjadi pengantar apresiasi kuliner yang nantinya akan menambah wawasan pembacanya.

Gastronomi memiliki tiga aliran, yakni aliran fungsionalisme, aliran *new historicism*, dan aliran pluralisme (Endraswara, 2018). Aliran fungsionalisme melihat kuliner memiliki fungsi

pada kehidupan manusia, mulai dari fungsi kebutuhan fisiologis, seni, dan menjadi identitas. Selanjutnya, aliran *new historicism* yang berusaha menghubungkan fiksi sastra dan aspek kebenaran sejarah. Terakhir, aliran pluralisme yang menekankan gastronomi sebagai pemer-satu keberagaman (Endraswara, 2018). Dalam pandangan ini, gastronomi mampu menjadi penghubung perbedaan makanan khas di setiap daerah.

Peneliti menemukan banyak sekali gastronomi yang tersampaikan pada film ini, mulai dari sejarah adonan biang, pemilihan bahan, proses pembuatan roti hingga cara menikmati *madre*. Alasan tersebut membuat film layak dikaji dengan kajian gastronomi sastra. Adapun penelitian terdahulu mengenai gastronomi adalah sebagai berikut. *Pertama*, penelitian oleh Bramantio (2013), *Sastra dan Kuliner: Evolusi Gastronomi ke Gastrosofi dalam Tiga Cerpen Indonesia* yang mengulas tiga karya sastra, yakni *Filosofi Kopi*, *Madre*, dan *Smokol*. Penelitian tersebut menghasilkan data bahwa kuliner bukan hanya sekedar pengisi perut, melainkan menjadi pendamping dalam sastra sehingga juga dapat menjadi subjek utama sastra dan menjadi identitas pada bangsa Indonesia. *Kedua*, penelitian oleh Artika (2017) yang berjudul *Novel Aruna dan Lidahnya Karya Laksmi Pamuntjak: Perspektif Gastrocriticism* yang mengulas segala hal tentang kuliner dalam novel *Aruna dan Lidahnya* mulai dari keunikan citarasa, tradisi menyajikan hingga cara menikmati kuliner nusantara melalui kehidupan sahabat karib pecinta kuliner. *Ketiga*, penelitian oleh Kiptiyah (2018) yang berjudul *Gastro Kritik: Kajian Sastra Berwawasan Kuliner sebagai Wahana Pengenalan dan Pelestarian Kuliner Nusantara* yang mengulas secara umum mengenai pandangan gastrokritik, fenomena sastra kuliner, dan fungsi gastronomi sastra.

Berdasarkan pemaparan diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya berupa kesamaan teori, yakni sebuah kajian sastra dalam pandangan gastronomi sastra. Sedangkan perbedaannya penelitian ini mengkaji gastronomi dalam *Madre* berdasarkan aliran fungsionalis. Maka dalam penelitian *Adonan Biang Tan de Bakker dalam Film Madre Karya Sutradara Beni Setiawan: Kajian Gastronomi*, peneliti menyajikan tiga masalah, yaitu (1) hubungan manusia dan makanan dalam film *Madre*, (2) nilai estetika roti dari adonan biang (*Madre*) milik Tan de Bakker dalam film *Madre*, dan (3) adonan biang *Madre* sebagai identitas suatu keluarga. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan hubungan manusia dengan makanan, nilai seni dalam makanan, dan makanan menjadi suatu identitas suatu kelompok.

2. Metode

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif deskriptif karena data disajikan dalam bentuk kata-kata dan memberi gambaran akan sesuatu. Data yang dihasilkan berdasarkan fakta tentang suatu variabel, gejala, atau keadaan. Bodgan dan Taylor dalam Moleong menuturkan hal yang sama, yakni penelitian kualitatif menciptakan data deskriptif berupa sajian tertulis atau tuturan dari sesuatu (Khairana, 2017). Data yang dihasilkan berdasarkan fakta tentang suatu variabel, gejala, atau keadaan yang sebenarnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian gastronomi, yakni sebuah kajian yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan makanan. Hal ini selaras dengan pernyataan Thompson yang menyatakan bahwa gastronomi adalah keterkaitan erat manusia dengan selera makan mereka (Endraswara, 2018). Hubungan itulah yang membuat manusia selalu memiliki memori tentang makanan dan tidak jarang pula menumpahkannya ke dalam karya sastra. Sastrawan sering menggunakan pengalamannya dalam mencicipi makanan dan pada

akhirnya dapat menciptakan kreativitasnya untuk mengabadikan gastronya ke dalam karya sastra (Endraswara, 2018). Oleh karena itu, dalam penelitian ini, kuliner yang berupa adonan biang dalam *Madre* menjadi objek yang akan dideskripsikan.

Data penelitian ini berupa dialog dan perilaku tokoh yang ada pada film *Madre* karya Beni Setiawan. Sedangkan sumber data penelitian ini berupa film *Madre* karya sutradara Beni Setiawan yang rilis pada tahun 2013. Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri, yakni sebagai penghimpun data dan pengulas film *Madre*. Peneliti juga berperan sebagai pengamat dan tidak turun tangan langsung ke lapangan.

Teknik pengumpulan data: (a) tahap pertama adalah tahap menonton dan menyimak film *Madre*. Tahap ini dilakukan berkali-kali agar peneliti memperoleh peristiwa penting yang terjadi pada adegan film. Setiawan dalam Rahmawati menjelaskan bahwa metode menyimak memiliki tujuan untuk mendapatkan fakta dan data (Hijriyah, 2016). Fakta dan data berupa seluruh adegan dan dialog tokoh dalam *Madre* yang mengandung peristiwa gastronomi (b) tahap kedua adalah transkripsi data. Teknik ini merupakan proses pengubahan data berupa lisan ke tulis. Pengubahan ini berupa dialog yang terdapat pada film *Madre*. (c) tahap ketiga dari penelitian ini adalah teknik catat. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan berupa mencatat data-data penting mengenai peristiwa gastronomi yang terdapat pada adegan film *Madre* dengan menggunakan tabel.

Selanjutnya, pada analisis data dilakukan pengidentifikasian data, pengklasifikasian data, dan interpretasi data dengan menghubungkan temuan data dengan teori, sehingga ditemukanlah data mengenai hubungan manusia dengan makanan, nilai estetika makanan, dan makanan menjadi sebuah identitas.

3. Hasil dan Pembahasan

Paparan hasil penelitian dan pembahasan *Adonan Biang Tan de Bakker dalam Film Madre Karya Sutradara Beni Setiawan: Kajian Gastronomi* adalah sebagai berikut:

3.1. Hubungan Manusia dengan Makanan dalam Film *Madre*

Deskripsi hubungan manusia dengan makanan dalam *Madre* dengan pengalaman gastronomi oleh manusia tidak akan pernah habis untuk dibahas. *Madre* menyajikan adegan-adegan yang sangat menonjolkan peran makanan dalam kehidupan tokoh. Berikut penjelasan hubungan manusia dengan makanan dalam film *Madre*:

Manusia dan Memori tentang Madre

Makanan merupakan kebutuhan pokok manusia yang berarti harus dipenuhi sebelum memenuhi kebutuhan yang lain. Ketika menikmati makanan, manusia bukan hanya menelan, Namun, juga melibatkan perasaan yang akhirnya menciptakan reaksi dan memori. Menurut Hirsch kepemilikan memori oleh individu itu sendiri dengan mengingat kembali memorinya dinamakan dengan *recalls* (Jati, 2020). Memori seorang tokoh tercipta kembali, ketika seorang tokoh merespon sesuatu yang berkaitan dengan ingatannya. Dalam film, tokoh Mei berkunjung ke Tan de Bakker dan memasuki dapur. Berikut gambar dan transkripsinya:



Gambar 1. Adegan yang menunjukkan Mei memasuki dapur Tan de Bakker

Mei : (melihat jajaran foto lama yang terpajang di dinding) “Aku dulu sering banget kesini.” (memasuki dapur dan perlahan menghirup aroma Madre) “Aroma roti yang baik itu kayak seperti suara air yang mengalir. Aku kenal banget sama bau khas ini. Jadi *inget* masa kecil.”

Kutipan di atas menunjukkan adanya kaitan memori manusia dengan makanan. Mei yang dulu gemar membeli roti di Tan de Bakker seolah mengulang kenangan ketika dia mencium aroma roti dari dapur. Sensasi kenangan yang tercipta tentunya tidak lepas dari kekhasan Madre yang berbeda dari roti-roti yang lain. Dengan hanya mencium aroma sebuah makanan, manusia dengan cepat mengingat memori yang telah dilaluinya (Kiptiyah, 2018). Selain memori oleh Mei, aroma roti tersebut juga mengembalikan memori seorang pemain musik jalanan. Saat itu Tansen dan Mei sedang berjalan-jalan dan kemudian dihentikan oleh pemusik jalanan tersebut. Berikut transkripnya:

Pemusik jalanan: (berhenti bermain biola) “Anak muda! Aku sudah mencium wangi roti. Aku berharap padamu Tuan Muda, Tan de Bakker hidup lagi. Aku doakan.”

Pemusik jalanan tersebut dulunya adalah pemusik tetap di Tan de Bakker. Dia sangat mengharapkan Tan de Bakker kembali hidup menjadi toko roti yang luar biasa seperti dahulu. Wangi khas yang dimiliki *madre* membuat pemusik rindu akan kejayaan Tan de Bakker yang dulunya selalu dia cium saat bekerja di sana. Mei, pelanggan, dan semua orang yang mengenal *madre* rindu akan Tan de Bakker yang berada pada puncak kejayaannya.

Mei juga bercerita kepada Tansen mengenai kematian bisnis roti milik eyangnya yang disebabkan oleh kecerobohnya. Kala itu, Mei yang masih kecil bermain sepeda di dapur, lalu tidak sengaja menabrak adonan biang milik eyangnya hingga pecah. Peristiwa itu membuat eyangya kehilangan adonan biang yang menjadi komponen vital dalam membuat roti. Lalu dia berterus terang membeli *madre* hanya untuk menebus kesalahannya pada masa lalu. Berikut gambar dan transkripnya:



Gambar 2. Adegan yang menunjukkan Mei bercerita kepada Tansen mengenai kecerobohnya pada masa lalu

Mei : “Habis itu Eyang berubah kayak orang patah hati. Dia pernah coba buat lagi, tapi buat dia nggak akan pernah sama. *Nyesel* aku udah *ngancurin* sejarah adonan biang Eyang. Maka dari situ aku mencari adonan biang pengganti agar Eyang tenang di akhirat.”

Dari kutipan di atas bisa disimpulkan bahwa memori mengenai makanan tidak hanya tentang rasa dan aroma, melainkan juga kenangan atau peristiwa besar yang berkaitan. Ketika memikirkan *madre*, dia selalu teringat dengan peristiwa besar yang menyayat hatinya, bahkan menjadi momok sepanjang hidupnya. Hirsch dalam teori *postmemory*-nya melalui Jati mengungkapkan bahwa luka selalu tertinggal walaupun waktu telah berlalu (Jati, 2020). Luka yang membekas pada hati Mei, menciptakan perasaan gelisah dan kegagalan yang tidak sesuai dengan ekspektasi. Akhirnya memunculkan rasa ketidakpuasan pada makanan, seperti rasa penyesalan Mei yang sudah menghancurkan adonan biang milik Eyangnya serta rasa kecewa ketika dia tidak bisa membeli *madre*.

Manusia dan Proses Pembuatan Roti dari Madre

Madre dianggap hidup sehingga mereka memperlakukan *madre* dengan manusiawi. Pada kenyataannya adonan biang *madre* hanyalah terigu, gula, dan air yang disimpan di dalam toples kaca. Savarin mengungkapkan bahwa manusia mampu untuk menciptakan makanan dengan cara mengolah bahan makanan yang semula bersifat eksotis, liar, dan tidak lazim dikonsumsi (Rahman, 2016). Mungkin kesannya tidak wajar menyimpan dan mengonsumsi makanan yang berusia puluhan tahun, tetapi itulah rahasia kenikmatan roti Tan de Bakker.



Gambar 3. Adegan menunjukkan Pak Hadi mengambil *Madre* yang disimpan di lemari pendingin selama bertahun-tahun

Pembuatan roti dari *madre* sudah lama tidak dilakukan oleh Pak Hadi dan pegawai yang lain. Karena sepeninggal Tan Sie Gie, lemari pendingin yang berisi *madre* di gembok dan kuncinya dibawa oleh pengacara Tan Sie Gie yang kemudian diberikannya kepada Tansen. Karena Tansen telah datang, maka Pak Hadi mengajaknya untuk membuat roti dan ini adalah pengalaman pertama Tansen membuat roti.

Peralatan memasak pun dipersiapkan, seperti loyang, baskom, timbangan, dan membersihkan meja yang berguna untuk menguleni adonan. Tidak lupa pula perlengkapan memasak seperti celemek dan *hat cook* (topi koki). Tidak ada *mixer* atau mesin dalam memproduksi roti karena Tan de Bakker mempertahankan cara konvensional tanpa melibatkan mesin dalam proses memasaknya. Berikut transkripnya:

Mei : “Artisan itu tentang pembuat roti profesional, *skill*-nya manual, *kek* kakek nenek kamu gitu. Nah makanya kamu bisa, soalnya kamu mewarisi darah keturunan artisan.”



Gambar 4. Adegan menunjukkan tidak adanya mesin pembuat roti

Dari kutipan dan gambar tersebut bisa disimpulkan bahwa Tan de Bakker merupakan jenis rumah produksi roti artisan. Artinya, dalam proses pembuatannya menggunakan keahlian tangan tanpa campur tangan mesin. Mulai dari menuangkan bahan hingga menguleni adonan masih sangat tradisional. Roti artisan bisa dibidang tidak memiliki jangka waktu lama karena hanya mengandalkan ragi sebagai pengawetnya.

Pemilihan bahan untuk pembuatan roti sangat diperhatikan karena kualitas bahan juga akan memengaruhi kualitas roti artisan yang dihasilkan. Ketika sedang berbelanja untuk kebutuhan dapur, Pak Hadi berpesan kepada Tansen agar memilih bahan yang berkualitas demi hasil yang totalitas. Berikut transkripnya:

“Memilih bahan terbaik, untuk roti yang terbaik.”

Tan de Bakker bukan sekadar menggabungkan beberapa komposisi atau bahan, melainkan juga tetap memperhatikan keamanan produk. Khusniyati menyatakan bahwa pemilihan dan pengukuran bahan juga berpengaruh terhadap komposisi makanan dan tidak berbahaya pada gizi seseorang (Sari, Anwar, & Sofyaningsih, 2019). Takaran setiap bahan juga ditimbang baik-baik oleh Pak Hadi. Dia selalu berhati-hati dalam mengambil *madre* dalam stoples. Sejak dahulu, *madre* dilakukan seperti itu karena sebuah adonan biang sangatlah susah dibuat dan membutuhkan waktu fermentasi yang cukup lama (Khairunnisa, 2020). Bahkan,

jika adonan biang terlalu lama dibiarkan terbuka di suhu ruang, adonan menjadi rusak dan memengaruhi penampilan kue. Setelah itu, adonan biang *madre* harus “diberi makan”, yakni dengan menambahkan 100 gr gula dan air matang.

Proses selanjutnya adalah menguleni adonan roti hingga kalis menggunakan tangan dan dilanjutkan dengan membanting, memeras, dan memijat adonan di atas meja. Adonan yang baik dan siap untuk dimasak adalah adonan yang tercampur rata. Dalam film *Madre* untuk mengetahui siap tidaknya sebuah adonan adalah dengan merentangkan sedikit adonan ke arah sumber cahaya. Jika adonan terlihat tidak merata atau justru sobek, tandanya adonan belum kalis dan harus diuleni lagi. Setelah dirasa kalis, adonan dibentuk bulat atau sesuai selera, lalu ditutup dengan kain. Tujuannya agar adonan biang bekerja dan membuat roti menjadi mengembang. Selang beberapa menit kemudian, adonan dibentuk sesuai dengan keinginan dan diletakkan di atas loyang.

Proses memasak roti terbagi menjadi tiga jenis, yaitu dikukus, digoreng, dan dipanggang (Sitepu, 2019). Karena termasuk artisan, Tan de Bakker menggunakan cara panggang dalam proses memasaknya. Proses pemanggangannya pun juga tergolong masih tradisional, yakni menggunakan oven perapian. Dengan cara tersebut, kematangan roti menjadi merata dan roti akan mekar sempurna. Namun, kekurangan dari oven perapian adalah roti akan lama matang. Jadi, bisa dibilang proses pembuatan roti Tan de Bakker memakan waktu yang lama. Menggunakan spatula besar, Tansen perlahan meletakkan loyang yang berisi adonan ke dalam perapian. Ketika sudah berhasil memasukkan semua adonan, Tansen yang iseng menutup oven perapian dengan tendangan, lalu ditegur oleh Pak Hadi. Terlihat kesal atas perlakuan Tansen terhadap makanan tersebut. Berikut transkripnya:

Pak Hadi : (melihat Tansen yang menendang pintu oven perapian) “Salah!
Jangan pakai kaki! Hargai ini *teh* makanan.”

Dari transkrip di atas bisa diketahui bahwa makanan harus dihargai karena susah payah dibuat oleh manusia dengan proses yang panjang pula. Tidak hanya makan saja yang memiliki etika (*table manners*), tetapi semua proses mulai dari pemilihan bahan dan proses memasak juga harus ada etika yang dipatuhi.

Karena proses memanggang roti dengan oven perapian membutuhkan waktu lama, Tansen dan Pak Hadi memutuskan untuk makan siang dan kemudian tertidur. Ketika roti sudah matang, dengan otomatis oven perapian akan menyalakan alarm. Tansen yang tidak familiar dengan bunyi itu, justru dia menganggap sebagai alarm kebakaran. Dengan sigap dia membangunkan Pak Hadi yang tertidur pulas. Pak Hadi heran dengan perilaku Tansen. Diambil oleh Tansen roti yang sudah matang menggunakan spatula besar. Roti itu mengeluarkan aroma dengan tampilan roti yang merekah. Pak Hadi mengatakan *madre* “berjodoh” dengan Tansen karena tidak semua orang bisa membuat roti dari *madre* pada satu kali percobaan dan Tansen berhak memilikinya.

3.2. Nilai Estetika Roti dari Adonan Biang (*madre*) Milik Tan de Bakker dalam film *Madre*

Deskripsi nilai estetika yang ada pada sebuah makanan, yaitu roti yang berasal dari *madre*. Estetika makanan terdiri atas citarasa, penyajian, dan tata cara mengkonsumsinya. Tidak sampai situ, asal-usul dan penamaan suatu makanan juga menjadi nilai estetika yang menjadikannya berbeda dengan makanan yang lain (Artika, 2017).

Asal-usul Madre oleh Tan de Bakker

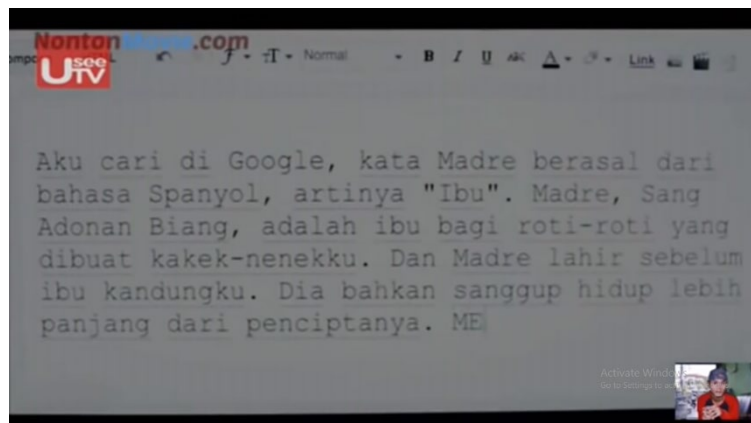
Makanan yang ada pastinya memiliki sejarah yang amat panjang. Keberdayaan pikiran manusia menciptakan makanan yang bervariasi. Dalam film *Madre*, Tan de Bakker diawali oleh pertemuan kedua insan, yakni kakek-nenek Tansen, yang bernama Tan Sie Gie dan Laksmi. Mereka dulunya seorang pegawai di toko roti milik Belanda. Cerita itu dinarasikan oleh Pak Hadi ketika Tansen melihat jajaran foto yang sudah terlihat buram karena termakan usia. Berikut transkripnya:

Pak Hadi : (menunjukkan foto keluarga Tansen) “Laksmi ketemu si Tan dulu di toko roti milik Belanda. Mereka sama sama kerja, terus mereka jatuh cinta.”

Dari kutipan dialog tersebut dapat disimpulkan bahwa mereka mengenal segala hal tentang roti ketika mereka bekerja dengan Bangsa Eropa, yakni Belanda. Dalam kenyataannya, roti memang diperkenalkan oleh Bangsa Eropa ke nusantara ketika mereka melakukan kolonisasi. Secara perlahan mereka memperkenalkan aneka tepung, mentega, minyak masak, dan berbagai bahan lainnya melalui iklan-iklan yang dipajang di surat kabar (Anggraeni, 2015). Bahkan, nama “Tan de Bakker” juga ada unsur Belanda. Kata “Tan” berasal dari nama “Tan Sie Gie”; kata “de” dari kata partikel bahasa Belanda yang berarti “si”, dan *Bakker* yang berarti “tukang roti”. Jika dijabarkan, “Tan de Bakker” memiliki arti “Tan Si Tukang Roti.”

Kisah cinta keduanya rupanya tak direstui karena mereka memiliki latar belakang budaya yang berbeda. Tan yang seorang keturunan Tionghoa dan Laksmi seorang keturunan India, memutuskan untuk pergi dari keluarga masing-masing dan menikah tanpa sepengetahuan siapapun. Setelah melahirkan Kartika (Ibu Tansen), Laksmi meninggal dan Tan Sie Gie hidup sengsara. Namun, saudara Tan Sie Gie tidak cukup hati melihatnya sehingga mereka bermaksud membantunya.

Berbekal keterampilannya bekerja di toko roti milik Belanda, Tan Sie Gie memulai usahanya dengan ditemani lima karyawannya. Untuk membuat ciri khas rotinya untuk menjadi beda dengan toko roti lain, Tan membuat adonan biang yang diletakkan di toples bening di dalam lemari pendingin. Adonan biang itu dinamakan “*Madre*”. *Madre* sendiri merupakan kata yang berasal dari Bahasa Spanyol yang berarti “Ibu”. Hal tersebut menunjukkan bahwa suatu budaya juga memengaruhi suatu penamaan suatu kuliner, Berikut gambar dan transkripnya:



Gambar 5. Adegan menunjukkan tampilan layar komputer mengenai sejarah *Madre*

(Terpampang pada layar komputer milik Tansen)

“Aku cari di Google, kata Madre berasal dari bahasa Spanyol, artinya ‘Ibu’.
Madre, adonan biang, adalah ibu bagi roti-roti yang dibuat kakek-nenek.

“*Madre* menjadi Ibu”, yang dimaksud adalah *madre* menjadi biang atau adonan pertama dan vital dalam pembuatan roti. Tujuannya untuk membuat roti terasa lembut dan mengembang sempurna. Artinya roti yang mengembang menjadi bukti bahwa proses yang ditempuh telah sesuai dan tepung yang digunakan merupakan tepung tinggi *gluten*, serta begitu juga sebaliknya (Kartiwan, Hidayah, & Badewi, 2008). Dengan inilah, Tan Sie Gie memiliki produk roti yang rasa, bau, dan teksturnya berbeda dengan roti-roti yang lain. Sehingga, Tan de Bakker menjadi berjaya dan membekas di benak masyarakat Bandung dari era 60-an.

Selama *madre* ada, Tan Sie Gie dan karyawannya memperlakukan *madre* sangat manusiawi. Tidak sembarangan orang lain bisa menyentuh *madre* walaupun ditawarkan dengan harga selangit. *madre* hanya untuk keturunan Tan Sie Gie. Bahkan ketika Tansen bermaksud menjual *madre* kepada Mei, maksud Tansen ditolak mentah-mentah oleh Pak Hadi. Berikut transkripnya:

Pak Hadi : “*madre* tidak diperjualbelikan! *madre* hanya berhak dimiliki oleh keturunan Tan!”

Pak Hadi sangat menyadari bahwa seorang Tan Sie Gie benar-benar ingin mempertahankan ciri khas Tan de Bakker. Mempunyai resep rahasia merupakan salah satu cara untuk mempertahankan dan menjaga eksistensi *madre* yang melegenda. Karena konsistensi rasa sangat penting untuk mempertahankan suatu usaha kuliner. Selain itu, makanan yang memiliki kekhasan tersendiri akan menciptakan kesan kepada orang dan seterusnya akan diingat.

Citarasa Roti Tan de Bakker yang Melegenda

Berbicara mengenai citarasa, pastinya tidak jauh dari indra pengecap, yaitu lidah. Namun, pada kenyataannya semua alat indra bekerja sama untuk menciptakan cita rasa pada sebuah makanan. Schiffman mengatakan bahwa kelima alat indra akan menciptakan citarasa yang terdiri atas bentuk, aroma, suhu, warna, penyajian, dan bunyi yang muncul saat makanan dikunyah (Irmayani, 2015).

Manusia pada umumnya menilai makanan dari tampilannya untuk pertama kali. Pada penglihatan, citarasa muncul saat makanan itu selesai dimasak dan disajikan. Tampilan makanan tersebut terdiri atas warna, bentuk, porsi, dan penyajian makanan (*plating*). Tampilan makanan yang menarik pastinya juga akan meningkatkan selera makan seseorang. Pusuma, Praptaningsih, dan Choiron (2018) menyatakan bahwa warna yang cantik menjadi acuan penikmat kuliner untuk menjadikan memberi nilai positif terhadap makanan. Hal ini sesuai dengan adegan ketika Pak Hadi dan Tansen ketika membuat roti di dapur Tan de Bakker. Keduanya membentuk adonan roti dengan rapi di atas loyang. *Baguette* yang dibentuk memanjang sempurna dan *Pain Complet* dibentuk bulat seperti rumah keong. Setelah roti matang dengan tampilan yang mekar mampu memanjakan mata dan menggugah selera. Tansen terlihat tidak sabar untuk menikmati roti buatannya. Dia benar-benar dimanipulasi oleh penampilan suatu makanan. Mata menjadi penilai pertama.

Seperti halnya mata, hidung juga berperan penting terhadap citarasa. Manusia bisa merasakan kelezatan makanan dengan dua kombinasi dominan, yaitu indra pengecap dan

pencium (Irmayani, 2015). Bau yang berasal dari makanan akan menentukan enak atau tidaknya makanan tersebut. Citarasa dengan indra penciuman terdapat pada film pada transkripsi sebagai berikut :

Mei : (melihat jajaran foto lama yang terpajang di dinding) “Aku dulu sering banget kesini.” (memasuki dapur dengan mengambil napas panjang)
“Aroma roti yang baik itu kayak seperti suara air yang mengalir. Aku kenal banget sama bau khas ini. Jadi *inget* masa kecil.”

Aroma roti *madre* yang masuk ke dalam indra penciuman Mei dapat menggugah selera makannya terhadap roti. Daya tarik kuat ala *madre* menjadi nilai *plus* terhadap citarasanya. Berulang kali Mei menghirup udara dapur yang dipenuhi oleh bau khas *madre*. Bukan hanya *madre* yang berbau khas, melainkan kematangan roti yang pas juga akan memengaruhi aroma rotinya. Jika tercium bau gosong atau masih mentah, maka selera makan manusia akan menurun. Hal ini disebabkan karena penilaian atas makanan oleh indra penciuman sudah buruk, kemudian manusia tidak selera untuk memakannya.

Roti yang mengembang dan terasa empuk saat dipegang menunjukkan kematangan yang sempurna. Perlakuan ini juga melibatkan indra peraba sebagai pelakunya. Selain itu, indra pengecap juga mampu membedakan tekstur yang dimiliki suatu makanan, misalnya empuk, renyah, halus, keras, kasar, dan lain sebagainya (Irmayani, 2015). Lidah juga sebagai pereaksi utama daripada suatu citarasa makanan. Reaksi indra pengecap sebagai perasa dan penentu tekstur makanan terdapat pada adegan ketika Mei menikmati roti buatan Tansen. Berikut gambar dan transkripsinya:



Gambar 6. Adegan menunjukkan Mei yang sedang menikmati citarasa *Madre*

Mei : (mencium aroma roti) “Ini yang kubilang wanginya khas. (mengunyah roti pelan). “Luar biasa. Rasanya.. teksturnya.. sempurna!”

Kutipan di atas menunjukkan bahwa indra pengecap manusia merupakan alat final dalam hal menikmati citarasa suatu makanan. Mei menilai bahwa roti Tan de Bakker memiliki rasa dan tekstur yang sempurna setelah dia mencoba memakannya. Dari adegan Mei mencicipi roti buatan Tansen, dapat diketahui bahwa citarasa makanan baru bisa dinilai ketika indra pengecap bekerja dan memberi reaksi. Citarasa *madre* yang membedakannya dengan roti lain menjadikan kekhasan tersendiri untuk Tan de Bakker. Tan Sie Gie menciptakan *madre* dengan

tujuan untuk menjaga konsistensi citarasa yang dihasilkan walaupun dimasak oleh tangan-tangan yang berbeda.

Tata Cara Menikmati Roti Tan de Bakker

Setiap kebiasaan memiliki aturan yang harus dilaksanakan oleh pelakunya. Kebiasaan makan juga memiliki aturan dan tata cara yang disebut dengan etiket makan atau *table manners*. Sebagai bangsa yang sukunya beragam, jelas, setiap suku di Indonesia memiliki etiket makan yang berbeda dengan suku yang lainnya. Oleh karena itu, manusia juga harus memiliki wawasan mengenai etiket makanan yang dimiliki oleh suku tersebut. Apalagi ketika jamuan resmi, para tamu undangan harus memiliki pengetahuan mengenai etiket makanan standar internasional, yaitu etiket makan bangsa-bangsa Eropa (Yulia, 2019). Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah etiket makan memang diperlukan.

Pada perjamuan resmi, roti menjadi hidangan pertama yang berada di meja dan menjadi makanan pengganjal perut sebelum makanan utama disajikan. Dalam *Madre*, film hanya menayangkan adegan cara menikmati roti tanpa adanya jamuan yang lain. Tata cara menikmati roti Tan de Bakker terdapat pada adegan ketika Tansen dan Pak Hadi selesai membuat roti. Dengan spatula kayu besar, Pak Hadi mengangkat roti yang telah masak, lalu meletakkannya di atas meja. Dia mempersilakan Tansen untuk mencicipi roti buatannya. Selagi hangat, roti harus segera dinikmati.

Ketika Tansen dengan cepat menyantap roti yang masih panas, dia merasa kesakitan pada lidahnya. Pak Hadi yang heran dengan kelakuan Tansen, menegur dengan logat Sundanya. Berikut gambar dan transkripnya:



Gambar 7. Adegan menunjukkan Tansen yang tidak mengerti tata cara makan *madre*

Pak Hadi : “Hai, *digares* gitu. Dicum dulu *atuh*. Dicum dulu aromanya, kenyalnya, teksturnya, itu yang membedakan *madre* dengan roti-roti yang lain.”

Kata *gares* merupakan kata yang berasal dari Bahasa Sunda yang berarti makan dan tergolong kata kasar. Dari adegan tersebut terlihat Pak Hadi sangat kesal kepada Tansen yang tidak mengetahui tata cara makan *madre* hingga Pak Hadi menaikkan nada bicarannya dan menggunakan kata kasar kepada Tansen. Bisa diartikan bahwa menyantap roti dari *madre* bukan hanya sekedar digigit, dikunyah, kemudian ditelan. Melainkan, harus memiliki tata cara khusus agar proses menikmati roti lebih berkesan. *Pertama*, roti yang masih hangat disobek

menggunakan tangan secara perlahan. Bukan hanya bertujuan untuk memotong roti, melainkan juga mempercepat penurunan suhu pada roti karena roti dari *madre* sangat cocok dimakan ketika hangat. *Kedua*, mencium aroma khas yang keluar dari roti. Menghirup aroma dari makanan, dapat meningkatkan selera makan pula. *Ketiga*, ketika roti telah masuk ke dalam mulut dan bertemu dengan indra pengecap, penikmat roti dari *madre* harus dengan perlahan merasakan kekenyalan dan tekstur lembutnya. Dengan cara seperti itu, Tansen bisa membedakan citarasa roti dari *madre* dengan roti yang lain.

Tata cara menikmati roti dari *madre* juga terdapat pada adegan ketika Mei memasuki dapur Tan de Bakker. Dengan penuh perasaan, Mei menikmati segala keunikan citarasa *madre*. Sebelum dia mencicipi roti, perlahan dia menghirup aroma *madre* yang memiliki wangi yang khas. Ketika dia merasakan pada gigitan pertama, kedua matanya tertutup seolah ingin lebih meresapi citarasa roti. Di sela-sela mengunyah, dia memuji kelezatan *madre* yang berbeda dari yang lain.

Dari adegan tersebut, menunjukkan bahwa Mei memahami etiket makan dibanding Tansen. Tata cara makan bukan hanya sekedar menelan makanan, melainkan juga dapat menunjukkan karakter seseorang dan tata krama yang dimilikinya (Mulyani, Amri, Nurhayati, & Sunarto, 2021). Penguasaan etiket makan juga berpengaruh besar terhadap kesuksesan karir seseorang. Karena dengan menguasai etiket makan, seseorang terlihat memiliki persona dan profesionalitas (Cahyani & Puspitasari, 2020). Mei dan Tansen memiliki status sosial yang berbeda. Status sosial dan kebiasaan seseorang dapat memengaruhi tata cara dia saat makan. Status sosial atau stratifikasi masyarakat timbul akibat adanya simbol-simbol pembeda dalam masyarakat, seperti jabatan, pendidikan, dan pekerjaan (Syah, 2015). Mei yang merupakan anak dari seorang pemilik perusahaan terkemuka berada pada status sosial tinggi, sedangkan Tansen, seorang pekerja serabutan yang tidak memikirkan masa depan berada pada status sosial rendah. Apalagi Mei sering pergi ke restoran dan menghadiri perjamuan makan resmi, maka tidak heran jika dia lebih mengenal tata cara makan atau *table manner*.

3.3. Adonan Biang *Madre* sebagai Identitas Suatu Keluarga

Deskripsi makanan bukan hanya pemenuhan kebutuhan primer saja, melainkan juga menjadi sebuah identitas suatu kelompok. Seperti yang sudah peneliti jabarkan di latar belakang, bahwa budaya bukan hanya mengenai sesuatu yang bisa ditonton, dipegang, dan dilihat, melainkan juga berupa pemanja lidah, seperti makanan dan minuman khas. Suatu kekhasan sudah selayaknya dipertahankan oleh para penerusnya agar tidak terlupakan.

Sebuah keluarga juga memiliki budaya yang berbeda dengan keluarga lain. Apalagi sebuah keluarga pebisnis, pastinya memiliki “kunci rahasia” yang hanya diketahui oleh keluarga itu sendiri. Seperti halnya Tan de Bakker, toko roti ini merupakan perusahaan milik keluarga yang awalnya dirintis oleh orang berdarah Tionghoa bernama Tan Si Gie. Toko roti ini memiliki “kunci rahasia”, yakni sebuah adonan biang yang diberi nama *madre*.

Tan Sie Gie yang ditinggal mati oleh istrinya dan merintis bisnis toko roti dari nol dengan bantuan saudaranya. Dia berusaha untuk membuat citarasa yang berbeda untuk roti buatannya. Ini merupakan salah satu strategi Tan Sie Gie untuk membuat rotinya makin dikenal masyarakat luas. Sejak dahulu, orang Tionghoa memang terkenal memiliki strategi yang berbeda agar usahanya berjalan sesuai dengan harapan (Putri & Kadarisman, 2019). Adonan biang inilah, yang menjadikan Tan de Bakker terkenal pada era 60-an karena memiliki

citarasa yang khas, berbeda dengan toko roti lainnya. Apalagi hanya Tan de Bakker Lah yang memiliki adonan biang yang disimpan selama bertahun-tahun.

Demi mempertahankan eksistensi citarasa rotinya, Tan Sie Gie berusaha untuk merawat *madre* seperti manusia. dia juga berpesan kepada Pak Hadi serta pegawainya yang lain untuk tetap menjaga *madre* hingga akhir hayatnya. Pesan itu disampaikan kepada Tansen pada pertemuan pertama mereka. Berikut gambar dan transkripnya:



Gambar 8. Adegan menunjukkan Pak Hadi sedang menceritakan Tan de Bakker kepada Tansen

Pak Hadi : “Si Tan cuman pesen, *madre* jangan sampe mati. Ya itu terus kami jaga. Gitu.”

Dari kutipan tersebut, menunjukkan bahwa Tan Sie Gie dengan gigih ingin mempertahankan identitas keluarganya melalui Tan de Bakker. Bahkan, Pak Hadi seorang pegawai yang bertahun-tahun menempati ruko Tan de Bakker, enggan menerima *madre*. Penolakan ini terdapat pada adegan ketika dia bercengkrama dengan pegawai yang lain di depan toko. Berikut transkripnya:

Pegawai 2 : “Kenapa, *to* nggak kita hidupin lagi *aja*?”
Pegawai 3 : “Setuju, Pak Hadi. Kan kita *teh* bisa iuran.”
Pak Hadi : “Hak kita apa sama *madre*? Apa cing? Sok?”
(Lalu terjadi perdebatan di antara pegawai Tan de Bakker yang rupanya tak mengerti apa yang dimaksud oleh Pak Hadi)
Pak Hadi : “Sudah, sudah. Intinya begini nih. Kita harus menghargai si Tan. *madre* itu harus jatuh ke tangan icuk-nya... atau kita biarkan mati merana?”

Dari kutipan di atas Pak Hadi menerangkan bahwa dia dan pegawai yang lain tidak berhak atas kepemilikan *madre*. Karena *madre* hanya berhak dimiliki oleh keturunan Tan Sie Gie, yakni Tansen. Bertahun-tahun dia mengemban amanat itu dari Tan Sie Gie. Dia benar-benar menghargai pesan mendiang Tan Sie Gie untuk mempertahankan tradisi perusahaan keluarganya dan mempertahankan eksistensi *madre* yang melegenda. Selain itu, pada budaya Tionghoa mereka menyerahkan bisnis kepada keturunannya guna melanjutkan bisnis yang sudah dirintis dan diminta belajar sesuai dengan bisnis yang digelutinya (Faushan & Anggadwita, 2018). Namun, hal itu terhalang oleh Tansen yang enggan melanjutkan Tan de Bakker. Hal ini menunjukkan bahwa matinya tradisi Tan de Bakker, bukan karena citarasanya

yang memudar, melainkan kurangnya pemahaman generasi selanjutnya akan tradisi keluarga (Bramantio, 2013). Maka, suatu identitas perlahan akan berubah atau bahkan menghilang, seperti kejayaan Tan de Bakker.

Ketenaran *madre* bukan hanya sebagai toko roti yang bertujuan memenuhi kebutuhan primer pembelinya atau pun sebagai alat komersial. Melainkan, Tan de Bakker sudah menjadi tradisi dan identitas suatu keluarga. Anggapan bahwa adonan biang yang bernama *madre* itu hidup dan bisa mati seperti makhluk hidup, mungkin terdengar sedikit aneh bagi orang lain. Namun, dengan cara inilah Tan de Bakker menyadari bahwa *madre* adalah sebuah tradisi keluarga yang harus dijaga.

4. Simpulan

Pada akhirnya *Madre* menjadi salah satu karya sastra yang memperkenalkan keunikan sebuah makanan melalui film. Makanan dan manusia memiliki keterikatan. Hal itu terjadi ketika manusia mengingat memori tentang makanan yang disantapnya yang terdiri atas memori kesenangan dan memori kesedihan. Hubungan selanjutnya ialah ketika manusia melakukan proses memasak kuliner, mulai dari pemilihan bahan hingga menyajikannya menjadi hidangan yang lezat. Makanan bukan hanya menjadi pemenuhan kebutuhan fisiologis, melainkan memiliki konsep estetika, yang terdiri atas asal-usulnya atau penamaan, citarasa, cara penyajian, dan cara menikmatinya. Pastinya setiap makanan memiliki perbedaan tersebut. Maka perbedaan itulah yang membuat makanan bernilai seni. Selain itu, makanan juga menjadi sebuah identitas suatu kelompok. Kekhasan yang diciptakan oleh manusia terhadap makanan, mampu membedakan mereka dengan kelompok lain. Oleh karena itu peneliti memberikan saran bagi beberapa pihak. *Pertama*, kepada guru Bahasa Indonesia, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk menggunakan film sebagai media belajar dalam pembelajaran sastra. Film mampu menjadi jembatan siswa dalam mengapresiasi sebuah karya sastra. *Kedua*, penulis sastra, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengangkat tema makanan sebagai karya sastra. Karena melalui sastra, kuliner juga dapat diperkenalkan secara luas. *Ketiga*, kepada peneliti selanjutnya, dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk meneliti karya sastra lain yang bertemakan kuliner. *Keempat*, kepada masyarakat, dengan adanya kajian gastronomi terhadap karya sastra, diharapkan dapat mempertahankan suatu tradisi kuliner yang terdapat di daerah tinggalnya.

Daftar Rujukan

- Anggraeni, P. (2015). Menu populer Hindia Belanda (1901-1942): Kajian pengaruh budaya Eropa terhadap kuliner Indonesia. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 9(1), 90–94. doi: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um020v9i12015p88-95>
- Artika, M. D. (2013). Novel Aruna dan lidahnya karya Laksmi Pamuntjak: Perspektif gastrocriticism. *BAPALA*, 4(1), 1–11. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/19112>
- Bramantio. (2017). Sastra dan kuliner: Evolusi gastronomi ke gastroskopi dalam tiga cerpen Indonesia. *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, 2(1), 22–45. Retrieved from <https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/jentera/article/view/391/194>
- Cahyani, N., & Puspitasari, R. (2020). Pendampingan penguasaan table manners untuk bisnis bagi karyawan BPR Mandiri. *Jurnal Abdimas Dedikasi Kesatuan*, 1(1), 67–76. doi: <https://doi.org/10.37641/jadkes.v1i1.338>
- Efendi, R., Hayati, Y., & Zulfadhli. (2017). Transformasi cerpen *Madre* karya Dewi Lestari ke Film *Madre* karya sutradara Beni Setiawan: Kajian ekranisasi. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia UNRI*, 5(1), 791–792. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/ibs/article/view/9877>
- Endraswara, S. (2018). *Metodologi penelitian: Gastronomi sastra*. Yogyakarta: Textium.

- Faushan, M. A., & Anggadwita, G. (2018). Analisis succession planning pada family business berbudaya Tionghoa di kota Bandung (Studi kasus pada Martabak San Fransisco, Saboga Food, Batagor Abuy, dan Mie Lezat). *E-Proceedings of Management*, 5(1), 181–188. Retrieved from <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/6338>
- Hijriyah, U. (2016). *Menyimak: Strategi dan implikasinya dalam kemahiran berbahasa*. Lampung: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IAIN Raden Intan Lampung. Retrieved from http://repository.radenintan.ac.id/219/11/Strategi_Menyimak_Umi_Hijriyah.pdf
- Irmayani, R. (2015). *Cita rasa* (Undergraduate paper). Retrieved from <https://www.scribd.com/document/257021016/CITA-RASA>
- Jati, G. P. (2020). Transmisi memori dan wacana rekonsiliasi dalam cerpen “Perempuan Siting di Dapur” karya Ugoran Prasad: Kajian postmemory. *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, 9(1), 28–42. doi: <https://doi.org/10.26499/jentera.v9i1.2265>
- Kartiwan, Hidayah, Z., & Badewi, B. (2008). Metoda pembuatan adonan untuk meningkatkan mutu roti manis berbasis tepung komposit yang difortifikasi rumput laut. *Partner*, 15(1), 1–9. Retrieved from <https://jurnal.politanikoe.ac.id/index.php/jp/article/view/109>
- Khairana, A. A. (2017). Tindak tutur ilokusi dalam dialog film “Aku, Kau, Dan Kua” karya Monty Tiwa. *E-Journal UNZIP*, 1–14. Retrieved from <http://eprints.undip.ac.id/58609/>
- Khairunnisa, S. N. (2020, October 3). Apa itu sourdough? roti dari adonan biang ragi alami yang kian populer. *KOMPAS.com*. Retrieved from <https://www.kompas.com/food/read/2020/10/03/132220575/apa-itu-sourdough-roti-dari-adonan-biang-ragi-alami-yang-kian-populer?page=all>
- Kiptiyah, B. M. (2018). Gastro kritik: Kajian sastra berwawasan kuliner sebagai wahana pengenalan dan pelestarian kuliner nusantara. *Kongres Bahasa Indonesia*, 1–15. Retrieved from <http://repositori.kemdikbud.go.id/10024/>
- Mulyani, S., Amri, S., Nurhayati, N., & Sunarto, S. (2021). Pelatihan table manner kelurahan Dwikora kecamatan Medan Helvetia. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 72–78. doi: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v2i1.662>
- Pratista, H. (2008). *Memahami film*. Yogyakarta: Homerian.
- Pusuma, D. A., Praptiningsih, Y., & Choiron, M. (2018). Karakteristik roti tawar kaya serat yang disubstitusi menggunakan tepung ampas kelapa. *Jurnal Agroteknologi*, 12(01), 29–42. doi: <https://doi.org/10.19184/j-agt.v12i1.7886>
- Putri, S. H., & Kadarisman, Y. (2019). Etos kerja pedagang etnis tionghoa dan keberhasilannya dalam berdagang di kelurahan Sago kecamatan Senapelan kota Pekanbaru. *JOM FISIP*, 6(1), 1–15. Retrieved from <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/23673>
- Rahman, F. (2016). Estetika kuliner: Filosofi, sejarah, & gastronomi. *ECF: Extension Course Filsafat*, 1. doi: <https://doi.org/https://doi.org/10.26593/ecf.v0i1.2292.%25p>
- Sari, D. P., Anwar, I. Z., & Sofyaningsih, M. (2019). Perbedaan persepsi citarasa, asupan energi dan zat gizi makro sebelum dan sesudah modifikasi lauk nabati di Panti Asuhan Al-Ikhwaniyah Tangerang Selatan. *ARGIPA: Arsip Gizi dan Pangan*, 4(1), 37–44. doi: <https://doi.org/10.22236/argipa.v4i1.3286>
- Sitepu, K. M. (2019). Penentuan konsentrasi ragi pada pembuatan roti. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Agrokomples*, 2(1), 71–77. Retrieved from <https://journal.unhas.ac.id/index.php/jppa/article/view/6530>
- Syah, R. H. (2015). Stratifikasi sosial dan kesadaran kelas. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-I*, 2(1). doi: <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v2i1.2239>
- Yulia, C. (2019). *Modul table manners* (Course module, Universitas Pendidikan Indonesia, Jakarta). Retrieved from http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR_PEND_KESEJAHTERAAN_KELUARGA/198007012005012-CICA_YULIA/MODUL_TABLE_MANNERS.pdf



***Landhung* Dance as an Introduction to Local Art of Situbondo for SMPN 1 Mlandingan**

Tari *Landhung* sebagai Pengenalan Kesenian Daerah Situbondo untuk SMPN 1 Mlandingan

TC. Gerhani Purnama Putri Salyono Songke, Ninik Harini, Yurina Gusanti*

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

*Penulis Korespondensi, Surel: yurina.gusanti.fs@um.ac.id

Paper received: 23-2-2022; revised: 8-4-2022; accepted: 25-4-2022

Abstract

The regional art that has become the icon of Situbondo district is the Landhung Dance. This dance is a depiction of regional identity as outlined in a dance. Each part of the Landhung Dance has a purpose that must be conveyed in detail to the wider community, especially students. This is very necessary because of the weak socialization of regional arts which results in a lack of appreciation for the iconic Situbondo dance and the large number of students who are not familiar with the dance, including students at SMPN 1 Mlandingan. So, this research was made with the intention of 1) describing the background of the creation Landhung Dance and 2) describing the Landhung Dance material that can be used as teaching material for the introduction of Situbondo regional arts for SMPN 1 Mlandingan. The writing method used is a qualitative approach with descriptive writing. This research data was obtained through direct observations, interviews, and documentation with five sources. The results of this study include: 1) describe the background of the creation of Landhung Dance and 2) describe the movement structure and elements of Landhung Dance that can be used as an introduction to the arts of Situbondo area for SMPN 1 Mlandingan.

Keywords: Landhung dance, introduction, regional arts, Situbondo

Abstrak

Kesenian daerah yang menjadi ikon kabupaten Situbondo adalah Tari *Landhung*. Tari ini merupakan penggambaran identitas daerah yang dituangkan dalam sebuah tarian. Setiap bagian Tari *Landhung* memiliki maksud yang harus disampaikan secara rinci kepada masyarakat luas terutama peserta didik. Hal ini sangat diperlukan karena lemahnya sosialisasi mengenai kesenian daerah yang mengakibatkan kurangnya apresiasi terhadap tari ikon Situbondo dan banyaknya peserta didik yang tidak mengenal tari tersebut, termasuk peserta didik di SMPN 1 Mlandingan. Maka, penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk 1) mendeskripsikan latar belakang diciptakannya Tari *Landhung* dan 2) mendeskripsikan struktur gerak dan unsur Tari *Landhung* yang dapat digunakan sebagai pengenalan kesenian daerah Situbondo untuk SMPN 1 Mlandingan. Metode penulisan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan penulisan secara deskriptif. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi secara langsung bersama lima narasumber. Hasil penelitian ini antara lain: 1) deskripsi latar belakang diciptakannya Tari *Landhung* dan 2) deskripsi struktur gerak dan unsur Tari *Landhung* yang dapat digunakan sebagai pengenalan kesenian daerah Situbondo untuk SMPN 1 Mlandingan.

Kata Kunci: Tari *Landhung*, pengenalan, kesenian daerah, Situbondo

1. Pendahuluan

Kesenian daerah diciptakan sebagai sarana pengenalan identitas suatu wilayah dengan maksud untuk meningkatkan nilai pariwisata dan kebudayaan setempat. Kesenian diciptakan dari beberapa kebudayaan khas daerah yang menggambarkan suatu kegiatan atau objek masyarakat sekitar yang nantinya dapat dikenal oleh masyarakat luas dan dapat dijadikan sebagai identitas suatu bangsa. Hal ini tertera dalam UU RI Nomor 5 Tahun 2017 B tentang

pemajuan kebudayaan bahwa keberagaman kebudayaan daerah merupakan kekayaan dan identitas bangsa yang sangat diperlukan untuk memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah dinamika perkembangan dunia. Menurut Wulansari, Wirawan, & Asmariati (2019) kesenian daerah merupakan bentuk jamak kesenian yang dapat dikembangkan oleh setiap daerah.

Kesenian daerah dapat berkembang dengan tingginya apresiasi masyarakat luas akan pemajuan kesenian maupun kebudayaan daerah (Irhandyaningsih, 2018). Menurut peraturan PERBUB Situbondo Nomor 39 Tahun 2016 Pasal 1 no. 12 tentang kedudukan, susunan organisasi, uraian tugas dan fungsi, serta tatanan kerja dinas pendidikan dan kebudayaan kabupaten Situbondo bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Peraturan ini secara langsung memerintahkan pendidikan Indonesia untuk mengenalkan dan menerapkan kesenian daerah di dunia pendidikan sebagai wujud pencegahan pengaruh penguasaan kesenian modern pada masyarakat.

Penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa kesenian daerah dapat dikenalkan kepada para peserta didik di sekolah. Seperti dalam penelitian berjudul “Tari *Sodoran* pada Upacara *Karo* Sebagai Materi Apresiasi Daerah Setempat bagi Siswa SMP PGRI di Desa Ngadisari Kabupaten Probolinggo”, Agustin (2012) menjelaskan mengenai beberapa bentuk pertunjukan Tari *Sodoran* dengan maksud untuk meningkatkan nilai apresiasi peserta didik terhadap kesenian daerah setempat. Selain itu, terdapat penelitian terdahulu yang berjudul “Pembelajaran Tari *Thengul* di SMPN 1 Sukosewu Bojonegoro sebagai Pengenalan Kesenian Daerah” oleh Kurniasari (2016) dimana ia menjelaskan Tari *Thengul* secara lengkap yang ditujukan agar dapat melestarikan Tari *Thengul* sebagai kesenian daerah setempat. Kesinambungan penelitian terdahulu dengan penelitian Tari *Landhung* adalah dapat digunakan sebagai panduan dan referensi tentang pengenalan kesenian daerah melalui tari yang dapat dikenalkan kepada para peserta didik di sekolah dengan tujuan meningkatkan nilai apresiasi Tari *Landhung* sejak dini.

Penelitian terdahulu digunakan Dewan Kesenian Situbondo (DKS) untuk referensi para seniman dalam mengenalkan Tari *Landhung* pada sekolah-sekolah di kabupaten Situbondo. Tari *Landhung* diciptakan sebagai ikon kabupaten Situbondo dengan tujuan untuk memperkenalkan kesenian dan kebudayaan Situbondo pada masyarakat luas. Tari ini diciptakan atas perintah Bupati Kabupaten Situbondo bernama H. Dadang Wigiarto, S.H dengan memerintahkan para seniman-seniman pertunjukan di Situbondo untuk bersatu dan menciptakan Tari *Landhung*. Berdasarkan wawancara dengan (Roby, 13 Februari 2021) anggota tim pencipta Tari *Landhung*, Tari *Landhung* diciptakan sebagai bentuk dukungan positif pada tahun kunjungan wisata kabupaten Situbondo tahun 2019. Tari ini dapat dikatakan sebagai tari sambutan dengan tujuan mengenalkan Situbondo pada masyarakat luas melalui gerak tari, iringan tari, dan tata busana tari.

Pengenalan Tari *Landhung* di kabupaten Situbondo secara langsung diperintahkan oleh bupati setempat kepada seluruh sekolah dari tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas untuk memberikan pembelajaran kesenian daerah berbasis tari Ikon Situbondo (Roby (wawancara, 13 Februari 2021)). Hal ini dilaksanakan untuk meningkatkan apresiasi kesenian daerah masyarakat luas menggunakan pengenalan Tari *Landhung* di sekolah. Tari *Landhung*

diajarkan oleh guru ahli yang telah dilatih oleh tim pencipta Tari *Landhung* dengan pembagian sosialisasi menjadi tiga daerah, yaitu pusat, barat, dan timur kabupaten Situbondo. Akan tetapi, adanya sosialisasi ini tidak membuat seluruh sekolah dapat mengenalkan Tari *Landhung* dengan baik. Hal tersebut dapat disebabkan oleh kurang maksimalnya sosialisasi dan kurangnya referensi pengenalan Tari *Landhung* pada sekolah.

Kurangnya referensi Tari *Landhung* untuk sekolah membuat para peserta didik kurang berminat belajar Tari *Landhung*. Sekolah yang mengalami kesulitan dalam mengenalkan Tari *Landhung* pada peserta didik adalah SMPN 1 Mlandingan. Berdasarkan wawancara dengan Fitri (13 Oktober 2021) guru seni budaya SMPN 1 Mlandingan menyatakan bahwa:

sekolah ini sangat kekurangan sosialisasi mengenai Tari *Landhung* yang mengakibatkan para peserta didiknya enggan untuk belajar tentang tari ikon Situbondo tersebut. Selain itu, sekolah ini tidak memiliki guru seni budaya yang ahli dibidangnya. Sehingga para siswa hanya diajarkan oleh guru mata pelajaran lain yang ditugaskan oleh kepala sekolah untuk memberi materi seni budaya.

Maka dari itu karena belum tersedianya materi pengenalan Tari *Landhung* secara tertulis maupun tidak tertulis, guru sangat kesulitan untuk memberi materi dan mempraktekkannya kepada para peserta didik.

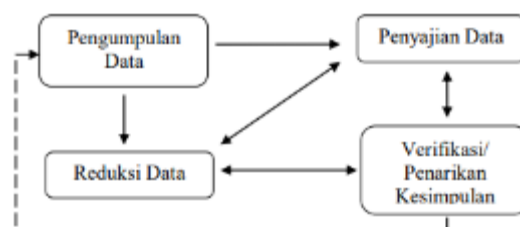
Permasalahan di atas menjadi acuan peneliti untuk membuat suatu penelitian mengenai pemanfaatan suatu tari sebagai pengenalan kesenian daerah tertentu. Selain itu, penelitian mengenai Tari *Landhung* belum pernah diteliti sebelumnya, sehingga data tertulis Tari *Landhung* belum tersedia secara *offline* maupun *online*. Peneliti membuat penelitian yang berjudul “Tari *Landhung* Sebagai Pengenalan Kesenian Daerah Situbondo untuk SMPN 1 Mlandingan” dengan tujuan untuk mendeskripsikan latar belakang diciptakannya Tari *Landhung* dan mendeskripsikan struktur gerak dan unsur Tari *Landhung* yang dapat digunakan sebagai pengenalan kesenian daerah Situbondo untuk SMPN 1 Mlandingan. Secara teoritis penelitian ini dapat digunakan sebagai data tertulis tari ikon, wujud pelestarian kesenian daerah Situbondo, dan menjadi materi guru dalam mengenalkan Tari *Landhung* kepada para peserta didiknya. Secara praktis penelitian ini berfungsi sebagai data acuan penelitian selanjutnya bagi mahasiswa Seni dan Desain Universitas Negeri Malang. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat diapresiasi kepada perpustakaan kabupaten Situbondo untuk memperkaya referensi bacaan kesenian daerah setempat.

2. Metode

Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan termasuk dalam jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan pada 21-28 September 2021 di rumah para seniman tim pencipta Tari *Landhung* dengan narasumber kunci sebanyak 5 (lima) orang, yaitu: Roby Ryan Yasha, Wiwik Hendriyati, Edy Supriyono, Tri Wahyu Martiningsih, dan Sugiantoro. Data penelitian yang digunakan berupa visual dan deskripsi tentang latar belakang diciptakannya Tari *Landhung*, ragam gerak, motif gerak, tata rias, dan tata busana Tari *Landhung* yang nantinya dapat dituangkan sebagai pengenalan kesenian daerah Situbondo.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan sistem observasi/pengamatan dengan tujuan untuk mendapatkan data konkrit penelitian secara visual maupun deskripsi. Data visual penelitian ini didapatkan dengan mengamati struktur gerak Tari *Landhung* yang terdiri dari berbagai ragam gerak dan motif gerak yang menggambarkan ciri kabupaten Situbondo, selain

itu peneliti juga mengamati tata busana dan tata rias. Sedangkan data deskripsi penelitian ini diperoleh melalui proses wawancara secara semi terstruktur dengan para seniman tim pencipta Tari *Landhung* sebagai informan kunci yang memberi informasi tentang latar belakang yang menjadi acuan penciptaan Tari *Landhung*, makna setiap ragam gerak dan motif gerak, makna setiap bagian kostum, makna tata rias penari, dan ekspresi penari pada saat menarikan Tari *Landhung*. Penelitian dengan judul Tari *Landhung* Sebagai Pengenalan Kesenian Daerah Situbondo untuk SMPN 1 Mlandingan ini menggunakan analisis data interaktif Miles dan Huberman (1992), yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Suharsaputra, 2012).



Gambar 1. Analisis Data Penelitian Kualitatif Model Interaktif

(Sumber: Suharsaputra, 2012: 218)

Analisis data

Pengumpulan data dilaksanakan secara langsung oleh peneliti di lapangan dengan melakukan wawancara dan observasi. Pengumpulan data dilakukan di beberapa lokasi sesuai kebutuhan pengambilan sampel data. Objek penelitian yang diteliti berupa latar belakang diciptakannya Tari *Landhung*, struktur gerak, unsur utama Tari *Landhung*, dan unsur pendukung Tari *Landhung*, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan mereduksi data atau mengolah data dengan didukung oleh dokumentasi penelitian. Setelah itu, peneliti bertugas menarik kesimpulan untuk mendapatkan data yang valid.

Cara yang dilakukan oleh peneliti dalam memvalidasi data adalah dengan menggunakan 2 (dua) triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi metode/teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan beberapa data pada 5 (lima) narasumber yang kemudian dibandingkan dan ditentukan kesimpulan dalam data yang disampaikan oleh narasumber. Sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan paparan data yang disampaikan narasumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Jika semua data yang telah di triangulasi mendapatkan kesimpulan yang sama, maka data yang diperoleh merupakan data valid.

3. Hasil dan Pembahasan

Paparan data yang disampaikan dalam hasil penelitian ini secara natural diperoleh peneliti dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di lokasi penelitian. Penelitian dilaksanakan di kabupaten Situbondo, Jawa timur. Hasil penelitian menjabarkan tentang temuan peneliti pada latar belakang diciptakannya Tari *Landhung*, struktur gerak Tari *Landhung*, unsur utama dan unsur pendukung Tari *Landhung*.

3.1. Latar Belakang Penciptaan

Berawal dari perintah Bupati Situbondo yang ingin memajukan kesenian daerah setempat dengan memerintahkan Dewan Kesenian Situbondo (DKS) untuk mengumpulkan seluruh

seniman ahli. Dipaparkan dalam wawancara bersama Edy Supriyono (24 September 2021 pukul 13.00) selaku ketua DKS yang menyatakan bahwa:

Bupati Situbondo memerintahkan Dewan Kesenian Situbondo (DKS) untuk menggali tari tradisi di daerah setempat. Akan tetapi, setelah ditelusuri belum ada tari yang cocok untuk dijadikan sebagai tari tradisi Situbondo. Sehingga DKS dan bupati berkenan untuk menciptakan tarian yang bertujuan untuk dijadikan Ikon Situbondo. Hal ini dikarenakan bupati bersuara bahwa belum ada kesenian yang menjadi identitas Situbondo.

Kurangnya tari tradisi Situbondo yang dapat digunakan sebagai identitas daerah membuat Dewan Kesenian Daerah (DKS) mengambil keputusan untuk menciptakan Tari *Landhung* dengan merangkul para seniman Situbondo. Tari *Landhung* diciptakan dengan menceritakan seluruh ciri daerah yang dapat digunakan sebagai gambaran identitas Situbondo. Berdasarkan wawancara bersama Sugiantoro (28 September 2021 pukul 13.00) selaku koordinator koreografer Tari *Landhung* menyatakan bahwa:

Latar belakang penciptaan Tari *Landhung* adalah keinginan Bupati Situbondo untuk membuat kesenian tari yang nantinya bisa digunakan sebagai identitas daerah Situbondo. *Landhung* memiliki arti memanjang yang menggambarkan panjangnya garis pantai Situbondo yaitu 150km. Selain itu juga menggambarkan mata pencaharian masyarakat Situbondo sebagai nelayan, masyarakat agraris (petani), dan masyarakat *pandhalungan* antara suku Jawa dan Madhura... Tingkatan Tari *Landhung* ada 3 (tiga) yaitu *Landhung cengker* (untuk siswa Sekolah Dasar), *Landhung anom* (untuk Sekolah Menengah Pertama), dan Tari *Landhung* yang digunakan untuk Sekolah Menengah Atas/umum yaitu *Landhung* ikon yang telah diuji dan direvisi oleh Didi Nini Thowok.

Paparan data di atas diuraikan dalam hasil penelitian bahwa Tari *Landhung* merupakan tari ikon yang diciptakan oleh para seniman kabupaten Situbondo yang dinaungi oleh Dewan Kesenian Situbondo (DKS) dengan tujuan mengangkat kesenian daerah setempat dan membuat identitas kesenian daerah Situbondo. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa penciptaan Tari *Landhung* secara langsung diperintahkan oleh Bupati Dadang Wigiarto dan diuji oleh Didi Nini Thowok dalam konsep gerak tari, iringan tari, hingga estetika pertunjukannya. Tari ini dibuat dari beberapa kesenian yang ada diberbagai daerah Situbondo. Tari *Landhung* mengangkat kesenian tradisi, *hadrah*, *patrol*, silat, dan kesenian lainnya yang dituangkan dalam gerak dan iringan tari.

Tari *Landhung* merupakan kesenian tari yang diciptakan dengan menceritakan letak geografis, kebiasaan masyarakat, corak budaya, hingga karakter sosial dengan fokus filosofi kekayaan alam kabupaten Situbondo (Yoandinas, Martiningsih, Hidayatullah, Farhan, & Imron, 2020). Tari *Landhung* memiliki makna dalam judulnya yaitu *lajher pandhalungan* (layar perahu dan asimilasi budaya Situbondo). Layar dalam tari ini juga memiliki makna penggerak arah tujuan kabupaten Situbondo. sedangkan *pandhalungan* memiliki makna pencampuran corak budaya yang ada dalam daerah tersebut. Menurut Yoandinas et al. (2020) *lajher pandhalungan* merupakan kesatuan harapan masyarakat Situbondo yang bertumpu pada arah pembangunan kabupaten dengan berlandaskan pada pluralitas budaya. Selain itu, *Landhung* sendiri memiliki arti *malanjheng* (memanjang) sesuai pesan yang disampaikan dalam Tari *Landhung*.

Cerita yang diadopsi dalam Tari *Landhung* terfokus pada semua hal yang khas dengan kabupaten Situbondo. Situbondo terkenal akan masyarakat dengan mata pencaharian sebagai

nelayan yang disebabkan oleh letak tipografi kabupaten Situbondo dengan garis pantai terpanjang di Jawa timur. Corak masyarakat *pandhalungan* juga merupakan identitas masyarakat Kabupaten Situbondo yang didominasi oleh percampuran antara budaya Suku Jawa dan Madura. Seluruh keunggulan yang dimiliki kabupaten Situbondo disatukan dalam tari ikon Situbondo sebagai identitas kesenian daerah.

3.2. Struktur Gerak

Struktur gerak dalam Tari *Landhung* dibagi dalam tiga bagian, yaitu: unsur gerak, motif gerak, dan ragam gerak. Setiap gerak yang disajikan dalam Tari *Landhung* menggambarkan seluruh identitas dan keindahan kabupaten Situbondo. Menurut Kristina (2015) Struktur gerak dikelompokkan dari bagian rendah hingga tertinggi. Dimulai unsur, motif, dan ragam gerak dari bagian gerak terkecil hingga kelompok gerak yang kompleks.

Unsur Gerak

Unsur gerak kepala pada Tari *Landhung* terdiri dari lima gerak dasar yang biasa digunakan dalam tarian Jawa dengan bahasa disesuaikan oleh bahasa daerah Situbondo. Wiwik Hendriyati (wawancara, 22 September 2021 pukul 13.00) menyampaikan bahwa unsur gerak kepala dalam Tari *Landhung* ada 5, namanya itu *ceklek'an kangan kaccer* (patah kanan kiri), *tolehan kangan kaccer* (toleh kanan kiri), *adhanga* (melihat ke atas), *aonggu'* (melihat ke bawah), dan *dheleg* (*dagu ke arah kanan kiri*)".

Unsur gerak tangan Tari *Landhung* merupakan unsur yang sangat mendominasi dalam penggambaran setiap makna dalam Tari *Landhung*. Gerak tangan yang sangat berkesan bagi para seniman adalah gerak *lajher* dan *Ngibe jhering*, karena masyarakat Situbondo yang didominasi oleh nelayan. Hasil wawancara bersama Tri Wahyu (26 September 2021 pukul 13.00) menyampaikan:

Gerak tangannya ada 20 (dua puluh), nama geraknya itu ada *negghuk parko'*, *nyandhi pengghir*, *lajher*, *nyandhi adheg*, *nattang*, *nattang kangan kaccer*, *usap kangan kaccer*, *nyunjhung lajher*, *nampa kangan kaccer*, *asilat*, *nattang saparo*, *usap Tengah*, *dayung*, *loros*, *usap mua*, *ukel Landhung*, *atompang*, *bheuen*, *atompangan*, dan *ngibe jhering*.

Gerak tangannya ada 20 (dua puluh), nama geraknya itu ada memegang *parko'*, *nyandhi samping*, *layar*, *nyandhi depan*, merentang, rentang kanan kiri, usap kanan kiri, menjunjung layar, menopang kanan kiri, bela diri, rentang sebagian, *usap Tengah*, *dayung*, lurus, usap wajah, *ukel Landhung*, menopang, gerak bahu, topang tangan, dan membawa jaring.

Setiap gerak tangan Tari *Landhung* menggambarkan banyak makna utama dalam cerita yang ingin disampaikan dalam Tari *Landhung*. Unsur gerak badan Tari *Landhung* yang disampaikan oleh sugiantoro dalam wawancara (28 September 2021 pukul 13.00) gerak badannya ada 4 (empat) saja, gerakannya hanya gerak dasar yang biasa digunakan dalam tari Jawa. Ada *mendhak* (posisi berdiri dengan lutut yang ditekek), *mayuk* (condong ke depan), *mapan* (tegak), dan *hoyog kangan kaccer* (condong kanan kiri). Gerak badan ini digunakan agar teknik dan keindahan tari dapat terlihat dan dirasakan oleh penonton.

Unsur gerak kaki Tari *Landhung* menjadi gambaran bahwa Tari *Landhung* menggambarkan seorang wanita pesisir yang Tangguh. Gerak kaki tersebut terdiri dari gerak kaki *lake'* dan

bini' (laki-laki dan perempuan). Menurut Wiwik Hendriyati (wawancara, 22 September 2021 pukul 13.00)

Gerak kaki dalam tari ini terdiri dari sebelas macam, ada: *step, tanjak bini', tanjak lake', gejug, netteng, sejajar, jhunjung, jengkeng, aerset, nyempat, dan langkah adheg budhi*. Geraknya dapat menggambarkan perempuan pesisir kerana gerak kaki yang digunakan terdiri dari gerak gagah dan gerak *feminine*. Semua dicampur menjadi satu untuk menggambarkan masyarakat Situbondo.

Gerak kaki dalam tari ini terdiri dari sebelas macam, ada: *step, tanjak perempuan, tanjak laki-laki, titik pada gerak kaki, jinjit, sejajar, junjung, Duduk dengan ditopang dua telapak kaki, kaki bergeser, titik pada gerak kaki yang menggunakan tumit, dan langkah dapan belakang*. Geraknya dapat menggambarkan perempuan pesisir kerana gerak kaki yang digunakan terdiri dari gerak gagah dan gerak *feminine*. Semua dicampur menjadi satu untuk menggambarkan masyarakat Situbondo.

Paparan data diatas diuraikan dalam hasil penelitian bahwa unsur gerak dalam Tari *Landhung* terdiri dari unsur gerak kepala, tangan, badan, dan kepala. Unsur gerak merupakan unsur terkecil tari yang tidak dapat berdiri sendiri dan makna tari belum bisa tersampaikan dikarenakan pada tahap ini tidak dapat membentuk suku bahasa tari. Menurut Yasinta (2016) unsur gerak adalah gerak anggota badan yang tidak memiliki arti dan merupakan bagian terkecil dari gerak tari. Dalam tahap ini ditemukan bahwa unsur gerak Tari *Landhung* didominasi oleh gerak tangan, hal ini dikarenakan pada unsur gerak tangan lebih menegaskan makna yang ingin disampaikan.

Unsur gerak Tari *Landhung* terdiri dari gerak alusan dan gerak gagahan. Hal ini dilakukan dengan maksud menggambarkan wanita pesisir yang tangguh. Dibuktikan dengan adanya *tanja' bini'* (tanjak perempuan) dan *tanjak lake'* (tanjak laki-laki). Beberapa unsur tangan juga menggambarkan pemegangan parko' (*parao nongko'*) yang menggambarkan tangan penari sedang memegang *parko'* sebagai penggambaran tumpuan besar masyarakat terhadap nelayan. *Atompangan* juga merupakan gerakan yang mengisyaratkan bahwa masyarakat sangat bertumpu pada semua aspek yang diceritakan dalam Tari *Landhung*. Unsur gerak Tari *Landhung* dibuat dengan maksud untuk mempermudah para peserta didik mengenal bagian gerak terkecil dalam Tari *Landhung*.

Motif Gerak Tari Landhung

Motif gerak Tari *Landhung* merupakan perpaduan unsur gerak kepala, tangan, badan, dan kaki yang dirangkai dalam satu gerakan utuh. Motif gerak dibagi menjadi dua macam, yaitu statis dan dinamis. Gerak statis merupakan gerak Tari *Landhung* yang dilaksanakan ditempat, seperti yang dikemukakan oleh Hidajat (2013) bahwa motif gerak statis merupakan gerak ditempat yang bertujuan agar teknik penari dapat dilakukan secara maksimal. Menurut Sugiantoro (wawancara, 28 September 2021 pukul 13.00):

Di Tari *Landhung* itu ada namanya gerak statis atau gerakan yang dilakukan tetap di tempat saja. Gerakannya ada 12 *nyandhi kacer, nyandhi adheg, nattang, jhunjhungan, tet tet, sakral, nattang manjheng, agoyang, tompang tanang, jhujhu attas, nampa jhunjhungan, dan agoyang ombak*.

Di Tari *Landhung* itu ada namanya gerak statis atau gerakan yang dilakukan tetap di tempat saja. Gerakannya ada 12 nyandhi kiri, nyandhi depan, rentang tangan, junjungan, suara salah satu alat musik dalam Tari *Landhung*, *sakral*, rentang berdiri, bergoyang, menopang tangan, tusuk atas, topang junjungan, dan goyang ombak.

Gerak dinamis menurut Hidajat (2013) merupakan gerak berpindah atau lokomotor dengan gerak yang dilakukan penari adalah bergeser dari satu tempat ketempat lainnya. Hal ini didukung oleh paparan data yang disampaikan oleh Tri Wahyu M (wawancara, 26 September 2021 pukul 13.00):

“...setahu saya kalau gerak dinamis itu gerakannya tidak diam di satu tempat. Kalau gerak dinamis di Tari *Landhung* ada 10 macam, ada *nyabek parko'*, *alajher*, *usap junjungan*, *nampa ajhelen*, *silat*, *rampak jheghur*, *amain*, *goyang bheu*, *geccul*, dan *ajhering*”.

“...setahu saya kalau gerak dinamis itu gerakannya tidak diam di satu tempat. Kalau gerak dinamis di Tari *Landhung* ada 10 macam, ada menaruh parko', berlayar, usap junjungan, topang berjalan, bela diri, *tembang tambak ukir*, bermain, goyang bahu, lucu/genit, dan menjaring”.

Paparan data diuraikan dalam hasil penelitian bahwa motif gerak Tari *Landhung* disusun dengan menggabungkan unsur gerak kepala, tangan, badan, dan kaki. Motif gerak ini dibagi dalam 2 (dua) bagian yaitu statis dan dinamis. Menurut Pranawengsasi (2016) motif gerak merupakan susunan dari unsur gerak kepala, kaki, dan tangan yang dibagi dalam dua bagian yaitu statis dan dinamis. Pada tahap ini ditemukan bahwa Tari *Landhung* menggambarkan arti gerak seperti *alajher* (berlayar) dan *ajhering* (menjaring) yang bermakna pekerjaan utama masyarakat Situbondo, silat yang bermakna bela diri yang biasa digunakan oleh masyarakat, dan *geccul* (lucu-lucuan) yang bermakna wanita pesisir yang lucu dan genit.

Motif Gerak Tari *Landhung* dapat memberi gambaran mengenai aspek yang diceritakan dalam tari kepada pada peserta didik. Akan tetapi hal yang perlu disayangkan dalam motif gerak Tari *Landhung* adalah sulit dalam membedakan motif statis dan dinamis yang diakibatkan oleh gerak atraktif dan gerak pasif yang hampir berjalan bersamaan dengan tempo yang sangat cepat. Hal ini berpengaruh besar pada peserta didik pada saat menganalisis motif gerak statis dan dinamis dalam Tari *Landhung*. Gerakan Tari *Landhung* lebih mengarah pada motif dinamis dikarenakan karakteristik masyarakat pesisir yang sangat penuh semangat dan semua pekerjaan dilakukan dengan sangat cepat.

Ragam Gerak Tari Landhung

Motif gerak disusun menjadi satu kalimat gerak dalam ragam gerak Tari *Landhung*. Ragam gerak ini dijelaskan dengan perpaduan motif gerakan yang dilakukan oleh penari dan dilengkapi oleh hitungan pada setiap ragam gerak. Wiwik Hendriyati (wawancara, 22 September 2021 pukul 13.00) mengatakan bahwa:

Ragam gerak itu disusun dari motif gerak yang dirangkai sesuai urutan agar terlihat lebih estetik. Kalau disusun ragam gerak Tari *Landhung* ada 16 (enam belas), ada *pamokka'*, *alajhere*, *gejjhug Adheg*, *osap jhunjunan*, *nampa tanang*, *silatan*, *adayung*, *gheccul*, *asembha/sakral*, *agiul*, *agiul bheu*, *tumpang lajher*, *nampa jhunjung*, *debur ombak*, *negghuk jhering*, dan *ngocol jhering*.

Ragam gerak itu disusun dari motif gerak yang dirangkai sesuai urutan agar terlihat lebih estetis. Kalau disusun ragam gerak Tari *Landhung* ada 16 (enam belas), ada awalan, akan berlayar, *gejug* depan, usap junjungan, topang tangan, membela diri, berdayung, lucu-lucuan, persembahan, bergoyang, goyang bahu, menopang layar, topang junjung, *debur ombak*, memegang jaring, dan melepas jaring.

Paparan data diatas diuraikan dalam hasil penelitian bahwa aspek kalimat gerak yang disampaikan dalam ragam gerak Tari *Landhung* sangat jelas dengan adanya nama dan arti bahasa pada ragam geraknya, sehingga para penonton dapat dengan mudah memahami makna cerita yang ingin disampaikan oleh penari kepada para penonton. Hal ini didukung oleh Purnomo dan Yandra (2021) yang menyatakan bahwa ragam gerak tari dimaksudkan untuk mengomunikasikan maksud tertentu yang dibuat oleh koreografer melalui gerak tari. Pada tahap ini ditemukan bahwa ragam gerak Tari *Landhung* merupakan perpaduan gerak yang didasari oleh asimilasi budaya. Hal ini terlihat bahwa terdapat gerak atraktif yang diakibatkan corak budaya Madhura dan gerak *kemayu (alusan)* yang menggambarkan lemah lembut dan kalem dari idiom gerak Jawa (Yoandinas et al., 2020). Selain itu juga disisipkan gerak jenaka yang menggambarkan wanita pesisir yang suka bermain, genit, dan tangguh. Ragam gerak Tari *Landhung* dapat memberi pengetahuan tentang kesenian dan budaya yang ada di Situbondo, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk mengenal tari ini.

3.3. Unsur Utama

Unsur utama dalam Tari *Landhung* terdiri dari wiraga (gerak tari), wirama (iringan tari), wirasa (rasa penari dalam menari), dan wirupa (ekspresi penari). Menurut Ruspawati (2019) salah satu unsur yang paling penting adalah gerak/ wiraga. Wiraga pada Tari *Landhung* tergabung dalam gerak tari yang dispesifikasi dalam struktur gerak, Wirama tergabung dalam iringan tari seperti yang dipaparkan dalam wawancara bersama Wiwik Hendriyati (22 September 2021 pukul 13.00) selaku koreografer yang tergabung dalam tim komposer Tari *Landhung* menyatakan bahwa:

Iringan Tari *Landhung* berasal dari beberapa jenis Iringan, yaitu: Iringan *remo trisnawati*, *patrol*, tradisi yang dikreasi, dan *pojhién sekar pahong tambak ukir*. Khas dalam cara memukul alat musik dalam Tari *Landhung* yaitu memukul dengan membalik alat pukulnya.

Wirasa dan wirupa dijelaskan dalam wawancara bersama Tri Wahyu M (26 September 2021 pukul 13.00) selaku koreografer Tari *Landhung* yang membahas mengenai wirasa dan wirupa pada ekspresi dan tata rias penari.

Paparan data diatas diuraikan dalam hasil penelitian bahwa unsur utama dalam Tari *Landhung* berbaur dalam gerak, iringan, ekspresi penari, dan tata rias. Hal ini didukung oleh penelitian milik Restian (2017) yang menyatakan bahwa dalam tari terdapat empat aspek, antara lain: 1) Wiraga: kepekaan terhadap teknik gerak dalam tari, 2) Wirama: kepekaan terhadap irama musik dalam tari, 3) Wirasa: kepekaan terhadap rasa dalam menari, 4) Wirupa: kepekaan terhadap ekspresi dalam menari. Dalam unsur utama Tari *Landhung* ditemukan bahwa wiraga digambarkan pada Gerak yang dideskripsikan dalam struktur gerak dengan dikelompokkan sesuai unsur gerak, motif gerak (statis dan dinamis), dan ragam gerak/kalimat gerak. Deskripsi gerak dijabarkan dari gerak kepala, tangan, badan, dan kaki. Selain itu, dalam mendeskripsikan gerak penari juga disertai oleh hitungan lengkap ragam gerak. Gerakan penari didukung oleh adanya iringan tari.

Wirama dalam Tari *Landhung* digambarkan dengan Iringan yang diciptakan oleh tim komposer penciptaan Tari *Landhung* dengan memiliki keunikan pada setiap elemen iringannya yang merupakan gabungan dari iringan tari tradisi, *patrol*, *hadrah*, dan *tembang sekar pahong*. Iringan Tari *Landhung* menggunakan laras *pelog* dan *slendro*. Wirasa dan wirupa dalam Tari *Landhung* digambarkan secara hikmat oleh penari dengan menunjukkan ekspresi dan kelincahan penari. Hal ini dapat mendukung penonton untuk mengerti makna tari yang dibawakan. Ekspresi yang digunakan penari dalam menari diatas panggung yaitu ekspresi senyum/cantik, ekspresi tidak senyum/serius, ekspresi lucu. Pernyataan ini juga didukung oleh seluruh seniman dengan mengemukakan pernyataan yang sama.

3.4. Unsur Pendukung

Unsur pendukung tari terdiri dari beberapa elemen, contohnya tata busana dan aksesoris (Rochayati et al., 2018). Unsur pendukung dalam Tari *Landhung* terdiri dari tiga elemen, antara lain: properti, tata busana, dan tata rias. Paparan data yang disampaikan oleh Roby Ryan (21 September 2021 pukul 13.00) selaku tim kostum dan tata rias Tari *Landhung*:

Propertinya ada 2 dan itu saya yang menambahkan, ada *parko'* sama *jhering (jaring)*. Kalau dari segi kostum itu ada 7 bagian yang punya makna masing-masing. Dan kalau tata riasnya setahu saya namanya "nyonar mancorong". Tata rias mata lebih tajam, penggunaan permata di beberapa bagian wajah yang menggambarkan gadis Madhura, corak mata lebih dominan warna merah dan hitam yang menggambarkan wanita tangguh.

Paparan data diuraikan dalam hasil penelitian bahwa unsur pendukung Tari *Landhung* menyesuaikan pada karakteristik masyarakat pesisir. Menurut Yoandinas et al. (2020) menyatakan bahwa:

unsur pendukung berupa kostum dan tata rias yang disesuaikan dengan karakteristik masyarakat pesisir. Penamaan tata rias tari *Landhung* diberi nama *nyonar mancorong* yang berarti sinar yang berkilau dengan adanya manik-manik di dahi tengah dan pelipis bawah mata kiri. Adapun bagian-bagian bagian-bagian kostum yang digunakan dibagian kepala, yaitu *parko' (parao nongko')* mempresentasikan bentuk layar perahu dan giwang pada telinga. bagian tubuh terdiri dari *rompi raddhin*, *kemben ghentong*, dan *bross bhau*. Bagian bawah terdiri dari *salebber karet*, *samper penco'*, dan lain sebagainya.

Tahap ini ditemukan bahwa setiap bagian properti, tata busana, dan tata rias diciptakan dengan memiliki makna yang ingin disampaikan kepada para penonton. Properti Tari *Landhung* terdiri dari 2 (dua) macam, yaitu *parko'* dan *jhering* yang bermakna menggambarkan kehidupan masyarakat Situbondo yang didominasi oleh mata pencaharian sebagai nelayan. Tata busana Tari *Landhung* berkonsep wanita pesisir yang elegan akan tetapi sopan dan memenuhi syariat agama. Hal ini disebabkan oleh Situbondo yang merupakan *the second city* dan kota santri. Maka dari itu dominasi tata busana Tari *Landhung* adalah tertutup.

Tata rias dalam penampilan Tari *Landhung* sangat berperan penting dalam menggambarkan tokoh penari. Hal ini didukung oleh pernyataan milik Agustin dan Lutfiati (2020) yang menjelaskan bahwa tata rias pada pementasan tari merupakan salah satu faktor pendukung agar penari dapat terlihat menonjol pada jarak dekat maupun jauh. Tata rias yang digunakan dalam Tari *Landhung* bernama "*nyonar mancorong* (terang penuh akan cahaya)". Tata rias ini berfokus pada make up mata yang didominasi oleh warna merah dan hitam yang menggambarkan bahwa wanita pesisir merupakan wanita yang kuat dan sangat tangguh. Selain itu, pada beberapa

titik di wajah penari ditempelkan permata cantik untuk menggambarkan bahwa wanita pesisir juga bisa cantik dan elegan.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Tari *Landhung* diciptakan atas perintah H. Dadang Wigiarto S.H selaku bupati dengan mengumpulkan para seniman ahli untuk menciptakan tari ikon Situbondo. Tari ini menceritakan tentang mata pencaharian masyarakat, letak geografis kabupaten Situbondo, dan keseharian masyarakat Situbondo yang didominasi oleh kebudayaan *pandhalungan*. Tari *Landhung* diklasifikasi dalam struktur gerak, unsur utama, dan unsur pendukung Tari *Landhung*. Struktur gerak dibagi dalam tiga bagian, yaitu: unsur gerak (kepala, tangan, badan, dan kaki), motif gerak (statis dan dinamis), dan ragam gerak. Unsur utama Tari *Landhung* terdiri dari wiraga (gerak tari), wirama (iringan tari), Wirasa (rasa penari dalam menari), dan wirupa (ekspresi penari). Sedangkan Unsur pendukung Tari *Landhung*, antara lain: properti, tata busana, dan tata rias. Unsur gerak kepala terdiri dari 5 macam gerak yang estetis, unsur gerak tangan terdiri dari 20 macam gerak yang mendominasi dalam Tari *Landhung*, unsur gerak badan terdiri dari 4 macam gerak yang estetis, dan unsur kaki terdiri dari 11 macam gerak yang terdiri dari gerak gagah dan *alusan*. Motif gerak statis Tari *Landhung* terdiri dari 12 macam gerak yang merupakan gerak ditempat, Motif gerak dinamis Tari *Landhung* terdiri dari 10 macam gerak yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lainnya. Sedangkan ragam gerak Tari *Landhung* terdiri dari 16 macam gerak yang syarat akan makna atau komunikasi koreografer pada penonton. Properti Tari *Landhung* terdiri dari 2 macam, yaitu: *parko' dan jhering*. Tata Busana Tari *Landhung* terdiri dari 7 bagian kostum dan 3 bagian aksesoris. Tata rias Tari *Landhung* bernama "*nyonar mancorong*".

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Roby Ryan Yasha selaku narasumber I (tim tata busana dan tata rias Tari *Landhung*), Wiwik Hendriyati selaku narasumber II (tim koreografi), Edy Supriyono selaku narasumber III (ketua DKS), Tri Wahyu M selaku narasumber IV (tim koreografi), dan Sugiantoro selaku narasumber V (koordinator im koreografi dan komposer) yang dengan baik hati mengizinkan untuk memberi semua paparan data penelitian.

Daftar Rujukan

- Agustin, N. (2012). *Tari Sodoran pada Upacara Karo sebagai materi apresiasi daerah setempat bagi siswa SMP PGRI di desa Ngadisari kabupaten Probolinggo* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Agustin, N. D., & Lutfiati, D. D. (2020). Kajian bentuk dan makna tata rias tari Bedhaya Bedhah Madiun di Pura Mangkunegaran Surakarta. *E-Journal*, 9(1), 84–91. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-rias/article/view/32787>
- Hidajat, R. (2013). *Kreativitas koreografi*. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Irhandyaningsih, A. (2018). Pelestarian kesenian tradisional sebagai upaya dalam menumbuhkan kecintaan budaya lokal di masyarakat Jurang Blimbing Tembalang. *Anuva*, 2(1), 19–27. doi: <https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.19-27>
- Kristina, D. (2015). *Analisis struktur gerak tari Trayutama* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Semarang, Semarang).
- Kurniasari, F. D. (2016). Pembelajaran tari Thengul di SMPN 1 Sukosewu Bojonegoro sebagai pengenalan kesenian daerah. *Proceedings of Seminar Nasional Seni Pertunjukan #3, 1(1)*, 292–300. Retrieved from <http://proceeding.senjuk.conference.unesa.ac.id/index.php/senjuk3/article/view/26>

- PERBUB Situbondo Nomor 39 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Uraian Tugas dan Fungsi, Serta Tatakerja Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved from <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/46573/perbup-kab-situbondo-no-39-tahun-2016>
- Pranawengsasi, O. D. (2016). *Struktur gerak dan pola irama tari Jepin Kinsat Suara Siam di Sanggar Budaya Tradisi Paguntaka kota Tarakan* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Purnomo, J. E., & Yandra, Z. (2021). *Buku siswa Seni Budaya SMA/MA kelas 10*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Restian, A. (Ed.). (2017). *Pembelajaran Seni Budaya SD 1 (Pembelajaran Seni Tari di Indonesia dan Mancanegara)*. Malang: UMM Press.
- Rochayati, R., Heldani, S. H., Hera, T., Diah B S, N., Mainur, & Elvandari, E. (2018). Pelatihan dan workshop unsur-unsur pendukung karya seni tari tradisi Sumatera Selatan pada siswa-siswi se-kota Palembang. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 1(2), 49–53. doi: <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v1i2.2279>
- Ruspawati, I. A. W. (2019). *Tari Widya Puspa Mahottama* (Institut Seni Indonesia Denpasar). Retrieved from <http://repo.isi-dps.ac.id/id/eprint/3940>
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode penelitian (Kualitatif, kuantitatif, dan tindakan)* (1st ed.). Bandung: Refika Aditama.
- Undang Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Retrieved from <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/37642/uu-no-5-tahun-2017>
- Wulansari, D. E., Wirawan, A. A. B., & Asmariati, A. A. I. (2019). Perkembangan kesenian Pendalungan di kota Probolinggo Jawa Timur tahun 1984-2018. *Humanis*, 23(4), 304–310. doi: <https://doi.org/10.24843/jh.2019.v23.i04.p08>
- Yasinta, R. (2016). *Struktur gerak dan isi motivasi ragam gerak Tari Tenghul karya Joko di desa Ngadiluwih kecamatan Ngasem kabupaten Bojonegoro* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Yoandinas, M., Martiningsih, T. W., Hidayatullah, P., Farhan, M., & Imron, M. (2020). *Tatengghun: Realitas, Pengalaman dan Ekspresi Seni di Situbondo*. Situbondo: Bashish Publishing.



Students' Responses on The Use of *Google Classroom* for English Lesson in Multimedia Program Grade 11 of SMKN 10 Malang

Respon Siswa terhadap Penggunaan *Google Classroom* untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Jurusan Multimedia Kelas 11 SMKN 10 Malang

Adelia Febriani, Nunung Suryati*, Nova Ariani

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

*Penulis Korespondensi, Surel: nunung.suryati.fs@um.ac.id

Paper received: 26-2-2022; revised: 1-6-2022; accepted: 22-6-2022

Abstract

The objective of this study is to investigate the students' responses on the use of Google Classroom as the online learning media on English lessons in Vocational high school using a mixed method to collect data from 11th grade students of the Multimedia Program at SMKN 10 Malang. The result of this study showed that the students' responses on the use of Google Classroom in English lessons was positive, and it indicates that Google Classroom is suitable and useful on English lesson but with some limitations: (1) speaking and listening activities was quite hard to do and (2) engaging classroom interaction was quite difficult. The implication is that Google Classroom can be used in English lessons as long as the teachers design the lesson properly, give clear instructions, and make a good environment for the class.

Keywords: students' responses, Google Classroom, learning media

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap Google Classroom sebagai media pembelajaran online dalam pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Kejuruan menggunakan metode campuran untuk mengumpulkan data dari siswa kelas 11 Jurusan Multimedia di SMKN 10 Malang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa merasa bahwa penggunaan Google Classroom bermanfaat dan cocok untuk pelajaran bahasa Inggris dengan beberapa batasan: (1) beberapa siswa menyatakan bahwa pembelajaran speaking dan listening melalui Google Classroom cukup sulit dan (2) interaksi kelas yang aktif cukup sulit untuk diwujudkan. Implikasinya adalah Google Classroom dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris selama guru dapat merancang pembelajaran dengan baik, memberikan instruksi yang jelas, dan membuat lingkungan yang baik.

Kata kunci: respon siswa, Google Classroom, media pembelajaran

1. Introduction

In order to prevent the spread of COVID-19 in educational institutions in Indonesia, the Ministry of Education and Culture (Kemendikbud) published several policies related to prevention and intervention of COVID-19. One of the circular letters that has been published is Circular Letter Number 4 Year 2020 about the Implementation of Educational Policies in Pandemic Period (COVID-19), which includes some instructions regarding the learning and teaching process from home (Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Kuswanto, 2020). This circular demands the educational institutions to make some innovations in their learning activities, such as *Pembelajaran Jarak Jauh* (PJJ) or distance learning. PJJ or it is well known as the e-Learning

method is the best way to do the learning and teaching activities in this pandemic period because it does not require face-to-face sessions but through technology information by using internet facilities.

Bentley, Selassie, and Shegunshi (2011) noted that the e-Learning method is one of the most challenging methods in terms of creation and implementation of the learning media or platform. The crucial part of this method is the students' feedback after doing the e-Learning activities, and those feedbacks become the guideline for the educators to improve or develop the media or platform that are used in learning and teaching sessions in order to get the expected outcome from the students. This causes the development of educational media or platforms that have a good quality and follow the standard requires high cost and time-consuming, and not all educational institutions have the opportunity to develop their own learning media or platform that support their e-Learning activities (Bentley et al., 2011).

Nowadays, there are a lot of educational platforms that are free and accessible for both the teachers and students, so the educational institutions do not need to develop the educational platform on their own. Google Classroom is one of the free educational platforms by Google Suite that provides a set of features to support the virtual teaching and learning activities. Google Classroom allows the teachers to design their own virtual class like the real one. The teachers can share the materials, instruction, and assignment on this platform, and the students can directly give their responses by asking questions, giving their opinions, and submitting their tasks on this platform. In addition, Google Classroom also supports online discussion by commenting on the teachers and students' posts, so the class members are able to discuss the materials with the teacher and other students (Ventayen, Estira, De Guzman, Cabaluna, & Espinosa, 2018).

SMKN 10 Malang uses Google Classroom as their educational media or platform to support their teaching and learning activities, specifically on English lessons in 11th grade of Multimedia program. The students had been informed in school orientation period that Google Classroom would be the learning media or platform for English lessons. The teachers posted the materials, instructions, and assignments of English lessons on Google Classroom, and the students had to give their responses directly on Google Classroom. The teachers' materials and assignments cover 4 language skills that the students have to master in the end of learning activities: reading, listening, speaking, and writing.

A number of previous research studies have shown that Google Classroom was a suitable and useful learning tool in E-learning method for students (Sudarsana, Putra, Astawa, & Yogan-tara, 2019; Ridho, Sawitri, & Amatulloh, 2019; Khalil, 2018). Sudarsana et al. (2019) found out that students were satisfied in using Google Classroom as their learning tool because Google Classroom was easy to access, and it could help them communicate with the teacher and students via online. In addition, Ridho et al. (2019) stated that the use of Google Classroom application as a media platform in English as a Foreign Language (EFL) classroom got positives response from the students because the Google Classroom helped students to improve their learning quality and achievement through the participation points that they got in online discussion and task. Another study conducted by Khalil (2018) showed that Google Classroom helped the students in EFL classroom to establish a collaborative learning environment since students have supported teacher-to-student and student-to-student interactions. The majority of the participants preferred using Google Classroom for future courses that they can benefit

from the teacher's written feedback feature and the easy access to course materials. What can be concluded from those three researches is that students were satisfied in using Google Classroom as their learning tool because it had many features that could support their learning activities and also it could help the students to improve their understanding of the lesson. However, the respondents from previous studies were not from technology fields that did not have a deep understanding of technology. The researcher chose Multimedia students as the subject of this study because the researcher wanted to find out the perspective of the use of Google Classroom by the students who have a good background knowledge of technology. Due to that reason, this present study has been focused on the use of Google Classroom in English lessons of Multimedia students. The theoretical contribution of this study is that the result of this study could add references or knowledge that can help the teachers to utilize Google Classroom in EFL classroom considering the students' experiences in using Google Classroom on EFL classroom. This study can also be used by another researcher as a reference for their future work regarding student self-efficacy on the use of Google Classroom in the learning process. Furthermore, the result of this study will provide practical contribution to the schools and teachers in choosing suitable learning media for EFL classroom.

Based on the above explanation, the researcher examined the use of Google Classroom entitled, "the use of Google Classroom on English lesson in 11th grade of Multimedia Program at SMKN 10 Malang" Since Google Classroom was fully used on English lesson in 11th grade Multimedia Program of SMKN 10 Malang, it was crucial to identify the students' responses in using Google Classroom on English lessons. The researcher sought to find out how useful and suitable Google Classrooms were in English lessons based on students' perspective. Therefore, the researcher formulated the research question as "What are students' responses on the use of Google Classroom on English lessons in 11th grade of Multimedia Program at SMKN 10 Malang?"

2. Method

The study took place at SMKN 10 Malang, East Java Province, Indonesia from August 23, 2021 until September 14, 2021. The population for this research was 140 students from the 11th grade of Multimedia classes in SMKN 10 Malang; Multimedia 1, Multimedia 2, Multimedia 3, and Multimedia 4. Researchers chose those classes as the population of this research because all students in those classes had already experienced using Google Classroom for English lessons. In addition, the researcher is already familiar with those classroom's environments because the researcher used to be an internship teacher for those classrooms in the Internship in ELT program (PPL Keguruan).

This research used a non-probability sampling technique to find out the students' responses on the use of Google Classroom in English lessons. Acharya, Prakash, Saxena, and Nigam (2013) stated that the researcher can select the subject of the study based on the researcher's judgment. Non-probability sampling techniques include convenience sampling, quota sampling, snowball sampling, etc. The researcher chose convenience sampling in this research considering the participant accessibility, time availability, and willingness to give their contribution in this research (Etikan, Musa, & Alkassim, 2016).

In order to identify the students' responses in using Google Classroom on English lessons, a mixed method was chosen as the research design. The researcher focused on collecting, analyzing, and mixing both quantitative and qualitative data to give a richer and more reliable

understanding of this research. Explanatory sequential design was used in this research, so the researcher would collect the quantitative data first, then followed by qualitative data to explain the quantitative data (Cohen, Manion, & Morrison, 2018). Survey was chosen as the technique to collect the quantitative data through questionnaire, while the qualitative data was collected by follow-up interview based on the feedback from the respondents.

The questionnaire was adapted from Shaharane Jamil, and Rodzi (2016) with the reliability value is above .90, and the researcher modified some parts of the questionnaire in order to make it suitable with the aim of this research. The questionnaire consisted of demographic questions and five predictor variables: ease of access, perceived usefulness, communication and interaction, perceived instruction delivery, and student's satisfaction. Demographic questions consisted of respondents' identity and the average hours on internet access of the respondents. The contents of the questionnaire were ease of access (6 questions), perceived usefulness (9 questions), communication and interaction (6 questions), perceived instruction delivery (5 questions), and student's satisfaction (8 questions), and that variables would be measured in 4-point Likert scale ranging from 1 (strongly disagree) to 4 (strongly agree).

The researcher modified the questions on perceived usefulness and student's satisfaction section (Appendix 3). On the perceived usefulness section, questions about classroom interaction were omitted because it would be discussed on the communication and interaction section, and the researcher also omitted questions about teacher's feedback because it would be discussed on perceived instruction delivery section. In addition, the researcher added four questions in that section about how suitable Google Classroom is for English lessons considering the four-language skills (reading, listening, speaking, and writing). The researcher also added 4 questions on the student's satisfaction section about the respondent's language skill improvement after using Google Classroom in English lessons.

In order to test the validity of the questionnaire, the researcher used expert validity by consulting the compiled instrument to the experts. The researcher chose the thesis advisors as the experts of this questionnaire validation. The expert validation was done before the data collection by giving the drafts of the questionnaire and the validation sheet to the experts. After the experts accepted the questionnaire, the researcher started the data collection. The researcher also used Cronbach's Alpha Coefficient to test the reliability of the questionnaire to all the respondents and it showed that the questionnaire was reliable with the value of .86. The reliability test was done after the data collection because of the time limitation.

The follow-up interview was carried out after the survey. The interview session was conducted through a chatting feature in WhatsApp. The researcher did not set the duration of the interview considering the students' activities. The interview took 5 until 20 minutes depending on how fast the students responded. The respondents were chosen based on their responses to the survey. If the respondents agreed that Google Classroom was suitable and useful in English lessons, the researcher would give follow-up questions related to how useful and suitable Google Classroom in English lessons was. If the respondents disagreed that Google Classroom was suitable and useful in English lessons, the researcher would give follow-up questions related to the reason why they think Google Classroom was not suitable and useful in English lessons. The researcher also used interview's guideline in the interview process.

3. Findings and Discussion

The number and distribution of the respondent that have completed the questionnaire shown in the chart below:

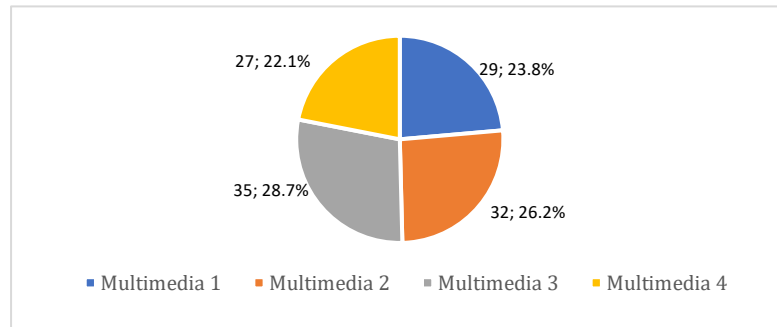


Figure 1. Chart of the number and distribution of the respondent

The total respondent who completed the questionnaire of this research was 122 students from 140 students, and the sampling ratio mean of this study was 87%. There were 29 students from Multimedia 1, 32 students from Multimedia 2, 34 students from Multimedia 3, and 27 students from Multimedia 4. And the number of the students who joined follow-up interviews were 11 students that were chosen based on their responses on the survey. There were 5 students from the group who agreed that Google Classroom was suitable and useful in English lessons, and there were 6 students from the group who disagreed that Google Classroom was suitable and useful in English lessons.

Based on the result of the survey and interview, it showed that most of the students agreed that Google Classroom was a suitable and useful media platform for English lessons and it answered the first research question of this research. Their responses were classified into five aspects: ease of access, perceived usefulness, communication and interaction, perceived instruction delivery, and student’s satisfaction.

Table 1. Mean value for Ease of Access section

Factor	Component	Mean
Ease of Access	I can make a Google Classroom account easily.	3.74
	I can access the Google Classroom application easily.	3.64
	I can understand how to use all the features of Google Classroom easily.	3.62
	I can access the English materials easily by using Google Classroom.	3.36
	I can receive the English assignment easily by using Google Classroom.	3.53
	I can submit the English assignment easily by using Google Classroom.	3.64
	Mean	3.58

Table 1 showed that the average mean of this section and mean of every question were above 3, which indicated that the score for the Ease of Access section was above average. The highest mean value in this section was the ease of making the Google Classroom account section with mean 3.74, so it showed that the respondents strongly agreed that making a Google Classroom account was easy.

“... Making a Google Classroom account was easy because it only required me to have a Gmail account and I could sign up to the Google Classroom with that email address. Also, sending and downloading files in Google Classroom was not complicated to do. The system and display (look) of Google Classroom was simple, which was good because I could understand and adapt the application easily.”
(Student 1)

As multimedia students, the students stated that the simple system and display of Google Classroom are easy to understand, so the students did not find any difficulties to operate the application. It is in line with Sudarsana et al. (2019) who stated that the simple system of Google Classroom helps the students to use and understand the application easily. It means that Google Classroom is an easy-to-access application. Next, the lowest mean value in this section was accessing the materials section with mean 3.36.

“I used the website version of Google Classroom Sometimes, it took a long time to load or download the materials from the teacher. Also, it was hard for me to submit my assignment using the website version of Google Classroom.” (Student 6)

The students who used the website version of Google Classroom experienced some error on the system, while the students who use the application version do not have any problems in accessing or downloading the materials. However, the value of 3.36 still shows that most of the students strongly agree that accessing materials from Google Classroom is easy.

Table 2. Mean value for Perceived Usefulness section

Factor	Component	Mean
Perceived Usefulness	I think that the quality of English lessons by using Google Classroom is good.	3.18
	I can submit my assignment easily and on-time by using Google Classroom.	3.37
	I think that the English learning activities by using Google Classroom help me to understand the materials, learn new things, and implement the knowledge that I have learnt.	3.13
	I think that the grading system of Google Classroom helps me to monitor my understanding of the materials/topics of English lessons.	3.30
	I think that Google Classroom is suitable for reading materials in English lessons.	3.27
	I think that Google Classroom is suitable for listening materials in English lessons.	2.81
	I think that Google Classroom is suitable for speaking materials in English lessons.	2.51
	I think that Google Classroom is suitable for writing materials in English lessons.	3.27
	The learning objectives, assignment, and content of English lessons were suitable with the features of Google Classroom as the learning media.	3.39
		Mean

Table 2 showed that the average mean of this section is above 3, which indicated that the score for Perceived Usefulness section was above average, but the mean of every question was more varied. The highest mean value in this section was the suitability of the Google Classroom features with the learning section with mean 3.39, so it showed that the respondents strongly agreed that the features of Google Classroom were suitable for English lessons.

“..., Google Classroom was a great learning media to replace the conventional classroom. Also, Google Classroom supported a lot of file formats that helped me to get many kinds of materials from the teacher and submit assignments in any file format, so I could achieve the learning objectives of the English lesson.” (Student 2)

Next, there are 2 questions that had low mean value in this section, which were the suitability of Google Classroom for listening and speaking activity in English lessons with mean 2.81 and 2.51, so it showed that the respondents disagreed that Google Classroom was suitable for listening and speaking activity.

“I do not think that I could improve my speaking and listening skills because I needed direct feedback from the teacher. I think Google Classroom did not support that activity.” (Student 7)

“In my opinion, speaking and listening skills should be done by practicing the skill. The problem is that Google Classroom did not help me to practice it directly with other classroom members or the teacher. This made it difficult to improve my speaking and listening skills.” (Student 8)

The students felt that Google Classroom is only suitable for asynchronous learning and this type of learning cannot really help the students in speaking and listening activities. It is in line with Brown (2007) who stated that interaction is the foundation of second language learning, in which learners work both to develop their communicative skills and to create their identities socially in cooperation and negotiation. Ratnaningsih (2019) suggested the teacher should ask the students to submit the assignment to the Google Classroom forum instead of private submission to the teacher, so the classroom members can give comments and feedback to the students' assignments. This kind of activity can help the students to evaluate their speaking and listening skills and it can make the learning activities more interactive. Furthermore, the teacher also should give clear instruction and sample assignments that can help the students to do the task. The assessment should be in the form of formative assessment to motivate the students to finish their task (Rabbi, Zakaria, & Tonmoy, 2018).

Table 3. Mean value for Communication and Interaction section

Factor	Component	Mean
Communication and Interaction	I feel comfortable to ask and answer the questions on English lessons by using Google Classroom as the learning media.	3.04
	The teacher encourages me to actively participate in learning activities and discussion on English lessons by using Google Classroom as the learning media.	3.37
	I feel comfortable interacting with other students in English lessons by using Google Classroom as the learning media.	2.86
	The teacher and other students can understand my explanation easily in English lessons by using Google Classroom as the learning media.	2.97
	The teacher is enthusiastic in teaching and explaining the English materials by using Google Classroom as the learning media.	3.43
	The teacher is friendly, could be easily contacted, and approachable during the English lesson.	3.48
		Mean

Table 3 showed that the average mean of this section is above 3, which indicated that the score for the Communication and Interaction section was above average, but the mean of every question was more varied. The highest mean value in this section was the teacher's manner in

the learning activity section with mean 3.48, so it showed that the respondents strongly agreed that the teacher showed good manners in the learning process.

“We could communicate to other members of class through text on forum features in Google Classroom. The teacher always gave us an opportunity to communicate with each other during the English lesson.” (Student 3)

Weizheng (2019) stated that the interactions between teachers and students and students and students is important in EFL classroom because it influences language input, output, learning atmosphere, students’ feedback and participation in learning activities which improve the effectiveness of language learning and competence development.

Next, there are 2 questions that had low mean value in this section, which were how comfortable and understandable to communicate using Google Classroom as the learning media with mean 2.86 and 2.97, so it showed that the respondents disagreed that communicating in Google Classroom is comfortable and understandable.

“I was not confident to communicate with other classroom members because I feel that my English skill is poor, so I would be shy if I made mistakes when I tried to communicate with others. Also, I did not feel close enough with the classroom members that made me more uncomfortable to communicate with others.” (Student 9)

“Sometimes, we could not get the point of others that lead to misunderstanding. Also, I could not feel any emotional connection between classroom members that made our relationship distant.” (Student 10)

Unfortunately, some students felt uncomfortable communicating in Google Classroom because they were not confident with their English skill and they did not feel close enough to other members of the class. Also, some students said that sometimes there were some misunderstandings when they tried to communicate with each other because they only communicated through text. Yengin, Karahoca, Karahoca, and Yücel (2010) suggested the teacher should apply active learning in order to make the students actively participate in classroom activities. Adding emotional interest can also motivate the students to participate in the learning process and it can strengthen the classroom relationship. Those can make the classroom environment become more comfortable that can lead to better achievement of the students.

Table 4. Mean value for Perceive Instruction Delivery section

Factor	Component	Mean
Perceive Instruction Delivery	I can understand the explanation or instruction about the activities from the teacher by using Google Classroom easily.	3.22
	The teacher gives a clear explanation of the learning duration and due dates of the assignment by using Google Classroom.	3.54
	The teacher gives a clear explanation of the materials or topics on English lessons by using Google Classroom.	3.29
	The teacher helps me in the learning process and doing the task by using Google Classroom.	3.27
	The teacher gives feedback for my learning participation and tasks by using Google Classroom that can help me to get a better understanding of English materials.	3.40
	Mean	3.34

Table 4 showed that the average mean of this section and mean of every question were above 3, which indicated that the score for Perceive Instruction Delivery section was above average. The highest mean value in this section was the completeness of the provided information section with mean 3.54, so it showed that the respondents strongly agreed that the information from the teacher is complete.

“The teacher always gave clear and complete instructions about the task and assignment that helped to understand the instruction better.” (Student 4)

Next, the lowest mean value in this section was the understanding of the students about the learning activities with mean 3.22.

“The instruction was in the English language only, so I did not get a complete understanding of the instruction. I was too shy to ask the teacher or other students because I did not feel close enough with the classroom members.” (Student 11)

As a consequence of that, they did not do the task correctly. Clear and organized instruction is important because it affects students’ grade and determination to the learning activities and their motivation of study (Roksa, Trolian, Blaich, & Wise, 2017). Mathew and Alidmat (2013) suggested that the teacher could use audio-visual instruction in an EFL classroom because this method had a positive impact on the language learning environment. The teachers can use video to give instruction to students in order to get the full understanding of the students. However, the value of 3.22 still shows that most of the students strongly agree that the explanation and instruction from the teacher were understandable.

Table 5. Mean value for Student’s Satisfaction section

Factor	Component	Mean
Students’ Satisfaction	I met my learning target in English lessons after using Google Classroom as the learning media.	3.00
	I can improve my reading skill in English lessons after using Google Classroom as the learning media.	3.13
	I can improve my listening skill in English lessons after using Google Classroom as the learning media.	2.91
	I can improve my speaking skill in English lessons after using Google Classroom as the learning media.	2.81
	I can improve my writing skill in English lessons after using Google Classroom as the learning media.	3.34
	I would recommend this learning method by using Google Classroom as the learning media to be applied to other appropriate subjects.	3.32
	I would choose Google Classroom as my first choice compared to other media.	3.44
	Google Classroom is an effective learning media and it can increase the learning motivation of the students.	3.34
	Mean	3.16

Table 5 showed that the average mean of this section was above 3, which indicated that the score for Student’s Satisfaction section was above average, but the mean of every question was more varied. The highest mean value in this section was choosing Google Classroom as their first-choice media section with mean 3.44, so it showed that the respondents strongly agreed that Google Classroom is their prime learning media.

“Overall, I felt that Google Classroom is suitable for English lesson activities, and I would recommend Google Classroom to other appropriate subjects.” (Student 5)

The students agree that Google Classroom can help them to improve their English skill and achievement, and they will recommend Google Classroom for English and other appropriate subjects. It is in line with Ridho et al. (2019) and Khalil (2018) who stated that Google Classroom as a media platform in EFL classroom get positives response from the students because the Google Classroom helps students to improve their learning quality and achievement, and the students also preferred using Google Classroom for English and future courses.

Next, there were 2 questions that had low mean value in this section, which were the improvement of their listening and speaking skill after using Google Classroom with mean 2.91 and 2.81, so it showed that the respondents disagreed that it was hard to improve their listening and speaking skill using Google Classroom.

The results of this study prove that the teachers and students can use Google Classroom as the learning media platform for English lessons. Its simple system and display can help the students easily adapt to the application. The role of the teachers in using Google Classroom as the learning media platform is important because they have to design the lesson that determine the success of the English lessons using Google Classroom. The teachers also need to give a clear instruction to the students to avoid misunderstanding that can affect students' achievement. Making a good atmosphere in the classroom can also help the students to actively participate in classroom activities that can help them to improve their achievement.

There are some limitations to this study. The first limitation is that the participants were only from the 11th grade of the multimedia program at SMKN 10 Malang. The future research could involve students from other grades and programs to make the result of the study more comprehensive. The second limitation is that this study only investigated the use of Google Classroom from one side of classroom members, which was the students. This study did not explore teachers' perceptions. Adding the perception from the teacher's side could make the result more extensive. The third limitation is that the reliability test of this study was done after the data collection process. The reliability test should have been done before and after the data collection in order to make the result more reliable. The last limitation of this study is that some students could not be focused on the online interview session because there were some pauses in answering the questions making them unable to concentrate on answering the interview's questions. Here, determining the interview's time and duration is important in order to get the best result of the interview.

4. Conclusions

This study concludes that the use of Google Classroom in English lessons is suitable and useful in English lessons, and the students were satisfied with the performance of Google Classroom. Google Classroom is an easy-to-access learning media, compatible media for English lessons, and useful media to communicate and interact with classroom members. The teacher also gave clear instructions on Google Classroom that helped the students to understand the assignment. However, there were some difficulties that were faced by the students in using Google Classroom for English lessons. Some students stated that it was difficult for them to improve their speaking and listening skills using Google Classroom because it did not support interactive communication. Some students also said that they did not feel comfortable to communicate

and interact with the members of class because they were not confident with their English skill and felt they were not close enough with classroom members. Those problems have to be solved by the teacher and students to make the learning activity run smoothly. Based on the result of this research, the researcher has some suggestions related to the use of this online platform. The first suggestion is that the teachers need to try out the learning media platform before starting learning activities in order to find out the learning needs. The second suggestion is that the teachers can also provide an example of the correct assignment to help the students understand the instructions correctly. The teacher can apply group activities to provide opportunities for students to interact with each other, so the class members can have a good relationship with each other. The last suggestion is that the teachers can use another application together with Google Classroom to make the learning activity run smoothly if Google Classroom is not enough for some learning activities.

References

- Acharya, A. S., Prakash, A., Saxena, P., & Nigam, A. (2013). Sampling: Why and how of it? *Indian Journal of Medical Specialities*, 4(2). doi: <https://doi.org/10.7713/ijms.2013.0032>
- Bentley, Y., Selassie, H., & Shegunshi, A. (2011). Student-focused e-learning design and evaluation. *Proceedings of the International Conference on E-Learning, ICEL, March 2012*, 53–61. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ969431.pdf>
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching* (5th ed.). New York: Pearson Longman.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research method in education* (8th ed.). New York: Routledge.
- Etikan, I, Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1–4. doi: <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. doi: <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Khalil, M, Z. (2018). EFL students' perceptions towards using Google Docs and Google Classroom as online collaborative tools in learning grammar. *Applied Linguistics Research Journal*, 2(2), 33–48. doi: 10.14744/alrj.2018.47955
- Mathew, N. G., & Alidmat, A. O. H. (2013). A Study on the usefulness of audio-visual aids in EFL classroom: Implications for effective instruction. *International Journal of Higher Education*, 2(2), 86–92. doi: <https://doi.org/10.5430/ijhe.v2n2p86>
- Rabbi, M. M. F., Zakaria, A. K. M., & Tonmoy, M. M. (2018). Teaching listening skill through Google Classroom: A study at tertiary level in Bangladesh. *DUET Journal*, 3(1), 2–7. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/324561428>
- Ratnaningsih, P. W. (2019). The use of Google Classroom application for writing and speaking in English Education class. *Journal of ELT, Linguistics, and Literature*, 5(1), 93–110. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/efi/article/view/3627>
- Ridho, D. M., Sawitri, I. D., & Amatulloh, N. A. (2019). Students' perception toward Google Classroom application in EFL classroom. *Proceedings of Seminar Nasional Pendidikan*, 1(2019), 1325–1332. Retrieved from <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/194>
- Roksa, J., Trolian, T. L., Blaich, C., & Wise, K. (2017). Facilitating academic performance in college: Understanding the role of clear and organized instruction. *Higher Education*, 74(2), 283–300. doi: <https://doi.org/10.1007/s10734-016-0048-2>
- Shaharane, I. N. M., Jamil, J. M., & Rodzi, S. S. M. (2016). Google Classroom as a tool for active learning. *AIP Conference Proceedings*, 1761. doi: <https://doi.org/10.1063/1.4960909>

- Sudarsana, I.K., Putra, I.B.M.A., Astawa, I.N.T., & Yogantara, I.W.L. (2019). The use of Google Classroom in the learning process. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1). doi: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012165>
- Ventayen, R. J. M., Estira, K. L. A., Guzman, M. J. De, Cabaluna, C. M., & Espinosa, N. N. (2018). Usability evaluation of Google Classroom: Basis for the adaptation of GSuite e-learning platform. *Asia Pacific Journal of Education, Arts and Sciences*, 5(1), 47–51. Retrieved from <http://apjeas.apjmr.com/wp-content/uploads/2017/12/APJEAS-2018.5.1.05.pdf>
- Weizheng, Z. (2019). Teacher-student interaction in EFL Classroom in China: Communication accommodation theory perspective. *English Language Teaching*, 12(12), 99–111. doi: <https://doi.org/10.5539/elt.v12n12p99>
- Yengin, I., Karahoca, D., Karahoca, A., & Yücel, A. (2010). Roles of teachers in e-learning: How to engage students & how to get free e-learning and the future. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 5775–5787. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.942>



Developing Arabic Vocabulary Learning Media Based on Pop Up Book for *Madrasah Ibtidaiyah* Students

Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Buku *Pop Up* untuk Siswa *Madrasah Ibtidaiyah*

Ahmad Affan Haris, Laily Maziyah*

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

*Penulis Korespondensi, Surel: laily.maziyah.fs@um.ac.id

Paper received: 2-3-2022; revised: 3-6-2022; accepted: 20-6-2022

Abstract

Vocabulary mastery (*mufradat*) is the main focus of learning Arabic at the *Madrasah Ibtidaiyah* level, this is according to KMA Number 183 of 2019. Therefore, researchers conducted research by developing a Pop Up book as a medium for learning vocabulary in class V. The purpose of this research is to produce a Pop Up book and describe its feasibility as a medium for learning vocabulary in class V of *Madrasah Ibtidaiyah*. The researchers use the ADDIE development model as a research method, by adding a validation test of media and material experts at the development stage. This research produces a Pop Up book whose material is arranged based on the curriculum in the *Al-'Ashri* Arabic book. This Pop Up book that was developed received a very decent title (94 percent) from material experts and a very decent title (90 percent), from media experts. After being tested on a small scale to class V MI students and Arabic teachers, this product received a very good response with an average score of 92.8 percent from students and 96 percent from teachers.

Keywords: Pop Up book, vocabulary learning, Arabic language, ADDIE

Abstrak

Penguasaan kosakata (*mufradat*) merupakan fokus utama pembelajaran bahasa Arab pada jenjang *Madrasah Ibtidaiyah*, hal ini sesuai dengan KMA Nomor 183 Tahun 2019. Oleh karenanya, peneliti melakukan penelitian dengan mengembangkan buku *Pop Up* sebagai media pembelajaran kosakata di kelas V *Madrasah Ibtidaiyah*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan buku *Pop Up* dan mendeskripsikan kelayakannya sebagai media pembelajaran kosakata di kelas V *Madrasah Ibtidaiyah*. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai metode penelitian, dengan menambahkan uji validasi ahli media dan materi pada tahap pengembangannya. Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku *Pop Up* yang materinya disusun berdasarkan kurikulum yang ada di buku bahasa Arab *Al-'Ashri*. Buku *Pop Up* yang dikembangkan ini mendapat predikat sangat layak (94 persen dari ahli materi dan predikat sangat layak (90 persen), dari ahli media. Setelah dilakukan uji coba dengan skala kecil kepada siswa kelas V MI dan guru bahasa Arab, produk ini mendapat respon yang sangat baik dengan skor rata-rata 92,8 persen dari siswa dan 96 persen dari guru.

Kata kunci: buku Pop Up, pembelajaran kosakata, bahasa Arab, ADDIE

1. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab umumnya memiliki dua tujuan, yaitu belajar bahasa Arab hanya sebagai alat untuk mempelajari ilmu lain dan belajar bahasa Arab dengan tujuan murni untuk mempelajari bahasa secara utuh dengan mendalami empat keterampilan dasar berbahasa, mulai dari menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Munir, 2017). Untuk mencapai empat keterampilan dasar berbahasa tersebut, peran penguasaan kosakata (*mufradat*) sangatlah penting dalam hubungannya dengan keterampilan berbahasa. Hal ini dapat dilihat dari implementasi kurikulum MI oleh Kementerian Agama RI dalam KMA Nomor 183 Tahun 2019 yang secara eksplisit menjelaskan bahwa siswa pada jenjang *Madrasah Ibtidaiyah*

diharapkan mempunyai kompetensi untuk memahami unsur sosial dan kebahasaan (bunyi dan makna) dari suatu kata yang terdapat dalam teks sangat sederhana. Oleh sebab itu, kemampuan menghafal dan memahami kosakata harus dipenuhi oleh siswa dalam mempelajari bahasa Arab sejak jenjang yang paling dasar.

Murtadho (2008) dalam artikelnya juga menjelaskan bahwa untuk jenjang Madrasah Ibtidaiyah, peserta didik paling tidak harus menguasai 300 kosakata disertai dengan ungkapan yang komunikatif, sehingga mereka diharapkan dapat mengadakan komunikasi dan memahami bacaan-bacaan sederhana. Selain itu, Madaniah, Murtadho, dan Nurhidayati, (2020) juga menjelaskan bahwa pengajaran kosakata merupakan syarat dasar dalam pembelajaran bahasa Arab, sebab seseorang tidak akan mampu menguasai bahasa secara utuh sebelum menguasai seperangkat kosakata yang digunakannya.

Tidak hanya kuantitas kosakata yang harus diperhatikan, seorang pengajar juga harus memahami prinsip dasar dalam pengajaran kosakata agar tetap sesuai dengan tujuan pengajarannya, yaitu untuk memahami makna kata dan mengetahui penggunaannya dalam kalimat, baik itu secara lisan maupun tulisan. Karena, selain hafal banyak kosakata, siswa juga harus memahami cara penggunaannya sesuai dengan konteks dan maksud kata sehingga bisa dipahami dengan baik oleh pendengar atau pembaca (Muhammady, 2021). Ada tiga asas penting dalam pembelajaran kosakata, yaitu pertama, pembelajaran kosakata harus dalam konteks kalimat. Kedua, pembelajaran kosakata harus dalam konteks realitas. Ketiga, pembelajaran kosakata harus dalam konteks kaidah bahasa (Munir, 2017). Ketiga asas ini merupakan urutan tahapan pembelajaran kosakata agar peserta didik mampu memahami makna yang terkandung di dalam kata secara tepat, baik tekstual maupun kontekstual. Menurut Al-Faruq (2015), agar pengajaran bahasa Arab bagi penutur asing dapat berjalan dengan baik, diperlukan sejumlah inovasi pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi dan juga perkembangan zaman. Inovasi pembelajaran inilah yang akan menjawab tantangan zaman sekaligus memecahkan masalah pendidikan (Fatah, 2016).

Hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 04 Dadapan Solokuro Lamongan menunjukkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab belum digunakan secara masif, terutama pembelajaran kosakata. Guru biasanya hanya menggunakan gambar yang ada di buku sumber sebagai medianya. Media gambar yang ada di buku digunakan untuk menunjukkan pada siswa bentuk/gambar dari kosakata yang dimaksud. Penggunaan media gambar ini juga baru sebatas pengenalan kosakata pada siswa, belum sampai ke tahap contoh penggunaannya dalam kalimat atau menggabungkan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Selain itu, pembelajaran kosakata yang dijalankan juga terbatas pada hafalan saja, yaitu setiap siswa diminta untuk setoran hafalan kosakata kepada guru sesuai dengan jumlah kosakata yang baru dipelajari.

Pembelajaran bahasa Arab pada jenjang madrasah ibtidaiyah menuntut guru untuk mampu membuat suasana yang nyaman dan menyenangkan. Penggunaan alat bantu dalam proses pembelajaran dapat menghasilkan motivasi baru dan memiliki efek psikologis bagi siswa, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar yang baik dari para peserta didik (Ariyanti, 2020). Berdasarkan teori perkembangan kognitif piaget, anak usia 7-12 tahun atau pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah berada pada tahap konkret. Pada tahapan tersebut, mereka memi-

liki kecenderungan menyukai aktivitas-aktivitas konkrit seperti bermain, bergerak, berkelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung (Andika & Mahmud, 2018). Untuk itu, kegiatan pembelajaran harus dibuat sesuai dengan karakteristik siswa.

Strategi yang bisa digunakan oleh guru agar kelas bahasa Arab lebih hidup dan menarik, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Sebab, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat atau perantara dalam memahami konsep tertentu yang belum jelas atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa (Djamarah & Zain, 2010). Pembelajaran bahasa Arab juga dapat dikombinasikan menggunakan permainan atau media lain agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Karena, pembelajaran yang menyenangkan akan mengundang alam bawah sadar peserta didik, sehingga menjauhkan mereka dari rasa bosan (Andika & Mahmud, 2018).

Uraian di atas menjadi pendorong bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran kosakata bahasa Arab bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah kelas V berupa buku *Pop Up* yang dikembangkan untuk pembelajaran kosakata yang diberi nama *Ashr Pop Up*. Buku *Pop Up* yang dikembangkan ini merupakan buku pendukung untuk buku induk. Buku pendukung pembelajaran memiliki fungsi untuk memberi pengetahuan dan wawasan kepada peserta didik, serta sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan anak (Adriani, Subyantoro, & Mardikantoro, 2018).

Dzuanda (dalam Dewanti, Toenlio, & Soepriyanto, 2018) memberikan penafsiran bahwa Buku *Pop Up* adalah sebuah buku yang mempunyai unsur tiga dimensi yang bisa bergerak, sehingga memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halaman dibuka. Sedangkan menurut (Bluemel & Taylor, 2012), buku *Pop Up* adalah sebuah buku yang menampilkan efek bergerak melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putaran. Buku *Pop Up* ini didesain dengan kreatif menyesuaikan sasaran pengguna dan materi yang akan diajarkan. Buku *Pop Up* memiliki bentuk yang unik dan menarik, berbeda dengan buku bergambar biasa, sehingga diharapkan bisa menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Media buku *Pop Up* ini memiliki banyak keunggulan, diantaranya adalah dapat memvisualisasikan gambar menjadi lebih menarik, merangsang imajinasi anak, mengembangkan kreativitas anak, dan menjadi media yang mampu menumbuhkan motivasi membaca bagi anak (Dewanti et al., 2018). Di sisi lain, media ini juga mampu meningkatkan imajinasi dan ingatan siswa. Sehingga dapat menumbuhkan minat dan meningkatkan minat belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa (Masturah, Mahadewi, & Simamora, 2018). Pengembangan buku *Pop Up* sebagai media pembelajaran juga telah dikembangkan oleh beberapa peneliti terdahulu, di antara peneliti tersebut adalah Nurchasanah dan Zukhaira (2020), dengan hasil penelitian membuktikan bahwa media *Pop Up* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab pada jenjang TK/RA/TA.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Syukur dan Mulyawan (2019) juga menyatakan bahwa buku *Pop Up* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam memahami teks-teks bahasa Arab. Penelitian lain terkait pembelajaran kosakata di kelas V MI juga pernah dilakukan oleh Jamilah (2019), media *power point inspiring* yang dikembangkan untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas V MI mendapat predikat sangat layak dari validator dan uji coba lapangan. Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurchasanah dan Zukhaira (2020), dan Syukur dan Mulyawan

(2019) yaitu dari sisi objek yang digunakan. Sedangkan, persamaannya dengan penelitian Jamilah (2019) adalah sisi subjek dan materi yang digunakan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Nurchasanah dan Zukhaira (2020), dan Syukur dan Mulyawan (2019) adalah subjek dan materi yang dikembangkan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MI dengan materi yang dikembangkan adalah materi kosakata. Sedangkan subjek penelitian Nurchasanah dan Zukhaira (2020) adalah siswa TK/RA dengan materi kosakata, mewarnai gambar, dan menulis huruf hijaiyah. Kemudian, subjek dari penelitian Syukur dan Mulyawan (2019) adalah siswa kelas VIII dengan materi teks-teks bahasa Arab. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Jamilah (2019) adalah objek penelitiannya. Objek penelitian yang digunakan oleh Jamilah (2019) adalah media *powerpoint inspiring*. Sedangkan untuk penelitian ini, objeknya adalah buku *Pop Up*.

Tujuan penelitian ini adalah; (1) menghasilkan buku *Pop Up* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI), dan (2) mendeskripsikan kelayakan buku *Pop Up* ketika digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI). Kelayakan buku *Pop Up* dapat diketahui dari hasil angket yang diisi oleh validator (ahli media dan ahli materi), guru, dan siswa.

2. Metode

Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Sudaryono, Margono, dan Rahayu (2013) mengatakan bahwa pengembangan adalah metode penelitian yang dapat memproduksi suatu produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan berupa buku *Pop Up* untuk pembelajaran kosakata di kelas V MI. Model penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang telah dimodifikasi oleh peneliti dengan menambahkan uji validasi pada ahli media dan ahli materi pada tahap pengembangan, agar peneliti dapat mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba lapangan. Model penelitian ini dipilih karena model ini dikembangkan secara sistematis dan terprogram dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar.

Proses pengembangan model ADDIE mempunyai 5 tahapan, di antaranya (1) tahap analisis, di tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa dan analisis materi yang dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada guru bahasa Arab; (2) tahap perancangan, yaitu tahap perancangan produk yang meliputi perancangan materi dan perancangan media; (3) tahap pengembangan, di sini peneliti merealisasikan desain produk yang telah didesain pada tahap sebelumnya menjadi sebuah produk nyata yang diwujudkan dalam bentuk *prototype*. Pada tahap ini, peneliti juga menambahkan langkah uji validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan dan mendapatkan saran perbaikan produk; (4) tahap implementasi, yaitu uji coba produk di lapangan secara terbatas terhadap guru bahasa Arab dan siswa kelas V; (5) tahap evaluasi, peneliti menggunakan jenis evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2014).

Subjek penelitian di tahap implementasi adalah satu guru bahasa Arab dan sembilan siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 04 Dadapan. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik angket, wawancara, dan observasi. Oleh karena itu, instrumen

yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara, lembar penilaian kelayakan produk untuk tim ahli, lembar respon guru, lembar respon siswa, dan catatan peneliti.

Wawancara pendahuluan dilakukan kepada guru bahasa Arab untuk mengetahui kondisi dan proses belajar-mengajar kosakata bahasa Arab di kelas V. Wawancara juga dilakukan kepada para siswa untuk mengetahui pendapat dan penilaian mereka terhadap buku *Pop Up* yang dikembangkan. Angket digunakan untuk memperoleh skor kelayakan produk dari tim ahli. Selain itu, angket juga digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru setelah dilakukan uji coba buku *Pop Up* dalam skala kecil. Observasi dilakukan oleh peneliti untuk merekam dan mengamati perilaku para siswa selama uji coba berlangsung.

Data yang diperoleh oleh peneliti dari penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan para siswa dan salah satu guru bahasa Arab, hasil observasi peneliti kepada subjek selama uji coba berlangsung, dan kritik serta saran dari tim ahli pada proses validasi produk. Sedangkan, data kuantitatif diperoleh dari skor kelayakan produk pada lembar penilaian produk yang diisi oleh tim ahli dan para praktisi pembelajaran yang terdiri dari guru bahasa Arab dan siswa. Angket untuk tim ahli dan para praktisi pembelajaran ini, masing-masing terdiri dari 10 pernyataan dengan lima pilihan skor dengan skala penilaian 1=sangat kurang, 2=kurang, 3=cukup, 4=baik, 5=sangat baik. Skor yang diperoleh dari masing-masing ahli kemudian diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil dari skor yang dihitung menggunakan rumus di atas, kemudian disesuaikan dengan kategori kelayakan <21% = sangat tidak layak, 21-40% = tidak layak, 41-60% = cukup layak, 61-80% = layak, dan 81-100% = sangat layak. Perhitungan tersebut berdasarkan pendapat (Arikunto, 2011). Data kuantitatif ini kemudian diolah menjadi data kualitatif dengan cara dideskripsikan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Secara garis besar, ada lima tahapan utama dalam melakukan penelitian dengan model ADDIE ini. Hasil dari kelima tahapan penelitian tersebut dapat diuraikan berikut ini.

Tahap Analisis (Analyze)

1) Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui proses pembelajaran, permasalahan, dan kebutuhan pembelajaran bahasa Arab yang ada di kelas, peneliti melakukan wawancara kepada guru bahasa Arab yang ada di MI Muhammadiyah 04 Dadapan Solokuro Lamongan pada tanggal 25 februari 2021. Dari wawancara tersebut, peneliti memperoleh informasi bahwa buku bahasa Arab *Al-'Ashri* yang telah disesuaikan dengan kurikulum 2013 menjadi sumber belajar, selain beberapa referensi dari internet. Selain menggunakan papan tulis, spidol, dan gambar yang ada di buku induk, guru memaparkan bahwa ia masih membutuhkan alternatif media lain yang bisa meningkatkan kembali antusiasme dan kemauan siswa dalam belajar bahasa Arab.

2) Analisis Materi

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran juga memberikan informasi tentang kurikulum dan materi yang dipelajari di sekolah tersebut. Materi yang dipelajari oleh siswa kelas V di MI Muhammadiyah 04 Dadapan terdiri dari 6 BAB; 3 BAB semester ganjil dan 3 BAB semester genap. Kemudian materi kosakata yang dimuat dalam buku *Pop Up* yang dikembangkan terdiri dari 3 BAB untuk semester genap sebagai sampelnya, yaitu (1) *ila al-maqshafi*, (2) *fi al-baiti*, dan (3) *fi al-hadiiqati*. Untuk Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) disusun berdasarkan pokok bahasan yang dipilih yaitu pembelajaran kosakata.

Tahap Perancangan (Design)

1) Perancangan Materi

Pada tahap ini, peneliti berhasil menyusun rancangan materi buku *Pop Up*, mulai dari membuat deskripsi buku, menentukan tema dan kosakata, merumuskan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), membuat contoh kalimat, serta menyusun soal latihan. Tiga tema yang dimuat dalam buku *Pop Up*, yaitu (1) *ila al-maqshafi*, (2) *fi al-baiti*, dan (3) *fi al-hadiiqati*. Pada masing-masing tema disajikan kosakata, contoh penggunaan kosakata dalam kalimat, dan gambar tiga dimensi sesuai kosakata yang disajikan. Dalam pemilihan kosakata dan pemberian contoh penggunaannya dalam kalimat, peneliti membuat contoh berdasarkan kompetensi inti yang telah ditetapkan pada setiap tema. Selain itu, pemberian contoh kalimat juga disesuaikan dengan karakteristik siswa dan lingkungan kehidupan siswa sehari-hari.

Berikut daftar isi beserta Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) yang dimuat dalam media yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 1. Daftar Isi Buku

BAB	TEMA	Kompetensi Dasar (KD)	Kompetensi Inti (KI)
1	إلى المقصفِ	Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis tentang benda, makanan, dan minuman yang ada di kantin.	Menemukan dan memahami kosakata baru tentang benda, makanan, dan minuman yang ada di kantin. Memahami wacana lisan tentang benda, makanan, dan minuman yang ada di kantin yang mengandung <i>isim isyarah</i> dan <i>isim istifham</i> .
2	في البيت	Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis tentang lingkungan rumah.	Menemukan dan memahami kosakata baru tentang lingkungan rumah. Memahami wacana lisan tentang lingkungan rumah yang mengandung <i>dharf al-makan</i> .
3	الحديقة	Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis tentang hewan dan tumbuhan yang ada di kebun.	Menemukan dan memahami kosakata baru tentang hewan dan tumbuhan yang ada di kebun. Memahami wacana lisan tentang hewan dan tumbuhan yang ada di kebun yang mengandung <i>al-'adad al-mu'annast</i> .

Selain materi di atas, peneliti juga membuat lembar latihan yang disajikan di bagian akhir buku *Pop Up*. Soal latihan dibagi menjadi tiga tingkatan, yaitu mudah, sedang, dan sulit. Pada masing-masing kategori terdiri dari lima soal. Soal kategori mudah berbentuk pencocokan gambar dengan kosakata, kategori sedang berbentuk soal opsional, dan kategori sulit berbentuk pemahaman penggunaan kosakata dalam kalimat.

2) Perancangan Media

Pada tahap ini, peneliti membuat konsep dasar penggunaan media. Kemudian, membuat rancangan media di aplikasi *Adobe Photoshop CS6*, yaitu pembuatan desain sampul, desain deskripsi produk, desain *background* buku, desain tampilan (*layout*) buku, dan mengumpulkan gambar/ilustrasi yang akan digunakan dalam produk. Pemilihan gambar yang akan disajikan pada buku *Pop Up* diperoleh dari berbagai referensi di internet. Kemudian ukurannya disesuaikan dengan *background* halaman buku yang akan digunakan.

Tahap Pengembangan (Development)

Peneliti pada tahap ini berhasil mengembangkan produk dari desain menjadi *prototype*. Selain itu, peneliti juga melakukan uji validasi ahli media dan ahli materi. Hasil rangkaian langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.

1) Pengembangan Buku Pop Up

Peneliti menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS6* untuk membuat desain buku, dimulai dari membuat desain tata letak materi dan gambar. Kemudian, mendesain ulang potongan-potongan gambar agar bisa membentuk gambar tiga dimensi. Setelah proses desain dan *layout* selesai, peneliti kemudian mencetak semua desain. Potongan-potongan gambar dicetak menggunakan kertas karton WB 240 gsm, sedangkan *background* halaman buku dicetak menggunakan kertas *art paper* 230 gsm berukuran A3. Selanjutnya, peneliti memotong cetakan gambar. Kemudian, potongan-potongan gambar tersebut disusun menjadi gambar berbentuk tiga dimensi. Setelah penyusunan gambar tiga dimensi selesai, peneliti kemudian menjilid kumpulan lembar *background* dan susunan *Pop Up* yang sudah jadi. Setelah proses penjilidan selesai, media yang dikembangkan sudah bisa digunakan untuk belajar kosakata bahasa Arab. Berikut *preview* buku *Pop Up* yang telah dikembangkan oleh peneliti, untuk file lengkapnya dapat dilihat di https://bit.ly/AshrPopUp_AffanHaris.



Gambar 1. Isi *Prototype* Buku *Pop Up*

2) Validasi Produk

Tahap validasi ini dilakukan sebelum produk diujicobakan secara terbatas di lapangan. Proses ini melibatkan dua dosen ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Tujuan dari proses validasi ini adalah supaya produk yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dan sesuai dengan tujuan pembuatan produk tersebut. Proses ini juga menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari angket validasi. Berikut rangkaian proses dan hasil validasi oleh tim ahli.

a) Validasi Ahli Media

Proses validasi ahli media dilakukan ke salah satu dosen sastra Arab Universitas Negeri Malang pada tanggal 9 September 2021. Dari uji validasi produk oleh ahli media, media ini memperoleh skor 47 dari total skor maksimal 50 dengan aspek karakteristik dan kemenarikan media mendapatkan nilai sangat baik. Skor tersebut kemudian diolah menggunakan rumus berikut untuk mengetahui kelayakannya.

$$\frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$
$$\frac{47}{50} \times 100\% = \frac{4700}{50} = 94\%$$

Berdasarkan hasil angket validasi media, diketahui bahwa media buku *Pop Up* mendapat total nilai persentase sebesar 94% yang berarti sangat layak. Selanjutnya, hasil saran dan komentar dari ahli media adalah (1) pada bab 3, peneliti disarankan mengurutkan contoh kalimat dan menambahkan angka sesuai urutan, (2) menambahkan gambar yang kurang pada lembar latihan. (3) komentar ahli, secara umum media sangat menarik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata pada level Madrasah Ibtidaiyah.

b) Validasi Ahli Materi

Proses ini melibatkan salah satu dosen sastra Arab Universitas Negeri Malang pada tanggal 21 September 2021. Hasil validasi tersebut mendapatkan skor 45 dari skor maksimal 50 dengan aspek kesesuaian materi mendapatkan skor tertinggi, sedangkan aspek kemudahan penggunaan media mendapatkan skor terendah. Karena, peneliti belum mencantumkan petunjuk penggunaan media di dalam produk yang dikembangkan. Skor tersebut kemudian diolah menggunakan rumus berikut untuk mengetahui kelayakannya dari sisi ahli materi.

$$\frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$
$$\frac{45}{50} \times 100\% = \frac{4500}{50} = 90\%$$

Berdasarkan hasil angket validasi ahli materi, secara keseluruhan buku *Pop Up* mini mendapat rata-rata skor sebesar 90% yang berarti sangat layak. Data kualitatif, ahli materi memberikan komentar bahwa media *Pop Up* ini layak digunakan, khususnya untuk proses belajar anak Madrasah Ibtidaiyah (MI) dengan menyertakan petunjuk penggunaan. Kemudian, sarannya adalah peneliti disarankan untuk memindahkan tulisan dua kosakata yang tidak terlihat dan diminta untuk menyertakan petunjuk penggunaan agar memudahkan pengguna.

3) Revisi produk

Sebelum produk diimplementasikan pada proses pembelajaran, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada produk terlebih dahulu. Perbaikan dilakukan berdasarkan saran dari para ahli. Tujuan dari perbaikan ini adalah untuk meningkatkan fungsi dan kualitas dari produk yang dikembangkan agar penggunaannya lebih bermanfaat dan fungsional.

Berikut hasil proses revisi, mulai dari perbaikan media sampai perbaikan materi sesuai masukan dan saran dari para ahli.

Tabel 2. Hasil Revisi Media dan Materi

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Dua soal latihan belum ada gambar untuk membantu siswa dalam menjawab.	Ditambahkan gambar gelas di atas meja dan gambar secangkir teh pada dua soal latihan.
2	Belum ada angka Arab yang menunjukkan jumlah benda pada bab 3.	Pada bab 3 ditambahkan angka Arab 11-19 pada setiap gambar tiga dimensi.
3	Pada bab 3, contoh penggunaan kosakata dalam kalimat tidak berurutan berdasarkan urutan angka 11-19.	Pada bab 3, contoh penggunaan kosakata dalam kalimat sudah diurutkan berdasarkan urutan angka 11-19.
4	Belum terdapat panduan atau cara penggunaan media pada buku <i>Pop Up</i> ini.	Ditambahkan panduan atau cara penggunaan media pada bagian awal buku <i>Pop Up</i> ini.
5	Ada dua kosakata yang penempatannya kurang tepat sehingga sulit untuk dilihat atau dibaca.	Memindahkan kata <i>labanun</i> dan <i>khubzun</i> di atas dan disamping benda sehingga dua kosakata tersebut dapat dibaca dengan baik.

Setelah seluruh proses perbaikan produk ini selesai, maka produk buku *Pop Up* yang dikembangkan oleh peneliti sudah siap untuk diuji cobakan dengan skala kecil yang hanya melibatkan guru bahasa Arab dan siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi terdiri dari dua tahapan, yaitu uji coba skala kecil yang dilakukan oleh guru dan siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Berikut rincian hasil implementasi tersebut.

1) Uji Coba oleh Guru

Uji coba produk oleh guru bahasa Arab ini melibatkan satu guru bahasa Arab MI Muhammadiyah 04 Dadapan pada tanggal 2 Oktober 2021. Uji coba ini menghasilkan data kuantitatif yang berasal dari angket tertutup yang diisi oleh guru bahasa Arab setelah melakukan uji coba. Hasil angket respon guru bahasa Arab mendapatkan skor 48 dari skor maksimal 50. Data tersebut kemudian diolah menjadi bentuk persentase dengan menggunakan rumus berikut.

$$\frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\frac{48}{50} \times 100\% = \frac{4800}{50} = 96\%$$

Nilai persentase sebesar 96% yang dihasilkan dari rumus di atas berarti sangat layak.

2) Uji Coba oleh Siswa

Uji coba ini melibatkan 9 siswa kelas V MI Muhammadiyah 04 Dadapan pada tanggal 4 Oktober 2021. Meskipun jumlah siswanya sedikit, tetapi sekolah ini layak digunakan sebagai objek penelitian, karena telah mendapat akreditasi 'A' dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah. Selain itu, sekolah ini juga memiliki madrasah diniyah yang mengajarkan bahasa Arab tambahan kepada para siswa.

Dalam prosesnya, peneliti memberikan contoh terlebih dahulu penggunaan media ini kepada siswa. Selanjutnya, peneliti menjelaskan materi yang ada di buku *Pop Up* tersebut dan meminta siswa untuk menyebutkan kosakata bahasa Arab secara serentak sesuai dengan gambar yang dibuka oleh peneliti. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, siswa menampilkan antusiasnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Bahkan, mereka cenderung tidak sabar untuk mencoba menggunakan media buku *Pop Up* secara mandiri. Setelah peneliti mempraktikkan, para siswa diminta menggunakan media secara bergantian di depan teman-temannya. Siswa yang ada di depan mengajak teman-temannya untuk menirukan secara serentak apa yang dibaca oleh siswa tersebut. Setelah semua siswa sudah mendapatkan giliran, tahap berikutnya adalah mereka bergiliran menjawab beberapa pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti.

Berdasarkan hasil wawancara, para siswa merasa sangat senang bisa belajar menggunakan buku *Pop Up* tersebut. Para siswa juga tidak merasa bosan bahkan cenderung antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Mereka juga mengatakan bahwa buku *Pop Up* ini sangat menarik karena bentuknya yang unik, yaitu benda yang ada pada buku tersebut dapat muncul seperti wujud nyata ketika dibuka karena memang bentuknya tiga dimensi. Ada juga di antara mereka yang merasa sangat tertarik ketika melihat gambar-gambar hewan yang bentuknya menurut mereka sangat lucu. Selain itu, ada dua siswa yang mengaku sedikit kesulitan ketika mengerjakan soal bagian esai karena ada kosakata yang belum dipahami.

Uji coba ini juga menghasilkan data kuantitatif yang berasal dari angket tertutup yang diisi oleh sembilan siswa setelah melakukan uji coba. Hasil angket respon siswa memperoleh skor sebesar 418 dari jumlah skor maksimal 450. Setelah total nilai seluruh angket dikonversikan ke dalam bentuk persentase menjadi 92,8%. Dengan total persentase tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa media buku *Pop Up* yang dikembangkan oleh peneliti tergolong ke dalam kategori sangat layak digunakan untuk proses belajar mengajar kosakata bahasa Arab yang ada di kelas.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Dalam penelitian ini, jenis evaluasi yang digunakan peneliti adalah evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan penelitian. Maksud dari penggunaan evaluasi ini adalah untuk menilai produk yang dikembangkan, memperbaiki media, dan mengetahui kualitas produk ketika digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba lapangan.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, produk yang dikembangkan ini mendapatkan skor rata-rata sebesar 92% atau bila dideskripsikan, mendapat predikat sangat layak. Selain itu, validasi ini menghasilkan data kualitatif berbentuk masukan dan saran perbaikan dari para ahli. Data tersebut yang dijadikan peneliti sebagai bahan acuan evaluasi dalam memperbaiki produk agar produk benar-benar layak untuk diujicobakan. Hasil uji coba

lapangan oleh guru bahasa Arab dan siswa memperoleh nilai rata-rata 94,4% yang berarti sangat layak. Hasil tersebut termasuk kedalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab.

3.2. Pembahasan

Secara garis besar, penelitian dan pengembangan ini dapat dikatakan berhasil dalam mengembangkan media pembelajaran berupa buku *Pop Up* yang diberi nama "*Ashr Pop Up: kosakata untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah*". Hal ini sejalan dengan kebutuhan guru yang membutuhkan media pendukung agar pembelajaran di kelas lebih hidup. Buku *Pop Up* yang telah dikembangkan ini bisa dijadikan alat alternatif oleh guru untuk menjelaskan materi kosakata, sehingga maksud yang disampaikan menjadi lebih jelas tanpa harus menunjukkan benda aslinya, karena salah satu cara menjelaskan kosakata pada siswa tingkat dasar adalah dengan menunjukkan benda yang dimaksud seperti mendatangkan benda aslinya atau sampelnya (Mustofa, 2011).

Buku *Pop Up* yang memiliki tampilan menarik ini dapat meningkatkan spirit dan kemauan siswa untuk mempelajari bahasa Arab. Hal ini sejalan dengan pandangan Minto, Adib, dan Suhartono (2014) yang mengatakan bahwa siswa pada tingkat dasar lebih menyukai belajar menggunakan *visual* yang menarik, *colourful*, dan benda nyata dibandingkan hanya melalui pembelajaran lisan dan buku teks. Selain itu, penelitian lain dari Nurchasanah dan Zukhaira (2020), juga menunjukkan hasil yang serupa, yaitu buku *Pop Up colourful* yang dikembangkan lebih banyak diminati oleh guru dan siswa dibanding buku LKS yang hanya berwarna hitam putih.

Buku *Pop Up* ini juga disusun dengan mempertimbangkan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah, yaitu materi disusun berdasarkan tema. Tema yang diambil juga tema yang dekat dengan keseharian siswa. Model pembelajaran tematik merupakan model yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa MI, karena pada umumnya anak usia MI/SD tingkat perkembangan berpikirnya masih pada tahap memandang segala sesuatu secara holistik dan baru dapat memahami hubungan antar konsep secara sederhana saja. Proses perkembangan pembelajarannya juga masih tergantung pada pengalaman yang dialami langsung dan objek-objek yang konkret (Widyaningrum, 2012).

Media buku *Pop Up* yang berbasis gambar tiga dimensi ini sesuai dengan tumbuh kembang pemikiran siswa Sekolah Dasar. Menurut Nur'aini (dalam Fahyuni & Fauji, 2017), bahwa pola pikir anak adalah gambar. Itu artinya, apapun informasi yang diterima oleh anak, akan dipikirkan dalam bentuk yang konkret sesuai dengan pemikirannya sendiri.

Kosakata dan materi dalam buku ini disusun berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) yang ada pada buku *Al-'Ashri: Bahasa Arab Modern* yang diterbitkan oleh Majelis DIKDASMAN PWM Jawa Timur. Dari hasil pemetaan KI dan KD dari buku induk, peneliti memilih menggunakan model keterhubungan (*connected*), yaitu suatu KD pada bab tertentu menjadi materi utama, sedangkan konsep pada KD lainnya akan dikaitkan juga menjadi terapannya. Misalnya, pada bab kedua dari buku ini memuat kompetensi dasar berupa pemahaman siswa tentang lingkungan rumah yang mengandung *dharf al-makan*, kemudian pada terapannya dikaitkan juga dengan kompetensi dasar di bab pertama, yaitu penggunaan *isim istifham*. Pemilihan pembelajaran terpadu seperti ini akan memberikan pengalaman yang baik bagi siswa, karena mereka akan memahami konsep yang dipelajari dan hubungannya dengan

konsep lain yang sudah dipahami sesuai dengan kebutuhan siswa (Widyawati & Prodjosantoso, 2015).

Pada bagian isi, buku ini terdiri atas tiga tema, yaitu (1) *ila al-maqshafi*, (2) *fi al-baiti*, dan (3) *fi al-hadiiqati*. Pada masing-masing tema tersebut, disajikan beberapa kosakata sesuai dengan tema, contoh penggunaan kosakata dalam kalimat, dan gambar tiga dimensi sesuai kosakata yang disajikan. Pemberian materi contoh penggunaan kosakata dalam kalimat ini bertujuan agar siswa tidak hanya hafal saja, tetapi juga memahami cara penggunaannya sesuai dengan konteks dan maksud kata sehingga dapat diterima dengan baik oleh pendengar atau pembaca (Muhammady, 2021). Dalam pemilihan kosakata dan pemberian contoh penggunaannya dalam kalimat, peneliti membuat contoh yang disesuaikan dengan kompetensi inti yang ingin diraih dalam pembelajaran pada setiap tema. Selain itu, pemberian contoh kalimat juga disesuaikan dengan karakteristik siswa dan disesuaikan dengan lingkungan kehidupan siswa sehari-hari.

Pada tema pertama, *il al-maqshafi* terdapat enam kosakata, yaitu *labanun* (susu), *qohwatun* (kopi), *sayyun* (teh), *khubzun* (roti), *mauzun* (pisang), dan *kuubun* (gelas). Contoh penggunaannya dalam kalimat mengandung unsur *isim isyarah* dan *isim istifham*. Tema kedua, *fi al-baiti* terdiri dari lima kosakata, yaitu *saahatun* (halaman rumah), *ghurfatu al-juluusi* (ruang tamu), *ghurfatu an-naumi* (kamar tidur), *ghurfatu at-tha'ami* (ruang makan), *matbakhun* (dapur), dan *khammamun* (kamar mandi). Masing-masing contoh kalimatnya mengandung unsur *dharf al-makan*. Sedangkan pada tema ketiga *fi al-hadiiqoti* ada sembilan kosakata, yaitu *ghonamun* (kambing), *batthotun* (bebek), *dajajatun* (ayam), *baqorotun* (sapi), *farosatun* (kupu-kupu), *wazzatun* (angsa), *wardatun* (bunga), *zahrotun* (mawar), dan *syajarotun* (pohon). Masing-masing contoh kalimatnya mengandung unsur *al-adadu wa al-ma'duudu* mulai angka sebelas sampai sembilan belas secara berurutan.

Pada bagian lain dari buku ini juga disajikan petunjuk penggunaan, daftar isi, kompetensi dasar, kompetensi inti, dan soal latihan sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh (Lestari, 2013) dalam bukunya bahwa buku ajar yang baik adalah yang mencakup beberapa komponen diantaranya pedoman belajar, pedoman penggunaan, kompetensi yang akan dicapai, latihan-latihan, dan evaluasi. Di dalam buku yang dikembangkan oleh peneliti telah mencakup sebagian besar dari komponen-komponen tersebut.

Dari segi tampilan, buku *Pop Up* termasuk jenis media 3D yang mempunyai keunikan tersendiri, karena setiap lembar yang dibuka dapat mempertunjukkan gambar yang timbul dan buku ini juga didesain dengan halaman *full colour*. Hal ini dapat menarik perhatian siswa. Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat uji coba, semua siswa memperhatikan media yang ditunjukkan oleh peneliti, mereka juga nampak antusias, bahkan ada beberapa siswa yang penasaran dengan halaman selanjutnya dan tidak sabar ingin menggunakan media tersebut secara mandiri. Selain itu, gambar dan warna dinilai mempunyai andil yang besar pada proses pembelajaran anak. Sitepu (2015), mengungkapkan bahwa ilustrasi dapat menumbuhkan motivasi dan minat, menarik dan mengarahkan perhatian, membentuk anak yang lambat membaca, dan membantu mengingat lebih lama. Penelitian sebelumnya oleh Syukur dan Mulyawan (2019), menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan buku *Pop Up* dapat menarik perhatian siswa ketika belajar di kelas, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Buku *Pop Up* yang dikembangkan juga secara signifikan memberikan pengaruh terhadap hasil

pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil *T-test* kelompok eksperimen yang mendapatkan nilai lebih tinggi dari kelompok kontrol.

Prototype dari buku *Pop Up* ini telah melalui proses validasi, yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Proses validasi ini dilaksanakan lebih kurang selama tiga minggu dengan melibatkan dua dosen dari Jurusan Sastra Arab di Universitas Negeri Malang sebagai ahli media dan ahli materi. Beberapa aspek yang masuk penilaian pada proses uji validasi media adalah aspek ilustrasi isi, kemenarikan, kesesuaian dengan karakteristik siswa, dan kemudahan penggunaan media. Dari beberapa aspek yang dinilai tersebut, aspek desain isi, kemenarikan, dan kesesuaian media dengan karakteristik siswa mendapatkan nilai sangat baik. Sedangkan, aspek kemudahan mendapatkan nilai baik. Jika keseluruhan hasil validasi dari ahli media dipresentasikan, maka skor yang didapat adalah 94% yang berarti sangat layak. Ahli media memberikan komentar bahwa secara umum media ini sangat atraktif dan interesting, sehingga sudah siap untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata pada jenjang MI. Namun, ahli media juga menyarankan adanya perbaikan di beberapa bagian agar media lebih fungsional, seperti penambahan angka 11-19 dengan huruf Arab pada bab 3, pengurutan contoh kalimat sesuai angka, dan penambahan dua gambar pada lembar soal latihan.

Buku *Pop Up* yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka dan berbentuk tiga dimensi menjadi faktor penentu media ini mendapatkan penilaian yang sangat baik dari segi kemenarikan dan kesesuaian dengan karakteristik siswa, karena keunikan dari bentuk buku *Pop Up* tersebut membuat siswa penasaran dan tertarik untuk menggunakannya. Rasa penasaran itulah yang menjadikan mereka fokus dengan materi pembelajaran yang ada di buku. Selain itu, penyusunan materi yang diurutkan berdasarkan tema juga menjadi sebuah keunggulan. Karena, tingkat pemikiran siswa pada jenjang MI masih terbatas pada tahap melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan.

Beberapa aspek yang masuk penilaian pada proses uji validasi materi adalah aspek keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran, keterkaitan materi dengan karakteristik siswa, ketepatan penulisan bahasa Arab, dan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi. Berdasarkan penilaian ahli materi, aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan karakteristik siswa, dan ketepatan penulisan bahasa Arab mendapatkan nilai sangat baik. Sedangkan untuk aspek kemudahan mendapatkan nilai cukup. Nilai keseluruhan hasil validasi jika dipresentasikan mendapatkan skor sebesar 90% yang berarti sangat layak. Ahli materi juga memberikan komentar bahwa buku *Pop Up* yang dikembangkan layak untuk digunakan. Namun, di sisi lain ahli materi juga memberikan saran agar peneliti menambahkan petunjuk penggunaan media di bagian awal buku, agar pengguna yang masih awam dengan buku *Pop Up* dapat menggunakan dengan tepat.

Salah satu faktor penyebab ahli materi memberikan nilai cukup pada aspek kemudahan adalah tidak adanya petunjuk penggunaan media pada buku *Pop Up* yang dikembangkan. Oleh karena itu, ahli materi menyarankan untuk menambahkannya di bagian awal buku, karena petunjuk penggunaan juga menjadi bagian penting dari media pembelajaran. Petunjuk penggunaan media berfungsi untuk memberikan petunjuk bagi pengguna media, khususnya pengguna yang masih asing dengan media tersebut.

Hasil pengamatan peneliti selama proses uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran buku *Pop Up* yang dikembangkan dapat menambah motivasi siswa dan menjadi interesting bagi siswa dalam mempelajari bahasa Arab, khususnya pembelajaran kosakata.

Selama proses uji coba berlangsung, semua siswa menampakkan antusiasnya dalam mengikuti proses pembelajaran. Bahkan, beberapa siswa terlihat sangat penasaran dengan bentuk *Pop Up* yang terdapat pada buku sehingga mereka tidak sabar untuk mencoba menggunakannya. Selain itu, gambar benda yang ditampilkan juga cukup jelas, terbukti dengan mereka langsung bisa menebak semua gambar ketika ditanya.

Saat dilakukan wawancara, para siswa juga sependapat bahwa belajar menggunakan media buku *Pop Up* ini membuat proses pembelajaran tidak terasa membosankan. Menurut para siswa, yang membuat menarik produk ini adalah gambarnya yang berbentuk tiga dimensi dan dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Mereka juga menyatakan bahwa sebelum ini mereka belum pernah menggunakan media pembelajaran ketika belajar bahasa Arab. Sehingga mereka berpendapat bahwa belajar bahasa Arab merupakan pelajaran kurang menarik dan sulit. Buku *Pop Up* ini mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya adalah: (1) bentuk buku yang bisa memunculkan gambar 3 dimensi ini bisa menjadi interesan bagi siswa, sehingga siswa dapat lebih memusatkan perhatiannya pada pelajaran yang sedang dipelajari, (2) desain buku yang bergambar dan *full colour* juga sesuai dengan karakteristik siswa, (3) materi yang terdapat pada buku ini disusun berdasarkan tema atau bersifat tematik sehingga bisa membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan, (4) tema yang dipilih disesuaikan dengan buku induk dan keseluruhan temanya juga dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Disamping kelebihan yang telah disebutkan, buku *Pop Up* ini juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu soal latihan dari tiga tema digabung menjadi satu di akhir buku, tidak disusun di setiap akhir tema. Selanjutnya, ada beberapa soal yang kosakatanya belum diketahui oleh siswa. Tapi, kekurangan tersebut dapat disiasati dengan guru memberikan latihan tersendiri di luar buku dengan menyesuaikan kemampuan siswa.

3. Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah buku *Pop Up* yang diberi nama "*Ashr: Pop Up* kosakata untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah". Buku tersebut telah diujivaldasikan kepada dua orang ahli (satu ahli materi dan satu ahli media) sebelum diujicobakan ke siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 04 Dadapan, Solokuro, Lamongan. Uji validasi tersebut mendapatkan skor rata-rata sebesar 92% yang berarti sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata siswa MI. Hasil uji coba skala kecil yang dilakukan oleh siswa dan guru bahasa Arab kelas V MI memperoleh hasil yang sangat baik dengan rata-rata skor mencapai 94,4%. Selain itu, hasil observasi dan wawancara selama uji coba lapangan juga menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran menggunakan media buku *Pop Up* ini. Oleh karena itu, peneliti berharap media ini dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran di kelas, agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Selanjutnya, bagi peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan buku *Pop Up* dengan isi yang lebih baik, atau bisa mengkombinasikan kemampuan penguasaan kosakata dengan kemampuan lain seperti kemampuan membaca (*maharah qira'ah*), dengan menambahkan cerita atau bacaan-bacaan pendek dalam materinya.

Daftar Rujukan

- Adriani, E. Y., Subyantoro, S., & Mardikantoro, H. B. (2018). Pengembangan buku pengayaan keterampilan menulis permulaan yang bermuatan nilai karakter pada peserta didik kelas I SD. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 3(1), 27–33. doi: <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v3i1.445>
- Al-Faruq, U. (2015). Pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab untuk penutur asing. *Ta'limul Lughah Arabiyah*, 5(2), 1–20.

- Andika, M. A., & Mahmud. (2018). Permainan “JENGA” sebagai media pembelajaran Mufrodat siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Luqman Al-Hakim Batu. *Proceedings of Konferensi Nasional Bahasa Arab IV*, 254–261. Retrieved from <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/275>
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (4th ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanti, N. (2020). Web-based crossword development to improve vocabulary mastery of Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Sidoarjo students/تطوير الكلمات المتقاطعة على أساس ويب.... *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, 4(2), 232–244. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/alarabi/article/view/16791>
- Bluemel, N. L., & Taylor, R. H. (2012). *Pop-up books a guide for teachers and librarians* (1st ed.). Santa Barbara: ABC-CLIO, LLC.
- Dewanti, H., Toenlloe, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan media pop-up book untuk pembelajaran lingkungan tempat tinggal kelas IV SDN 1 Pakunden kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–228. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/viewFile/4551>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar* (4th ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan komik Akidah Akhlak untuk meningkatkan minat baca dan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(1), 17–26. doi: <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>
- Fatah, A. (2016). Inovasi pembelajaran bahasa Arab (respon, tantangan dan solusi terhadap perubahan). *Arabia*, 8(1), 1–28. Retrieved from <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Arabia/article/view/1942>
- Jamilah, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran power point ispring presenter pada materi kosakata bahasa Arab peserta didik kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 141–154. doi: <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-08>
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi (sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan)*. Jakarta: Akademia Permata.
- Madaniah, M., Murtadho, N., & Nurhidayati. (2020). Developing the digital and non-digital (Arabic-Indonesian) bilingual dictionary to improve the vocabulary proficiency of Islamic Elementary School students/تطوير *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, 4(2), 182–202. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/alarabi/article/view/17285>
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran pop-up book pada mata pelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>
- Mintorogo, J. M., Adib, A., & Suhartono, A. W. (2014). Perancangan media interaktif pengenalan alphabet berbasis alat permainan edukatif untuk anak usia 2-4 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 13. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/1964>
- Muhammady, A. (2021). Pentingnya kosakata dalam pembelajaran empat kemampuan berbahasa. *'Arabiyya: Jurnal Studi Bahasa Arab*, 10(1), 115–130. doi: <https://doi.org/10.47498/arabiyya.v10i1.538>
- Munir. (2017). *Perencanaan sistem pengajaran bahasa Arab* (1st ed.). Jakarta: Kakilangi Kencana.
- Murtadho, N. (2008). Penyelarasan materi dan model RPP bahasa Arab untuk pendidikan dasar dan menengah. *Bahasa dan Seni*, 36(2), 220–229. Retrieved from <https://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/Penyelarasan-Materi-dan-Model-RPP-Bahasa-Arab-untuk-Pendidikan-Dasar-dan-Menengah-Nurul-Murtadho.pdf>
- Mustofa, S. (2011). *Strategi pembelajaran bahasa Arab inovatif*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Nurchasanah, E., & Zukhaira. (2020). ABATAMA (Al Abwab At Tahwiliyah Al Maudhi'iyah): Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab untuk anak TK/RA di kota Semarang. *Taqdir*, 6(2), 117–134. doi: <https://doi.org/10.19109/taqdir.v6i2.6567>
- Sitepu, B. (2015). *Penulisan buku teks pelajaran* (3rd ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan instrumen penelitian pendidikan* (1st ed.). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syukur, H., & Mulyawan, S. (2019). Penggunaan media pop up book dan pengaruhnya terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam memahami teks-teks bahasa Arab. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 53–77. doi: <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v8i1.4655>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan* (1st ed.). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widyaningrum, R. (2012). Model pembelajaran tematik di SD/MI. *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 10(1), 107–120. doi: <https://doi.org/10.21154/cendekia.v10i1.405>
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). Pengembangan media komik IPA untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter peserta didik SMP. *Journal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 24–35. doi: <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4529>



***Beart.id* Website Design as Digital Product E-commerce**

Perancangan Laman *Beart.id* sebagai *E-commerce* Produk Digital

Muhammad Reza Rizky Nazarudin, Joko Samodra*, Joni Agung Sudarmanto

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

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

Paper received: 2-3-2022; revised: 22-4-2022; accepted: 5-6-2022

Abstract

Beart.id is an online media for the creative industry ecosystem in Indonesia. Established in 2019, Beart stands for beautiful art. With their main issues covering 17 sub-sectors of the creative economy. This year, art is developing digital products in the form of fonts and graphic design templates. From this, Beart needs a place to sell and promote his digital products. After considering the results of the e-commerce feature survey with a percentage of 92.6 percent of respondents saying that having their own e-commerce website system can help the online buying and selling process of the brand's products. From this problem, the design of the beart.id website was born as an e-commerce digital product. The author uses the Design Thinking design method popularized by David Kelley and Tim Brown, the founder of IDEO. There are 5 panels in this method, including: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The purpose of the E-Commerce website beart.id is to accommodate digital products from Beart and to meet the business needs of B2B (Business to Business) and B2C (Business to Consumer) digital products. The e-commerce website is called a beart shop. For the final conclusion, a test was carried out through a questionnaire using a Likert scale resulting in a score of 89 percent, which means that according to the interval scale, I strongly agree. This percentage means that Beart's e-commerce website is running well, is attractive to consumers and *user friendly*.

Keywords: website; e-commerce; digital product; Beart.id

Abstrak

Beart.id merupakan sebuah media daring untuk ekosistem industri kreatif di Indonesia. Berdiri sejak tahun 2019, Beart memiliki singkatan beautiful art. Dengan isu utama mereka meliputi 17 subsektor ekonomi kreatif. Ditahun ini beart sedang mengembangkan produk digital berupa font, dan template desain grafis. Dari hal tersebut beart memerlukan wadah untuk menjual serta mempromosikan produk digitalnya. Setelah menimbang hasil survei fitur *e-commerce* dengan persentase 92,6 persen responden mengatakan bahwa memiliki sistem laman jual-beli/ecommerce sendiri dapat membantu proses jual-beli online dari produk brand tersebut. Dari masalah tersebut lahirlah perancangan laman beart.id sebagai *e-commerce* produk digital. Adapun penulis menggunakan metode perancangan *Design Thinking* yang dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown pendiri IDEO. Ada 5 panel dalam metode tersebut, yaitu diantaranya: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tujuan *E-Commerce* laman beart.id adalah menampung produk digital dari Beart serta memenuhi kebutuhan bisnis B2B (*Business to Business*) dan B2C (*Business to Consumer*) terhadap produk digital. Adapun laman *e-commerce* ini bernama *beart shop*. Untuk kesimpulan akhir dilakukan *test* lewat kuesioner menggunakan skala likert menghasilkan skor 89 persen yang artinya menurut skala interval sangat setuju. Persentase tersebut memberikan arti bahwa laman *e-commerce* Beart sudah dapat berjalan dengan baik, menarik bagi consumer dan *user friendly*.

Kata kunci: laman; perdagangan elektronik; produk digital; Beart.id

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membuat masyarakat harus beradaptasi. Karena perubahan teknologi digital berkembang begitu cepat dan mutakhir. Kabar baiknya teknologi

digital dapat membantu masyarakat dalam berbagai aspek yang bernilai positif. Tak terkecuali untuk perkembangan sebuah entitas bisnis. Salah satu media yang sering digunakan entitas bisnis adalah laman. Karena laman merupakan media dalam memberikan sajian informasi dan komunikasi berbasis internet. Selain itu entitas bisnis telah menjadikan laman sebagai wajah brand dan salah satu cara branding perusahaan.

Melihat data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) atas hasil survei pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019-2020 (Q2) sebanyak 196,71 juta pengguna internet dari total 266,91 juta jiwa populasi masyarakat Indonesia. Jika dibandingkan dengan jumlah penduduk yang mencapai 266 juta orang, maka penetrasi internet pada 2019 mencapai 73,7% (Kemp, 2021). Dengan penetrasi tersebut, Indonesia harus ikut andil sebagai pemain di pasar digital ini bukan konsumen belaka.

Beart.id merupakan salah satu entitas bisnis di bidang portal berita daring. Adapun portal berita daring merupakan media dengan aneka kumpulan informasi, berita dan komunikasi yang dapat diakses melalui jaringan internet. Pada umumnya, portal berita daring menyajikan aneka informasi dan berita sehari-hari masyarakat lewat media digital bernama laman. Berdomisili di kota Malang dengan menjangkau area Jawa Timur sebagai demografis utamanya. Selain itu, Beart juga menjangkau area nasional dengan para *stakeholder* ekonomi kreatif melalui jaringan sosial media dan email. Dalam beberapa acara beart.id ikut andil sebagai media partner seperti acara konser musik, pameran seni, *talkshow* dan proyek sosial.

Beart juga ikut mempublikasikan aneka pelaku ekonomi kreatif seperti musisi, seniman, desainer, dll yang kurang mendapat perhatian banyak media besar untuk dapat dikenal lebih luas oleh netizen. Dengan menggunakan platform laman sebagai media utama Beart dalam menyampaikan informasi dan beritanya. Beart dalam lamannya mengadakan juga pameran daring untuk menampilkan aneka karya seni dari para pelaku seni dan desain yang ada dalam jangkauan radarnya. Ditambah lagi dengan karya beart berupa artikel di laman, karya seni dan desain, serta aneka berita dan promosi karya lewat Instagram beart.id.

Dalam perkembangan sebuah entitas harus memikirkan tahap bisnis mereka. Termasuk Beart menjadi media dengan aneka model bisnisnya. Di tahun ini Beart sedang melakukan proses *product development* atas produk digitalnya. Produk tersebut berbentuk digital seperti font, dan template desain grafis. Pembuatan karyanya berasal dari tim Beart sendiri. Proses pembuatan produk digital melewati tahap riset, *development*, *testing* kelayakan hingga kurasi. Berlanjut ke tahap penjualan, namun Beart belum memiliki wadah yang dapat menampung, mempromosikan, dan menjual produk digitalnya secara langsung melalui kanal laman mereka. Sistem wadah jual-beli daring yang dapat diadaptasi adalah *e-commerce*.

Diketahui dari hasil survei yang dilakukan peneliti lewat *form* berjudul “fitur *e-commerce*” kepada para calon consumer Beart memperlihatkan bahwa marketplace seperti *Shopee.com* & *Creativemarket.com* memiliki sistem penangguhan biaya potongan kepada seller atas produk yang terjual. Dari hasil survei 53,6% telah mengetahui hal tersebut. Selain membantu proses jual-beli dan meningkatkan kesan profesional dari brand, memiliki *e-commerce* sendiri dapat meningkatkan profit dari brand. Dalam kasus ini Beart.id butuh fitur *e-commerce* dalam lamannya untuk menampung aneka produk digitalnya. Selain itu hasil survei memperlihatkan 57,1% responden menyatakan telah terbiasa berbelanja online.

Mengamati dan menimbang masalah yang ada, fitur baru dalam laman beart.id perlu untuk di realisasikan. Beart akan membuat toko daringnya atau *e-commerce* dalam lamannya. Menurut Laudon dan Laudon (1998, dalam Maulana, Susilo, & Riyadi, 2015), *e-commerce* memiliki definisi suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis. Lantas mengapa *e-commerce* dapat membantu bisnis jual-beli daring berkembang? mengutip dari Nugroho dan Irawan (2021), menyatakan “*e-commerce* adalah pilihan bisnis yang sangat efektif untuk memperluas jangkauan penjualan dan dapat memberikan kenyamanan besar bagi penjual dan pelanggan dalam transaksi jual beli daring”.

Laman *e-commerce* beart menggunakan model B2B (*Business to Business*) dan B2C (*Business to Consumer*). Sedangkan yang dimaksud model B2B adalah sebuah proses transaksi bisnis antar pelaku bisnis dengan pelaku bisnis lainnya. Dapat berupa kesepakatan spesifik yang mendukung kelancaran bisnis tersebut. Sedangkan B2C diambil dengan mempertimbangkan proses terjadinya transaksi antara Beart sebagai produsen dengan konsumen untuk kebutuhan secara individu.

Merujuk dari artikel pertama milik Priyatama dan Abidin (2021) civitas akademika Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya yang berjudul “Perancangan Desain Prototipe Website UMKM Tata Rupa Di Surabaya” memiliki tujuan perancangan desain laman untuk para UMKM di Surabaya. Terdapat persamaan perancangan pada topik utamanya yaitu perancangan laman untuk tempat jual-beli secara daring. Namun, perancangan tersebut baru merancang sebuah desain prototipe atau rancangan *user interface*. Belum direalisasikan ke tahap laman yang siap diakses secara *online*. Melihat hal tersebut perancangan laman *e-commerce* beart akan direalisasikan menjadi laman yang siap diakses *online*. Untuk metode perancangan juga memiliki kesamaan yaitu metode *design thinking*. Selain itu, *design thinking* sering digunakan di *startup* untuk merancang produk baru mereka. Secara garis besar rancangan tersebut memiliki tujuan utama yang sama dengan perancangan laman *e-commerce* beart.id yaitu dapat mawadahi transaksi jual-beli secara daring dan media promosi untuk produk yang siap dijual ke publik.

Mengamati artikel kedua yang menjadi rujukan milik Mastra dan Dharmawan (2018) civitas akademika Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta yang berjudul “Tinjauan User Interface Design pada Website E-commerce Laku6”. Dalam perancangan tersebut menjelaskan prinsip dasar *user interface design*. Tujuan penelitiannya untuk mengetahui sejauh mana laman *e-commerce* Laku6 telah menggunakan prinsip dasar *user interface design*. Hal tersebut menjadi acuan dalam merancang laman *e-commerce* nantinya. Dengan merujuk artikel diatas, salah satu prinsip dasar *user interface design* adalah *User compatibility*, *Product compatibility*, *Task compatibility*, *Workflow compatibility*, dan *Consistency*. Dari artikel tersebut membantu bahan penelitian dan literatur agar hasil perancangan laman *e-commerce* beart dapat berjalan dengan baik dan efektif. Karena *user interface design* yang baik dapat mempengaruhi tingkat pengunjung dan penjualan dari laman *e-commerce* tersebut.

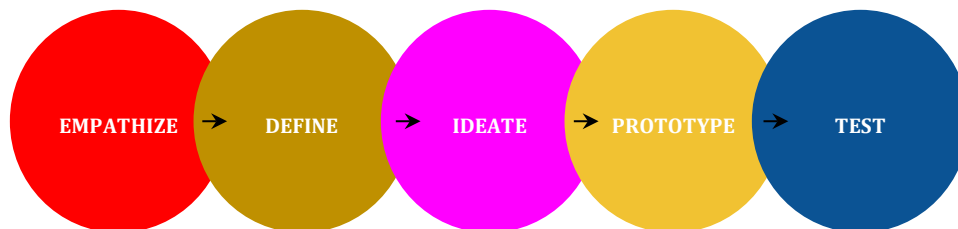
Dari kesadaran diatas, penulis bersama Beart membuat fitur baru bernama *shop* untuk menjual produk digital yang baru berupa font, dan template desain grafis. Dari hal tersebut, penulis membuat wadah untuk produk digital tersebut menggunakan model laman *e-commerce*. Transaksi jual-beli/transaksi bisnis akan berlangsung dengan mudah, praktis dan

cepat dalam satu sistem laman *e-commerce* ini. Berdasarkan uraian diatas, penulis akan membuat sistem belanja produk digital dari laman beart.id dengan menggunakan *software CMS wordpress* dan *plugin woocommerce*. Adapun pembeli dapat membeli produk dengan mengakses alamat domain <https://beart.id/shop>. Berhubung yang dijual produk digital, maka pembeli yang telah melakukan pembayaran akan mendapatkan nota atau *page* dengan *url link* yang siap untuk diunduh.

2. Metode

Dalam perancangan laman Beart.id sebagai *e-commerce* produk digital ini menggunakan metode “Design Thinking”. Dikutip dari sis.binus.ac.id, “*Design Thinking* adalah salah satu metode baru dalam melakukan proses desain. *Design Thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna atau *user*” (Ali, 2017). Terdapat 5 panel dalam metode ini, yakni *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. *Design Thinking* sendiri merupakan sebuah metode yang dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown pendiri IDEO—sebuah perusahaan konsultan desain yang bergerak di bidang desain produk berbasis inovasi. *Design Thinking* juga sering digunakan para pakar UI/UX dalam ekosistem perusahaan digital (*Start-up*). Sering pula metode ini diterapkan dalam mengatasi masalah *start-up* ketika baru memulai.

Proses dari metode *design thinking* akan menghasilkan sebuah produk yang dapat dijual disertai dengan penggunaan teknologi tepat guna dan terbaru. Metode *design thinking* bekerja dengan menggabungkan kebutuhan *user* atau konsumen dengan kemampuan teknologi yang sesuai. Terlebih lagi dari proses ini akan menciptakan sebuah hasil yang dapat memberikan *social impact*. Dari dasar inilah perancangan produk digital dan laman *e-commerce* beart.id menggunakan metode “Design Thinking”. Hal-hal Dalam pembuatan sebuah produk laman atau aplikasi dengan metode *design thinking* akan dilakukan langkah-langkah berikut.



Gambar 1. Langkah-langkah “Design Thinking”.

Tahap pertama ialah *Empathize* yaitu untuk mendapatkan empati dari masalah yang akan dipecahkan. Namun, untuk mendapat permasalahan harus terjadi komunikasi yang baik. Sehingga masalah yang diselesaikan dapat berjalan dengan lancar. Selanjutnya mencari Studi Literatur untuk kebutuhan informasi sebagai data untuk mengembangkan produk ini. Aneka bahan literatur berasal dari berbagai sumber seperti dari jurnal, buku, laman, majalah dan aneka aplikasi kompetitor. Tahap kedua yaitu *Define* atau mengumpulkan informasi yang telah didapatkan selama tahap *Empathize*. Pada tahap ini pula masalah yang ada ditelaah dengan melihat segala aspek yang berhubungan. Maka segala data dan literatur diperlukan untuk mendapat informasi yang lebih luas serta tepat. Tahap ketiga *Ideate*, tahap dimana ide-ide telah dihasilkan. Sebelum menjawab solusi, proses memperbanyak ide sangatlah penting dilakukan. Karena berbagai ide yang ada akan menjadi pertimbangan yang lebih matang.

Tahap keempat *Prototype*, pada tahap ini akan dihasilkan sejumlah versi produk yang murah dan efisien, bahkan fitur khusus dapat ditemukan saat proses ini. Sehingga hasil solusi atas masalah yang ada dapat dengan tepat dalam proses eksekusi *prototype*. Pada tahap kelima yaitu *Test*. Proses ini dilakukan untuk menguji produk ini terhadap produk kepada beberapa *real user* terdekat. Adapun tujuan utama proses ini untuk melihat hasil *prototype* laman yang sudah jadi. Mengukur seberapa efektif hasil produk yang sudah jadi tersebut. Langkah terakhir hasil dari pengujian tersebut akan menjadi bahan evaluasi dan perbaikan dikala mendatang.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Empathize

Dimulai dengan tahap pertama ialah *Empathize*, proses analisa dan pengamatan dengan entitas Beart tersebut. Beart.id (beautiful art) telah menjadi media daring industri kreatif di Indonesia sejak 2019 dengan domisili di kota Malang. Media dengan tujuan untuk menyebarkan informasi dan berita seputar industri/ekonomi kreatif. Adapun industri/ekonomi kreatif menurut Kemenparekraf memiliki 17 subsektor yang diantaranya yaitu Aplikasi (*Apps Mobile*), Pengembangan *Game*, Arsitektur, Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, Fesyen, Film, Animasi dan Video, Kriya, Kuliner, Musik, Penerbitan, Seni Pertunjukan, Periklanan, Seni Rupa, Televisi dan Radio, Fotografi.

Laman memang merupakan sebuah alat yang dapat membantu menyajikan informasi dan menjadi medium promosi. Salah satunya menggunakan SEO untuk memperlihatkan artikel masuk dalam pencarian teratas *browser*. Hal tersebut merupakan bagian dari digital marketing yang dapat digunakan dalam laman. Selain laman, beart juga memiliki instagram sebagai *channel* promosi dan penyampaian aneka informasi, menampilkan sosok pelaku ekonomi kreatif, hingga menampilkan aneka produk dari ekonomi kreatif. Sedangkan ekonomi kreatif merupakan sebuah kegiatan pembuatan produk bernilai jual dengan pendekatan proses kreativitas oleh intelektual dari para kreatornya. Dalam ekonomi kreatif terdapat proses orisinal dari kreativitas kreator. “Kreativitas merupakan naluri yang terbawa sejak lahir, karena itu, dengan mengetahui kreativitas sebagai sifat hakiki sebagai manusia dan memahami bagaimana cara dan proses berpikir, kita akan mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan maupun mengembangkan gagasan atau ide” (Supradono, 2018).

Dari hal diatas mendapatkan masalah terhadap perkembangan bisnis mereka. Disisi lain mereka memiliki kelebihan laman yang dapat Beart kembangkan lagi. Ditahun ini tepatnya Beart sedang mengembangkan produk digital. Produk digital tersebut sudah jadi dan siap untuk dijual. Karya tersebut merupakan hasil dari tim Beart sendiri. Adapun produk digital tim Beart yang sudah ada yaitu *template* desain grafis dan *font*. Selang waktu mereka akan membuat karya-karya digital lainnya. Peluang bisnis produk digital pun sedang naik pesat di tahun ini. Hal tersebut tidak terlepas dari banyaknya orang yang mengetahui produk digital serta pengguna internet yang semakin meningkat pula. Di tahun ini pula mereka akan menjual produk digital tersebut melalui kanal lamannya sendiri. Hal tersebut berguna untuk mengembangkan laman yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan laman beart merupakan sebuah laman dengan model portal berita dan informasi atau media daring. Hal tersebut memiliki sisi positifnya dengan kesinambungan dengan beart, yaitu ekonomi kreatif dan karya digital.

3.2. Define

Tahap selanjutnya yaitu *Define*, dari berbagai masalah di tahap *emphasize* dikumpulkan untuk diuraikan secara rinci. Prosesnya menggunakan berbagai sumber literatur produk digital dan perkembangan dari laman beart. Dilakukan pula analisis STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*) untuk mengetahui target pasar dari produk digitalnya. Dari analisa STP, Beart menjadi media dengan laman dan sosial media mereka yang memiliki segmentasi pasar untuk kalangan usaha rintisan (*startup*), *artist*, musisi, umkm dan para penggiat ekonomi kreatif. Media ini diperuntukan oleh segmen remaja umur 15-30 tahun, namun tak terbatas pada itu bisa menjangkau umur 30-45 tahun. Dengan melihat interaksi pada platform Instagram media beart.id. Dengan lokasi urban atau kota besar yang akan menjadi sasaran demografis dari media beart.

Target pengunjung media beart.id adalah sekelompok orang yang mengetahui, suka, dan tertarik akan ekonomi kreatif. Mereka juga termasuk pelaku produk ekonomi kreatif, atau penikmat karya pelaku ekonomi kreatif. Sehingga target tersebut cocok dan tepat untuk menjual produk digital dengan medium laman beart. *Positioning* dari produk digital yang ada di *e-commerce* beart ini telah sesuai dengan target pengunjung media ini sebelumnya. Dimana produk digital ini dapat digunakan oleh para pelaku ekonomi kreatif lainnya. Hal tersebut menciptakan proses transaksi dan model bisnis B2B (*business to business*) dengan pelaku kreatif yang membutuhkan aset produk digital. Sedangkan untuk konsumen umum juga dapat membeli produk digital untuk kebutuhan yang pribadi. Dimana hal tersebut yang dinamakan B2C (*business to consumer*).

3.3. Ideate

Tahap ketiga *Ideate*, aneka ide beart.id dan penulis dikumpulkan bersama untuk dapat memecahkan masalah yang berupa pengembangan atas produk digital untuk dijual dengan baik kepada publik. Dari hal tersebut perlu adanya wadah untuk produk digital agar dapat menampung serta menjual langsung ke publik. Wadah tersebut merupakan sistem jual-beli yang dapat diakses di dalam laman mereka. Laman *e-commerce* memiliki macam-macam model yang dapat diadaptasi. Pemilihan model harus disesuaikan karakteristik produk dan konsumen. Sehingga ide menggunakan model *e-commerce* dapat efektif digunakan oleh entitas bisnis tersebut. Beart sendiri sebelumnya hanya sebatas media daring dengan laman dan sosial media sebagai medium siaran dan promosinya. Dari responden survei dilakukan peneliti lewat *form* berjudul “fitur *e-commerce*” kepada para pemilik bisnis menghasilkan sejumlah 64,3% responden pernah mengakses atau mengunjungi laman beart.id. Dengan persentase yang terbilang cukup ini dapat membantu Beart dalam mengembangkan produk digitalnya. Termasuk memasukan produk digitalnya dalam sistem *e-commerce* yang akan dikembangkan mereka. Kedepannya media penjualan melalui instagram shop juga akan dikembangkan. Adapun teknis yang diperlukan ialah entitas bisnis harus memiliki laman *e-commerce* untuk dapat mengaktifkan fitur instagram shop tersebut.

3.4. Prototype

Tahapan keempat adalah *Prototype*. Dengan tahapan awal memasukan *branding* dan eksekusi laman Beart sendiri menggunakan CMS *wordpress* dan *plugin elementor* untuk membantu proses eksekusi layout laman secara realtime. Namun untuk proses awal *user interface design* dibuat dengan *software* Adobe XD terlebih dahulu untuk mencari dan mengeksekusi ide-ide yang telah ada. Adapun proses terakhir yaitu *e-commerce* yang dibuat menggunakan

software WooCommerce. Dimana fungsinya untuk menampilkan produk yang akan dijual. Dan yang paling penting adalah untuk mempermudah *user*/pembeli dalam bertransaksi secara daring di laman ini. Adapun proses *prototype* untuk laman beart.id terdiri dari beberapa langkah berikut ini.

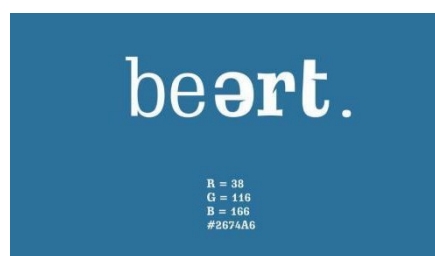
Branding

Branding adalah kegiatan membangun sebuah *brand*. Termasuk pembuatan merek atau identitas dan logo. Sedangkan *brand* adalah sebuah merek atau perusahaan (Rustan, 2013). Istilah *brand* memiliki cakupan makna yang luas, tidak sekadar wajah depan dari suatu perusahaan atau institusi. Melainkan keseluruhan aspek yang ada dalam perusahaan atau institusi tersebut. Dalam konteks grafis, mencakup logo, merk, dan hak kekayaan intelektual (HAKI) dari brand tersebut. Sebuah *brand* harus diaktifkan supaya terjadi kegiatan *branding*. Maka, *branding* perlu dilakukan karena *brand* atau merek dapat mempengaruhi persepsi dan penilaian orang terhadap produk brand tersebut (Sugiarto, 2019).

1) Logo

Kata logo merupakan singkatan dari logotype. Istilah logo baru muncul tahun 1937 dan kini istilah logo lebih populer daripada logotype. Logotype berasal dari kata logo dari bahasa Yunani logos, yang berarti kata, pikiran, pembicaraan, akal budi. Pada awalnya yang lebih dulu populer adalah istilah logotype, bukan logo (Rustan, 2013). Adapun logo beart sendiri memiliki dua jenis yaitu logotype dan logogram. Logotype merupakan sebuah elemen typeface yang terdiri dari nama entitas brand tersebut. Sedangkan logogram adalah sebuah gabungan elemen grafis yang mencerminkan entitas dari brand atau merek. Adapun pembuatan logotype dilakukan secara custom oleh tim Beart sendiri. Menggunakan nama “beart” menjadi logotype brand. Sedangkan logogram diambil dari awalan “beautiful art” yang mana disingkat beart.

Gambar 2. Logotype dan logogram



Gambar 3. Kode warna Beart

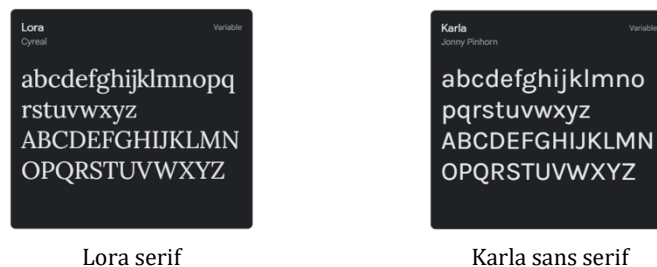
2) Warna

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) warna adalah kesan yang diterima mata dari cahaya yang dipantulkan untuk membentuk sebuah corak warna seperti merah dan hijau. Dalam pengertian lain warna adalah spektrum tertentu dalam cahaya putih sempurna. Identitas warna ini ditentukan oleh panjang gelombang cahaya yang diterima mata. Identitas branding utama beart menggunakan berwarna biru. Warna biru diambil karena memiliki arti produktivitas dan percaya diri (Rustan, 2013). Hal ini merupakan sebuah cita-cita dan pesan yang ingin dibangun dalam entitas beart. Alhasil warna biru menjadi warna utama dalam aneka

elemen grafis dan brand dari media beart ini. Kode warna menggunakan RGB #2674A6 yang dapat ditemukan di aneka *software*.

3) Tipografi

Tipografi merupakan elemen penting dalam sebuah desain grafis. Karena tipografi bagian penting untuk mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan. Tipografi adalah salah satu bahasan dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lainnya (Rustan, 2014). Di dalam keilmuan tipografi terdapat istilah *typeface* dan *font* yang tidak bisa disamakan. *Typeface* memiliki pengertian bentuk rupa dari huruf-huruf yang dibuat oleh *Type designer* tersebut. Sedangkan *Font* memiliki pengertian kumpulan dari *typeface* yang memiliki berbagai bentuk dan ukuran atau keluarga sehingga dapat disebut dengan *font family*. Dalam branding Beart menggunakan beberapa *font*. Dalam laman beart menggunakan font untuk *body text* karla sans serif. Sedangkan untuk heading menggunakan Lora serif.



Lora serif Karla sans serif
Gambar 4. Webfont dalam laman Beart

4) Layout

Dalam proses desain grafis tidak akan luput dari sebuah layout atau tata letak. Sebuah desain harus memiliki keseimbangan, ritme, dan harmoni. Agar dapat berkomunikasi dengan baik dan tepat sasaran. Termasuk dalam membuat layout untuk laman beart. Dalam konsep layout *User Interface design* dibuat dengan memperhatikan aspek tujuan dan kebiasaan dari penggunaannya nanti. Dikutip dari Kristianto (2002) mengungkapkan layout dapat dinyatakan baik setelah memenuhi tiga kriteria dasar, yaitu diantaranya: *It Works* (mencapai tujuannya), *It Organizes* (ditata dengan baik) dan *It Attracts* (menarik bagi pengguna).

Fitur Shop E-commerce

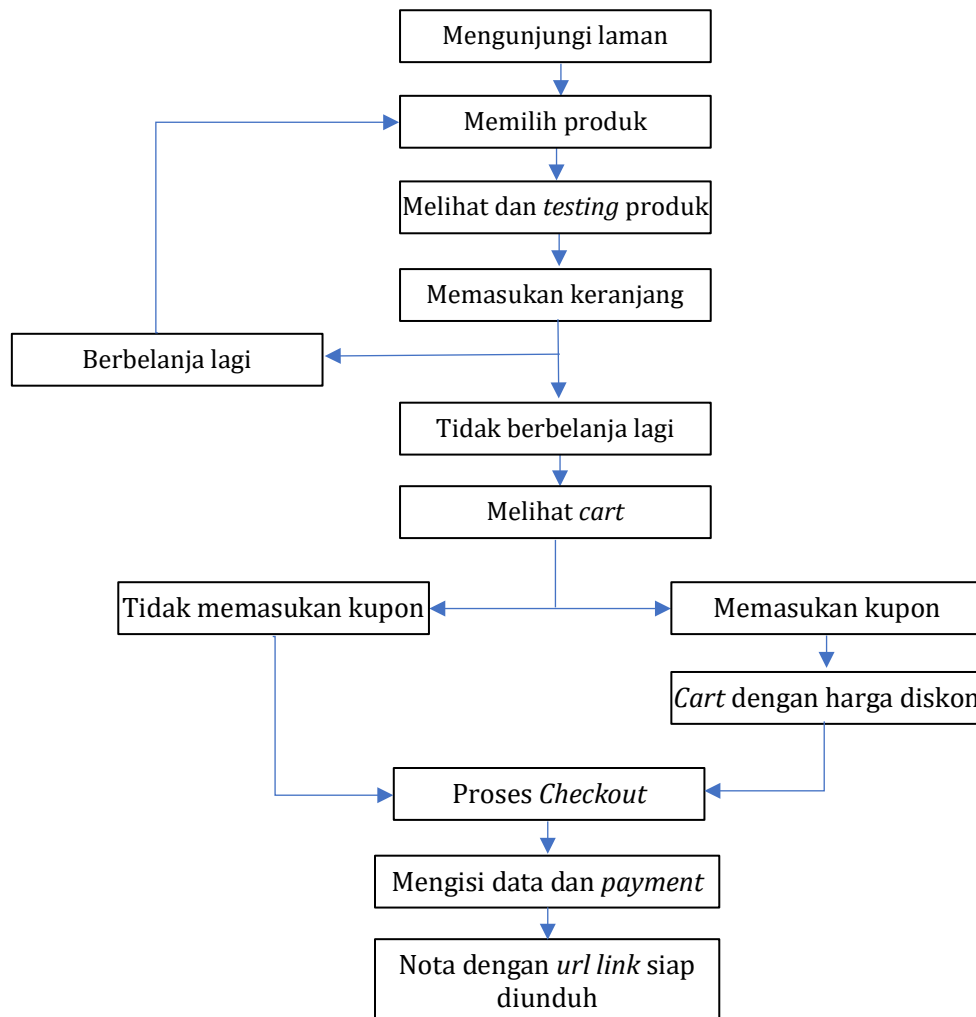
E-commerce telah menjadi saluran penjualan baru secara daring yang dapat membantu promosi dan aktivasi branding untuk suatu entitas bisnis. Dimana segala proses jual beli terjadi secara *real-time* dalam laman entitas. Dilain sisi berbisnis daring menjadi peluang baru dalam berbisnis ketika iklim penggunaan internet semakin kencang. Karena proses penggunaan *e-commerce* dalam kegiatan jual beli maupun pemasaran menjadi lebih efisien dimana penggunaan *e-commerce* akan memperlihatkan adanya kemudahan bertransaksi, pengurangan biaya dan mempercepat proses transaksi (Maulana dkk., 2015).

Sehingga fitur baru *e-commerce* untuk laman beart.id akan membantu proses jual beli serta pemasaran produk digitalnya. Dimana pembeli/*user* dapat dengan mudah, cepat dan praktis dalam bertransaksi. Dalam proses pembuatan *e-commerce* ini akan melewati beberapa tahap yang diuraikan berikut ini.

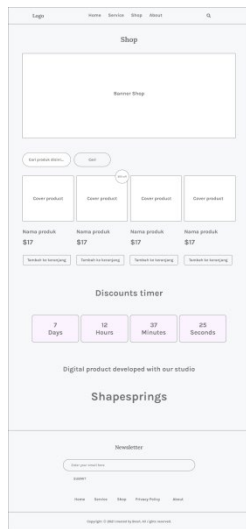
1) User Interface Design

Desain antar muka (*user interface*) adalah seperangkat alat/elemen yang digunakan untuk memanipulasi objek digital (Roth, 2017). Rauschenberger, Schrepp, Perez-Cota, Olschner, dan Thomaschewski (2013) menyatakan bahwa sebuah desain antar muka (*user interface*) dianggap bagus apabila dapat berfungsi dengan baik, tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika saja. Dengan kata lain, dalam menentukan bentuk desain antar muka (*user interface*), tidak hanya dibutuhkan aspek estetika visual, namun juga harus mempertimbangkan aspek fungsi.

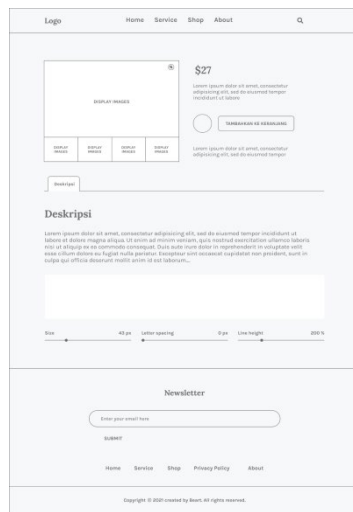
Proses pembuatan *User interface* (UI) diawali dengan tahap diagram alur user dalam mengakses laman. Dalam rancangan diagram ini nantinya akan menjadi cikal bakal UI desain laman. Tahap ini dilakukan setelah data-data diperoleh dalam tahap *ideate* metode *design thinking*. Data yang ada tersebut dieksekusi menjadi sebuah tampilan laman. Dengan melihat aspek *user experience* supaya mempermudah *user/consumer* dalam mengakses fitur *e-commerce* beart. Eksekusi UI desain dibuat dengan *software* Adobe XD. Diagram alur pembelian produk oleh *user/konsumen* digambarkan pada diagram alur pada Gambar 5.



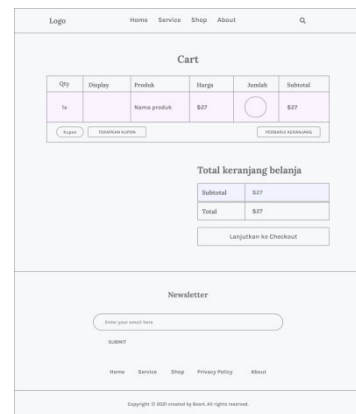
Gambar 5. Diagram alur pembelian produk di laman beart.id



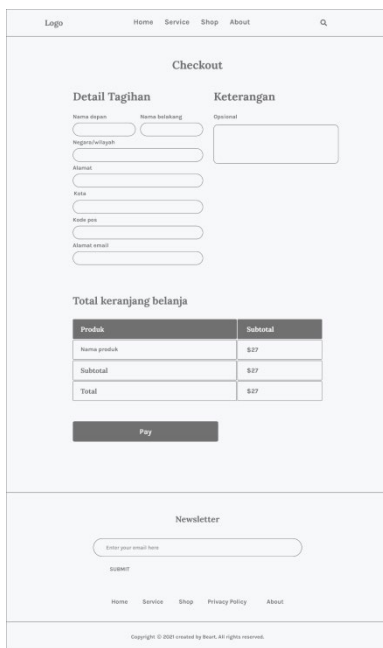
Gambar 6. Kerangka UI desain beranda shop



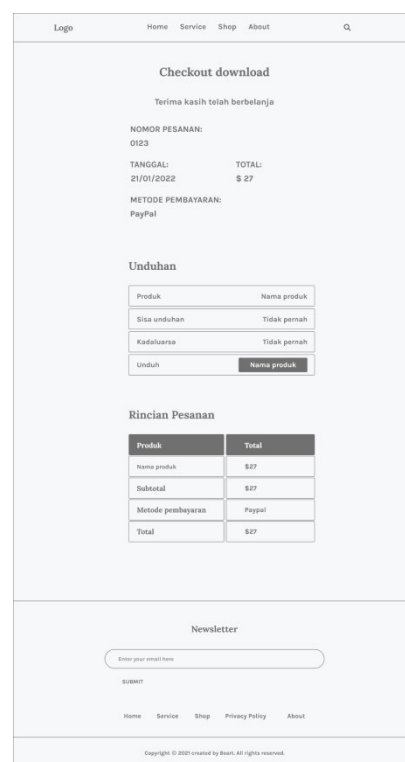
Gambar 7. Kerangka UI desain single product



Gambar 8. Kerangka UI desain cart



Gambar 9. Kerangka UI desain check out



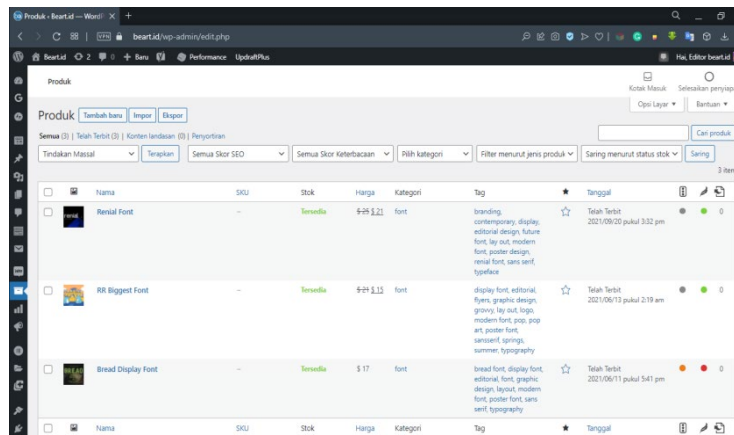
Gambar 10. Kerangka UI desain unduhan (link product)

2) Proses Pembuatan Laman

Laman beart.id dibuat dengan menggunakan CMS Wordpress. CMS (Content Management System) adalah sebuah *software* yang diaktifkan di *browser* dan memungkinkan user-nya untuk membuat, mengelola, dan memodifikasikan laman beserta kontennya (Uly, 2021). CMS menjadi sebuah *software* pengembang laman yang mudah digunakan. Karena CMS membantu

pembuatan laman tanpa harus melakukan *coding* dari nol. Melainkan mengedit dan menggunakan *tools* yang sudah ada dalam software CMS.

Untuk sistem *e-commerce* beart menggunakan *software* woocommerce. WooCommerce adalah platform *e-commerce open-source* yang dapat disesuaikan dalam CMS WordPress. Platform ini dapat memudahkan para pelaku bisnis untuk membuat *e-commerce* nya sendiri. Selain gratis, platform ini sangat mudah digunakan. Dalam sistem wordpress dapat ditemukan dalam fitur *plugin*. Dikutip dari laman hostinger.co.id yang dimaksud *plugin* adalah *software* yang menambahkan fitur tertentu pada suatu program tanpa harus mengubah program tersebut (Ayunindya, 2021). *Tool* ini biasa disebut juga dengan add-on atau extension. Lanjut ke langkah yang perlu dilakukan ialah mengunduh langsung woocommerce di fitur *plugin* *wordpress*. Setelah selesai tinggal mengatur toko daring dalam laman beart.



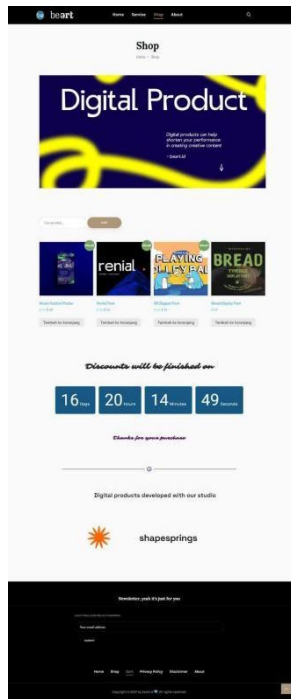
Gambar 11. Mengatur produk dengan plugin WooCommerce

Proses awal dalam mengatur woocommerce ialah mengisi data *basic information* untuk toko. Selanjutnya memasukan produk yang akan dijual. Adapun caranya membuka fitur produk di dashboard wordpress seperti Gambar 11. Masukan mulai dari deskripsi produk, gambar sampul produk, harga, dan file produk digital. Masukan juga *keyword* produk digital untuk menjadi hastag setiap produk. *Keyword* tersebut telah disortir untuk meningkatkan SEO dari *page* produk ini nanti. Untuk harga pun dapat diatur untuk promosi diskon seperti Gambar 11.

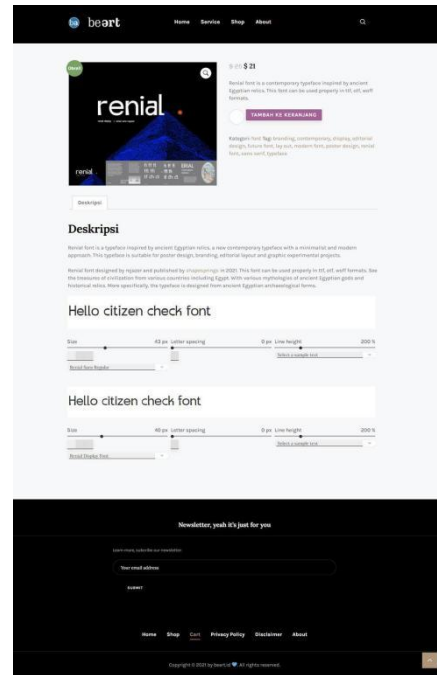
Termasuk hal yang perlu diperhatikan disini ialah *e-commerce* beart menjual produk digital. File produk digital tersebut akan dijadikan satu dalam format zip yang diunggah dalam *server hosting* beart. Hal tersebut menjadi pembeda dengan produk fisik yang membutuhkan pengiriman dan waktu kirim. Sedangkan untuk produk digital ini akan langsung tersedia dengan *url link* yang siap untuk diunduh setelah proses transaksi berhasil dilakukan oleh konsumen. Adapun bentuk jadi fitur *shop e-commerce* Beart diperlihatkan pada Gambar 12. Beranda shop (Gambar 12) menampilkan aneka *product digital* dari beart.id. Pengunjung dapat melihat langsung produk tersebut dengan mengklik *shop* di bar header laman Beart. Kemudian pengunjung akan diarahkan ke fitur *shop e-commerce* beart. Langkah selanjutnya pengunjung dapat melihat *preview* produk digital tersebut:

Produk digital yang ditampilkan dalam fitur shop akan memiliki tampilan seperti Gambar 13. Mulai dari nama produk, sampul produk, harga, deskripsi produk, hingga fitur *testing* produk terdapat di halaman *single product*. Konsumen dapat melihat dengan detail

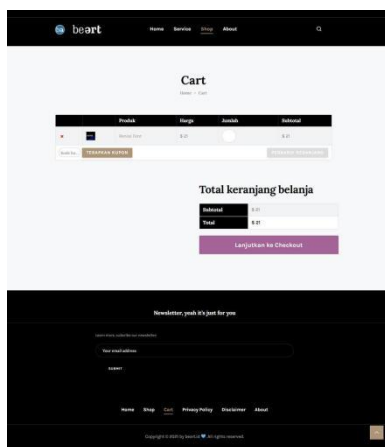
sebelum membeli produk. Bahkan dalam fitur ini difasilitasi untuk dapat mencoba produk sebelum harus membeli. Dalam fitur *cart* (Gambar 14) menampilkan produk yang telah siap dibeli konsumen. Fungsi utama fitur ini untuk mengecek kembali seluruh produk yang akan dibeli sebelum membayar. Sehingga konsumen dapat memastikan tidak ada kesalahan setelah proses pembelian selesai diproses.



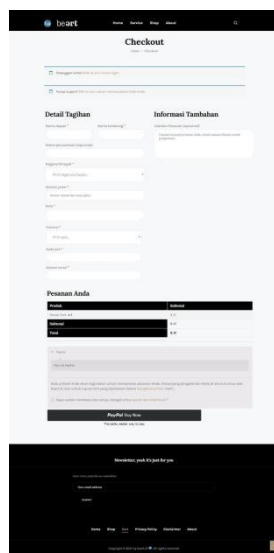
Gambar 12. UI desain beranda shop



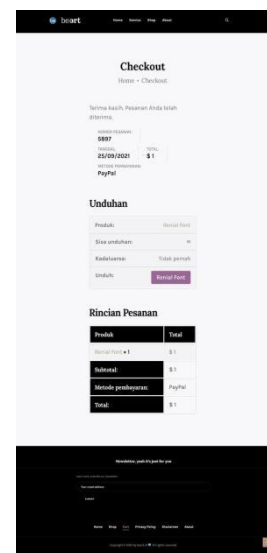
Gambar 13. UI desain *single product*



Gambar 14. UI desain *cart*



Gambar 15. UI desain *check out*



Gambar 16. UI desain *unduhan (link product)*

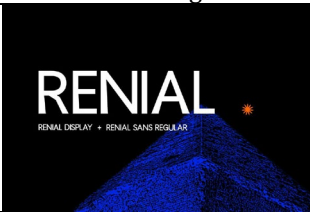



Fitur *checkout* (Gambar 15) merupakan proses akhir yang akan dilakukan konsumen. Dalam hal ini konsumen akan mengisi data diri sesuai *form* yang telah ada. Beart juga menjamin

rahasia data pribadi yang dikumpulkan dalam proses ini. Setelah pengisian *form* telah usai dilakukan lanjut ke langkah pembayaran dengan menyentuh tombol *payment* yang telah tersedia. Halaman terakhir yang akan dijumpai konsumen setelah berhasil membayar ialah laman desain unduhan atau *download page* (gambar 16). Selanjutnya konsumen dapat mengunduh produk yang sudah dibeli dengan mengklik tombol nama produk. Halaman ini sekaligus menjadi bukti pembayaran dari Beart shop. Nota pembelian dikirim juga lewat email konsumen.

3) Produk Digital

Produk digital adalah suatu produk non-fisik yang diakses melalui aneka platform digital. Dimana produk ini hanya dapat dilihat dengan menggunakan aneka platform pendukungnya. Terkecuali produk digital yang dapat diaplikasikan dalam media cetak. Di tahun internet dengan pengguna yang semakin banyak membuat produk digital semakin dikenal segala golongan. Terlebih bagi para pelaku ekonomi kreatif dan pencipta karya ekonomi kreatif. Karena Produk digital ini dapat menjadi bahan baku bagi kebutuhan mereka. Seperti halnya karya digital *font* yang dibuat oleh beart dalam fitur shop *e-commerce*. Font merupakan kumpulan dari beberapa *typeface* yang dijadikan satu set *family*. Produk digital seperti menjadi sebuah produk bahan baku buat bahan mendesain, menulis, bahkan bahan dasar untuk mendukung kegiatan aktivasi branding dan marketing.

Tabel 1. Produk digital dari beart shop

Produk digital	Deskripsi
	Font Renial dirancang oleh shapeprings pada tahun 2021. Dikategorikan dalam bentuk sans serif. Font ini dapat digunakan dengan baik dalam format ttf, of, dan woff.
	Bread display typeface merupakan kategori font display. Yang terdiri dari huruf besar, angka dan tanda baca. Font ini cocok digunakan untuk desain poster, logo, flyer, dan majalah. Bread font tersedia dalam format of.
	RR Biggest Font adalah Jenis huruf modern yang dapat digunakan untuk desain grafis, EPUB, font situs web, atau aplikasi font. Terdiri dari RR Biggest font Bold dan Italic.
	Format <i>design template</i> poster ini tersedia dalam file PSD. Dengan ukuran poster size A4 dan ukuran cerita adalah 1080 x 1920 px. Poster desain ini bertema acara musik. Dapat di edit dan disesuaikan dengan kebutuhan konsumen.

Sumber: Data internal beart.id

Media Promosi

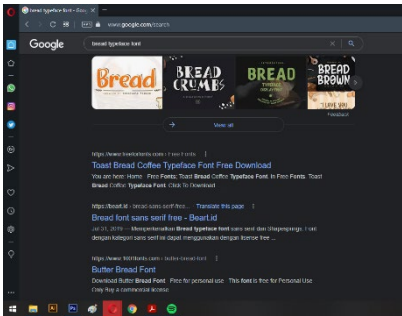
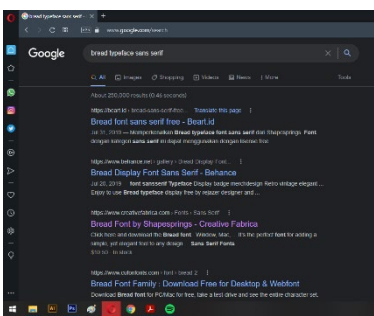
Dalam proses bisnis tidak akan luput dengan proses promosi. Dimana promosi merupakan langkah untuk mengenalkan produk yang dijual oleh entitas bisnis tersebut. Dalam perkembangannya, proses promosi dengan metode digital marketing sedang tren dan efektif di tahun ini. Dikutip dari jurnal Oktaviani dan Rustandi (2018) mengungkapkan bahwa digital marketing merupakan sebuah media promosi yang bertujuan untuk menyampaikan atau memasarkan produk sehingga dapat memenangkan hati konsumen untuk membelinya. Dan yang pasti proses marketing ini melibatkan internet sebagai media utamanya. Adapun aneka proses promosi dengan digital marketing diterapkan pula oleh Beart dengan uraiannya sebagai berikut :

1) Search Engine Optimization (SEO)

Digital marketing merupakan sebuah cara promosi dengan menggunakan bantuan internet. Dalam kasus ini menggunakan media sosial dan jejaring laman. Sedangkan beart menggunakan media sosial seperti instagram, dan facebook. Adapun trik *digital marketing* yang dilakukan oleh beart, seperti riset konten dengan *engagement* tinggi, *keyword*, dan *Search Engine Optimization* (SEO). Adapun laman beart telah menggunakan SEO untuk mendapatkan pengalaman pencarian konten atau berita di urutan teratas mesin pencarian atau *browser*.

Seperti contoh produk *bread typeface sans serif* yang dapat muncul dalam mesin pencarian google. Terlihat dalam gambar dibawah kata kunci *bread typeface* menempati 10 besar pencarian. Dengan *keywords* yang lebih spesifik *bread typeface sans serif* menempati posisi 1 *browser* google. Hal tersebut memperlihatkan pengaruh dari salah satu teknik digital marketing yaitu SEO. Dengan penggunaan SEO yang tepat dalam laman dapat membantu proses promosi dari beart maupun entitas bisnis lainnya. Hal lain yang dapat mempengaruhi peringkat pencarian di *browser* diantaranya yaitu usia laman di buat, pemilihan *keywords* yang sesuai tujuan, pemilihan *keywords* yang tepat dan efektif. Diluar itu aspek pihak ketiga atau menyebarkan *link* postingan tersebut ke medium diluar laman seperti sosial media juga dapat membantu meraih top SEO *browser*.

Tabel 2. Contoh SEO di *browser*

Posisi 10 besar di <i>browser</i> google	Posisi 1 di <i>browser</i> google
	

Sumber: mesin browser google

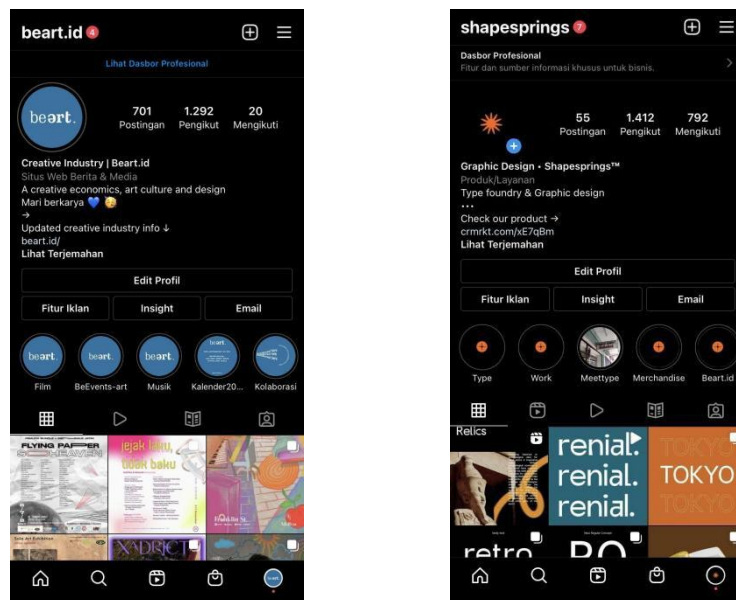
2) Sosial Media

Sosial media telah menjadi primadona bagi masyarakat dalam memanfaatkan internet. Mulai dari facebook, twitter, tiktok, instagram dan masih banyak lagi. Sosial media telah menjadi medium untuk promosi, informasi dan keterbukaan layanan publik. Dihimpun dari

data Hootsuite yang merupakan situs layanan manajemen konten yang menyediakan layanan media daring yang merilis data pengguna internet tahun 2020 dengan pengelompokan sebagai berikut: Pengguna Mobile: 338,2 juta, Pengguna Internet: 175,4 juta, Pengguna Media Sosial Aktif: 160 juta. Salah satu platform sosial media yang paling digemari para pebisnis ialah Instagram. Lebih dari setengah entitas bisnis dalam *report* Hootsuite mengungkapkan bahwa mereka berencana untuk meningkatkan anggaran Instagram mereka, dan hampir setengahnya berencana melakukan hal yang sama untuk Facebook, YouTube, dan LinkedIn.



Gambar 17. Social trends 2021 Hootsuite report (Foreman, 2021)



Gambar 18. Media sosial untuk promosi

Begitu pula dengan Beart yang telah menjadikan Instagram menjadi platform keduanya setelah laman. Hal diatas pun menjadi acuan Beart dalam menggunakan instagram sebagai media promosinya. Apalagi kini instagram memiliki fitur instagram shop yang dapat menampilkan katalog produk yang dimiliki. Dalam katalog instagram shop tersebut akan mengalihkan

user ke laman ketika akan melakukan transaksi pembelian. Dalam proses promosi terdapat dua channel instagram untuk mempromosikan produk digitalnya. Instagram utama @beart.id ditambah dengan instagram studio @shapesprings yang mana masih dibawah naungan Beart.

3.5. Test

Pada tahap kelima dalam metode *design thinking* yaitu *Test*. Proses ini dilakukan untuk menguji produk ini terhadap produk kepada beberapa *real user* terdekat. Dalam perancangan ini *test* dilakukan dengan membuat kuesioner. Responden akan membuka laman terlebih dahulu untuk dapat mengisi kuesioner kelayakan *e-commerce* beart. Dikutip dari *e-book design thinking bootleg* (Doorley, Holcomb, Klebahn, Segovia, & Utley, 2018), mengungkapkan proses pengujian adalah kesempatan untuk membangun empati melalui pengamatan dan keterlibatan publik untuk mencoba. Seringkali dalam tahap ini menghasilkan wawasan yang tidak terduga.

Laman *e-commerce* beart kini sudah dapat diakses dan *launching online* ke publik. Selanjutnya pengujian dilakukan untuk mengetahui kelayakan laman. Hasil survei fitur laman *e-commerce* Beart diuraikan sebagai berikut ini:

Tabel 3. Survei tentang hasil jadi *e-commerce* beart.id

Fitur <i>e-commerce</i> Beart shop	Skala 1 = Sangat tidak setuju	Skala 2 = Tidak setuju	Skala 3 = Setuju	Skala 4 = Sangat setuju
Informatif	1	0	13	31
Menarik	0	1	21	23
UI design laman	0	2	23	20
Fitur mudah diakses	0	1	7	37
Efektif bertransaksi	0	4	9	32
Tertarik untuk belanja	0	3	16	26
Membagikan laman ke sosial media dan teman	1	3	15	26

Sumber; *g-from* peneliti "hasil jadi *e-commerce* beart.id" terhadap calon konsumen

Survei lewat google form ditargetkan untuk kalangan usaha rintisan (*startup*), *artist*, musisi, umkm dan para penggiat ekonomi kreatif dengan total 45 responden. Hasil kuesioner disajikan dalam bentuk tabel seperti diatas. Dengan hasil kesimpulan menggunakan perhitungan skala likert yang bertujuan untuk menghitung persepsi dan opini atas pernyataan yang dibuat untuk menguji laman *e-commerce* Beart. Skala likert sendiri diciptakan oleh peneliti bernama Rensis Likert dari Amerika Serikat. Penggunaan skala likert ini di modifikasi dari sebelumnya 5 skala menjadi 4 skala. Pemilihan skala 4 dengan mempertimbangkan jawaban ditengah dapat menimbulkan (*central tendency effect*), terutama bagi mereka yang ragu-ragu atas pendapat yang dipilih, ke arah setuju atau ke arah tidak setuju (Hertanto, 2017). Sehingga responden tidak akan memilih netral dan hasil penelitian akan menjadi lebih akurat. Proses skala likert dilakukan dengan pengolahan data sebagai berikut :

Langkah awal

Dari kuesioner diatas memiliki 7 pertanyaan yang diisi oleh 45 responden. Sehingga total keseluruhan menjadi 315 respon. Diuraikan dari yang sangat setuju adalah 195 responden, yang setuju 104 responden, yang tidak setuju 14 responden, sedangkan yang sangat tidak setuju 2 responden.

✓ Rumus $T \times P_n$

T = Total jumlah responden yang memilih

P_n = Pilihan angka skor likert

1. Responden yang menjawab sangat setuju (4) = $195 \times 4 = 780$
2. Responden yang menjawab setuju (3) = $104 \times 3 = 312$
3. Responden yang menjawab tidak setuju (2) = $14 \times 2 = 28$
4. Responden yang menjawab sangat tidak setuju (1) = $2 \times 1 = 2$

✓ Interpretasi skor perhitungan

Y = skala tertinggi likert x jumlah respon

X = skala terendah likert x jumlah respon

Jumlah skala tertinggi adalah $4 \times 315 = 1.260$

jumlah skala terendah adalah $1 \times 315 = 315$

✓ Rumus $\text{Index \%} = \text{Total Skor} / Y \times 100$

Untuk dapat menjawab Index harus diketahui terlebih dahulu nilai Y diatas. Nilai tersebut digunakan agar mengetahui interval (rentang jarak) dan interpretasi persen untuk mengetahui hasil penilaian dengan metode mencari Interval skor persen (I).

✓ Rumus Interval

$I = 100 / \text{Jumlah Skor (Likert)}$

Maka = $100 / 4 = 25$

Hasil (I) = 25 (Interval jarak dari terendah 0% hingga tertinggi 100%)

Berikut kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval:

- ✓ Angka 0% - 24,99% = Sangat tidak setuju
- ✓ Angka 25% - 49,99% = Tidak setuju
- ✓ Angka 50% - 74,99% = Setuju
- ✓ Angka 75% - 100% = Sangat setuju

Langkah akhir

Total keseluruhan skor dijumlahkan semua menjadi $2+28+312+780 = 1.122$

Total Skor / Y x 100

= $1.122 / 1.260 \times 100$

= 89%

Secara keseluruhan hasil perancangan laman *e-commerce* beart mendapatkan skor 89% yang berarti **sangat setuju**. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dijawab oleh 45 responden dengan 7 pertanyaan tersebut mendapatkan persentase 89% yang artinya menurut skala interval sangat setuju. Persentase tersebut memberikan arti terhadap laman *e-commerce* Beart sudah dapat berjalan dengan baik dan menarik bagi para consumer (*user friendly*). Tujuan utama proses ini untuk melihat hasil *prototype* laman yang sudah jadi. Dimana akan memunculkan pertanyaan apakah *prototype* laman sudah dapat digunakan dengan baik oleh *user*? Lebih jauh lagi untuk mendapatkan pengalaman *user* dalam menggunakan laman. Sistem *e-commerce* laman ini pun telah di *launching* secara *real time*. Sehingga masyarakat luas sudah dapat mengakses sistem *e-commerce* dalam laman beart.id. Proses ini pun telah dilakukan dengan sampel *user* membeli produk digital dengan *payment* paypal. Proses tersebut pun

berjalan lancar dengan hasil akhir *user/consumer* mendapat *url link* produk yang siap untuk diunduh dan digunakan. Dihimpun juga beberapa tanggapan responden dalam survei yang penulis lakukan dengan saran dan tanggapan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil kritik dan saran fitur *shop e-commerce*

No.	Saran dari responden survey fitur <i>e-commerce</i> beart.id
1.	Belum sampai <i>page purchase</i> , tapi udah <i>nice!</i> saranku mungkin diingat saja nanti kalo produknya sudah banyak, di display seefektif mungkin biar nyari atau liat-liatnya nyaman.
2.	Mantapp bang azer, lanjutkan
3.	Interface mungkin bisa disederhanakan lagi
4.	Tingkatkan lagi promosinya, semangat
5.	Menurut saya begitu masuk ke laman saya masih belum bisa langsung menangkap apa sih ini? Sama di menu, urutan menunya kurang familiar. Meskipun berbentuk katalog produk, akan lebih baik jika begitu masuk web tidak langsung katalog.
6	Toppptpp!!!
7	Tampilan clean, memudahkan untuk mencari produk. Tapi saat klik add to cart muncul pop-ad yang agak mengganggu.
8.	Mesti ada influencer yang mengenalkan ya kayaknya

Sumber: *g-from* peneliti terhadap calon konsumen

Saran-saran diatas nantinya akan membantu perkembangan dari laman beart sendiri. Adapun perbaikan di masa mendatang perlu dilakukan lagi dengan melihat hasil survei yang telah dilakukan penulis. Guna menjadikan laman semakin tepat sasaran dan nyaman digunakan oleh konsumen. Tidak berhenti disitu, dalam perkembangannya sebuah laman harus terus berkembang dari segi desain maupun fitur didalamnya. Setelah semua produk sudah terpajang rapi. Langkah selanjutnya perlu aktivasi melalui *instagram shop* guna meningkatkan promosi dari produk digital Beart. Tidak lupa tim *web developer* dan *digital marketing* untuk dapat meningkatkan SEO dari laman Beart tersebut nantinya.

4. Simpulan

Perancangan ini telah dapat membantu Beart untuk membuat ekosistem *e-commerce* nya sendiri. Sebagaimana awal rencana mereka untuk mengembangkan produk digitalnya tersebut. Hal ini berjalan sesuai rencana Beart untuk menjual produk digital yang telah mereka kembangkan sebelumnya. Harapannya produk digital tersebut dapat dikenal dan diketahui melalui laman *e-commerce* dan media pendukungnya berupa instagram mereka. Menjadikan konsumen tertarik berkunjung ke laman beart.id dan mencoba atau *testing* produk digital yang sudah di *display* dalam beart shop. Laman beart shop telah diuji coba juga secara langsung oleh calon konsumen beart. Dalam proses percobaan itu dilakukan pula survei kelayakan laman. Hasil akhir dari kuesioner perancangan laman *e-commerce* beart menunjukkan nilai skor 89% yang artinya menurut skala interval para responden sangat setuju. Yang berarti laman *e-commerce* Beart sudah dapat berjalan dengan baik dan menarik bagi consumer dan *user friendly*. Kedepannya tetap perlu dilakukan survei lagi untuk terus mengevaluasi perkembangan bisnis maupun laman.

Daftar Rujukan

- Ali, S. D. (2017). Design thinking. *Binus University*. Retrieved from <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2/>
- Ayunindya, F. (2021, December 22). Apa itu plugin? Pengertian dan fungsi plugin di WordPress. *Hostinger*. Retrieved from www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-plugin

- Doorley, S., Holcomb, S., Klebahn, P., Segovia, K., & Utley, J. (2018). *Design thinking bootleg* (E-book, Hasso Plattner Institute of Design, Stanford University). Retrieved from <https://dschool.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg>
- Foreman, C. (Ed.). (2021). Social trends 2021: Hootsuite's fifth annual report on the latest global trends in social media. *Hootsuite*. Retrieved from https://www.tom.travel/wp-content/uploads/2020/11/SocialTrends2021_Report_en.pdf
- Hertanto, E. (2017). Perbedaan skala Likert lima skala dengan modifikasi skala Likert empat skala. *Metodologi Penelitian, September 2017*, 1–4. Retrieved from https://www.academia.edu/34548201/PERBEDAAN_SKALA_LIKERT_LIMA_SKALA_DENGAN_MODIFIKASI_SKALA_LIKERT_EMPAT_SKALA
- Kemp, S. (2021, February 11). Digital 2021: Indonesia. *Data Reportal*. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- Kristianto, D. (2002). *Definisi layout*. Retrieved from http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/layout_design/layout_baik.html
- Mastra, K. N. L., & Dharmawan, R. F. (2018). Tinjauan User Interface Design pada website e-commerce Laku6. *Narada, 5(1)*, 93–108. Retrieved from <https://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/narada/article/view/4067>
- Maulana, S. M., Susilo, H., & Riyadi. (2015). Implementasi e-commerce sebagai media penjualan online (Studi kasus pada Toko Pastbrik kota Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya, 29(1)*, 2–3. Retrieved from <http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jab/article/view/1165>
- Nugroho, A., & Irawan, H. (2021). Implementasi e-commerce menggunakan content management system (CMS) untuk memperluas pemasaran pada Indah Jaya Sport. *IDEALIS: Indonesia Journal Information System, 4(2)*, 137–146. doi: <https://doi.org/10.36080/idealis.v4i2.2852>
- Oktaviani, F., & Rustandi, D. (2018). Implementasi digital marketing dalam membangun brand awareness. *Jurnal PProfesi Humas, 3(1)*, 1–20. doi: <https://doi.org/10.24198/prh.v3i1.15878>
- Priyatama, N., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan desain prototipe website UMKM Tata Rupa di Surabaya. *BARIK, 2(1)*, 100–112. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/37974>
- Rauschenberger, M., Schrepp, M., Perez-Cota, M., Olschner, S., & Thomaschewski, J. (2013). Efficient measurement of the user experience of interactive Products. How to use the user experience questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence, 2(1)*, 39–45. doi: 10.9781/ijimai.2013.215
- Roth, R. (2017). User Interface and User Experience (UI/UX) Design. In J. P. Wilson (ed.), *Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge* (2nd Quarter 2017 ed.). doi: 10.22224/gistbok/2017.2.5
- Rustan, S. (2013). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2014). *Hurufontipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiarto, C. (2019). Pelatihan branding sebagai upaya meningkatkan efektivitas pemasaran nugget lele desa Mojogedang. *SEMAR: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni Bagi Masyarakat, 8(2)*, 1–5. doi: <https://doi.org/10.20961/semar.v8i2.40203>
- Supradono, B. (2018). Peranan program inkubator bisnis untuk menumbuhkembangkan pelaku usaha ekonomi kreatif. In A. S. Pahlevi et al., *Kolase pemikiran ekonomi kreatif Indonesia* (pp. 24–36). Semarang: CV Oxy Consultant.
- Uly, A. C. (2022, April 25). Apa itu CMS? Kenali fungsi CMS serta kelebihan & kekurangannya. *Hostinger*. Retrieved from <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-cms/>



The Meaning of Sacrifice in the *Baritan* Tradition of Dermojayan Village Blitar Regency

Makna Sesaji pada Tradisi *Baritan* Desa Dermojayan Kabupaten Blitar

Whilda Syafitri, Robby Hidajat*, Tutut Pristiati

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

*Penulis Korespondensi, Surel: roby.hidajat.fs@um.ac.id

Paper received: 6-4-2022; revised: 14-5-2022; accepted: 1-6-2022

Abstract

This study examines a tradition called *Baritan*, a spiritual tradition that presents people in public spaces, so that they appear as performances. This *Baritan* is held every month in the Javanese calendar. One of the people who still preserve this tradition is in the Dormojayan Village, Blitar Regency. However, it is unfortunate that not many young people understand the meaning contained in the tradition, both in the form of symbols on ritual equipment and actions. Therefore, the researcher will examine and inform again about the meaning of the *Baritan* Tradition Offerings. The method used is descriptive qualitative by using interview data with key informants, namely Maryatim (55 years old) an elder of Dermojayan village, Semin (70 years old) ritual leader in RT02 Dermojayan Village, and other competent sources, and observations were made on ritual activities. *Baritan* at Bula Suro to be precise on Friday Legi or August 20, 2021, and using documents belonging to the Dermojayan Village archive. Data analysis using interpretation. The results of the research (1) are the implementation of the *Baritan* performance procession which shows a symbol of social ties, (2) the symbolic meaning of the *Baritan* performance equipment, namely as a turning point for people traveling or doing activities on the streets, so that curious spirits do not interfere.

Keywords: tradition; rituals; meaning symbolic; *Baritan*

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang tradisi yang disebut *Baritan*, sebuah tradisi spiritual yang menampilkan masyarakat di ruang publik, sehingga tampil sebagai pertunjukan. *Baritan* ini diselenggarakan setiap bulan suro dalam hitungan kalender Jawa. Masyarakat yang masih melestarikan tradisi tersebut salah satunya adalah di Desa Dermojayan Kabupaten Blitar. Namun sangat disayangkan bahwa tradisi yang memiliki nilai spiritual tinggi tidak banyak generasi muda yang memahami makna yang terkandung dalam tradisi tersebut, baik dalam bentuk simbol-simbol yang ada pada perlengkapan ritual maupun tindakan-tindakan. Oleh sebab itu, maka peneliti akan mengkaji dan menginformasikan kembali tentang Makna Sesaji Tradisi *Baritan*. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan data wawancara dengan narasumber kunci, yaitu Maryatim (55 th) sesepuh Desa Dermojayan, Semin (70 th.) pemimpin ritual di lingkungan RT 02 Desa Dermojayan, dan narasumber lain yang berkompeten, serta dilakukan observasi pada kegiatan ritual *Baritan* pada bulan suro tepatnya pada hari jumat legi atau tanggal 20 Agustus 2021, serta menggunakan dokumen milik arsip Desa Dermojayan. Analisis data menggunakan interpretasi. Hasil penelitian (1) pelaksanaan prosesi pertunjukan *Baritan* yang menunjukkan simbol ikatan sosial, (2) makna simbolik dari perlengkapan pertunjukan *Baritan*, yaitu sebagai tolak balak bagi orang yang berpergian atau beraktifitas di jalanan, agar roh roh yang penasaran tidak mengganggu.

Kata kunci: tradisi; ritual; makna simbolis; pertunjukan; *Baritan*

1. Pendahuluan

Baritan sebuah tradisi spiritual yang menampilkan masyarakat di ruang publik, sehingga tampil sebagai pertunjukan. *Baritan* merupakan salah satu bentuk upacara tolak balak yang diselenggarakan di bulan *Suro* dalam hitungan kalender Jawa. *Baritan* berasal dari istilah “*lebar-rit-ritan*” artinya setelah panen raya (Wahyuningtias & Astuti, 2016). *Baritan* di pantai utara, memiliki singkatan yaitu ‘*mbubarake dhemit lan setan*’ (membubarkan jin dan setan). *Baritan* di kompleks Jawa Tengah sebelah barat, berasal dari kata “*barit*” yang artinya tikus, dengan maksud ritual agraris agar terhindar dari serangan tikus. Akronim inilah juga ada di beberapa tempat di Jawa Timur sebagai penyebutan ritual yang kurang lebih sama bentuk dan tujuannya (Indiyanto & Nurhajarini, 2014).

Salah satu masyarakat yang masih melestarikan tradisi tersebut adalah di Desa Dormojayan Kabupaten Blitar. Namun sangat disayangkan, bahwa tradisi ini telah ditampilkan sebagai pertunjukan, sehingga para pemuda dan atau generasi muda sudah tidak memahami makna, terlebih simbolisasi yang berupa tindakan atau perlengkapan ritual tersebut. Oleh karena itu, penulis sebagai masyarakat asli Desa Dermojayan merasa perlu mengkaji dan menginformasikan kembali makna Tradisi *Baritan*.

Seni pertunjukan dalam kebudayaan masyarakat Jawa sejak zaman masyarakat primitif hingga sekarang masih difungsikan sebagai kepentingan upacara ritual. Keberadaan seni pertunjukan tersebut secara fungsional-struktural diciptakan secara estetis semata-mata sebagai tontonan pemenuh kenikmatan indera dan jiwa, akan tetapi sebagai sarana atau peralatan yang bersifat sakral (Hadi, 2012). Secara mendasar istilah seni pertunjukan rakyat memiliki pengertian sebagai berikut, yaitu segala bentuk seni tontonan yang hidup dan berkembang, pada lingkungan masyarakat pedesaan dan lekat dengan budaya agraris tradisional (Hidayat & Prakoso, 2008).

Masyarakat Jawa memiliki banyak tradisi yang bertujuan untuk menjaga kedamaian, kerukunan, keselamatan, dan bentuk rasa syukur kepada Tuhan. Salah satu tradisi yang dilakukan oleh masyarakat Jawa yaitu Tradisi *Baritan*. Desa–desa lain juga memiliki tradisi ini, akan tetapi di setiap desa ini memiliki keunikan masing-masing dalam pelaksanaan tradisinya. Tradisi tersebut sudah ada sejak zaman dahulu. Tradisi ini merupakan tradisi warisan turun temurun yang hingga kini masih dilakukan. Seperti yang dikatakan oleh Shils “tradisi berarti segala sesuatu yang diwariskan dari masa lalu ke masa kini” (Khaerunnisa, Wijayanti, & Nurjannah, 2019). Tradisi *Baritan* ini terus dilaksanakan secara berulang, hal tersebut sesuai dengan teori Sztompka, dimana tradisi diartikan sebagai material dan gagasan yang berasal dari masa lalu, akan tetapi masih ada hingga kini dan belum dihancurkan atau dirusak (Piotr Sztompka, 2007).

Gambaran tentang upacara – upacara atau tradisi memiliki beberapa materi pokok, seperti nama tradisi tersebut, maksud dan tujuan, persiapan, tempat penyelenggaraan, pihak pihak yang terlibat, persiapan kelengkapan, jalannya atau tahapan–tahapannya, pantangan hingga makna yang terkandung didalamnya. Desa Dermojayan sendiri terbelah oleh jalur *pantura*, dimana jalur tersebut merupakan jalur besar antar kabupaten dan provinsi. Sering terjadinya kecelakaan, baik dari kecelakaan kecil maupun besar membuat masyarakat Desa Dermojayan memiliki kepedulian sosial, salah satunya dengan adanya Tradisi *Baritan* ini. Tujuannya agar para pengguna jalan, aktivitas manusia di jalan diharapkan akan selalu dilindungi oleh Tuhan.

Bentuk tradisi *Baritan* di Desa Dermojayan ini biasanya dilakukan atau diadakan di perempatan jalan atau pertigaan jalan menurut lokasi terdekat atau mana yang sering dilewati. Dengan tujuan untuk memohon keselamatan kepada Tuhan dan dijauhkan dari mara bahaya ketika melintas di jalan raya, serta mendoakan para arwah yang masih bergentayangan agar tidak mengganggu orang yang sedang beraktifitas di jalan. Bila dicermati setiap manusia dan makhluk hidup lainnya tentu mengharapkan keselamatan hidup. Cara mewujudkan keselamatan tersebut berbeda-beda dengan situasi lingkungan, sarana dan prasarana yang ada, kepercayaan serta adat tradisi kebudayaan masing-masing.

Dalam tradisi ini dilakukan secara bersamaan di tiap-tiap RT, dalam *Baritan* ini para warga berbondong-bondong untuk melakukan kenduri bersama sama dengan membawa nasi berkatan. Para warga duduk bersila bahkan ada yang berdiri membentuk pola lingkaran mengelilingi takir plontang (berkatan nasi) yang telah di susun rapih melingkar sebagai bentuk dalam melakukan tradisi *Baritan*. Setiap tradisi tentu saja memiliki makna di setiap elemen-elemen di dalamnya. Baik dari segi peralatan atau perlengkapan, mantra-mantra tertentu, hingga tempat pelaksanaan diselenggarakannya dan waktu yang khusus serta berbagai sarana atau peralatan yang khusus pula.

Tradisi *Baritan* ini rutin dilaksanakan pada hari-hari atau tanggal tertentu dalam setiap tahun, namun banyak pemuda yang melupakan makna dari adanya tradisi *Baritan* ini. Hal tersebut dibuktikan hasil wawancara dengan Eny (21) ketua Pelajar NU Desa Dermojayan dan beberapa pemuda di Desa Dermojayan yang mana banyak pemuda yang tidak mengerti terkait dengan makna yang terkandung dalam tradisi *Baritan*. Semoga dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta kelestarian tradisi *Baritan* tersebut.

Penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai kajian kepustakaan dalam penelitian ini antara lain, 1) penelitian kualitatif oleh Wahyuningtyas tahun 2016 yang berjudul analisis nilai-nilai dalam tradisi *Baritan* sebagai peringatan malam 1 Suro di Desa Wates Kab. Blitar, 2) penelitian kualitatif yang dilakukan oleh Septiyani (2019) yang berjudul nilai karakter gotong royong dalam tradisi *Baritan* di Desa Asemtoyong Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang, 3) penelitian kualitatif oleh Zulaikah (2015) yang berjudul nilai Islam dalam tradisi *Baritan* di Desa Wringinpitu Kabupaten Banyuwangi. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dijadikan kepustakaan terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti antara lain, penelitian ini menghasilkan temuan berupa benda atau salah satu perlengkapan sesaji yaitu jarum yang tidak ada dalam tradisi *Baritan* di desa lain.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti sebagai masyarakat asli Desa Dermojayan merasa perlu mengulas kembali makna Tradisi *Baritan* dengan melakukan penelitian berjudul “Makna Sesaji pada Tradisi *Baritan* di Desa Dermojayan Kabupaten Blitar”. Tujuan adanya penelitian ini diharapkan para generasi muda terutama pemuda Desa Dermojayan, dapat mengetahui makna yang terdapat dalam tradisi khususnya terkait dengan simbol yang terkandung dalam tradisi Barita.

2. Metode

Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu metode yang menjelaskan dan atau mendeskripsikan kata-kata dan tindakan masyarakat yang menjadi subjek penelitian, seperti yang dijelaskan Moleong (2012) dalam bukunya Metode Kualitatif yang memberikan penegasan bahwa pernyataan dan tindakan masyarakat pelaku sebuah tradisi adalah data otentik.

Data wawancara dilakukan untuk mendapatkan keterangan berupa pengalaman, pengetahuan, dan interpretasi dari para pelaku utama sebagai narasumber kunci, dengan cara melakukan wawancara terstruktur pada Maryatim (55 th) orang yang dituakan di lingkungan Desa Dermojayan. Pertama kali menjumpai narasumber di kantor kelurahan dengan meminta izin, dan mengenalkan diri untuk melakukan penelitian. Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan sejumlah pertanyaan yang telah disiapkan. Pada kesempatan yang lain, yaitu tanggal 1 Oktober 2021 peneliti bertemu dengan narasumber di kediamannya, disana peneliti menggunakan kesempatan tersebut sebagai wawancara tidak terstruktur, hasilnya dapat rekomendasi untuk menemui narasumber bernama Semin (70 th) pemimpin ritual di Desa Dermojayan RT 02, dan narasumber lain yang berkompeten, serta dilakukan observasi pada kegiatan ritual *Baritan* pada hari Jumat Legi pada bulan Suro atau tanggal 20 Agustus 2021, serta menggunakan dokumen milik arsip Desa Dermojayan. Analisis data menggunakan interpretasi triangulasi sumber dengan membandingkan, mengecek suatu informasi yang diperoleh melalui narasumber (Sugiyono, 2013)

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan beberapa deskripsi dan paparan data serta hasil temuan. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti di lapangan berdasarkan fokus penelitian pelaksanaan tradisi *Baritan* Desa Dermojayan dan makna simbolis Tradisi *Baritan* Desa Dermojayan.

3.1. Pelaksanaan Pertunjukan *Baritan*

Pelaksanaan tradisi ini dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahapan persiapan, tahapan inti dan tahapan penutup. Tahapan pertama yaitu tahapan persiapan, pada tahapan ini warga yang tempat tinggal berdekatan dengan lokasi pelaksanaan akan mempersiapkan beberapa keperluan. Warga bekerja sama untuk menyapu atau membersihkan lokasi, menggelar tikar dan memasang lampu penerangan.

Tahap kedua atau tahap inti. Pada tahap ini warga beramai ramai berbondong-bondong datang ke lokasi pelaksanaan pada pukul 18.00 pada tahap ini warga membawa perlengkapan tradisi berupa *berkatan Takir Plontang*. *Berkatan* tersebut dibawa oleh masing masing warga mengikuti jumlah anggota yang berada di rumah. *Takir Plontang* yang dibawa oleh para warga kemudian disusun di tengah tengah tikar yang sudah di persiapan tadi. Pelaksanaan tersebut dilanjutkan dengan pembacaan doa dan *tahlil* yang kemudian dilakukan prosesi tukar menukar *Takir* yang dilakukan antar warga.

Tahap ke tiga atau tahap penutupan, pada tahap ini warga melakukan makan bersama di lokasi pelaksanaan Tradisi *Baritan*. Makan bersama yang dilakukan oleh warga Desa Dermojayan ini menggambarkan sikap kerukunan, dimana warga berkumpul menjadi satu memakan *berkatan* yang sudah di tukar, jadi ikut merasakan masakan antar warga satu dengan warga lainnya. Setelah makan makan selesai, *takir* yang sudah habis isinya lalu dibuang di tepi jalan dan depan rumah warga, yang menandakan bahwa warga tersebut sudah melakukan Tradisi *Baritan*, Hal tersebut tampak pada gambar dibawah ini, yaitu warga membagi-bagikan *Takir* kepada orang-orang yang hadir pada *Baritan* tersebut.



Gambar 1. Prosesi membagikan Takir

Prosesi membagikan *takir* tampak bahwa para sesepuh atau orang yang dituakan memberikan *takir* berisi nasi, buah, dan bunga pada yang lebih muda atau wanita. Hal ini memperlihatkan adanya suatu etika sosial, bahwa orang tua atau yang lebih tua tampak memberikan pelayanan pada orang yang lebih muda atau wanita seperti etika sosial yang terjadi dalam setiap kegiatan ritual. Dapat diperhatikan pada artikel yang berjudul Analisis nilai – nilai dalam tradisi *Baritan* sebagai peringatan malam satu *suro* di Desa Wates kabupaten Blitar (Wahyuningtias & Astuti, 2016). Hal tersebut tidak berbeda dengan yang telah dilakukan oleh masyarakat Dermojayan ketika menyelenggarakan *Baritan*.

Tradisi *Baritan* yang dilakukan oleh masyarakat Desa Dermojayan sudah memenuhi teori interpretatif simbolik milik Greetz dimana salah satunya tertera memiliki runtutan acara (Aziz, 2021). Dalam teori interpretatif simbolik kebudayaan atau tradisi memiliki makna simbolik pada setiap ritualnya. Terdapat tiga macam interpretatif simbolik, yaitu kebudayaan atau tradisi sebagai perilaku, kebudayaan atau tradisi sebagai sistem nilai, kebudayaan atau tradisi sebagai sistem simbol (Clifford, 1992).

Perlengkapan Pertunjukan Tradisi Baritan

Kelengkapan ritual seringkali terkandung doa dan harapan, keyakinan, kepercayaan dan pesan lain yang syarat makna. Berikut beberapa kelengkapan yang terdapat dalam Tradisi *Baritan*: (1) *Takir Plontang*, (2) *Janur dan jarum*, (3) *Isian takir plontang* (lauk pauk), (4) *Tikar*, (5) *Tempat pelaksanaan*, dan (6) *Waktu pelaksanaan*.

3.2. Makna Simbolis Pertunjukan *Baritan*

Secara etimologis simbol berasal dari istilah Yunani “*Sym-bollen*” yang berarti, melemparkan sesuatu (benda, perbuatan) dan dihubungkan menggunakan suatu pandangan atau ide (Hartoko & Rahmanto, 1998). Masyarakat Jawa memiliki ciri khas yang syarat dengan sebuah simbol, dalam kebudayaan dengan melestarikan kebudayaan nenek moyang. Beragam kebudayaan bentuk leluhur seperti upacara adat, tradisi, ritual yang dilaksanakan secara turun temurun sebagai simbol dalam kehidupan masyarakat, maka simbol dapat menerjemakan pengetahuan sebagai nilai dan dapat menerjemahkan nilai sebagai suatu pengetahuan (Dillistone, 2002). Berikut beberapa makna dari simbol simbol yang terdapat dalam Tradisi *Baritan*:

- (1) *Takir Plontang*: Dinamakan *takir* itu adalah *Tatak E Pikir* (konsentrasinya pikiran), dan *Plontang* memiliki makna ukur atau alat ukur orang yang meninggal dunia. *Takir* diibaratkan tempatnya hati dan pikiran, jika hati tenang damai pikiran otomatis akan konsentrasi dengan apapun yang ada di sekeliling. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Takir Plontang* memiliki makna pikiran ingkang tatak, ben ora keno ukur.

Maksudnya adalah ketika pikiran seseorang fokus dan tidak kosong, maka orang tersebut tidak akan celaka dan berakhir diukur (meninggal dunia)



Gambar 2. Takir Plontang

- (2) Janur dan jarum sendiri memiliki makna yang saling berkaitan berasal dari kata “ Nur” cahaya, cahaya yang berada di hati. Pada dasarnya memiliki makna yang saling berkaitan antara satu dan yang lainnya. Jarum yang diselipkan di salah satu sisi memiliki makna rintangan apapun yang akan dihadapi tetap bisa terlewatkan karena kekuatan Tuhan YME. Dapat disimpulkan bahwasanya seberat apapun masalah, serta berbagai rintangan dapat dilewati dengan bantuan Tuhan Y.M.E



Gambar 3. Bahan-bahan pembuatan Takir

- (3) Isian atau lauk pauk *Takir Plontang* terdiri dari serundeng, *sambel goreng*. Beda rupa beda warna tapi memiliki rasa sama. Rasa sama yaitu rasa menjadi kenyang. Dan hati pun menjadi tenang. Lokasi di perempatan jalan: Bertujuan untuk mendoakan roh roh orang yang gentayangan di jalan jalan agar tidak mengganggu aktivitas orang orang yang masih hidup dan tidak menimbulkan celaka. Kaitan dari tradisi *Baritan* ini, memang dilaksanakan di jalan jalan, perempatan memang tujuannya untuk keselamatan orang-orang yang lalu lalang di situ.



Gambar 4. Takir Plontang yang sudah diisi

- (4) Dilakukan di bulan *Suro*: tradisi *Baritan* ini dilakukan setiap bulan *Suro*. Di setiap desa di berbagai daerah memiliki penanggalan tertentu dalam pelaksanaan tradisi ini. *Baritan* di Desa Dermojayan dilakukan pada jumat legi di bulan *suro*. Pengambilan hari tersebut bukan semata mata dilakukan secara asal,“ dilakukan di hari Jumat Legi karena pada hari tersebut merupakan hari dimana cikal bakal desa tersebut dibentuk, istilahnya babat alas desa (membuka lahan desa). Dilakukan di bulan *Suro*, karena awal tahun pada kalender

jawa harapannya di awal tahun adalah awal yang baru, serta pada bulan Suro, Allah menurunkan balak (1000 balak). Makhluk halus atau lembut banyak yang keluar pada bulan tersebut, maka dari itu diadakan *Baritan* dengan shodaqoh berupa *Takir Plontang*.

Tolak Balak Sebagai Makna Simbolis

Desa Dermojayan merupakan salah satu desa yang masih melestarikan tradisi kearifan lokal ini. Tradisi *Baritan* disebut juga sebagai tradisi *tolak balak* nya orang yang sedang bepergian. Lokasi dilaksanakannya Tradisi *Baritan* ini di tepi jalan besar atau jalan utama dan perempatan desa. Sama halnya dengan *Takir Plontang* di atas, dalam penempatan lokasi juga memiliki makna tersendiri.

Menurut Atim (55), narasumber utama dan salah satu orang kejawen di Desa Dermojayan mengatakan dalam wawancara kami “*tujuane gawe nylameti roh roh sing iseh penasaran ben ora ganggu lakune wong wong seng liwat neng dalan dalan kui mau..*” bertujuan untuk mendoakan roh roh orang yang gentayangan di jalan jalan agar tidak mengganggu aktivitas orang orang yang masih hidup dan tidak menimbulkan celaka. Menurut Budiana (47) selaku Kepala Desa Dermojayan “Kaitannya dari tradisi *Baritan* ini, memang dilaksanakan di jalan jalan , perempatan memang tujuannya untuk keselamatan orang – orang yang lalu lalang di situ”. Banyak dari masyarakat jawa meyakini bahwa gangguan keselamatan dapat berasal dari diri sendiri, yaitu dari hawa nafsu. Kedua dari orang lain (masyarakat) akibat dari hubungan yang tidak harmonis. Ketiga dari alam semesta seperti adanya gunung meletus, longsor dan lain sebagainya, dan yang terakhir dari hal-hal yang bersifat ghoib (mistis) seperti kerasukan, gangguan dari roh roh halus dan sebagainya (Santosa, 2021).

Desa Dermojayan yang terbelah oleh jalur pantura atau jalur lintas provinsi yang sering kali terjadi kecelakaan lalu lintas, membuat masyarakatnya memiliki kepedulian sosial terhadap para pengguna jalan. Adanya tradisi ini diharapkan dapat menjadi *tolak balak* bagi mereka yang bepergian dan melintasi jalan tersebut. Adanya doa dan ikhtiar untuk memohon kepada Tuhan YME salah satunya dengan menggelakkan sedekah yang dikemas dalam *takir plontang* didalam Tradisi *Baritan*. Sedekah itu baik secara islam ataupun secara ajaran agama lain diyakini dapat menolak *balak* dan marabahaya lainnya.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Tradisi *Baritan* di Desa Dermojayan Kabupaten Blitar yang telah dilakukan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa *Baritan* adalah tradisi spiritual yang telah mengalami perubahan sebagai pertunjukan dalam pandangan masyarakat modern. Karena ada aspek tindakan sosial yang dapat diperhatikan oleh orang lain. *Baritan* sebagai pertunjukan dimaksudkan sebagai kegiatan kemasyarakatan untuk membangun ikatan kekerabatan atau ikatan sosial dari masyarakat di Desa Dermojayan. Upaya ini dilestarikan sebagai salah satu upaya untuk memberikan informasi pada generasi muda agar mereka dapat mengapresiasi tradisi masyarakat di lingkungannya. Dalam berbagai aktivitas yang dilakukan menunjukkan berbagai kelengkapan ritual yang dilakukan bersama-sama di perempatan jalan, artinya sebagai ruang terbuka bagi masyarakat untuk mengungkapkan rasa sosialnya. Selain daripada itu, berbagai kelengkapan *Baritan* menunjukkan adanya upaya doa yang dipanjatkan secara simbolik dan juga verbal tentang harapan bahwa mereka yang bepergian jauh dan berada di jalan dijauhkan dari marabahaya dan keselamatan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih saya ucapkan kepada narasumber I yakni (sesepuh Desa Dermojayan) Semin, narasumber II yakni (sesepuh Desa Karanggondang) Ahmat Khusnondiq, narasumber III yakni (kepala Desa Dermojayan), Budiana S.Sos, Narasumber IV (warga Desa Dermojayan) Bpk Maryatim, serta narasumber V (warga Desa Dermojayan), Imam Sodikin, yang telah berbaik hati memberi paparan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

Daftar Rujukan

- Aziz, R. F. (2021). Makna simbolik dalam tradisi Nyuguh Masyarakat Rawa Bebek di kelurahan Kota Baru, Bekasi Barat (Unpublished undergraduate thesis, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta). Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/57413>
- Clifford, G. (1992). *Kebudayaan dan agama*. Yogyakarta: Kanisius.
- Dillistone, F. W. (2002). *Daya kekuatan simbol (The power of symbol)* (A. Wdyamartaya, Trans.). Yogyakarta: Kanisius.
- Hadi, Y. S. (2012). *Seni pertunjukan dan masyarakat penonton*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Hartoko, D., & Rahmanto, B. (1998). *Kamus istilah sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hidayat, R., & Prakoso, R. D. (2008). *Seni pertunjukan etnik Jawa ritus, simbolisme, politik, dan problematikanya*. Malang: Gantar Gumelar.
- Indiyanto, A., & Nurhajarini, D. R. (2014). *Verifikasi nilai budaya agraris Baritan: Ritual pertanian dalam perubahan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Budaya.
- Khaerunnisa, Wijayanti, I., & Nurjannah, S. (2019). Perubahan makna perayaan Maulid Nabi Muhammad SAW bagi masyarakat kelurahan Dasan Agung kecamatan Selaparang kota Mataram. *RESIPROKAL: Jurnal Riset Sosiologi Progresif Aktual*, 1(1), 62–73. doi: <https://doi.org/10.29303/resiprokal.v1i1.6>
- Moleong, L. J. (2012). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Sztompka, P. (2007). *Sosiologi perubahan sosial*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santosa, I. B. (2021). *Spiritualisme Jawa: Sejarah, laku, dan intisari ajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningtias, W., & Astuti, N. D. (2016). Analisis nilai-nilai dalam tradisi *Baritan* sebagai peringatan Malam Satu Suro di Desa Wates kabupaten Blitar. *Proceedings of Seminar Nasional Pendidikan 2016 "Pengembangan Pendidikan Karakter Bangsa Berbasis Kearifan Lokal Dalam Era Mea"*, 134–138. Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/5857>



Discriminatory Discursive Strategies in Online Comments of a Vice Indonesia YouTube Video

Strategi Diskursif Diskriminatif di Kolom Komentar *Online* Video YouTube *Vice Indonesia*

Tika Ageng Ayu Kinasih, Nurenzia Yannuar*, Arif Subiyanto

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

*Penulis Korespondensi, Surel: nurenzia.yannuar.fs@um.ac.id

Paper received: 13-3-2022; revised: 19-4-2022; accepted: 1-6-2022

Abstract

Timor Leste is currently promoting LGBTQ rights. In stark contrast to their beliefs, every year, the country celebrates the annual Pride Parade in the capital city of Dili. This study focuses on a YouTube channel named Vice Indonesia which has visited and reported on the annual Pride Parade celebration in Dili. The focus of this paper is to analyze the discriminatory discursive strategies that are present in the comments section of the video and how people perceive LGBTQ in Timor Leste after watching the video. Discriminatory discursive strategies by Flowerdew et al. (2002) have been reviewed and used in this study to analyze negative comments. The results showed that four discursive strategies, namely: (1) negative other presentation, (2) scare tactics, (3) blaming the victim, and (4) delegitimation were found in the comments section. Positive and supportive comments exist but are hidden behind negative comments. In addition, this study has offered some insights into how Indonesians perceive LGBTQ by watching the LGBTQ Pride Parade that was celebrated in Dili, Timor Leste.

Keywords: discriminatory discursive strategies; negative other presentation; scare tactics; blaming the victim; delegitimation

Abstrak

Timor Leste saat ini sedang mempromosikan hak-hak LGBTQ. Sangat kontras dengan kepercayaan mereka anut, setiap tahun, negara ini merayakan *Pride Parade* tahunan di ibu kota Dili. Studi ini berfokus pada saluran Youtube bernama Vice Indonesia yang telah mengunjungi dan memberitakan perayaan tahunan *Pride Parade* di Dili. Fokus studi ini adalah menganalisis strategi diskursif diskriminatif yang ada di bagian kolom komentar video dan bagaimana orang memandang LGBTQ di Timor Leste setelah menonton video tersebut. Strategi diskursif diskriminatif oleh Flowerdew et al. (2002) telah ditinjau dan digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis komentar negatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa empat strategi diskursif, yaitu: (1) presentasi negatif lainnya, (2) taktik menakut-nakuti, (3) menyalahkan korban, dan (4) delegitimasi ditemukan di bagian komentar. Komentar positif dan mendukung juga ada tetapi tersembunyi di balik komentar negatif. Selain itu, penelitian ini telah menawarkan beberapa wawasan tentang bagaimana orang Indonesia memandang LGBTQ dengan menonton Parade *Pride* LGBTQ yang dirayakan di Dili, Timor Leste.

Kata kunci: strategi diskursif diskriminatif; presentasi negatif lainnya; taktik menakut-nakuti; menyalahkan korban; delegitimasi

1. Introduction

The tiny nation of Timor Leste is the youngest country in Asia. It is located in the eastern part of the Lesser Sunda Islands, at the southern of the Malay Archipelago. Formerly named Timor Timur, this country was once a part of the Republic of Indonesia. Historically, according

to Lestari (2020), Timor Leste was colonised by the Portuguese when Indonesia was being colonised by the Dutch. Rourke (2019) stated that on November 28, 1975, Timor Leste declared independence from the Portuguese. In 1976, Indonesia declared that Timor Leste was part of the Republic of Indonesia. The Indonesian government was trying to build and develop Timor Leste, but there were several groups that disagreed and were taking separatist actions. As stated by Lestari (2020), Timor Leste officially separated from Indonesia by holding an independence referendum on August 30, 1999. Nearly 80% of Timorese (native or people of Timorese descent) chose to separate from Indonesia at that time. The referendum which was supported by the United Nations also marked the end of the bloody conflict and declared that Timor Leste had been separated from the Republic of Indonesia.

According to the United States Department of State (2018), in the 2015 census, 97.6% of the population in Timor Leste is Catholic, similar to Indonesia which is also such a religious country. In stark contrast to their beliefs, every year, this country celebrates the annual Pride Parade in the capital city of Dili. It draws thousands of people to the streets. This shows a stark contrast to the situation in the neighboring Republic of Indonesia, a religious country with a large Muslim majority. Even though the situation and condition in Timor Leste look quite safe and open, that does not necessarily make Timorese people who support and celebrate that annual Pride Parade free from the struggles that appear in deeply religious places, which still view homosexuality as a sign of deficiency, the same case happens in Indonesia.

A study by Chen and Flowerdew (2019) examines the discriminatory discursive strategies in the online interactions between different power groups from Mainland China and Hong Kong in their response to two YouTube videos about the Hong Kong Umbrella, or Occupy Central, Movement. The results show that a wide range of discriminatory discursive strategies used by two power groups was found in the majority of the comments, including four sub-strategies identified by Flowerdew, Li, and Tran (2002). Other research by KhosraviNik and Esposito (2018) stated that they have seen how the interactive and intertextual nature of cyberspace allows individuals with similar ideas to connect and express hate explicitly, which is supported and inflamed by other users, often result in the emergence of a “discursive spiral of hate”. Silva, Mondal, Correa, Benevenuto, and Weber (2016) were analysing online hate speech in social media. They provide the first of a kind systematic large-scale measurement study of the main targets of hate speech in Twitter and Whisper. They stated that they define hate speech as an offence that is motivated, in whole or in a part, by the bias of the offender against an aspect of a group of people. Online hate speech may not necessarily be a crime, but it does harm people. Another research by Brown (2017) discussing hate speech that might warrant governments, the responsibility for tackling online hate speech to the internet companies that provide websites and services that hate speakers use. The reason why most people are so vocal about their views toward something they disagree with is that according to Brown (2017), online communication often means that the direct impacts of the speech acts are invisible to the perpetrator. If a person cannot see the emotional hurt caused by others’ online hate speech, s/he might be more likely to downplay its significance. “This is only harmless flaming, people should not take it so seriously”, this is their excuse.

As a religious country and hold religious norms, Indonesia does not support same-sex marriage and does not celebrate LGBT pride. As stated in thejakartapost.com, United States-based Pew Research Institute polled 38,426 respondents across 34 countries last year and found that only 9% of Indonesians agreed that homosexuality should be accepted by society

(Adjie, 2020). As determined by Listiorini, Asteria, and Sarwono (2019), exploring media framing on tvOne's debate programme, the show entitled Indonesia Lawyer Club (ILC) wanted the audiences to know that the existence of LGBT is rejected by Indonesia. The perspective of the discussion related to LGBT tends to frame that this sexual minority group is immoral and deviating from religious norms. The media still views LGBT as a sexual taboo which is inappropriate, deviant, contagious, and contrary to religious norms. In the most part of the first observed episode of ILC, "LGBT Issues is Rising, How Should We React?", it was clear that there were attempts to encourage the audiences to assume that the LGBT community is deviant and unaccepted and that the society should reject them. The discussion also tried to drive the speakers and audiences to think that the LGBT community must be criminalised through a set of laws and regulations. Putri (2015) was determining how the forms of bullying that occur on LGBT's Instagram and the dominant truth that underlies that bullying. The results of the study show that the dominant truth possessed by society is related to the concept of binary opposition, which is only two sexes and two types of gender identity. When there is another identity that obscures the line between the two, or a mix of both, then the identity is considered abnormal. LGBT from human rights perspective in Indonesian law, as stated by Yansyah and Rahayu (2018), the focus of the problem is how the attitudes of the Indonesian society towards deviant sexual behavior by LGBT groups are based on the principle of human rights freedom. Indonesia is a country that upholds religious norms, morals, and ethical teaching that have developed and are rooted in all levels of society. The behavior of LGBT will not be accepted, due to the fact that there are always basic reasons from society for rejecting perpetrators and deviant sexual behavior, whether it is based on religious or cultural teachings. Human rights are respected and protected in Indonesia. However, there are restrictions that are regulated by laws, moral teachings, community ethics, and religious values which confirm that every human being besides having human rights, they also have human obligations to respect the human rights of others and the society surrounding them. There must be some efforts to 'cure and heal' the LGBT people so that they are no longer being the victims of human rights violations. The solution for them is not legalising the behaviour but healing them so that they will be 'normal'.

This research focuses on a YouTube channel named Vice Indonesia which has visited and reported the annual Pride Parade celebration in Dili. The channel also interviewed a transwoman who has overcome a lot of personal struggles, the sister of the transwoman, a victim of domestic violence, and various members of LGBT who have been kicked out of the house. The video titled *Pride, and Prejudice, Are Shaping LGBTQ Rights in This Tiny Catholic Nation* was uploaded on May 19, 2019, and the duration of the video is 15 minutes 59 seconds. When this article was written, the video had been watched 1.3 million times. Due to the reason that the audiences of Vice Indonesia are mostly Indonesians, as living in a religious country, most Indonesian people certainly disagree with that event in Timor Leste. Bringing a controversial issue, this video obviously got a lot of responses from people who watched it. There are approximately 13,400 comments in the comment section, which contains both pro and contra. The focus of this paper is to analyze the discriminatory discursive strategies that are present in the video's comments section, and how people perceive LGBTQ in Timor Leste after watching the video.

2. Methods

This study uses a qualitative descriptive method which is supported by a theory called discursive strategies that were developed by Flowerdew et al. (2002). According to Lambert

and Lambert (2012), data collection of qualitative descriptive study focuses on finding the nature of the specific events under study. However, data collection can also include observation, and examination of records, reports, photographs, and documents. The presentation of data from a qualitative descriptive study involves a direct descriptive summary of the informational content of logically structured data. The data used in this study consist of online comments of a YouTube video titled *Pride, and Prejudice, Are Shaping LGBTQ Rights in This Tiny Catholic Nation*; <https://www.youtube.com/watch?v=SB0lupt1NYs> that was uploaded on May 19, 2019, by a channel named Vice Indonesia and were transcribed manually. Simple random sampling is used in this study, in which the comments are chosen randomly. According to Acharya, Prakash, Saxena, and Nigam (2013), the advantages of using this method are that minimal knowledge of the population is required, high internal and external validity and it is easy to analyse the data. Due to the fact that there are a lot of similar comments, this study took the common comments that frequently appear in the comments section. Vice Indonesia has been visiting and reporting the annual Pride Parade celebration in Dili, the capital of Timor Leste. They also did interviews with a trans-woman who overcame a lot of personal struggles, the sister of the trans-woman, a victim of domestic violence, and various members of LGBT who have been kicked out of the house. The rationale for choosing the video was that it attracted so many comments and reactions both pro and contra from Indonesian people due to the reason that the topic brings a controversial issue. Living in a religious country, most Indonesian people certainly disagree with that event in Timor Leste, knowing the fact that Timor Leste is a religious country as well. People have different perceptions of LGBTQ and the annual Pride Parade celebration in Dili. The duration of the video is 15 minutes 59 seconds. The comments attaching to the video are mostly in Indonesian since the audiences of Vice Indonesia are mostly Indonesian people. There are approximately 13,400 comments in the comment section. This study classified the negative comments into four categories as mentioned before.

Discriminatory Discursive Strategies

Critical Discourse Analysis (CDA) is a qualitative analytical approach to critically describing, explaining, and interpreting the ways in which discourses build, preserve, and legitimise social inequalities (Mullet, 2018). CDA allows us to look into the discourse dimensions of the abuse of power, which leads to injustice and inequality. Dijk (as cited in Flowerdew et al., 2002) stated that we can analyse the linguistic structures and the discursive strategies of a discourse to reveal the power struggle, social inequality and any other kind of social and political problems. Discriminatory discursive strategies by Flowerdew et al. (2002) were used in this research. Flowerdew et al. (2002) found that in various analysis schemes, four main strategies of discrimination could be seen. They categorised all the racist phenomena into four strategies, which are negative other presentation, scare tactics, blaming the victim, and delegitimation. Negative other presentation is when the majority assigns negative traits by labelling or giving negative attributes with adjectives toward the minority group, which means that the majority has negative assumptions towards the minority group and thinking that the minority group is inferior. Scare tactics means that the extensive attention to the alleged threat by the minority group to the privileges of the dominant group, usually by predicting threats to public order and political stability, also exaggerates the threats to public order by criminalising the minority group. Blaming the victim means the most prominent feature is scapegoating, mixed with a general strategy of accusing a minority group of causing bad development, usually by justifying the prejudiced attitudes of the majority group by emphasising the negative attributes

of the minority group or resorting to a comparison with a notorious other community in another region or country. Delegitimation means a minority group is considered outlawed, and the result can be that the minority group is discredited and disempowered. This theory has been used by Chen and Flowerdew (2019), examining the discriminatory discursive strategies in the online interactions between different power groups from Mainland China and Hong Kong in their response to two YouTube videos about the Hong Kong Umbrella, or Occupy Central, Movement. The results show that a wide range of discriminatory discursive strategies used by two power groups was found in the majority of the comments, including four sub-strategies identified by Flowerdew et al. (2002).

Table 1. Taxonomy of discriminatory discursive strategies in the discourse of prejudice developed from Flowerdew et al. (2002)

Discursive strategy	Description of strategy
Negative other presentation	Defining negative traits by labelling the minority group with adjectives and stereotyping them with nouns. Putting the negative traits of the minority group first. The spread of negative attributes will gradually form stereotypes of reader’s attitudes towards the minority group. This can lead to social isolation.
Scare tactics	Stirring worries among the members of the majority group generally by exaggerated statistics. Exaggerating threats to public order by criminalizing and abnormalizing the minority group.
Blaming the victim	Justifying the prejudiced attitudes of the majority group by emphasizing the negative attributes of the minority group or using comparisons with other well-known notorious communities in another region or country. Making explicit negative fallacies about the minority group. Allowing the majority group to focus on the burden caused by the minority group and thereby reject and even shift the responsibility involved to the latter.
Delegitimation	Problematising issues concerning the minority group. Discrediting and disempowering the minority group.

3. Findings and Discussion

The negative comments in the comments section which can be covered by this research are 1,008 comments. As can be seen from Table 2, the range of discriminatory discursive strategies listed in the taxonomy are found to be present in the data. Moreover, the most frequent strategy that presents is delegitimation.

Table 2. Discriminatory discursive strategies in comments section

Discursive strategy	Number of comments
Negative other presentation	283
Scare tactics	153
Blaming the victim	267
Delegitimation	305
Total	1,008

3.1. Negative other presentation strategy

Negative other presentation strategy is when an individual thinks that they are better than the minority group, in which the minority receives negative attributions by the majority group. According to Flowerdew et al. (2002), this strategy is defining negative traits by labelling the minority group with adjectives and stereotyping them with nouns. For instance, some people are labelling the LGBTQ community against health rules, religious rules, and even cultural norms. According to Brown (2017), the reason why there are a lot of people throwing negative comments online rather than offline is because face-to-face hate speakers are at risk of being attacked by the individuals they verbally insulted or by others at the scene. The online hate speakers are not physically present, so they do not have to worry about an immediate physical reaction.

- 1) *Kebodohan akal lah yang membuat negara kalian hancur seperti ini. Era modern tak selamanya membawa aura positif. Aku lebih suka menyebutnya sebagai sebuah ketololan.*
'Their stupidity is the reason why their country is destroyed. The modern era does not always bring a positive aura. I prefer to call it stupidity.'
- 2) *Mereka sakit dan harus diobati. LGBTQ bukan gaya hidup, tapi kelainan jiwa. Kita seharusnya menyembuhkan mereka, bukan mendukung mereka. Orang kelainan jiwa aja diberitakan.*
'They are ill and they need to be cured. LGBTQ is not a lifestyle, but a mental disorder. We should have cured them, not supported them. Why is Vice Indonesia reporting about a group of sick people?'

When referring to example (1), the label that some people gave in the comment section is "stupidity" and it appears a few times. Meanwhile, in (2), it is shown that some people label LGBTQ members as ill or sick and they need help. One of them even asked why Vice Indonesia was reporting news about sick people, as if LGBTQ members should have not been on the news.

- 3) *Kaum sesat. Ya Allah... Ampuni kami dari dosa yang baik kami sadari atau kami tidak sadari. Dan bukakanlah hati orang-orang yang tersesat. Aamiin...*
'They are a group of misguided people. Oh God... Please forgive us for our mistakes and guide them back to the right way. Aamiin...'
- 4) *Seanjing-anjingnya anjing tetep aja dia ngawinin yang betina. Hewan aja kawin sama lawan jenis.*
'Even animals mate with the opposite sex, male dogs would choose female dogs to mate.'

The word 'lost' or 'misguided' is also frequently referred to by some people in their comments. They also pray to God to guide the LGBTQ members back to the right way, which means that LGBTQ people are currently living the wrong way, as shown in example (3). Moreover, some people are comparing the LGBTQ members to animals, by saying that even male dogs would choose female dogs instead of choosing the same gender with them, as shown in example (4). This is called dehumanisation. According to Bar-Tal et al. (as cited in Flowerdew et al., 2002), dehumanisation involves categorising a group as inhumane either by using subhuman categories of beings such as lower races and animals, or by using negatively evaluated categories of super beings such as demons, monsters, and satans. Chen and Flowerdew (2019) stated that this is a strategy that sharpens differences between groups to the extreme.

- 5) *Tuh cowok bisa gitu ya pinggangnya lentur amat kayak permen karet*
'How can that guy's hips be so flexible like chewing gum?'

- 6) *Ew, jijik. Kaum pecinta dubur. Ini negara yang mau balikan lagi ke Indonesia? Najis. Menjijikkan. Apakah kaum rohani membiarkan penyimpangan ini?*
'Ew, disgusting. A group of anal lovers. Is this a country that wants to rejoin Indonesia? I am so disgusted. Why are religious people there just letting them celebrate this parade?'

Referring in example (5), the comment indicates that some people clearly mocking the transgender man in the video by saying that how can a guy's hips be so flexible, which means that they believe that only girls can dance in the parade, and a guy should have not been good at dancing like girls. They think that a man who poses like a woman is such a disgrace. Kupers (2005) suggests toxic masculinity is a constellation of socially regressive male traits that serve to encourage domination, devaluation of women, homophobia, and wanton violence. In addition, being "disgusting" is also the negative trait of the LGBTQ members, as shown in example (6).

- 7) *Timor Leste negeri miskin, pemikiran rakyatnya juga. Negara terbengkalai dan miskin terbelakang. Tentu saja masih mempraktekkan budaya zaman nabi Luth.*
'Timor Leste is such a poor country, just the same as the mindset of the people there. An abandoned and poor country, of course, the people are still doing what people in the Prophet Luth era did.'
- 8) *Mau diingetin bagaimanapun, kaum-kaum pecinta lobang silit dan adu pedang mah susah, pasti nyari celah, udah biarin aja, pada akhirnya mereka sendiri yang nanggung akibatnya. Tapi kalo ada saudara gue yang gitu udah gue pukulin tu orang.*
'No matter how hard you are trying to remind them, those asshole lovers would always do what they want to do, so just let them do what they want and let them face the risks. But, if the gay people happen to be my brother or family, I would definitely punch him.'

Some people also label the LGBTQ members as "poor". Their country is still an underdeveloped country which means 'poor' so that is the reason why they also have a poor mindset, as shown in (7). Example (8) indicates that the comment labelling the gay people as "asshole lovers", also mentioning that if the commenter's family is LGBTQ, he/she would surely punch them.

- 9) *Memalukan buat Timor Leste. Oalah wong nak uteke wes kwalik. LGBTQ adalah organisasi yang udah gila, akal sehatnya gak ada. Cuman orang bodoh dan akalnya gak ada yang mau LGBTQ bos. Gue masih waras, jadi sampe kapanpun ga akan setuju.*
'That is just shameful for Timor Leste. Their brains are not working. LGBTQ is just an organisation that is full of brainless and insane people. Only stupid or insane people are becoming LGBTQ. As long as I am still sane, I would not agree with what they do.'
- 10) *Mengerikan! Berjuang untuk merdeka hanya bercita-cita jadi bangsa sampah. Mereka ga tau apa dampak buruk LGBTQ. Ga ada positif-positifnya LGBTQ.*
'That is horrible. Fighting for independence only aspires to be such a trash nation. They do not know what the bad impacts of being LGBTQ are. There is no positive thing about being LGBTQ.'

- 11) *Aduh guys.. Apapun agama kamu, terutama islam, Kristen, yahudi, kayaknya ke-3nya itu melaknat LGBTQ loh, aduh heran saya, parahnya lagi, udah ada gereja-gereja yang mau menikahkan pasangan-pasangan laknat macam begini.*

'Oh guys.. whatever your religion is, whether you are Christian, Muslim, Jewish, I guess those three disagree with LGBTQ. Even worse, there are some churches that legalize cursed couples like them. I do not really understand how their brain works.'

As shown in example (9), some people in the comments label the LGBTQ members as "shameful" and assume that LGBTQ members are brainless and insane. In (10), it is shown that people label them as "horrible" and "trash". They also think that being LGBTQ has several bad impacts and moreover, there is no positive thing in being LGBTQ, all things about them are negative. In addition, people in the comments also label LGBTQ members as "a curse", as shown in example (11).

3.2. Scare tactics strategy

Scare tactics are when people are stirring worries or leading others' opinions by exaggerated statistics, or exaggerating threats to public order by criminalising and normalising the minority group (Flowerdew et al., 2002). Brown (2017) stated that a potentially distinctive feature of online hate speech is that there may be a physical distance between speaker and audience, meaning that the speaker may be invisible or in some sense invisible to the audience and vice versa.

- 12) *Jauh dari bala, semoga keluarga, kerabat, dan tetangga kita-kita dijauhkan dari LGBTQ.*

'Away from disaster. I hope that my family, relatives, and neighbours are being kept away from LGBTQ.'

- 13) *Jaman nabi Luth alaihissalam, LGBTQ sudah dilarang dan mendapat kutukan langsung dari Allah, namanya kaum Sodom yang Allah luluh lantakkan negerinya dengan azab yang mengerikan. Kalau jaman sekarang masih ada yang seperti itu berarti lebih jahiliyah daripada jahiliyah. LGBTQ bukan modern, justru terbelakang jauh lebih bodoh dari kaum Sodom itu sendiri. Sarang kaum Luth dibawa ke Timor Leste. Siap-siap murka Tuhan. Sejarah selalu berulang kembali. Tidakkah Sodom dan Gomorah sudah cukup menjadi peringatan yang sangat keras dari Tuhan... Kasihan warga asli Timor Leste, mereka terkena balak karena rezim yang berpihak pada LGBTQ.*

'During the Prophet Luth era, God already forbade the existence of LGBTQ and they got cursed directly from God. God destroyed their nation with horrible doom. If it happens again during this era, it means LGBTQ people are stupid and brainless, even more stupid than Sodom people. LGBTQ is not a sign of modernity. They bring back the stupidity of Sodom people in Timor Leste. Just be ready for God's curse. History will repeat itself. The tragedy of Sodom and Gomorrah should have been enough for them to learn not to repeat the same mistake. I feel sorry for those 'normal' people living in Timor Leste.'

Referring in example (12), it indicates that the comment mocking the LGBTQ people by saying that they are such a disaster and hoping that their family is safe from that 'disaster'. Some of the comments are leading others' opinions to believe that God would punish LGBTQ people because of what they are doing. Disaster will come because of them. Those people in the comment section keep reminding others and LGBTQ members about Prophet Luth era and how God punished same-sex couples with horrible doom, and the history would repeat itself,

that would happen in Timor Leste if they legalize LGBTQ and continue to celebrate the annual parade, as shown in example (13).

- 14) *Awal kehancuran Timor Leste. Balak pasti datang. Bentar lagi azab akan menghancurkan kota kecil Timor Leste. Selamatkan RI dari LGBTQ. Rusak masa depan negara jika mengizinkan LGBTQ. Justru itu ternyata tujuan mereka jika ingin bergabung kembali ke Indonesia, mereka ingin melegalisasi LGBTQ di nusantara. Jadi jangan diberi peluang.*

'The beginning of the destruction of Timor Leste. Disaster will come. God will curse that country. I hope Indonesia is free from LGBTQ, the country will be destroyed if it legalises LGBTQ. That is the reason why Timor Leste wants to rejoin our country, they want to legalise LGBTQ here. Do not give them any chance.'

- 15) *Ini parade kesukaan setan. Iblis akan selalu menyertaimu. Yakinlah, LGBTQ dilaknat Tuhan.*

'Celebrating this parade is Satan's favourite. The devils will always be with you. Believe me.. God will curse LGBTQ.'

Some of the comments also describe how people think that the existence of LGBTQ members is the beginning of the destruction of Timor Leste. Also, people disagree if Timor Leste rejoins Indonesia, it could be such destruction to Indonesia, assuming that the reason why Timor Leste wants to rejoin Indonesia is so that LGBTQ would be legal as well here, as shown in (14). Example (15) shows that people in the comment section said that the parade in Dili is Satan's favourite. The devils will always be with them, and LGBTQ people are cursed by God.

- 16) *Tanda-tanda menuju hancurnya peradaban manusia di sana. Ya iyalah bi-jimane ada pertambahan penduduk kalau semakin banyak yang LGBTQ ntar banyakan yang meninggal daripada yang lahir. Jika LGBTQ legal kemudian menjadi penduduk dominan.. Bagaimana dengan masa depan manusia..?*

'These are some signs that human beings will become extinct in future. The death rate would be higher than the birth rate. If being LGBTQ is legal and then becoming the dominant population, how about the future of human beings?'

- 17) *Dunia udah mau kiamat. Laki-laki menyerupai perempuan, perempuan menyerupai laki-laki. Semoga Indonesia gak ada acara kaya gini. Semoga azab untuk negara Timor Leste hancur, gempa, tsunami, kelaparan, dll. Jauh-jauh dah tuh LGBTQ dari Indonesia.*

'This world is near the end. Men act like women and vice versa. I hope Indonesia would not celebrate this kind of parade. LGBTQ people are cursed by God and disasters such as tsunami, earthquakes, hunger, etc. will come to the country. I hope LGBTQ members are staying away from Indonesia.'

Example (16) indicates that some people are trying to make others believe that the existence of LGBTQ members is the sign of human beings becoming extinct because they cannot have their own children. Some people are also stirring worries by saying that the world is near the end due to the reason that LGBTQ people exist. They hope that LGBTQ will not exist in Indonesia. They are leading others' opinions by saying that LGBTQ members are cursed by God and disaster will come, which means other people will suffer the same consequences, as shown in (17).

- 18) *Amit-amit njir.. Semoga keluarga kita dijauhkan dari sifat-sifat LGBTQ. Aamiin..*
'I hope that our family is being kept away from these LGBTQ behaviours. Aamiin..'
- 19) *LGBTQ itu menular, coba aja situ bergaul selama setahun sama orang-orang itu terus, ntar lama-lama ikut lentik.*
'Being LGBTQ is contagious, just get along with them then you will definitely be like them sooner or later.'

Referring to (18), it is shown that some people pray to God that God will protect their family and be kept away from LGBTQ people because it is such a disgrace. In (19), it indicates that some people are trying to make people believe that LGBTQ people are contagious and people should be kept away from them.

3.3. Blaming the victim strategy

According to Flowerdew et al. (2002), blaming the victim strategy is justifying the prejudiced attitude of society by emphasising the negative attributes of the minority group or using comparisons with other well-known notorious communities in another region or country. It is allowing the majority group to focus on the burden caused by the minority group and thereby reject and even shift the responsibility involved to the latter, or making explicit negative fallacies about the minority group. Chen and Flowerdew (2019) stated that at times, the blame may be exaggerated or even involve serious distortions from outside groups. According to Brown (2017), online communication often means that the direct impact of the speech act is not visible by the perpetrator. If one is unable to see the emotional hurt inflicted by one's online hate speech, one may tend to underestimate its significance.

- 20) *Homosexual anda bilang normal? Maafsodara, hewan saja tidak mau dengan sesama jenis. Jika anda masih menggunakan pemikiran waras mungkin anda akan menolak LGBTQ, kecuali jika anda juga salah satu dari mereka. Golongan manusia yang tak punya akal, lebih rendah daripada binatang. Negara kecil tapi penyakit masyarakatnya banyak.*
'You said being a homosexual is normal? Sorry brother, but even animals would not mate with same-sex. If you are still sane, you will not accept LGBTQ members unless you are one of them. LGBTQ members are just a group of people that lack common sense and their thinking abilities are lower than animals. A small country with a large 'sick' group.'
- 21) *Orang ngerti agama dan beriman pasti menolak LGBTQ. Sudah ditakdirkan terlahir laki/perempuan yaa terima saja karena itu kuasa ilahi. Solusinya cuma satu, belajar untuk bersyukur menerima apa yang sudah diberikan Tuhan. Ingat yang Allah ciptakan sepasang adalah Adam dan Hawa, bukan Adam dan Ahmad atau Hawa dan Siti. Sama saja kalian tidak menganggap Tuhan itu nyata. Mending jadi ateis kalo pikirannya kayak gitu.*
'If you believe in God and have a religion, you definitely will not accept the existence of LGBTQ. God has destined us to be men or women, there is nothing in between. All we have to do is to accept it and be grateful for what we are. God created Adam and Hawa, not Adam and Ahmad or Hawa and Siti. You should have been an atheist for doing so.'

In (20), it is shown that some people in the comment section said that LGBTQ members do not have common sense and their ability of thinking is lower than animals since animals would not mate with same-sex. Those people also said that being LGBTQ is abnormal and insane, even perceive that LGBTQ members are just a group of sick people and portray them as

an inferior group. Example (21) indicates that a lot of people are blaming the LGBTQ members by saying that they have no religion and no faith at all because they are destined to be a man or a woman but they are not grateful for that. If they change their identity, it means they are against God's destiny. They perceive that LGBTQ people should not change their gender identity because God has made them that way. Moreover, those people said that Allah created Adam and Hawa, not Adam and Ahmad or Hawa and Siti, which means God already created 'normal' couples, not gays nor lesbians.

22) *Ihh.. Ada-ada aja, ekonomi aja belum bener. Duh.. Negara masih miskin kok ikut-ikutan gituan. Mau jadi LGBTQ karena gak sanggup lagi kalo rakyatnya makin tambah banyak, entar mau makan apa wkwkwk. Gak usah aneh-aneh dululah, perbaiki ekonomi Timor Leste kalian dulu.*

'How on earth could they celebrate this parade while their country is still an underdeveloped country and their economy is not in a good condition? They might become LGBTQ because they cannot have kids so they do not have to feed more human beings? Just focus on developing your country first before celebrating this kind of parade.'

23) *Ngerti gak LGBTQ bahayanya seperti apa? Gaya-gayaan ngomongin hak asasi manusia, setiap agama pasti melarang perilaku LGBTQ. LGBTQ itu suatu penyakit menular dan harus disembuhkan.*

'Do they even know the danger of being LGBTQ? Voicing out about human rights without knowing the fact that every religion forbids LGBTQ. LGBTQ is such an infectious disease and it should be cured.'

Some people blame the LGBTQ members by saying that they should not be LGBTQ and celebrating the parade because their country is still an underdeveloped country. They should focus on developing their country before celebrating LGBTQ pride which is full of sinners. Moreover, the reason why their country is still poor is that they exist, as shown in (22). Referring to (23), it shows that some people perceive LGBTQ members are voicing about human rights without knowing the fact that every religion forbids LGBTQ behaviour and being LGBTQ is dangerous and they should be cured.

24) *Lucu aja mereka berdoa di awal video, tapi secara gak sadar mereka melecehkan dan menghina aturan Tuhannya. Bawa-bawa agama Kristen untuk hal yang juga dilarang dalam agama Kristen.*

'It is funny how they are praying at the beginning of the video, before celebrating the parade even though there is no religion accepting LGBTQ. That is just useless. They do not realise that by praying, they are insulting their religion and God's rules. Doing what the religion teaches us before doing what the religion forbids us.'

25) *Sakit itu diobati bukan mencari pembenaran.*

'They are ill, they need to be cured instead of looking for justification like that.'

In example (24), it indicates that some people are blaming the LGBTQ members because they are praying to God even though they know that no religion agrees with being LGBTQ. Some people think it is funny how LGBTQ members are still praying even though they are against God's destiny, which means praying before doing immoral behaviour is like insulting God's rules. The comment in (25) indicates that some people believe LGBTQ members need to be cured because they are 'ill', instead of looking for justification.

26) *Aku gak dukung LGBTQ bukan berarti benci sama orangnya, hanya benci terhadap perilakunya. LGBTQ harusnya disadarkan. Jijiknya kami kalau tau keluarga kita LGBTQ, apalagi kalo dia udah ngelakuin kegiatan seksual. Kalo sadar belok mending diem aja atau single seumur hidup daripada ngelakuin hubungan LGBTQ menjijikkan. Pemuda masa depannya aja begini.. Gimana mau maju Timor Leste.. Pasti juga dilaknat Tuhan.*

“I do not support LGBTQ not because of the person but the behaviour. Their behaviour is deviant and they need to be back to normal. I would be so disgusted if one of my family is LGBTQ, let alone doing sexual things. If they are aware that they are LGBTQ, they should be single for the rest of their life instead of being LGBTQ. If the young generation of Timor Leste has such deviant behaviour, the country would not develop better. They will be cursed by God as well.”

27) *Aku juga punya sodara yang kecewe-cewean yang berusaha agar tetep normal seperti cowo normal pada umumnya, tapi tetep juga feminine. Sebenarnya gak masalah selagi masih menyukai lawan jenis. Yang masalah itu kalo mereka homo.*

‘I also have a feminine brother but he is trying to be ‘normal’ like a real man in general. I think it is okay as long as he is still attracted to the opposite gender. It becomes a problem if he is homosexual.’

Some people blame the LGBTQ members that their behaviour is deviant and hoping that they will be back to ‘normal’. They even explained how disgusted they are, and think that LGBTQ members should be single for the rest of their life instead of being LGBTQ. In addition, if the young generations of Timor Leste have such deviant behaviour, then the country would not develop better, and also will be cursed by God, as shown in example (26). Furthermore, example (27) shows how a person blames the LGBTQ people for being themselves and stands for it, by explaining that the person has a feminine brother but he is trying to be a real man or a ‘normal’ man. It is no problem as long as he is still attracted to the opposite gender. It becomes a problem if he is a homosexual.

3.4. Delegitimation strategy

According to Flowerdew et al. (2002), delegitimation strategy is when a minority group is considered outlawed, which results in the minority being discredited and disempowered, or problematising issues concerning the minority group. According to Brown (2017), one of the expected advantages of the internet as a medium of communication is that people are not forced to reveal aspects of their offline identity unless they wish to do so. Citron (2014) stated that people are more likely to use invective when there are no social cues, such as facial expressions, to remind them to keep their behaviour under control. The difference between negative other presentation strategy and delegitimation strategy is that according to Graumann and Wintermantel (as cited in Flowerdew et al., 2002), negative other presentation strategy attributes extremely negative and unacceptable personality traits to the minority group, more like labelling and stereotyping. While according to Dijk (as cited in Flowerdew et al., 2002), delegitimation strategy problematizes issues concerning minority groups such as cultural conflicts, immigration, dwelling, etc., in other word is more like rejection.

28) *Alhamdulillah Timor Leste udah lepas dari Indonesia. Jangan kasih tempat untuk LGBTQ. Semoga ga balik lagi bergabung dengan NKRI. Indonesia tidak akan menerima keberadaan kaum zalim ini, tinggallah di Timor Leste.*

'I hope this country will not be a part of Indonesia again. Indonesia would not accept LGBTQ people, they better stay in Timor Leste, so that there are no such people here. I am so thankful to know that they are not a part of our country anymore. There is no place for LGBTQ.'

29) *Timor Leste berusaha merdeka dengan mengorbankan ribuan pejuang serta rakyatnya untuk menyelamatkan LGBTQ mereka. Nice dude.. Very nice.*

'Timor Leste had sacrificed thousands of warriors only to protect these LGBTQ people? Nice dude.. Very nice.'

In (28), it is shown that some people are feeling grateful because Timor Leste is no longer a part of Indonesia. They wish that Timor Leste would not be a part of Indonesia again in the future due to the reason that Indonesian people would not accept those LGBTQ members. They even said that there is no place for LGBTQ, which means that LGBTQ should not be accepted anywhere. In comment (29), the person thinks that Timor Leste had sacrificed thousands of warriors to be an independent country just to protect LGBTQ people there.

30) *Ini bukan soal agama. Gimana solusi terbaik jika ada orang sekitar kamu seperti ini. 1. Apakah jauhi/musuhi mereka?, 2. Ikat dan pukul, 3. Bakar/hilangkan, 4. Biarkan mereka, 5. Menyiapkan wadah untuk kembangkan bakat mereka, 6. Sembuhkan dengan terapi.*

'This is not about religion, but what is the best solution if you see a person like this? 1. Staying away from them?, 2. Tying them up then beat them, 3. Setting them on fire, 4. Letting them be what they want, 5. Helping them to develop their talents or hobbies, 6. Curing them with therapy.'

31) *Idihhh... Jadi LGBTQ aja bangga lu.. Hidup mau jadi apa?*

'Why on earth are you so proud of being LGBTQ? You definitely have no purpose in life.'

The person in comment (30) is giving lists of insane solutions to face those LGBTQ people as if LGBTQ members are not human beings. In example (31), it is shown that the person in the comment said that they should not be proud of being LGBTQ because there is nothing to be proud of, moreover, they have no purpose in life.

32) *Ya silahkan saja kalo di Timor Leste, tapi jangan di sini ya. Jamin berdarah-darah, terlepas kepala kalian kalo berani-berani parade di Indonesia.*

'It is fine to celebrate it in Timor Leste, but do not you dare to celebrate it here. We are gonna slash your heads off if you ever celebrate it here.'

33) *Yang pasti, segala sesuatu yang bertentangan dengan syariat agama sebaiknya tidak hidup di muka bumi..*

'As I know, all the things that are contrary to the religious norms should have not lived on earth..'

Referring to example (32), it shows that the person threatens the LGBTQ members by saying that it is okay to celebrate in Timor Leste, but if they dare enough to celebrate the parade in Indonesia, Indonesian people would slash their heads off. Some people think that all the things that are contrary to religious norms should have not lived on earth, as shown in example (33).

34) *Liat aja kualitas negara dari segi pendidikan dan ekonomi negara yang memimpin hak LGBTQ katanya itu, apakah baik?*

'Just take a look at the education and economy sectors in Timor Leste, is it good enough? They should have fought to develop their national economy instead of fighting for LGBTQ rights like this..'

Some people think that others should see whether the education and economy sectors in Timor Leste are good enough since they legalise LGBTQ. Also, they should have fought to develop their national economy instead of fighting for LGBTQ rights, as shown in example (34).

4. Conclusion

The discriminatory discursive strategies by Flowerdew et al. (2002) have been reviewed and used in this research to analyze the negative comments in the comments section of a YouTube video by Vice Indonesia, which shows how Timor Leste people celebrate the LGBTQ parade in Dili. The results show that four discursive strategies such as negative other presentation, scare tactics, blaming the victim, and delegitimation were found in the comments section. It shows that after watching the video, most people perceive LGBTQ members are such a disgrace and label them in degrading adjectives, such as stupid, ill, lost or misguided, comparing to animals, poor, shameful, horrible, trash, and a curse, as found in the comments section. Moreover, most people are stirring worries and leading others' opinions by perceiving that the presence of LGBTQ members is such a disaster and the beginning of the destruction of the country, also the extinction of human beings in the future. Furthermore, those negative comments are blaming the victim by viewing that they should focus on developing their country first before celebrating such a parade, the reason why their country is still poor or underdeveloped is that they exist. Also, when they are praying, most people perceive that praying before doing immoral behaviour is like violating God's rules, while they are against God's destiny due to changing their identity. Then, some people said that they should be cured instead of voicing out about human rights and looking for justification like that. People also think that those LGBTQ members have such deviant behaviour and they should be single for the rest of their life. In addition, the negative comments that were found are delegitimation strategies in which most people are feeling grateful because Timor Leste is no longer being a part of Indonesia, even saying that they would slash LGBTQ members' heads off if they dare enough to celebrate the parade in Indonesia. Although positive and supportive comments are present as well, they can barely be seen because it is almost full of hatred toward the LGBTQ members. In addition, this research has offered some insights into how Indonesian people perceive LGBTQ by looking at an LGBTQ Pride Parade that was celebrated in Timor Leste.

References

- Acharya, A. S., Prakash, A., Saxena, P., & Nigam, A. (2013). Sampling: Why and how of it? *Indian Journal of Medical Specialities*, 4(2), 330–333. doi: <https://doi.org/10.7713/ijms.2013.0032>
- Adjie, M. F. P. (2020, June 28). Survey on acceptance in Indonesia gives hope to LGBT community. *The Jakarta Post*. Retrieved from <https://www.thejakartapost.com/news/2020/06/28/survey-on-acceptance-in-indonesia-gives-hopes-to-lgbt-community.html>
- Brown, A. (2017). What is so special about online (as compared to offline) hate speech?. *Ethnicities*, 18(3), 297–326. doi: <https://doi.org/10.1177/1468796817709846>
- Chen, M., & Flowerdew, J. (2019). Discriminatory discursive strategies in online comments on YouTube videos on the Hong Kong Umbrella Movement by Mainland and Hong Kong Chinese. *Discourse & Society*, 30(6), 549–572. doi: <https://doi.org/10.1177/0957926519870046>
- Citron, D. K. (2014). *Hate crimes in cyberspace*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

- Flowerdew, J., Li, D. C., & Tran, S. (2002). Discriminatory news discourse: Some Hong Kong data. *Discourse & Society, 13*(3), 319–345. doi: <https://doi.org/10.1177/0957926502013003052>
- Graumann, C. F., & Wintermantel, M. (1989). Discriminatory Speech Acts: A Functional Approach. *Stereotyping and Prejudice, 183–204*. https://doi.org/10.1007/978-1-4612-3582-8_9
- KhosraviNik, M., & Esposito, E. (2018). Online hate, digital discourse and critique: Exploring digitally-mediated discursive practices of gender-based hostility. *Lodz Papers in Pragmatics, 14*(1), 45–68. doi: <https://doi.org/10.1515/lpp-2018-0003>
- Kupers, T. A. (2005). Toxic masculinity as a barrier to mental health treatment in prison. *Journal of Clinical Psychology, 61*(6), 713–724. doi: <https://doi.org/10.1002/jclp.20105>
- Lambert, V. A., & Lambert, C. E. (2012). Qualitative descriptive research: An acceptable design. *Pacific Rim International Journal of Nursing Research, 16*(4), 255–256. Retrieved from <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/PRIJNR/article/view/5805>
- Lestari, I. (2020, September 4). Penyebab Timor Leste lepas dari Indonesia. *ilmugeografi.com*. Retrieved from <https://ilmugeografi.com/ilmu-sosial/penyebab-timor-leste-lepas-dari-indonesia>
- Listiorini, D., Asteria, D., & Sarwono, B. (2019). Moral panics on LGBT issues: Evidence from Indonesian TV programme. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies), 3*(3), 355–371. doi: <https://doi.org/10.25139/jsk.v3i3.1882>
- Mullet, D. R. (2018). A general critical discourse analysis framework for educational research. *Journal of Advanced Academics, 29*(2), 116–142. doi: <https://doi.org/10.1177/1932202x18758260>
- Putri, S. A. R. (2015). Minoritiasi LGBT di Indonesia: Cyber bullying pada akun Instagram @denarachman. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi, 4*(1), 73–81. doi: <https://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.73-81>
- Rourke, A. (2019, August 29). East Timor: Indonesia's invasion and the long road to independence. *The Guardian*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/world/2019/aug/30/east-timor-indonesias-invasion-and-the-long-road-to-independence>
- Silva, L., Mondal, M., Correa, D., Benevenuto, F., & Weber, I. (2016). Analyzing the targets of hate in online social media. *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media, 10*(1), 687–690. Retrieved from <https://ojs.aaai.org/index.php/ICWSM/article/view/14811>
- United States Department of State. (2018). *2018 Report on International Religious Freedom: Timor-Leste*. Retrieved from <https://www.state.gov/reports/2018-report-on-international-religious-freedom/timor-leste/>
- VICE Indonesia. (2019, May 19). *Pride, and prejudice, are shaping LGBTQ rights in this tiny catholic nation* [Video file]. <https://www.youtube.com/watch?v=SB0lupt1NYs>
- Yansyah, R., & Rahayu, R. (2018). Globalisasi Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT): Perspektif HAM dan agama dalam lingkup hukum di Indonesia. *Law Reform, 14*(1), 132–146. doi: <https://doi.org/10.14710/lr.v14i1.20242>



Ornament Learning at SMPN 5 Mojokerto During The COVID-19 Pandemic

Pembelajaran Ragam Hias Di SMPN 5 Mojokerto pada Masa Pandemi COVID-19

Habib Fajar Santoso, Hariyanto*, Swastika Dhesti Anggriani

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

*Penulis Korespondensi, Surel: hariyanto.fs@um.ac.id

Paper received: 23-2-2022; revised: 4-5-2022; accepted: 31-5-2022

Abstract

During the COVID-19 pandemic, distance learning policies applied to almost all levels of education, from elementary school to university, until the Joint Ministerial Decree No. 03/KB/2021 where face-to-face learning was carried out on a limited basis. This decision made SMPN 5 Mojokerto apply the two learning methods. Learning the art of ornament has an innovative implementation, namely applying ornament to medical masks in order to increase awareness of the school environment for ongoing conditions. The purpose of this study was to describe how ornament learning at SMPN 5 Mojokerto during the COVID-19 pandemic took place, from learning implementation plans, teaching and learning activities, to learning evaluations. The research method used is descriptive qualitative, data collection techniques used are observation, interviews and documentation. The data used are in the form of lesson plans, interview results, learning activities, and learning media. The research results obtained are in the form of two types of learning implementation plans and teaching and learning activities, namely distance learning and face-to-face learning. Evaluation of learning from students and teachers in the form of rubrics and final products. Obstacles that can be found are in the form of inadequate learning facilities, and students' lack of readiness. The solution obtained is in the form of assistance and guidance from both teachers and fellow students.

Keywords: learning; ornament; COVID-19 pandemic; SMPN 5 Mojokerto

Abstrak

Pada masa pandemi COVID-19 kebijakan pembelajaran jarak jauh berlaku hampir di semua jenjang pendidikan, mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi, hingga Keputusan Bersama Menteri No. 03/KB/2021 dimana pembelajaran tatap muka dilaksanakan secara terbatas. Keputusan tersebut menjadikan SMPN 5 Mojokerto menerapkan kedua metode pembelajaran tersebut. Pembelajaran seni rupa materi ragam hias memiliki implementasi yang inovatif, yakni menerapkan gambar ragam hias terhadap masker medis guna meningkatkan kesadaran lingkungan sekolah akan kondisi yang sedang berlangsung. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana pembelajaran ragam hias SMPN 5 Mojokerto dalam masa pandemi COVID-19 berlangsung, dari rencana pelaksanaan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, hingga evaluasi pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, teknik pengambilan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang digunakan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran, hasil wawancara, kegiatan pembelajaran, serta media pembelajaran. Hasil penelitian yang didapat berupa dua jenis rencana pelaksanaan pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar, yakni pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran tatap muka. Evaluasi pembelajaran dari siswa dan guru berupa rubrik dan produk akhir, Kendala yang dapat dijumpai berupa fasilitas pembelajaran yang kurang memadai, serta kesiapan siswa yang kurang. Solusi yang didapat berupa bantuan dan panduan baik dari guru maupun dari sesama siswa.

Kata kunci: pembelajaran; ragam hias; pandemi COVID-19; SMPN 5 Mojokerto

1. Pendahuluan

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini mengalami perubahan yang sangat signifikan terutama pada sistem pembelajaran. Hal tersebut merupakan dampak dari terjadinya pandemi COVID-19. Beberapa perubahan sistem pendidikan yang dialami pihak SMPN 5 Mojokerto adalah berubahnya sistem Pembelajaran Tatap Muka (PTM) menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sebelum pandemi COVID-19 terjadi, PJJ sudah ada dan telah lama diterapkan oleh Universitas Terbuka (UT). Dengan adanya wabah COVID-19, Kebijakan PJJ berlaku hampir di semua jenjang pendidikan, mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Latip, 2020). Internet adalah suatu unsur yang berperan penting dalam berbagai aktivitas salah satunya pada aktivitas pembelajaran, karena perkembangan teknologi pada masa modern kini telah disiapkan untuk menghadapi berbagai aktivitas (Gheytsi, Azizifar & Gowhary dalam Khusniah & Hakim, 2019). Dengan munculnya panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa COVID-19 dalam salinan Keputusan Bersama Menteri Nomer 03/KB/2021, disebutkan PTM boleh dilakukan secara terbatas dengan tetap menyediakan pilihan PJJ. Keputusan tersebut menjadi salah satu acuan PTM di SMPN 5 Mojokerto diterapkan kembali namun secara terbatas, sehingga terjadi transisi pembelajaran dari PJJ ke PTM terbatas.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, sedangkan model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan sebagai panduan dalam merencanakan pembelajaran atau bimbingan kelas (Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013). Model pembelajaran yang digunakan baik PJJ maupun PTM menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Tujuan model pembelajaran ini antara lain untuk memahami konsep, makna, dan hubungan, melalui proses intuitif yang pada akhirnya mencapai kesimpulan (Kristin, 2016). Model Pembelajaran *Discovery Learning* mendorong siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, hingga tindakan ilmiah guna mendapatkan hasil dan kesimpulan dari tindakan tersebut (Saifuddin, 2014).

Pendidikan Seni Budaya sangat berperan penting dalam pembentukan karakter individu yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan berdasar aspek-aspek kecerdasan tertentu. Hal tersebut menjadikan Pendidikan Seni Budaya sebagai salah satu mata pelajaran wajib di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Indonesia, salah satunya SMPN 5 Mojokerto. Lembaga pendidikan ini terletak di Jl. Raya Meri No.3, Mergelo, Meri, Kec. Magersari, Kota Mojokerto, Jawa Timur. Salah satu sekolah menengah pertama yang memiliki banyak kegiatan berkesenian di kota Mojokerto, hal tersebut dibuktikan dengan adanya kelas membatik, adanya kegiatan ekstrakurikuler gamelan, ekstrakurikuler bantengan, serta hasil karya seni lukis pada media tempah yang terpajang di lingkungan sekolah.

Pendidikan seni budaya memiliki beberapa cabang ilmu seni yang diajarkan pada jenjang SMP antara lain seni musik, seni teater, seni tari, dan seni rupa, hal tersebut telah dituliskan dalam kurikulum 2013 (K13) lampiran Nomer 38 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar seni budaya SMP/MTs. Pembelajaran seni rupa pada hakikatnya berfungsi sebagai pemuasan kebutuhan akan apresiasi dan kreativitas. Melalui apresiasi, siswa mampu melatih aspek estetis baik secara eksternal maupun internal. Hal lain yang dapat diasah dalam mempelajari bidang seni rupa adalah siswa dapat melatih kreativitasnya dalam penciptaan karya seni rupa. Salah satu materi dasar pada seni rupa yang dapat melatih aspek kreativitas serta aspek estetika siswa adalah materi ragam hias. Baidlowi & Daniyanto menyatakan bahwasanya ragam hias pada dasarnya adalah dekorasi yang dipadukan untuk menghiasi atau memperindah suatu karya seni (Nuralia, 2017). Implementasi ragam hias dalam pendidikan

diatur dalam kurikulum 2013 kelas VII, yakni pada kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD). KI/KD yang digunakan yakni 3.3 memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan, dan 4.3 membuat karya dengan berbagai motif ragam hias pada bahan buatan.

Hasil penelitian terdahulu oleh Herliandry, Nurhasanah, Suban, dan Kuswanto (2020) yang berjudul Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19, menyatakan bahwa teknologi informasi berperan besar dalam pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. Banyak sekali *platform* pendukung yang tersedia mulai dari diskusi hingga tatap muka secara virtual, hal tersebut dapat mempermudah pertukaran informasi dalam berbagai hal dan kondisi. Namun, evaluasi juga tetap harus dilakukan mengingat kemampuan tiap wali murid dalam memberikan fasilitas tidaklah sama. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pratama dan Mulyati (2020) dengan judul Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi COVID-19, menyatakan bahwa setiap pembelajaran terkadang memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya adalah pembelajaran online dan offline di masa pandemi COVID-19. Dari sistem pembelajaran daring dan luring diharapkan guru dapat berinovasi dalam pendidikannya, supaya keberhasilan akademik dapat dicapai dengan benar atau efisien.

Paparan penelitian diatas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terdapat pada peran teknologi sebagai peran penting penunjang pembelajaran, evaluasi pembelajaran yang dilakukan guna mengetahui hasil dari pembelajaran tersebut. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat pada fokus penelitiannya, dimana penelitian ini lebih berfokus terhadap pelaksanaan mata pelajaran seni rupa materi ragam hias yang sedang berlangsung di SMPN 5 Mojokerto.

Hasil riset yang telah dilakukan oleh peneliti, mata pelajaran seni rupa materi ragam hias memiliki hasil yang cukup bagus, sedangkan pada mata pelajaran tersebut terjadi transisi metode pembelajaran, yakni berubahnya PJJ menjadi PTM. Bahan ajar ragam hias juga menunjukkan ide pembelajaran baru dengan cara menerapkan materi ragam hias pada aspek yang berhubungan dengan kondisi saat itu. Penerapan yang dimaksud adalah menggambar ragam hias pada masker medis, dengan tujuan meningkatkan semangat dan kesadaran siswa terhadap kondisi dan situasi pandemi COVID-19. Peneliti juga melakukan riset di beberapa sekolah menengah pertama (SMP) yang berada di Mojokerto, bahwa inovasi pembelajaran seperti menerapkan gambar ragam hias pada bahan buatan yang berhubungan dengan kondisi lingkungan yang sedang terjadi jarang terjadi. Kesadaran lingkungan siswa membantu untuk mengeksplorasi isu-isu lingkungan yang penting dari perspektif lokal, nasional, regional dan internasional untuk membantu siswa merangkul kondisi lingkungan (Mutiani, 2015). Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana pembelajaran dirancang, dilaksanakan, serta seperti apa proses dan produk yang dihasilkan. Hasil riset lain oleh peneliti juga menunjukkan bahwa sebagian siswa memiliki ketergantungan terhadap *gadget* dari walinya. Pembelajaran dikatakan efektif apabila komponen pembelajaran yang telah disediakan dan diorganisir telah mencapai keberdayaan dan keberhasilan, serta pembelajaran yang efektif juga mencakup tujuan berdimensi mental, fisik, maupun sosial secara keseluruhan (Ahmadi & Supriyono, 2014).

Dari uraian tersebut peneliti ingin mengetahui bagaimana pembelajaran ragam hias kelas 7 di SMPN 5 Mojokerto pada masa pandemi COVID-19 mulai dari perancangan hingga hasil akhir, mengingat beberapa permasalahan yang dialami seperti akses internet, fasilitas

serta pengawasan yang terbatas. Rumusan masalah yang didapat adalah: 1) Bagaimana bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan oleh guru seni budaya di SMPN 5 Mojokerto pada masa pandemi COVID-19? 2) Bagaimana kegiatan belajar mengajar (KBM) di SMPN 5 Mojokerto pada masa pandemi COVID-19? 3) Bagaimana hasil dan evaluasi pembelajaran siswa di SMPN 5 Mojokerto pada masa pandemi COVID-19?

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif berfokus pada pemecahan masalah nyata ketika penelitian dilakukan, sehingga penelitian yang dilakukan bersifat alami/natural (Soendari, 2012). Metode penelitian deskriptif memiliki tujuan memecahkan suatu permasalahan yang sudah/ sedang terjadi berdasarkan data lapangan, dengan cara menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi (Narbuko & Achmadi, 2015).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret hingga bulan April 2021, karena pembelajaran seni rupa materi ragam hias sedang berlangsung dan masa transisi sistem PJJ dan PTM terbatas antara bulan Maret dan April. Penelitian ini menggunakan tiga jenis teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang pertama adalah observasi yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran seni rupa materi ragam hias sedang berlangsung dari awal hingga akhir. Observasi dapat dikatakan sebagai kegiatan mencatat serta pengamatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang ada pada suatu gejala yang dimiliki objek penelitian (Widoyoko, 2014). Aspek yang diamati dalam penelitian ini adalah bagaimana situasi kelas saat pembelajaran ragam hias baik PJJ maupun PTM, apakah sintak yang dituliskan dalam RPP sudah diterapkan dalam KBM atau ada perubahan penerapan sintak, dsb.

Teknik pengumpulan data yang kedua adalah wawancara, dimana peneliti melakukan wawancara terhadap guru seni budaya kelas 7, siswa kelas 7, orang tua siswa dan kepala sekolah SMPN 5 Mojokerto. Metode wawancara terhadap narasumber menggunakan metode 5W + 1H, tahapan tersebut adalah what (apa), who (siapa), when (kapan), why (kenapa), where (dimana), dan how (bagaimana). Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur sehingga peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan, tujuan digunakannya jenis wawancara tidak terstruktur agar peneliti dapat melakukan wawancara secara bebas, tidak hanya terfokus terhadap pedoman, dan dapat dikembangkan sesuai dengan kondisi lapangan. Hasil yang wawancara yang didapatkan berupa data tertulis yang berkaitan dengan proses penyusunan RPP baik PJJ maupun PTM, bagaimana kegiatan KBM PJJ dan KBM berjalan, serta bagaimana hasil serta evaluasi pembelajaran.

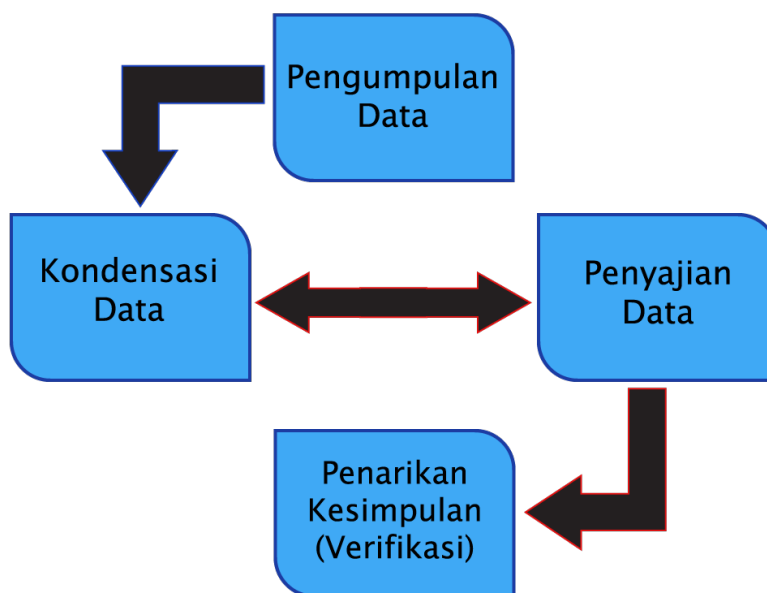
Teknik pengumpulan data yang terakhir digunakan adalah dokumentasi. Dokumentasi tidak kalah penting dari teknik pengumpulan data lainnya. penelitian kualitatif tidak hanya menggambarkan data, tetapi penjelasan berasal dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, dan harus valid sesuai dengan persyaratan penelitian kualitatif dengan triangulasi. Data dokumentasi yang digunakan berupa RPP, foto kegiatan kelas PJJ dan PTM terbatas, foto produk siswa, rubrik penilaian, serta dokumen pendukung lainnya.

Triangulasi sumber data dilakukan guna menguji keabsahan data atau validasi data yang dilakukan dengan cara melakukan validasi data dari berbagai sumber. Triangulasi data dapat meningkatkan reliabilitas data dengan melakukan verifikasi terhadap data yang diperoleh

selama proses penelitian melalui berbagai sumber data atau informan (Sugiyono, 2010). Triangulasi juga dilakukan untuk menguji kesesuaian perspektif (teori) dengan data serta interpretasi (Zamili, 2015). Data yang akan digunakan pada tahap triangulasi yakni RPP, KBM PJJ dan KBM PTM, hasil akhir/ produk, serta hasil wawancara guru, siswa serta wali murid.

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini terbagi menjadi sumber data primer dan sekunder. Data primer pada penelitian ini adalah 1) Hasil wawancara terhadap guru, siswa dan wali murid, 2) KBM Mata Pelajaran Seni Rupa materi ragam hias kelas 7, serta 3) Hasil belajar siswa berupa produk masker dengan gambar ragam hias. Data sekunder yang didapatkan dari penelitian ini adalah 1) Buku Ajar (Buku Paket) Seni Budaya SMPN 5 Mojokerto Kelas VII Semester 2, 2) Modul Pembelajaran Seni Budaya “Ayo Membatik” oleh Ratna Riya Rahayu untuk kelas VII, 3) Power point pembelajaran Bahan Referensi Gambar Untuk Membuat Ragam Hias Seni Budaya Kelas 7 Matei Lukis Masker, 4) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 5) Rubrik penilaian materi ragam hias.

Setelah mendapatkan berbagai data, tahap yang dilakukan selanjutnya adalah analisis data yang bertujuan mempermudah pengolahan data. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana (2014). Analisis tersebut meliputi empat tahap yakni pengumpulan data, dilanjutkan dengan kondensasi data, setelah terkondensasi data disajikan dan dilakukan tahap terakhir yakni penarikan kesimpulan.



Gambar 1. Analisis Miles, Huberman, dan Saldana

(Sumber: Miles, Huberman, dan Saldana, 2014)

Dengan adanya paparan metode penelitian Gambar 1, susunan ruang lingkup yang dihasilkan dibagi menjadi tiga bagian yakni: 1) Variabel: Pembelajaran seni rupa, 2) Sub Variabel: Perencanaan, KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), dan Evaluasi, 3) Indikator: Indikator Perencanaan berupa RPP, KI/KD/IPK, Tujuan, Indikator KBM berupa Pendekatan/Model/Metode, Sumber, dan Aplikasi, kemudian Indikator Evaluasi berupa Teknik dan instrumen penilaian. Ruang lingkup tersebut dicantumkan dalam Gambar 2.



Gambar 2. Ruang Lingkup Penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

SMPN 5 Mojokerto adalah salah satu sekolah menengah pertama yang berada di kota Mojokerto, berlokasi di Jl. Meri No.3 Mojokerto, Meri, Kec. Kranggan, Kota Mojokerto, Jawa Timur dengan kepala sekolah yakni Nono Purnomo, S.Pd, M.Pd., memiliki 54 tenaga kependidikan, 755 total siswa serta 24 rombongan belajar yang dikelompokkan lagi menjadi 8 rombongan belajar pada masing-masing jenjang kelas. Alokasi waktu dalam pembelajaran seni rupa di SMPN 5 Mojokerto adalah 3 jam pelajaran dalam satu pertemuan per-Minggu pada masing masing kelas. Pembelajaran ragam hias dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2021 dan berlangsung selama 3 minggu dengan 2 kali metode pembelajaran PJJ dan 1 kali metode PTM terbatas. Jenis ragam hias yang digunakan dalam pembelajaran berupa ragam hias flora, fauna, serta alam benda.

Hasil Penelitian akan diuraikan menjadi tiga pembahasan, antara lain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), Hasil dan Evaluasi Pembelajaran. Kelas yang akan dijadikan sampel pengumpulan data adalah kelas 7G yang beranggotakan 32 siswa dan kelas 7H yang beranggotakan 31 siswa. Hasil dari penelitian yakni RPP PJJ dan RPP PTM terbatas, KBM PJJ melalui media aplikasi Google Classroom serta KBM dengan metode PTM terbatas, kemudian evaluasi pembelajaran siswa serta penilaian yang digunakan oleh guru seni budaya.

Pembahasan difokuskan pada mengaitkan data dan hasil analisisnya dengan permasalahan atau tujuan penelitian dan konteks teoritis yang lebih luas. Dapat juga pembahasan merupakan jawaban pertanyaan mengapa ditemukan fakta seperti pada data. Pembahasan ditulis melekat dengan data yang dibahas. Pembahasan diusahakan tidak terpisah dengan data yang dibahas.

3.1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Salah satu pedoman penting dalam Menyusun RPP adalah SE Kemendikbud Nomor 14 Tahun 2019 Tentang Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dilakukan dengan prinsip efisien, efektif dan berorientasi pada siswa. Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan adalah KD 3.3 tentang pengetahuan ragam hias dan kompetensi dasar, serta KD 4.3 tentang penerapan serta kegiatan praktik pembelajaran ragam hias. Masing-masing KD tersebut memiliki Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Pada KD 3.3 memiliki tiga IPK, yakni: 1) Mengklasifikasikan prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan, 2) Mendiskusikan tentang prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan, serta 3) Menulis ulasan tentang prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan. Pada KD 4.3 memiliki dua IPK, yakni: 1) Menggambar rancangan ragam hias yang akan diterapkan pada bahan buatan, serta 2) Menerapkan ragam hias pada objek dua dimensi dan tiga dimensi.

Tabel 1. Langkah-langkah RPP PJJ

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyampaikan tugas hari ini
Kegiatan Inti (60 Menit)
Peserta didik:
1. Membuka laman atau aplikasi Google Classroom
2. Membuka tugas baru
3. Menonton video yang sudah di share melalui link di Google Classroom
4. Mempersiapkan alat dan bahan melukis masker
5. Mempraktikkan kegiatan melukis ragam hias di atas masker
6. Mengumpulkan hasil di Google Classroom
Kegiatan Penutup (10 Menit)
Peserta didik menyimpulkan dan merefleksi pembelajaran, selanjutnya guru memberikan umpan balik melalui grup WhatsApp dan menyampaikan tugas selanjutnya.

(Sumber: Rahayu. 2021)

Model RPP PJJ ini digunakan terkait dengan SE Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID-19. Dalam RPP PJJ ditemukan adanya beberapa perubahan kegiatan pembelajaran, yang mana kegiatan tersebut lebih bergantung terhadap beberapa aplikasi yakni Google Classroom dan WhatsApp, kedua aplikasi tersebut dijadikan sebagai media penyampaian informasi pembelajaran oleh guru kepada siswa. Hal tersebut dapat diketahui melalui Langkah-langkah pembelajaran yang menghimbau siswa untuk membuka aplikasi Google Classroom serta memeriksa tugas terbaru dan mengamati video yang disediakan oleh guru. RPP PJJ digunakan selama 2 kali pertemuan, sedangkan pertemuan ke 3 menggunakan RPP PTM terbatas.

Model RPP PTM terbatas digunakan oleh guru seni budaya berhubung dengan pihak sekolah yang mengganti model PJJ menjadi PTM terbatas, sesuai dengan Keputusan Bersama Menteri Nomer 03/KB/2021 tentang diperbolehkannya metode pembelajaran PTM yang dilakukan secara terbatas dengan tetap menjaga dan mematuhi protokol kesehatan.

Tabel 2. Langkah-langkah RPP PTM Terbatas

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, mengecek kehadiran, apersepsi, motivasi, stimulus, menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan, lingkup materi, Langkah pembelajaran, dan Teknik penilaian.
Kegiatan Inti (60 Menit)
<p>Peserta didik:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati hasil pekerjaan teman-teman yang ditunjukkan di depan kelas oleh guru 2. Menyusun pertanyaan berdasarkan temuan-temuan dari hasil Lukis masker yang ditampilkan oleh guru 3. Mendiskusikan keunikan masing-masing karya temannya dan mentelesaikan Lukis masker miliknya sendiri yang belum selesai 4. Mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari karya buatannya 5. Melakukan penyampaian hasil pekerjaan secara individu 6. Bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan
Kegiatan Penutup (10 Menit)
Peserta didik menyimpulkan dan merefleksi pembelajaran, selanjutnya guru memberikan umpan balik dan penugasan, menginformasikan pembelajaran selanjutnya, dan menutup pembelajaran dengan berdoa kepada Tuhan yang maha esa.

(Sumber: Rahayu, 2021)

Dalam RPP PTM terbatas, proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada aplikasi Google Classroom dan WhatsApp. Terbukti pada penulisan langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada RPP PTM terbatas yakni siswa diimbau untuk mengamati gambar yang diperlihatkan guru di papan. Dengan demikian, kegiatan yang dilakukan akan memberikan stimulus kegiatan pendahuluan seperti memberikan salam, berdoa, melakukan pengecekan kehadiran dan sebagainya dilakukan secara langsung atau *realtime* tanpa adanya media perantara. Dengan demikian, perbedaan pada kedua RPP, baik PJJ maupun PTM terdapat pada penerapan langkah-langkah pembelajaran model *Discovery Learning*. Penerapan model pembelajaran yang bersifat eksploratif ini memastikan siswa dapat lebih memahami perubahan fisik bentuk benda dan pembelajaran lebih bermakna, sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. Model pendekatan tersebut merupakan model pemecahan masalah yang membantu siswa dalam upaya pengelolaan kehidupan masa depan (Rosarina, Sudin, & Sujana, 2016). Model pembelajaran ini menggunakan pengalaman langsung dalam proses dan tindakan untuk lebih melibatkan siswa dan memungkinkan terbentuknya konsep-konsep abstrak yang rasional dan dapat ditindaklanjuti (Illahi, 2012).

Hasil penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Seles, Halidjah, dan Kresnadi (2020) menyebutkan penetapan suatu perencanaan pembelajaran oleh guru sebagai pendidik adalah hal yang wajib dilakukan sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan. Hal tersebut ditetapkan dengan cara menyusun RPP sebagai rencana tertulis yang akan memberikan pedoman pembelajaran yang akan dilaksanakan. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru seni budaya kelas 7 SMPN 5 Mojokerto, dimana guru menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk RPP PJJ dan PTM. Guru juga menyebutkan bahwa RPP bisa saja mengalami improvisasi mengingat kondisi lapangan yang tidak selalu dalam situasi kondusif, sehingga RPP juga punya sifat fleksibel. RPP memang perlu fleksibel, tetapi perlu berkontribusi pada pembelajaran yang lebih baik, maksimal, lengkap dan bermakna (Harefa dkk., 2021).

RPP memiliki IPK yang mengacu pada pola berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), tanpa melupakan pola berpikir tingkat rendah *Lower Order Thinking*

Skills (LOTS) dan pola berpikir tingkat menengah *Middle Order Thinking Skills* (MOTS). Dengan adanya ketiga pola berpikir sebagai acuan IPK, materi yang digunakan memiliki bobot yang berbeda pada tiap pertemuannya. Memunculkan pola berpikir HOTS akan membentuk peran bagi siswa, termasuk mempersiapkan siswa untuk kritis dalam menghadapi suatu permasalahan dan meningkatkan motivasi individu (Astutik, 2017). Tahap penilaian dalam masing-masing RPP masih dalam cakupan yang sama yakni keterampilan seperti penilaian unjuk kerja serta produk dan pengetahuan seperti penilaian wawasan penugasan dan pengetahuan tes tertulis.

3.2. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan, KBM yang dilaksanakan pada mata pelajaran seni rupa materi ragam hias di SMPN 5 Mojokerto dilakukan dengan dua metode, yakni PJJ dan PTM terbatas. KBM PJJ dilaksanakan selama 2 kali pertemuan pembelajaran seni rupa materi ragam hias. Media PJJ yang digunakan berupa aplikasi Google Classroom, dengan adanya Google Classroom guru dapat memberikan catatan yang mudah diingat hingga mengunggah materi pembelajaran digital. Dengan begitu guru mendapat beberapa kemudahan dalam hal menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan untuk memperjelas fungsi atau kinerja dari aplikasi Google Classroom yang dianggap sebagai media pembelajaran baru kepada siswa, guru memberikan penjelasan lebih lengkap melalui aplikasi WhatsApp aplikasi tersebut adalah aplikasi komunikasi yang sudah dianggap familiar dan sangat mudah dipahami oleh siswa, guru, hingga wali murid.


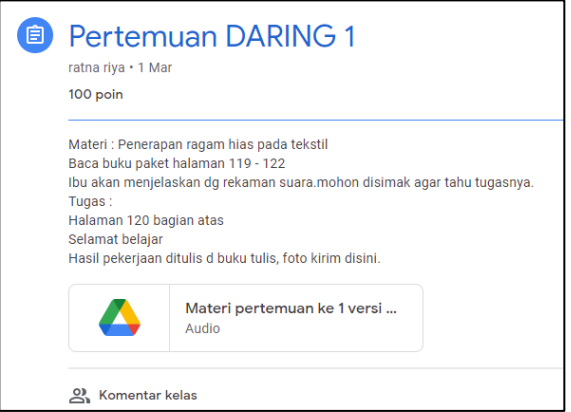
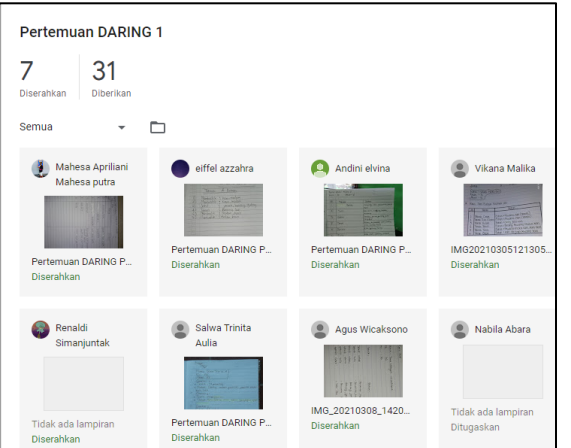
Pada pertemuan pertama Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), guru memberi panduan satu arah dengan menggunakan audio yang telah diunggah pada laman petunjuk Google Classroom kelas 7G dan 7H. Siswa diarahkan untuk membuka Buku Ajar (Buku Paket) Seni Budaya halaman 119 hingga 120 supaya saat mendengarkan penjelasan audio tersebut, siswa dapat memahami apa yang dimaksud oleh guru pengampu, dan setelahnya siswa diberikan tugas yang akan dikumpulkan dengan batas waktu tertentu di laman tugas utama Google Classroom kelas 7G dan 7H.

Pada pertemuan kedua KBM PJJ, guru mengarahkan siswa untuk menuju lampiran pembelajaran pada Google Classroom. Lampiran tersebut memuat contoh-contoh ragam hias flora, fauna, dan alam benda, serta link video pembelajaran dari guru pengampu, guru juga menyediakan flyer yang berisi panduan pembelajaran pada pertemuan tersebut. Video pembelajaran berisi tentang berbagai jenis ragam hias, prosedur penggambaran ragam hias yang baik dan benar, kemudian pengaplikasian sketsa gambar beserta pewarnaan objek ragam hias pada bahan buatan. Objek pengaplikasian motif ragam hias pada pembelajaran kali ini menggunakan masker medis kain, bisa menggunakan masker kain putih ataupun hitam. Terlepas dari materi pembelajaran, guru juga memberikan modul pembelajaran sebagai referensi tambahan pembelajaran ragam hias, yakni Modul Pembelajaran Seni Budaya “Ayo Mambatik” oleh Ratna Riya Rahayu untuk kelas VII.

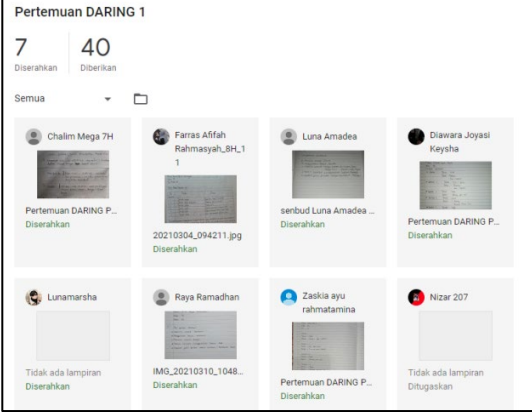

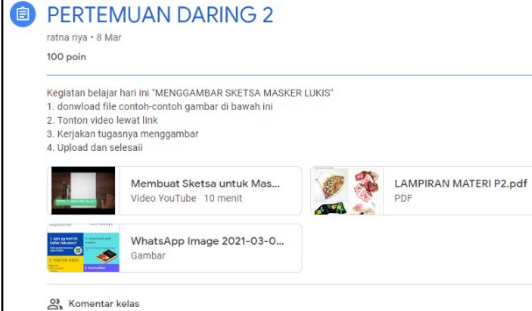
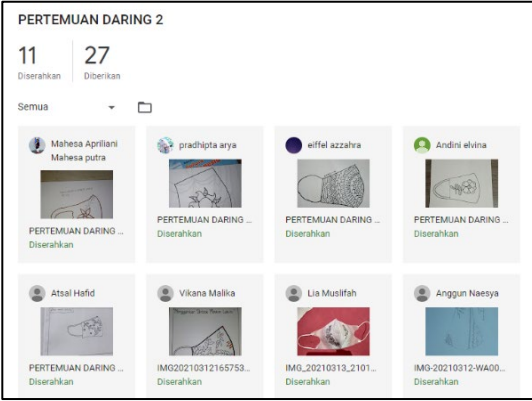
Langkah-langkah yang diberikan oleh guru pada KBM PJJ pertemuan pertama dan kedua sudah sesuai dengan RPP PJJ yang telah disusun. Kendala yang dialami dalam KBM PJJ adalah terbatasnya pengawasan guru terhadap proses belajar siswa, keterbatasan para siswa dalam mengaplikasikan gadget, serta minimnya timbal balik dari siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan pengumpulan tugas yang tidak lengkap dari siswa dan tidak ketidaksesuaian jumlah siswa dalam kelas. Untuk mengetahui bagaimana interaksi antara siswa dengan guru pada saat

KBM PJJ berlangsung, Peneliti melakukan wawancara terhadap 6 siswa kelas 7G dan 7H, diantaranya terdapat dua wawancara yang dilakukan melalui perantara wali murid. Setiap siswa tersebut memiliki kriteria dengan nilai tertinggi, nilai menengah, dan nilai terendah diantara semua siswa yang terdapat pada masing-masing kelas. Wawancara terhadap siswa dilakukan secara tidak langsung yakni melalui media WhatsApp.

Tabel 3. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

No	Kegiatan	Deskripsi
1.		Guru seni budaya melakukan KBM PJJ serta memantau aktivitas siswa dalam pembelajaran seni rupa materi ragam hias pertemuan pertama,
2.		Tugas dan himbauan yang diberikan oleh guru pada pertemuan pertama PJJ di Google Classroom
3.		Kegiatan siswa kelas 7G pada pertemuan pertama PJJ di Google Classroom. Hanya ada 7 dari 32 siswa yang menyerahkan hasil pekerjaan pada aplikasi Google Classroom. Pada pertemuan pertama, akun siswa yang terdapat pada Google Classroom sejumlah 31 dari 32 siswa

Tabel 3. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Lanjutan)

No	Kegiatan	Deskripsi
4.		<p>Kegiatan siswa kelas 7H pada pertemuan pertama PJJ di Google Classroom. Hanya ada 7 dari 31 siswa yang menyerahkan hasil pekerjaan pada aplikasi Google Classroom. Pada pertemuan pertama, akun siswa yang terdapat pada Google Classroom sejumlah 40 dari 32 siswa</p>
5.		<p>Guru seni budaya melakukan KBM PJJ serta memantau aktivitas siswa dalam pembelajaran seni rupa materi ragam hias pertemuan kedua,</p>
6.		<p>Tugas dan himbuan yang diberikan oleh guru pada pertemuan pertama PJJ di Google Classroom</p>
7.		<p>Kegiatan siswa kelas 7G pada pertemuan kedua PJJ di Google Classroom. Terdapat 11 dari 32 siswa yang menyerahkan hasil pekerjaan pada aplikasi Google Classroom. Pada pertemuan kedua, akun siswa yang terdapat pada Google Classroom sejumlah 27 dari 32 siswa</p>

Tabel 3. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Lanjutan)





No	Kegiatan	Deskripsi
8.		Kegiatan siswa kelas 7H pada pertemuan kedua PJJ di Google Classroom. Hanya ada 3 dari 31 siswa yang menyerahkan hasil pekerjaan pada aplikasi Google Classroom. Pada pertemuan pertama, akun siswa yang terdapat pada Google Classroom sejumlah 44 dari 32 siswa

Siswa dengan nilai tertinggi di kelas 7G dan 7H menyatakan bahwa PJJ lumayan sulit dilakukan, karena *aplikasi* Google Classroom adalah aplikasi yang dianggap sebagai hal baru dalam pembelajaran mereka, sehingga mereka perlu lebih mendalami penggunaan aplikasi tersebut. Hasil wawancara dari wali murid siswa yang memiliki nilai menengah di kelas 7G dan 7H menyatakan bahwa siswa tersebut mengalami kendala lain yakni *gadget* yang digunakan bergantung pada *gadget* milik walinya. Selanjutnya adalah wawancara terhadap siswa yang memiliki nilai terendah pada masing-masing kelas 7G dan 7H. Kedua siswa memiliki pernyataan yang sama bahwa kendala yang dialami berupa ketergantungan penggunaan *gadget* kepada orang tua, koneksi internet yang tidak stabil dan pemahaman materi pembelajaran yang kurang maksimal. Hasil wawancara terhadap 4 siswa dan 2 wali murid menyatakan bahwa bobot soal yang diberikan tidak terlalu sulit, apabila siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran dapat menghubungi guru seni budaya melalui aplikasi WhatsApp baik secara berkelompok maupun individu.

KBM pada pertemuan ketiga tidak lagi menggunakan metode PJJ, namun beralih menggunakan metode PTM terbatas. Berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Nomer 03/KB/2021, pembelajaran tatap muka boleh dilaksanakan dengan syarat pembelajaran dilakukan dengan terbatas, menjaga protokol kesehatan seperti mencuci tangan serta saling menjaga jarak. Dengan adanya kebijakan tersebut, Kegiatan Belajar Mengajar KBM PTM terbatas dilaksanakan dengan sistem presensi ganjil/ genap dengan durasi waktu 45 menit dalam satu pertemuan.

Pada pertemuan ketiga ini siswa melanjutkan tugas yang sudah diberikan sebelumnya, yakni menyelesaikan tugas menggambar ragam hias pada masker yang ditugaskan pada pertemuan kedua hingga tahap *finishing*. Produk dari siswa yang berupa masker yang sudah diberi gambar ragam hias akan diserahkan kepada guru untuk diberi penilaian, sehingga tahap yang dilakukan selanjutnya adalah evaluasi dari guru seni budaya. Hasil dari KBM PTM terbatas pada pertemuan ketiga yakni produk masker yang telah dilukis dengan tema ragam hias oleh siswa kelas 7G dan kelas 7H. Pada KBM PTM terbatas, guru memantau proses belajar, memberikan contoh dan saran serta mengoreksi kekurangan dalam proses belajar siswa secara langsung.

Tabel 4. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas

No	Kegiatan	Deskripsi
1		Kegiatan menggambar ragam hias pada masker pada KBM PTM terbatas, dimana siswa menerapkan sketsa dan mewarnai sketsa pada masker
2		Guru memberikan masukan dan saran dengan melakukan demonstrasi secara langsung kepada siswa, serta mendiskusikan penerapan menggambar ragam hias pada masker
3		Tahap <i>finishing</i> kegiatan menggambar ragam hias pada masker serta evaluasi hasil akhir
4		Pengumpulan produk menggambar ragam hias pada masker, serta presentasi singkat secara individu oleh siswa terhadap guru di akhir KBM PTM terbatas

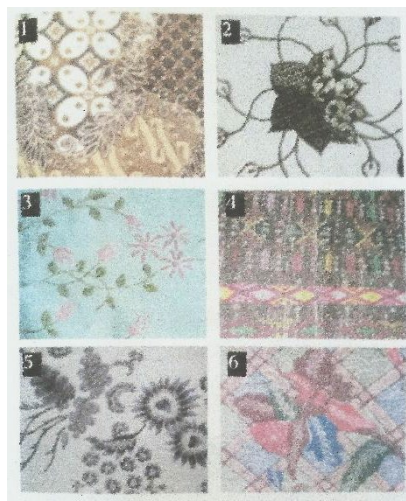
KBM PJJ dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, namun memiliki kesesuaian dengan metode *Blended Learning Online Driver Model*. Model tersebut dilakukan secara online, dimana guru dapat mengunggah materi pembelajaran melalui internet, sehingga siswa dapat mengunduh materi pembelajaran dari rumah/lokasi masing-masing yang akan dilanjutkan dengan pembelajaran mandiri diluar jam pembelajaran (Tucker, 2012). Hasil wawancara terhadap siswa dan wali murid menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan pada awal KBM PJJ, dimana butuh penyesuaian terhadap penggunaan aplikasi Google Classroom oleh siswa, namun siswa dapat mengatasi kendala secara bertahap. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu oleh De Side, Latief, dan Laksmi (2021), dalam KBM PJJ

guru dan siswa akan mengalami kendala dalam menerapkan dan menetapkan tata tertib serta prosedur di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung, terutama saat pembelajaran berlangsung menggunakan aplikasi yang terkesan baru bagi siswa.

Pelaksanaan PTM terbatas menggunakan model *Discovery Learning*, namun pembelajaran yang dilaksanakan memiliki kesesuaian dengan metode *Blended Learning Face-to-Face Driver Model*. Model tersebut adalah penggabungan antara pembelajaran tatap muka dan keunggulan pembelajaran virtual (*e-learning*) menjadi suatu model pembelajaran baru (Syarif, 2012). Pada model ini, siswa tidak hanya terlibat dalam pembelajaran tatap muka di kelas ataupun di Lab, namun membantu kegiatan belajar siswa di luar kelas dengan tetap mengintegrasikan teknologi online (Amin, 2017). Bobot materi pembelajaran yang digunakan pada tiap pertemuan juga tidak sama, dimana pada pertemuan pertama siswa ditugaskan untuk mendalami pengetahuan, sedangkan pada pertemuan kedua dan ketiga, siswa ditugaskan untuk menerapkan hingga mengkreasikan teori yang sudah dipelajari dalam kegiatan praktik. Dengan demikian KBM yang dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dituliskan oleh guru seni budaya.

3.3. Evaluasi

Evaluasi pendidik adalah suatu proses yang dilakukan melalui tahapan perencanaan, penyusunan alat penilaian, pengumpulan informasi melalui beberapa bukti yang menunjukkan pencapaian kompetensi oleh guru/siswa (Rantauwati, 2015). Unsur-unsur yang dinilai oleh guru seni budaya dari KBM seni rupa materi ragam hias ini adalah; 1) Unjuk kerja dan cara pengerjaan, 2) Pengetahuan, dan 3) Produk (hasil akhir), ketiga unsur tersebut sesuai dengan yang dicantumkan dalam Rencana RPP. Dalam melakukan penilaian, guru juga menggunakan instrumen penilaian atau bisa disebut juga rubrik penilaian. Penilaian unjuk kerja meliputi tiga tahap penilaian yakni: 1) Persiapan Menggambar, 2) Pelaksanaan Menggambar, serta 3) Kegiatan akhir Menggambar. Skor yang diberikan dalam masing-masing aspek sesuai dengan tingkat kedisiplinan, kesesuaian, serta kebersihan pada unjuk kerja siswa.





Gambar 3. Macam-macam gambar ragam hias pada bahan buatan

(Sumber: Rahayu, 2021)

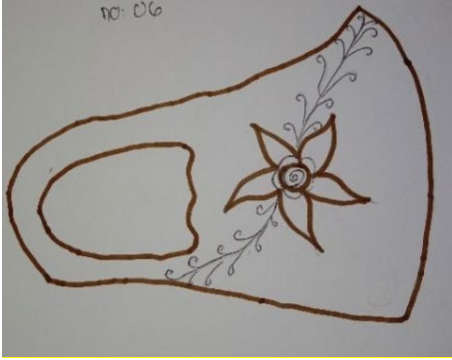
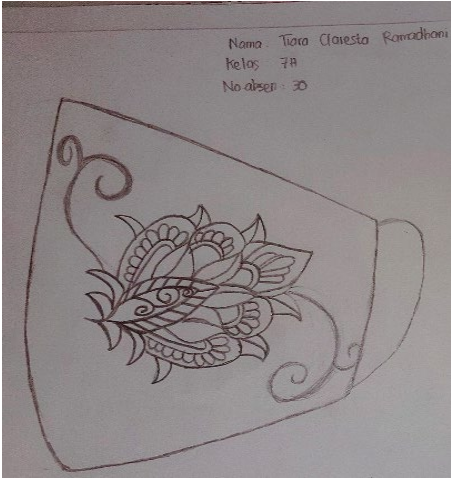
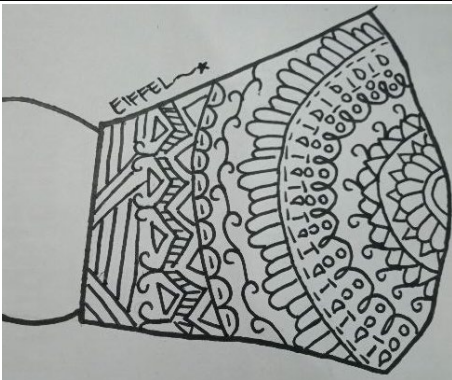
Dalam penilaian produk meliputi lima aspek penilaian yakni: 1) Membuat gambar dengan meniru objek yang telah disediakan, 2) Membuat rancangan gambar (sketsa kasar)

ragam hias, 3) Menyelesaikan gambar sketsa dengan menebali spidol hitam, 4) Menerapkan gambar sketsa ragam hias pada masker, 5) Menyelesaikan gambar sketsa pada masker dengan pewarnaan. Dengan aspek tersebut, kriteria produk yang dinilai meliputi kerapian, kesesuaian, serta ketepatan waktu pengerjaan, apabila terdapat kriteria yang kurang atau tidak sesuai, maka pemberian nilai juga berkurang. Dalam penilaian pengetahuan, siswa dituntut untuk menyebutkan jenis dan bahan yang digunakan pada gambar yang sudah disediakan pada buku paket seni budaya halaman 120. Dengan demikian siswa mampu menganalisis serta mengidentifikasi jenis dan teknik yang digunakan dalam pembuatan ragam hias pada bahan buatan. Dalam pemilihan soal pengetahuan, guru menggunakan kemampuan berpikir tingkat rendah guna mewakili atau menerapkan hal-hal sehari-hari dan terbatas pada penggunaan pola pikir individu, soal LOTS.

Tabel 5. Proses pemilihan motif ragam hias

No	Sketsa	Deskripsi
1	<p>1. Ornamen Pokok</p> <p>Ornamen pokok adalah suatu ragam hias yang memiliki makna dari motif tersebut. Penggunaan ornamen pokok adalah untuk pengisi utama dari motif batik, dan diselingi ornamen pelengkap. Biasanya, ornamen pokok memiliki makna atau filosofi dari motif batik yang dibuat.</p> <p>MOTIF BATIK TRUNTUM GARUDA</p>  <p>Sumber : grahabatik.com</p> <p>2. Ornamen Pendukung</p> <p>Ornamen pendukung adalah ornamen yang difungsikan sebagai pengisi bidang yang tidak memiliki makna atau arti tertentu. Ornamen pendukung bisa berupa tumbuhan, daun, bunga, sulur, akar dll.</p>	<p>Penjelasan ornamen serta bagian-bagiannya dalam modul “Ayo Membatik” oleh Ratna Riya Rahayu untuk kelas VII.</p>
2		<p>Beberapa contoh serta acuan pengambilan motif ragam hias oleh siswa dalam modul yang diberikan oleh guru.</p>

Tabel 5. Proses pemilihan motif ragam hias (Lanjutan)

No	Sketsa	Deskripsi
3		Penggambaran sketsa motif ragam hias oleh siswa, dimana komposisi kurang memiliki pengulangan objek, keberagaman, serta keseragaman motif.
4		Penggambaran sketsa motif ragam hias oleh siswa, dimana penataan, keberagaman, pengulangan objek, dan keberagaman sudah cukup baik.
5		Penggambaran sketsa motif ragam hias oleh siswa, dimana komposisi, penataan, pengulangan, keseragaman dan keberagaman objek sudah diterapkan dengan sangat baik.

Dalam ketiga rubrik penilaian, masing-masing memiliki acuan tingkat berfikir, dimana rubrik penilaian pengetahuan mengacu LOTS, rubrik penilaian unjuk kerja mengacu pada MOTS dan HOTS, serta rubrik penilaian produk mengacu pada HOTS. Suatu soal dikategorikan LOTS jika soal tersebut terdapat unsur mengingat, MOTS jika terdapat unsur memahami dan mengaplikasi, dan HOTS jika terdapat unsur analisis, evaluasi dan kreasi (Widana, 2017). Jenis pencapaian kategori LOTS antara lain: C1 (Mengingat), jenis pencapaian kategori MOTS antara lain: C2 (memahami) dan C3 (mengaplikasi), sedangkan jenis pencapaian kategori HOTS antara lain: C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mengkreas) (Warmi, Adirakasiswi, & Imami, 2019). Rubrik penilaian pengetahuan memiliki pencapaian kategori C1, dimana siswa dituntut untuk menyebutkan beberapa jenis bahan dan teknik ragam hias pada gambar yang tersedia pada buku paket seni budaya kelas 7 halaman 120. Rubrik penilaian unjuk kerja

memiliki pencapaian kategori C2, C3 dan C4, yakni terdapat penilaian tentang pemahaman dan pengaplikasian alat dan bahan, serta analisis hasil kerja. Rubrik penilaian produk memiliki pencapaian kategori C6, yakni terdapat penilaian tentang kreativitas siswa dalam membuat rancangan sketsa gambar ragam hias dan menggambar ragam hias pada masker.

Tabel 6. Produk akhir pembelajaran seni rupa materi ragam hias

No	Produk	Deskripsi
1		Terdapat siswa yang mampu menyerap materi pembelajaran dengan sangat baik sehingga penerapan pada hasil akhir juga sangat baik, hasil tersebut dapat dilihat pada gambar nomor 1 yang mana komposisi, penataan, pengulangan, keseragaman dan keberagaman objek serta pewarnaan terlihat seimbang. Kemudian terdapat siswa yang mempunyai tingkat penyerapan materi pembelajaran dengan cukup baik sehingga penerapan pada hasil akhir juga cukup baik
2		Terdapat siswa yang mempunyai tingkat penyerapan materi pembelajaran dengan cukup baik sehingga penerapan pada hasil akhir juga cukup baik, hasil tersebut dapat dilihat pada gambar nomor 2 dimana penataan objek dan keberagaman sudah cukup baik namun memiliki kekurangan dalam keberagaman dan pengulangan objek serta pewarnaan.
3		terdapat juga siswa yang mempunyai tingkat penyerapan materi pembelajaran dengan kurang baik sehingga penerapan pada hasil akhir juga dikatakan kurang baik, hasil tersebut dapat dilihat pada gambar nomor 3 dimana dalam komposisi sama sekali tidak ada pengulangan objek, keberagaman, serta keseragaman, yang terdapat hanyalah satu objek pada sebelah kanan masker

Guru dapat memberikan penilaian terhadap siswa seiring dengan berjalannya pembelajaran baik di awal pembelajaran maupun di akhir pembelajaran sebagai hasil belajar siswa, karena rubrik penilaian kurikulum 2013 terdapat beberapa aspek penilaian yakni pengetahuan, unjuk kerja/sikap, serta produk (Noverina, Taufiq, & Wiyono, 2014). Dengan hasil pembelajaran dan evaluasi yang ada, terdapat beberapa IPK yang sudah tercapai dan IPK yang belum tercapai. IPK yang sudah tercapai antara lain: 1) IPK 3.3.1 Mengklasifikasikan prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan, dibuktikan dengan adanya tes pengetahuan tentang bahan serta teknik penerapan ragam hias (C1), 2) IPK 3.3.2 Mendiskusikan tentang prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan, dibuktikan dengan demonstrasi serta diskusi oleh guru saat PTM terbatas pada pertemuan ketiga, 3) IPK 4.3.1 Menggambar rancangan ragam hias yang akan diterapkan pada bahan buatan, dibuktikan dengan sketsa ragam hias oleh siswa saat PJJ pada pertemuan kedua, 4) IPK 4.3.3 Menerapkan motif ragam hias pada objek dua dimensi dan tiga dimensi, dibuktikan dengan karya sketsa ragam hias pada kertas (2D) serta karya ragam hias pada masker (3D). Adapun IPK yang belum tercapai yakni: 1) IPK 3.3.3 Menulis ringkasan dan ulasan tentang prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan, digantikan dengan presentasi singkat secara individu oleh siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Dewi dan Sadjarto (2021), pemantauan serta evaluasi terhadap siswa wajib dilaksanakan sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. Dengan bantuan rubrik penilaian tersebut, implementasi antara pengetahuan, unjuk kerja, hingga produk (hasil akhir) dapat dinilai dengan seksama oleh guru seni budaya. Ketiga aspek penilaian dalam rubrik merupakan satu kesatuan, karena keterampilan adalah salah satu bentuk dari kemampuan menerjemahkan ilmu pengetahuan dalam kinerja praktik sehingga tujuan yang diinginkan tercapai (Amirullah & Budiyono, 2014). Dari hasil pembelajaran tersebut guru menilai dan memberikan evaluasi terhadap masing-masing siswa dari aspek pengetahuan juga aspek keterampilan, sehingga rekap data nilai siswa dalam satu kelas dapat diperoleh. Nilai-nilai tersebut direkapitulasi dalam rapor elektronik berupa laman <http://rapor.smp5mojokerto.sch.id/login.php> atau dapat diakses menggunakan aplikasi e-rapor SMP. Transkrip nilai hasil pembelajaran menunjukkan bahwa semua siswa kelas 7G dan 7H berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khasanah, Pramudibyanto, dan Widuroyeksi (2020), beberapa kendala dalam pembelajaran tentu akan dijumpai oleh seluruh anggota dan peserta Lembaga pendidik, mulai dari siswa, guru, hingga wali murid. Beberapa kendala yang dijumpai dalam pembelajaran ragam hias SMPN 5 Mojokerto pada masa COVID-19 berupa: 1) Jaringan internet yang belum memadai pada setiap wilayah tempat tinggal siswa serta kurangnya fasilitas yang dimiliki oleh siswa untuk menunjang berlangsungnya PJJ, 2) Kurang maksimalnya pengawasan dari guru saat PJJ, 3) Aplikasi Google Classroom yang dianggap sebagai aplikasi baru oleh siswa, sehingga siswa harus beradaptasi dengan aplikasi tersebut, 3) Siswa perlu beradaptasi ulang saat transisi pembelajaran (PJJ ke PTM) dilakukan, sehingga beberapa siswa tidak membawa alat dan bahan yang sudah ditentukan sebelumnya.

Solusi yang diberikan untuk mengatasi beberapa kendala tersebut antara lain: 1) Mengimbau siswa untuk saling memberi informasi seputar pelajaran yang sudah dilaksanakan, terutama kepada siswa yang memiliki fasilitas kurang memadai. 2) Siswa dapat menghubungi dan bertanya kepada guru melalui aplikasi lain yang lebih *familiar* seperti *Whatsapp*, atau menghubungi guru secara langsung melalui telepon seluler apabila siswa tersebut kurang mampu dalam mengoperasikan aplikasi *Google Classroom*, 3) Guru menyediakan alat dan bahan untuk siswa yang tidak membawa alat dan bahan seperti cat, masker, dan kuas untuk digunakan sementara oleh siswa.

4. Simpulan

Pembelajaran ragam hias SMP 5 Mojokerto pada masa pandemi COVID-19 memiliki dua jenis RPP, yakni PJJ dan PTM, serta model pembelajaran yang digunakan berupa *Discovery Learning*. Kedua RPP tersebut memiliki IPK HOTS, tanpa mengesampingkan pola pikir LOTS dan MOTS. Materi yang digunakan memiliki bobot yang berbeda pada tiap pertemuannya. Tahap penilaian dalam masing-masing RPP masih dalam cakupan yang sama yakni keterampilan seperti penilaian unjuk kerja serta produk dan pengetahuan seperti penilaian wawasan penugasan dan pengetahuan tes tertulis. Pelaksanaan PJJ memiliki kesesuaian dengan metode pembelajaran *Blended Learning Online Driver Model*, dimana guru dan siswa bergantung pada teknologi informasi dan jaringan untuk melaksanakan pembelajaran. Pelaksanaan PTM terbatas memiliki kesesuaian dengan metode pembelajaran *Blended Learning Face-to-Face Driver Model*, dimana pembelajaran berlangsung secara tatap muka, namun tetap menggunakan teknologi komunikasi dan jaringan sebagai fasilitas pendukung kegiatan belajar. Bobot materi

pembelajaran yang digunakan tiap pertemuan tidak sama, pada pertemuan pertama siswa ditugaskan untuk mendalami pengetahuan, pada pertemuan kedua dan ketiga, siswa ditugaskan untuk menerapkan hingga mengkreasikan teori yang sudah dipelajari dalam kegiatan praktik. KBM yang dilaksanakan sesuai dengan RPP yang dirancang oleh guru seni budaya. Pada tahap evaluasi, unsur-unsur yang dinilai adalah; 1) Unjuk kerja dan cara pengerjaan, 2) Pengetahuan, dan 3) Produk (hasil akhir), ketiga unsur tersebut sesuai dengan yang dicantumkan dalam Rencana RPP. Unsur-unsur penilaian tersebut dipaparkan dalam rubrik penilaian yang tetap mengacu pada IPK HOTS, MOTS, dan LOTS. Transkrip nilai hasil pembelajaran menunjukkan bahwa semua siswa kelas 7G dan 7H berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Kendala dalam pembelajaran ragam hias SMPN 5 Mojokerto pada masa pandemi COVID-19 antara lain akses internet yang tidak stabil, kurangnya fasilitas pendukung, kurangnya kemampuan siswa dalam beradaptasi dengan aplikasi baru, serta kesiapan siswa yang kurang dalam menghadapi pembelajaran transisi. Solusi yang terdapat antara lain siswa dapat berkomunikasi dengan guru melalui aplikasi yang umum digunakan, siswa saling berbagi informasi sesuai dengan imbauan guru, serta persiapan alat dan bahan yang cukup oleh guru guna menghadapi siswa yang belum siap terhadap pembelajaran transisi.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Ibu Ratna, guru seni budaya SMPN 5 Mojokerto selaku narasumber, dan Bapak Nono, Kepala SMPN 5 Mojokerto yang sudah memberikan izin penelitian.

Daftar Rujukan

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2014). *Psikologi belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Amin, A. K. (2017). Kajian konseptual model pembelajaran blended learning berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51–64. Retrieved from <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/55>
- Amirullah, & Budiyo, H. (2014). *Pengantar manajemen*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Astutik, P. P. (2017). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam Pembelajaran Tematik SD. Proceedings of Seminar Nasional Pendidikan in Malang. 16 November 2017. 343–354. Retrieved from <http://ap.fip.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/12/Pipit-Pudji-Astutik.pdf>
- De Side, J. S., Latief, M. A., & Laksmi, E. D. (2021). ELT Students' perceptions of classroom management during teaching practice: Difficulties and solutions. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(2), 190–205. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i22021p190-205>
- Dewi, T. A. P., & Sadjiarto, A. (2021). Pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1909–1917. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1094>
- Harefa, N., Simanjuntak, F. N., Simatupang, N. I., Sumiyati, S., Sormin, E., Purba, L. S. L., & Azzahra, S. F. (2021). Analisis RPP guru kimia pada kegiatan sosialisasi pengembangan kompetensi melalui pengembangan ranah afektif. *Abdimas Singkerru*, 1(1), 66–78. Retrieved from <https://jurnal.atidewantara.ac.id/index.php/singkerru/article/view/41>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. doi: <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Illahi, M. T. (2012). *Pembelajaran discovery strategy & mental vocational skill*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyeki, B. (2020). Pendidikan dalam masa pandemi COVID-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48. Retrieved from <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/44>

- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas pembelajaran berbasis daring: Sebuah bukti pada pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 19–33. doi: <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.667>
- Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 90–98. Retrieved from <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/25>
- Latip, A. (2020). Peran literasi teknologi komunikasi pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19. *Eduteach: Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 1(2), 107–115. doi: <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). California: SAGE Publications.
- Mutiani. (2015). Pemanfaatan puisi sebagai sumber belajar IPS untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan peserta didik di SMP Negeri 6 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 24(2), 199–208. doi: <https://doi.org/10.17509/jpis.v24i2.1456>
- Narbuko, C., & Achmadi, A. (2015). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Noverina, S., Taufiq, & Wiyono, K. (2014). Pengembangan rubrik penilaian keterampilan dan sikap ilmiah mata pelajaran Fisika Kurikulum 2013 di Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 1(2), 145–151. Retrieved from <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jipf/article/view/1804>
- Nuralia, L. (2017). Kajian arti dan fungsi ragam hias pada rumah tuan tanah Perkebunan Tambung, kabupaten Bekasi. *Purbawidya*, 6(1), 43–60. doi: <https://doi.org/10.24164/pw.v6i1.158>
- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran daring dan luring pada masa pandemi COVID-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 49–59. doi: <http://dx.doi.org/10.30870/gpi.v1i2.9405>
- Rantauwati. (2015). *Studi evaluatif terhadap pelaksanaan penilaian autentik pada guru Seni Budaya jenjang SMP di kota Makassar* (Unpublished master's thesis, Universitas Negeri Makassar, Makassar). Retrieved from <http://eprints.unm.ac.id/7760/>
- Rosarina, G., Sudin, A., & Sujana, A. (2016). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 371–380. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3043>
- Saifuddin. (2014). *Pengelolaan pembelajaran teoritis dan praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Seles, Halidjah, dan Kresnadi (2020). Analisis rencana pelaksanaan pembelajaran tematik secara daring selama masa pandemi COVID-19. *JPPK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(3). Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/45841/75676588830>
- Soendari, T. (2012). *Metode penelitian deskriptif*. Bandung, UPI.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syarif, I. (2012). Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 2(2), 234–249. doi: <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i2.1034>
- Tucker, C. R. (2012). *Blended learning in grades 4–12: Leveraging the power of technology to create student-centered classrooms*. California: Corwin Press.
- Warmi, A., Adirakasiswi, A. G., & Imami, A. I. (2019). Analisis soal penilaian akhir semester mata pelajaran Matematika SMP berdasarkan level berpikir. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 5(2), 53–63. doi: <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v5i2.762>
- Widana, I. W. (2017). *Modul penyusunan soal higher order thinking skill (HOTS)*. Jakarta: Depdikbud.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Zamili, M. (2015). Menghindar dari bias: Praktik triangulasi dan kesahihan riset kualitatif. *Lisan Al-Hal*, 9(2), 283–304. doi: <https://doi.org/10.35316/lisanalhal.v9i2.97>



The Classical Guitar Tutorial Book to Play *Recuerdos De La Alhambra* for Citra School of Music Students

Buku Tutorial Gitar Klasik Memainkan Lagu *Recuerdos De La Alhambra* untuk Siswa Citra School of Music

Intan Permata Sari, Wida Rahayuningtyas*, Ika Wahyu Widyawati

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

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

Paper received: 12-4-2022; revised: 13-5-2022; accepted: 31-5-2022

Abstract

Students experience a decrease in understanding and practice because during the COVID-19 pandemic, learning is carried out online. This causes the teacher to be limited when delivering material or demonstrating the musical instrument being taught. The practice book used does not explain the song in detail because it only contains scores and fingerings. The song *Recuerdos De La Alhambra* by F. Tarrega uses the dominant tremolo technique, is used as an achievement in classical guitar playing, and is used as a reference for grade promotion tests. The purpose of this development research is to produce a product in the form of a tutorial book for classical guitar students at Citra School of Music which can be used to improve and facilitate students in understanding the theory of classical guitar technique and the practice of playing the song *Recuerdos De La Alhambra*. This study uses the type of research development with the ADDIE model. The subjects of this development research consisted of material experts, media experts, teachers, and students of the Citra School of Music classical guitar. The types of data used are quantitative data and qualitative data. While the data collection instruments used in the form of interviews and questionnaires. The overall average validation results by experts and user tests obtained results of 86.4 percent. From this percentage, it can be concluded that the tutorial book product is declared to be very valid and suitable for use in the field as a learning medium for Citra School of Music students.

Keywords: tutorial book, classical guitar, ADDIE, *Recuerdos De La Alhambra*

Abstrak

Siswa mengalami penurunan pemahaman dan praktik karena selama pandemi COVID-19, pembelajaran dilaksanakan secara *online*. Hal tersebut menyebabkan guru terbatas ketika menyampaikan materi atau mendemonstrasikan alat musik yang diajarkan. Buku praktik yang digunakan tidak menjelaskan lagu secara detail karena hanya berisi partitur dan *fingering*. Lagu *Recuerdos De La Alhambra* karya F. Tarrega menggunakan teknik *tremolo* yang dominan, dijadikan sebagai pencapaian permainan gitar klasik, dan dijadikan sebagai acuan untuk ujian kenaikan *grade*. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan suatu produk berupa media buku tutorial siswa gitar klasik Citra School of Music yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mempermudah siswa dalam memahami teori teknik gitar klasik dan praktik memainkan lagu *Recuerdos De La Alhambra*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Subjek penelitian pengembangan ini terdiri dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa gitar klasik Citra School of Music. Jenis data yang digunakan yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara dan angket. Adapun hasil validasi rata-rata secara keseluruhan oleh para ahli dan uji pengguna memperoleh hasil sebesar 86,4 persen. Dari presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa produk buku tutorial dinyatakan sangat valid dan layak digunakan di lapangan sebagai media pembelajaran untuk siswa Citra School of Music.

Kata kunci: buku tutorial, gitar klasik, ADDIE, *Recuerdos De La Alhambra*

1. Pendahuluan

Pendidikan non formal merupakan hal yang penting bagi masyarakat karena hal tersebut tidak terbatas oleh usia, waktu, jenis kelamin, dan ras, agama, budaya, dan ekonomi (Ashidiqy, 2016). Kecerdasan di bidang pendidikan formal dianggap lebih penting jika dibandingkan dengan kecerdasan musikal. Sedangkan pada era saat ini belajar musik adalah hal yang penting dan memiliki banyak manfaat. Belajar musik memiliki banyak manfaat seperti mengingat kata dengan baik, kreativitas yang tinggi, merangsang fungsi otak, mengembangkan kepribadian dan disiplin diri siswa, serta mengembangkan kemampuan matematika (Wahyuningrum, 2015). Musik dapat mempengaruhi otak karena sifat plastis dari otak (Djohan, 2003). Sejalan dengan hal tersebut, orang tua menginginkan tempat kursus yang terpercaya dan berkualitas bagi anaknya. Lembaga pendidikan musik non formal atau kursus musik pada era saat ini semakin banyak bermunculan di kalangan masyarakat dan dijadikan ajang untuk bersaing dalam hal prestasi dan kualitas yang baik (Haryanti, 2015). Umumnya alat musik yang diajarkan di lembaga kursus musik yaitu drum, piano, violin, bass, dan gitar.

Gitar memiliki berbagai macam jenis, seperti *electric guitar*, *acoustic guitar*, *classical guitar*, gitar akustik-elektrik, gitar *folk acoustic*, gitar *flamenco*, *silent guitar*, dan gitar bass. Pada saat ini bentuk gitar yang ada juga sudah beragam. Gitar klasik adalah contoh jenis gitar yang dikenal di kalangan masyarakat Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dengan sering diadakan kompetisi gitar klasik di tingkat nasional maupun internasional. Tidak hanya kompetisi gitar, pertunjukkan gitar klasik pun banyak diselenggarakan oleh berbagai komunitas gitar, perguruan tinggi, dan sekolah-sekolah musik (Utama, 2014). Gitar klasik dapat memainkan lagu dengan berbagai genre, namun gitar klasik identik dengan lagu klasik pula. Salah satu contoh lagu klasik yang terkenal adalah *Recuerdos De La Alhambra* karya Francisco Tarrega.

Lagu *Recuerdos De La Alhambra* merupakan karya yang diciptakan oleh Francisco Tarrega di Granada negara Spanyol. Lagu tersebut sudah sejak zaman romantik (1800-1890) yang diperuntukkan untuk Concepción de Jacoby ketika Francisco Tarrega mengunjungi istana yang bernama Alhambra di Cordoba. Salah satu lagu Francisco Tarrega yang diciptakan menggunakan teknik *tremolo* yaitu lagu *Recuerdos De La Alhambra*. Teknik *tremolo* terdapat pada teknik *flamenco* (Scoutt Tennat dalam Sirait, 2014). Teknik yang sering digunakan para komposer untuk pembuatan karya gitar salah satunya adalah teknik *tremolo*. Teknik tersebut dapat dilihat pada karya seperti, *Recuerdos De La Alhambra* (Francisco Tarrega), *Campanas de Al Alba*, *El Ultimo Tremolo* (A. Barios), dan karya-karya lainnya. Untuk dapat memainkan teknik *tremolo*, pemain gitar klasik harus melakukan latihan khusus seperti yang ada di buku *für die gitarr* karya Luise Walker dan *Guitar Exercise for The Development of The Left and Right Hands* karya George Clinton (Herditto, 2016). Pencipta lagu *Recuerdos De La Alhambra*, yaitu F. Tarrega memiliki kisah perjalanan yang panjang dan tidak mudah. Francisco Tarrega adalah seorang gitaris sekaligus komposer gitar. Pada usia menginjak remaja, Tarrega sudah mahir dalam bermain piano dan gitar. Emilio Arieta memberikan bimbingan komposisi pada Tarrega dan meyakinkan Tarrega untuk fokus bermain gitar dan meninggalkan karir piano. Untuk memperluas repertoar gitarnya, Tarrega segera menyalin karya-karya piano dari Beethoven, Mendelssohn, Chopin, dan lain-lain, untuk memanfaatkan pengetahuan yang cukup tentang musik (Crizcurvanord, 2011). Francisco Tarrega berhasil mempublikasikan 78 karya orisinal untuk solo gitar, 120 hasil transkripsi untuk solo gitar, dan 21 hasil transkripsi untuk duet gitar (Saputra, Maestro, & Yensharti, 2016). Karya F. Tarrega yang terkenal hingga saat ini adalah lagu *Recuerdos De La Alhambra*, *Marieta*, *Fantasia on Theme From La Traviata*, dan *Capricho*

Arabe. Karya F. Tarrega tidak jarang dijadikan materi dalam pembelajaran oleh guru di lembaga kursus musik.

Guru menggunakan media dalam pembelajaran musik. Media pembelajaran merupakan peran yang sangat penting dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran (Robbayani, 2016). Selain wajib dan harus memiliki alat musik, buku adalah salah satu media yang harus dimiliki siswa karena buku dapat membantu dalam proses pembelajaran musik. Media pembelajaran musik salah satunya yaitu buku tutorial. Buku tutorial sangat berguna di masa sekarang karena dapat digunakan dengan tidak terbatasnya ruang dan waktu serta dapat digunakan secara individu ketika siswa sedang tidak dalam proses pembelajaran atau tidak bersama guru. Media buku tutorial sebagai dukungan untuk membuat siswa mendapatkan gambaran secara langsung (Tajuddin, 2015).

Media pembelajaran buku tutorial telah dikembangkan oleh peneliti terdahulu (Tajuddin, 2015) yang mengembangkan buku tutorial dan diperoleh hasil penelitian sebesar 86% dan dikatakan sangat baik. Persamaan penelitian tersebut dan penelitian ini yaitu mengembangkan media buku tutorial untuk meningkatkan dan memudahkan pemahaman teoritis dan praktik siswa dengan menggunakan metode penelitian pengembangan. Sedangkan untuk perbedaan yaitu terletak pada mata pelajarannya.

Penelitian terdahulu yang berjudul “Teknik Permainan *Tremolo* dalam Lagu *Recuerdos De La Alhambra* karya Francisco Tarrega” oleh Herditto (2016) mengatakan bahwa lagu *Recuerdos De La Alhambra* tidak dapat dimainkan oleh semua pemain gitar klasik. Hal ini disebabkan karena lagu tersebut memiliki teknik yang sulit salah satunya yaitu menggunakan teknik *tremolo* yang dominan. *Tremolo* adalah gesekan pendek bolak-balik dengan kecepatan tinggi pada posisi nada tertentu (Banoë, 2003). Kurangnya keterampilan dan pengetahuan tentang teknik gitar klasik dapat menyulitkan pemain gitar klasik untuk memainkan beberapa bagian yang sulit. Dengan tingkat kesulitan yang tinggi, maka lagu *Recuerdos De La Alhambra* dijadikan sebagai pencapaian seorang pemain gitar klasik. Lagu *Recuerdos De La Alhambra* dijadikan sebagai penentu siswa dalam ujian kenaikan *grade* di lembaga kursus musik (Saputra et al., 2016). Pemain gitar klasik dapat mengasah *skill* permainan gitar klasik secara otodidak dengan latihan secara rutin atau mengikuti kursus musik.

Lembaga kursus merupakan salah satu tempat pembelajaran musik yang memberikan pelatihan tentang musik. Perkembangan musik di Indonesia dikenal sangat baik salah satunya melalui pendidikan non-formal seperti lembaga kursus musik (Hardianto, 2015). Citra School of Music merupakan salah satu lembaga kursus musik yang berada di kota Malang yang beralamat di Jalan Banten nomor 5. Alat musik yang diajarkan seperti piano klasik, gitar klasik, *violin*, *drum*, *keyboard*, dan vokal yang ditujukan untuk berbagai usia. Siswa dibimbing langsung oleh guru yang handal dan bersertifikasi sesuai dengan bidangnya. Adapun keunggulan yang dimiliki Citra School of Music yaitu menerima siswa dari segala usia, memberikan pelatihan mental kepada siswa untuk tampil di depan publik secara berkala, siswa berkesempatan berpartisipasi dalam konser tahunan musik klasik, dan harga pendaftaran yang relatif murah dibandingkan dengan lembaga kursus lainnya.

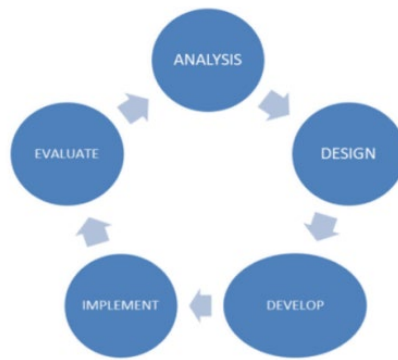
Berdasarkan wawancara awal dengan pemilik Citra School of Music yaitu Rully Aprilia Zandra diperoleh informasi bahwa di Citra School of Music selain guru menjelaskan materi secara lisan, guru juga menggunakan media buku untuk mempermudah siswa memahami materi. Pada masa pandemi COVID-19, pembelajaran di Citra School of Music menjadi *online*.

Siswa mengalami penurunan pemahaman teori dan praktik karena guru terbatas dalam menyampaikan materi dan mendemonstrasikan permainan alat musik yang diajarkan. Oleh karena itu, peran buku sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran siswa yang dapat digunakan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Guru dalam proses pembelajaran gitar klasik menggunakan media buku yaitu buku teori dan buku praktik. Buku praktik yang digunakan di Citra School of Music tidak menjelaskan cara memainkan lagu secara rinci dan detail. Namun, buku yang digunakan hanya berisi partitur dan *fingering*. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan ketika guru memberikan tugas rumah berupa praktik memainkan lagu atau ketika pembelajaran secara *online*. Buku praktik yang membahas tentang teknik *tremolo* dan karya Francisco Tarrega masih belum tersedia di Citra *School of Music*. Maka dari itu, lagu *Recuerdos De La Alhambra* adalah lagu yang tepat untuk membantu siswa dalam menambah pengetahuan teknik gitar klasik dan kemampuan praktik bermain gitar klasik. Maka, diperlukan media buku yang berisi teori teknik gitar klasik dan langkah-langkah cara memainkan lagu *Recuerdos De La Ahambra* secara rinci untuk mempermudah siswa dalam memahami teknik gitar klasik dan cara memainkan lagu *Recuerdos De La Ahambra* guna untuk memenuhi kelulusan ujian kenaikan *grade*. Buku praktik ditujukan kepada siswa *grade* 3.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dalam proses pembelajaran seorang guru membutuhkan media pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah menggunakan media daripada tanpa menggunakan media (Layyinah, 2019). Alat yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan dan data dari informan kepada lawan bicaranya adalah pengertian dari media (Rufaiqoh, 2019). Buku tutorial adalah salah satu media atau alat bantu yang diciptakan agar siswa dapat belajar secara individu (Tajuddin, 2015). Salah satu media yang dapat dijadikan solusi dari permasalahan di atas adalah media berupa buku tutorial. Dalam hal ini, media buku tutorial digunakan sebagai media bantu untuk meningkatkan dan mempermudah siswa dalam memahami teori teknik gitar klasik dan praktik memainkan lagu *Recuerdos De La Ahambra* karya Francisco Tarrega. Maka didapatkan tujuan penelitian dan pengembangan yaitu membuat buku Tutorial Gitar Klasik Memainkan Lagu *Recuerdos De La Alhambra* untuk Siswa Citra *School of Music*.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan atau *research and development* adalah jenis penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Model yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda pada tahun 1990-an (Sutarti & Irawan, 2017). Peneliti mengembangkan media buku tutorial menggunakan tahap lima fase yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluations*. Model ADDIE memiliki kelebihan yaitu selalu ada evaluasi di setiap tahap sehingga dapat meminimalisir kekurangan dan kesalahan pada produk. Adapun tujuan penelitian yaitu menghasilkan produk berupa buku tutorial gitar klasik memainkan lagu *Recuerdos De La Alhambra* untuk siswa Citra *School of Music*.



Gambar 1. Fase ADDIE
(Rayanto & Sugianti, 2020: 29)

Langkah-langkah penelitian menggunakan model ADDIE sebagai berikut (1) analisis (*analysis*) peneliti menganalisis kebutuhan siswa dan materi yang digunakan pada produk dengan menganalisis teknik gitar klasik yang ada pada partitur lagu *Recuerdos De La Alhambra* dan melakukan wawancara untuk mengetahui kebutuhan siswa, (2) perancangan (*design*) yaitu peneliti melakukan penetapan materi dan desain produk. Materi yang ditetapkan pada buku tutorial yaitu bagian gitar, fungsi bagian gitar, teknik gitar klasik, cara membaca *tablatur* gitar, sejarah lagu *Recuerdos De La Alhambra*, biografi dan karya F. Tarrega, Lagu *Recuerdos De La Alhambra* menurut ahli gitar klasik, dan langkah-langkah memainkan lagu *Recuerdos De La Alhambra*. Desain produk meliputi desain sampul, tata letak, gambar ilustrasi, dan tampilan partitur pada produk, (3) pengembangan (*development*) yaitu peneliti terjun ke lapangan untuk merealisasikan pembuatan produk, validasi produk dengan ahli media dan ahli materi, setelah itu dilakukan tahap revisi pada produk, (4) implementasi (*implementation*) yaitu peneliti mengujicobakan produk secara langsung kepada guru dan siswa Citra School of Music, (5) evaluasi (*evaluation*) dilakukan dengan dua tahap yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif didapatkan dari angket yang diberikan kepada responden berupa angka. Sedangkan analisis data kualitatif data yang berupa masukan, kritik, dan saran dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa untuk dilakukan revisi bertahap.

Penelitian ini dilakukan di Citra School of Music yang berlokasi di Jalan Banten Nomor 5, Penanggungan, Kecamatan Klojen, Kota Malang pada bulan Januari - Maret 2022. Adapun validator dalam penelitian yaitu Tutut Pristiati sebagai ahli materi dan Fariza Wahyu Arizal sebagai ahli media. Subjek coba produk yaitu guru dan siswa gitar klasik Citra School of Music yang berjumlah 11 siswa. Penelitian ini tidak dilakukan validasi kepada ahli bahasa karena aspek bahasa sudah tercantum dalam lembar angket ahli materi. Peneliti menggunakan 3 guru karena jumlah guru gitar klasik di Citra School of Music berjumlah 3.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dibagi menjadi dua macam, yaitu (1) wawancara, peneliti melakukan wawancara terstruktur dengan ahli di bidang gitar klasik bersama Bayu Priaganda dan Luhung Swantara untuk mendapatkan jawaban yang menunjang materi dalam produk, (2) angket, tujuan penyebaran angket yaitu untuk mendapatkan nilai kelayakan produk oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Angket berisikan pernyataan-pernyataan mengenai produk, setiap pernyataan memiliki skor yang berbeda-beda. Peneliti menyebarkan angket kepada ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Penilaian angket skala Likert dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	SS (Sangat Setuju)
2	Skor 3	S (Setuju)
3	Skor 2	TS (Tidak Setuju)
4	Skor 1	STS (Sangat Tidak Setuju)

(Sugiyono, 2013)

Jenis data yang diperoleh dari penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari hasil angket validator dan responden yang berbentuk angka. Sedangkan data kualitatif berbentuk kata-kata berupa hasil masukan, kritik, dan saran dari uji ahli dan uji pengguna produk.

Adapun teknik analisis ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan pada produk. Teknik analisis yang digunakan yaitu teknik analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Pada tahap analisis data kuantitatif, peneliti mengolah hasil angket yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa untuk mengetahui skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus. Hasil dari angket kemudian digunakan untuk mengevaluasi produk. Penskoran yang diperoleh kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentase skor

 $\sum X$: Jumlah skor $\sum X1$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam suatu item

Sedangkan pada analisis data kualitatif, peneliti melakukan analisis data yang dihasilkan melalui angket berupa saran dan masukan oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa yang digunakan sebagai revisi produk. Skor yang diperoleh dari angket kemudian disesuaikan dengan kriteria validasi kemudian disimpulkan dalam bentuk data deskriptif. Kriteria validasi yang digunakan dalam presentase kevalidan dapat dilihat dari Tabel 2.

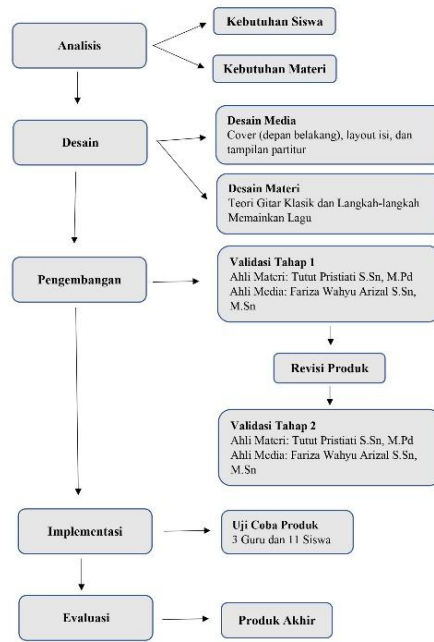
Tabel 2. Kriteria Validasi

No	Presentase (%)	Kriteria Validasi
1	76 % – 100%	Sangat Valid
2	56 % – 75%	Valid
3	40% – 55%	Kurang Valid (Revisi)
4	0% – 30%	Tidak Valid (Revisi)

(Arikunto, 2010)

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian dan pengembangan adalah buku tutorial gitar klasik memainkan lagu *Recuerdos De La Alhambra* untuk siswa Citra School of Music. Pengembangan produk menggunakan model ADDIE yaitu *analysis, design, development or production, implementation, evaluations*. Adapun hasil dan pembahasan pada setiap tahapan yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

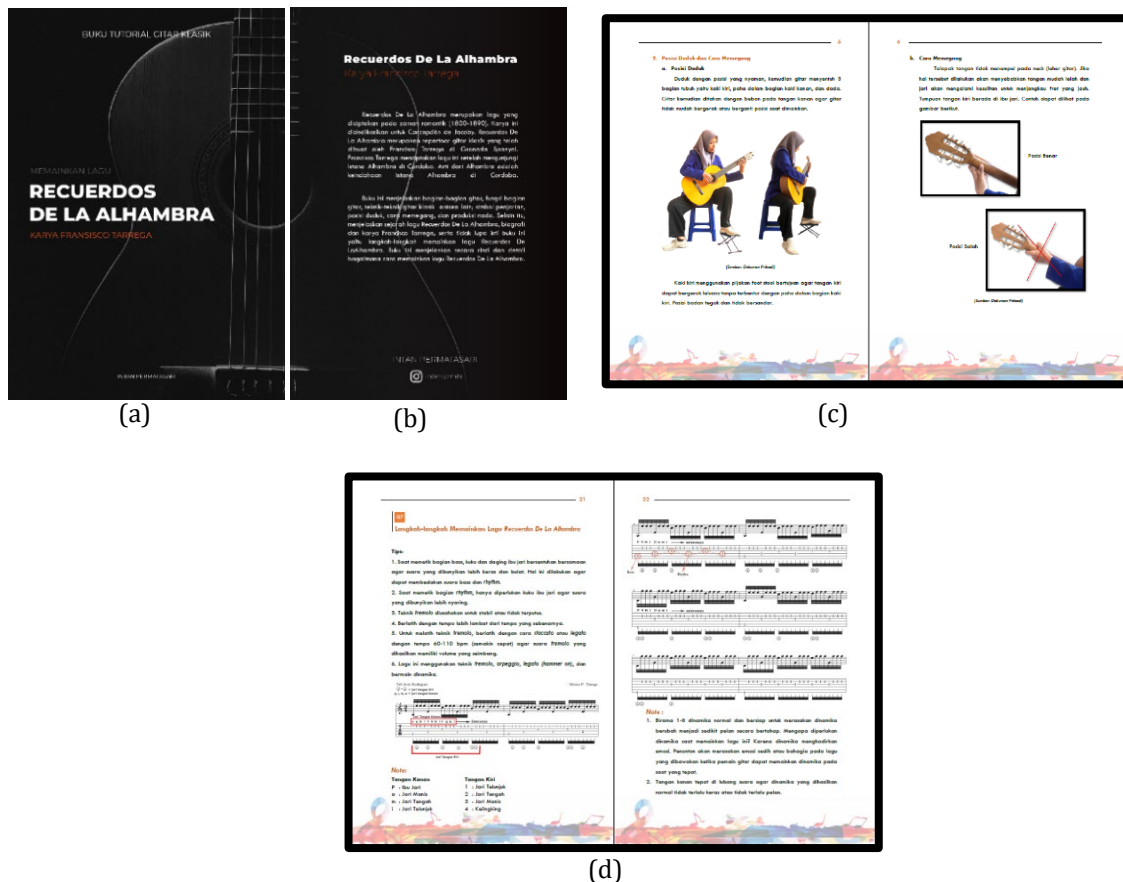


Gambar 2. Alur metode ADDIE

Tahap pertama analisis (*analysis*), peneliti melakukan dua kegiatan yaitu analisis kebutuhan siswa dan analisis materi. Pada analisis kebutuhan siswa, peneliti melakukan wawancara dengan guru gitar klasik Citra School of Music. Berdasarkan wawancara dengan guru gitar klasik diperoleh informasi bahwa Citra School of Music selama pandemi COVID-19 pembelajaran dilakukan secara *online*. Selama pembelajaran *online*, siswa mengalami penurunan pemahaman materi dan praktik dikarenakan guru terbatas dalam menyampaikan materi dan mendemonstrasikan alat musik. Selain menjelaskan secara lisan, guru juga menggunakan media buku untuk membantu dalam menyampaikan materi. Buku yang digunakan yaitu berupa buku teori dan praktik. Adapun permasalahan yang dihadapi siswa yaitu buku praktik yang digunakan hanya berisi partitur dan *fingering*. Hal tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan ketika siswa harus praktek memainkan lagu tanpa bimbingan guru, karena buku praktik yang digunakan tidak menjelaskan langkah-langkah memainkan lagu secara rinci dan detail.

Tahap analisis materi, peneliti melakukan analisis teknik yang ada pada partitur dan video permainan gitar klasik *Recuerdos De La Alhambra* serta wawancara dengan ahli di bidang gitar klasik. Hasil analisis yang didapatkan dari partitur dan video permainan gitar klasik yaitu *fingering*, dinamika, dan teknik *legato* yang ada di lagu *Recuerdos De La Alhambra*. Sedangkan hasil dari wawancara dengan ahli gitar klasik yaitu tips untuk memainkan teknik *tremolo*, cara memetik, dan bentuk kuku. Tips memainkan *tremolo* yang dikatakan oleh narasumber yaitu dengan berlatih menggunakan tempo yang lambat dan melatih jari tangan kanan dengan teknik *legato* atau *staccato* agar mendapatkan suara *tremolo* yang stabil dan tidak terputus. Tahap kedua yaitu perancangan (*design*) produk buku tutorial. Tahap ini dibagi menjadi dua yaitu tahap perancangan media dan perancangan materi. Tahap perancangan media, peneliti membuat rancangan desain sampul, desain *layout*, gambar ilustrasi, dan tampilan partitur. Peneliti menggunakan aplikasi *Photoshop* untuk mendesain sampul depan dan belakang, desain *layout*, dan tampilan partitur. Foto ilustrasi yang digunakan yaitu menggunakan foto pribadi. Adapun spesifikasi buku yaitu (1) menggunakan kertas berukuran 18 cm × 25 cm atau

disebut B5, ukuran buku B5 digunakan untuk buku berjenis umum atau edukasi. Hal ini buku tutorial termasuk dalam jenis buku edukasi (Diandra, 2020), (2) jenis huruf *Tw Cen MT* 12pt, jenis huruf ini memiliki karakter yang kuat, santai, dan tidak kaku sehingga memudahkan pembaca untuk membaca buku (Haidar, 2013), (3) spasi 1,5, (4) margin *top* 2,4, *left* 2,7, *bottom* 2,4, *right* 1,9, (5) jumlah halaman buku yaitu 38 halaman, (6) jenis kertas isi buku yaitu *HVS* 100g, (7) jenis kertas sampul yaitu *art paper* krungkut 210g. Tahap selanjutnya perancangan materi, peneliti menetapkan materi yang digunakan dalam buku yaitu teori teknik gitar klasik dan langkah-langkah cara memainkan lagu *Recuerdos De La Alhambra*. Teori yang digunakan yaitu (1) bagian-bagian gitar klasik, (2) fungsi bagian gitar (3) teknik gitar klasik, (4) cara membaca *tablature* gitar (5) sejarah lagu *Recuerdos De La Alhambra*, (6) biografi dan karya F. Tarrega, (7) Lagu *Recuerdos De La Alhambra* menurut ahli gitar klasik. Pada langkah-langkah memainkan lagu *Recuerdos De La Alhambra* berisi gambar partitur dan keterangan petunjuk memainkan. Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*), setelah dilakukan tahap perancangan peneliti melakukan pengembangan pada produk. Pengembangan adalah proses peningkatan kemampuan, teknis, teoritis, moral, dan konseptual sesuai kebutuhan untuk mencapai tujuan yang lebih baik (Hasibuan, 2016). Peneliti melakukan 3 langkah penting pada tahap ini yaitu pengembangan produk buku, validasi, dan revisi produk. Pada pengembangan produk buku, peneliti melakukan penetapan judul buku yaitu “Buku Tutorial Gitar Klasik Memainkan Lagu *Recuerdos De La Alhambra* Karya F. Tarrega”. Produk buku dibuat menggunakan *Microsoft Word* kemudian buku yang sudah dirancang di *export* menjadi *PDF* untuk dicetak sebelum tahap uji validasi. Tampilan buku dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. (a). sampul depan (b). sampul belakang (c). teori gitar klasik (d). langkah-langkah memainkan lagu

Keterangan:

- (a) menunjukkan tampilan sampul depan buku dengan judul “Buku Tutorial Gitar Klasik Memainkan Lagu *Recuerdos De La Alhambra* Karya F. Tarrega” dan nama penulis buku yaitu Intan Permata Sari. Gambar gitar bertujuan untuk mewakili isi dari buku.
- (b) menunjukkan tampilan sampul bagian belakang yang berisi judul buku, penulis, nama *instagram*, dan ringkasan isi buku. Perancangan buku harus terlihat menarik termasuk dalam perancangan sampul agar buku memiliki nilai jual yang tinggi (Wibawa, 2013).
- (c) menampilkan isi buku yang berisi teori gitar klasik salah satunya posisi duduk dan cara memegang gitar. Gambar yang ditunjukkan pada gambar (c) untuk mewakili teori teknik gitar klasik yang ada pada buku.
- (d) menunjukkan tampilan partitur dan langkah-langkah memainkan lagu *Recuerdos De La Alhambra*.

Tahap validasi produk, meliputi validasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diuji coba di lapangan. Hal tersebut agar buku yang dikembangkan layak digunakan dan sesuai dengan tujuan yang dicapai (Izzah, 2021). Proses validasi menghasilkan 2 jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif yang diperoleh dari angket. Validasi ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali. Angket penilaian produk ahli materi mencakup 5 aspek yaitu *self-instruction, self-contained, stand alone, adaptive, dan user friendly*. Hasil validasi ahli materi tahap 1 dan tahap 2 dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Tahap Validasi	Presentase	Kriteria
Validasi Tahap 1	86,5%	Sangat Valid
Validasi Tahap 2	92,7%	Sangat Valid

Berdasarkan perhitungan data pada Tabel 3, media buku tutorial berdasarkan validasi ahli materi tahap 1 diperoleh hasil presentase sebesar 86,5%. Dari hasil presentase yang didapatkan, diketahui bahwa media buku tutorial termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan di lapangan dengan revisi (Arikunto, 2010). Adapun data kualitatif yang diperoleh pada validasi tahap 1 berupa saran dan komentar oleh ahli materi, yaitu 1) ditambahkan teknik tangan kanan dan tangan kiri yang berkaitan dengan cara memainkan lagu tersebut, 2) sebelum bagian gitar ditambahkan prolog, 3) kurang menjabarkan secara detail langkah-langkah memainkan lagu tersebut.

Perbaikan media buku tutorial mengacu pada saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi. Setelah perbaikan dilakukan, peneliti melakukan validasi tahap 2 dengan memberikan angket penilaian yang sama pada saat validasi tahap 1. Hasil validasi tahap 2 diketahui mengalami peningkatan dengan hasil presentase sebesar 92,7%. Dari hasil presentase yang didapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa media buku tutorial termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan di lapangan tanpa revisi (Arikunto, 2010). Data kualitatif yang diperoleh saat validasi tahap 2 berupa komentar dan saran dari ahli materi, yaitu 1) menambahkan glosarium dan penutup jika diperlukan, 2) materi sudah runtut dan mudah dimengerti. Uji validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak 2 kali. Angket penilaian produk ahli media mencakup 3 aspek yaitu ukuran buku, desain sampul buku, dan tata letak isi buku. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media


Tahap Validasi	Presentase	Kriteria
Validasi Tahap 1	70,9%	Valid
Validasi Tahap 2	91,9%	Sangat Valid

Hasil data pada Tabel 4 dapat diketahui bahwa validasi tahap 1 mendapatkan hasil presentase sebesar 70,9%. Berdasarkan tabel kriteria validasi bahwa media buku tutorial dapat dikatakan valid dan layak digunakan di lapangan dengan revisi (Arikunto, 2010). Adapun data kualitatif yang diperoleh berupa komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media untuk perbaikan media buku tutorial yaitu, 1) judul pada sampul depan tidak perlu menggunakan *drop shadow*, 2) jarak *font* di judul terlalu mepet, 3) judulnya diletakkan di tengah, 4) pada sampul belakang tidak perlu pengulangan gambar, 5) *font* judul sampul belakang lebih kecil dari judul sampul depan, 6) kecerahan ilustrasi gambar dinaikkan dan bentuk harus konsisten, 7) sub *headline* ganti bentuk, 8) *footer* ganti bentuk not balok, 9) ukuran *font* harus konsisten.

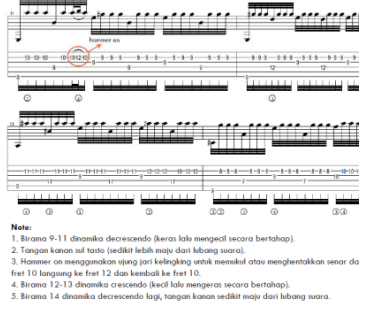

Saran dan komentar oleh ahli media dijadikan perbaikan pada produk. Setelah melakukan perbaikan, peneliti kembali melakukan uji validasi pada ahli media dengan memberikan angket penilaian yang sama saat validasi tahap 1. Hasil validasi tahap 2 mengalami peningkatan yang signifikan dengan presentase sebesar 91,9%. Dari hasil presentase yang didapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa media buku tutorial termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan di lapangan tanpa revisi (Arikunto, 2010).

Tahap revisi produk, buku yang dikembangkan mendapatkan saran dan komentar oleh para ahli melalui angket, kemudian dilakukan perbaikan pada produk. Produk terlebih dahulu diperbaiki baik dari aspek materi maupun aspek media sebelum diuji cobakan. Hal tersebut bertujuan agar media yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan fungsi yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan serta layak digunakan di lapangan (Izzah, 2021). Revisi yang dilakukan peneliti dari segi materi yaitu menambahkan teknik tangan kanan dan tangan kiri yang berkaitan dengan cara memainkan lagu *Recuerdos De La Alhambra*, menambahkan prolog sebelum masuk pada bagian gitar, menjabarkan lebih detail langkah-langkah memainkan lagu *Recuerdos De La Alhambra*, dan menambahkan glosarium. Sedangkan dari segi media, mengganti desain sampul sesuai dengan yang diharapkan ahli media, mengganti desain bagian *footer* dengan tema not balok, mengganti desain *layout*, kecerahan dan bentuk gambar ilustrasi serta ukuran *font* dibuat konsisten. Tabel revisi dapat dilihat pada Tabel 5 dan 6.

Tabel 5. Hasil revisi produk oleh ahli materi

No	Produk Awal	Saran Ahli Materi	Revisi Produk
1.	 <p>BAGIAN-BAGIAN GITAR</p> <p>(Sambutan dikemudian jribadi)</p> <p>Fungsi Bagian-bagian Gitar :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Headstock (Kepala) berfungsi untuk menahan senar yang terkait dengan senar. 2. Nut berfungsi untuk mengagaji senar agar tidak menempel ke frets, selain itu berfungsi juga untuk menjaga jarak antar senar sehingga tetap pada posisinya. 3. Tuning Pegs (Akar Penarik) berfungsi untuk mengaitkan ujung senar, pada badan lebih senar dapat dikendur dan kelonggaran. 	<p>Sebelum masuk ke bagian-bagian gitar alangkah baiknya ditambahkan kata-kata atau prolog.</p>	 <p>Bagian-bagian Gitar</p> <p>Pada saat ini gitar yang dikenal dengan berbagai macam, mulai dari gitar klasik, gitar akustik, gitar elektrik, gitar akustik-elektrik, gitar flamenco, gitar folk akustik, silent gitar, dan gitar bass. Bentuk gitar yang ada pada saat ini juga sudah bervariasi. Gitar klasik adalah salah satu contoh jenis gitar yang dikenal di kalangan masyarakat Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan banyak diadakan kompetisi gitar klasik di tingkat nasional, bahkan internasional. Tidak hanya kompetisi gitar, permainan gitar klasik juga banyak diselenggarakan oleh berbagai perguruan tinggi, komunitas gitar, dan sekolah-sekolah musik. Berikut gambar gitar klasik beserta bagian-bagiannya.</p>






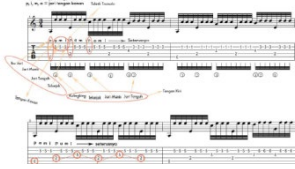
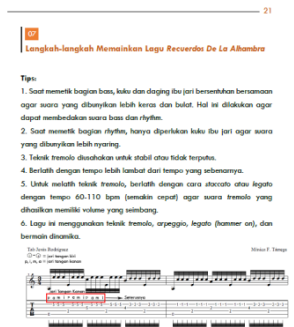




Tabel 5. Hasil revisi produk oleh ahli materi (Lanjutan)

No	Produk Awal	Saran Ahli Materi	Revisi Produk
2.		Lebih dijabarkan langkah-langkah memainkan, buatlah seperti anda bercerita	
3.		Menambahkan teknik tangan kanan dan tangan kiri	
4.		Ditambahkan glosarium jika diperlukan agar mempermudah siswa untuk mengetahui istilah-istilah yang belum diketahui	

Tabel 6. Hasil revisi produk oleh ahli media

No	Produk Awal	Saran Ahli Media	Revisi Produk
1.		<ul style="list-style-type: none"> - Judul buku tidak perlu menggunakan <i>drop shadow</i> - Jarak terlalu mepet - Posisi judul di tengah - Terlalu mencerminkan isi - Nama penulis tidak perlu dijadikan 2 warna 	
2.		<ul style="list-style-type: none"> - Tidak perlu pengulangan hiasan - Ukuran huruf lebih kecil dari sampul depan 	

Tabel 6. Hasil revisi produk oleh ahli media (Lanjutan)

No	Produk Awal	Saran Ahli Media	Revisi Produk
3.		- Footer diganti sesuai tema, mungkin bisa ditambahkan notasi	
4.	<p>terang mempengaruhi tone yang akan dihasilkan. Perpaduan kuku dan daging akan menghasilkan suara yang lebih bulat. Jika kuku terlalu panjang, maka suara yang dihasilkan akan lebih keras dan nyaring. Sebaliknya, jika terlalu pendek maka suara yang akan dihasilkan pelat.</p>  <p>(Sumber: dokumen pribadi)</p> <p>Kuku tidak boleh beresat karena hal itu dapat menyebarkan semut terangkut di kuku dan menghasilkan bunyi yang tidak enak didengar.</p> <p>b. Apoyando</p>  <p>(Sumber: dokumen pribadi)</p> <p>Apoyando adalah petikan bersandar. Dalam teknik ini jari yang memetik dawai tidak diangkat, melainkan langsung diandalkan pada dawai di atasnya.</p>	- Ilustrasi gambar harus memiliki bentuk yang konsisten	
5.	<p>LANGKAH-LANGKAH MEMAINKAN LAGU RECERDOS DE LA ALHAMBRA</p> <p>Tips:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saat memetik bagian basa, kuku dan daging ibu jari beresukan bersamaan agar suara yang dihasilkan lebih keras dan bulat. Hal ini dilakukan agar dapat membedakan basa dan rhythm. 2. Saat memetik bagian rhythm, hanya diperlukan kuku ibu jari agar suara yang dihasilkan lebih nyaring. 3. Teknik tremolo dilakukan untuk stabil atau tidak terputus. 4. Berlatih dengan tempo lebih lambat dari tempo yang sebenarnya. 5. Untuk melatih teknik tremolo, berlatih dengan cara <i>staccato</i> atau legato dengan tempo 60-110 bpm agar suara yang dihasilkan seimbang. 6. Lagu ini menggunakan teknik tremolo, legato, <i>arpeggio</i>, dan <i>dimando</i>. 	- Ukuran huruf harus konsisten	
6.	<p>BAGIAN-BAGIAN GITAR</p>  <p>Tuning Pegs (Alat Pemutar)</p>	- Sub <i>headline</i> diganti bentuknya, karena tidak menarik	 <p>Bagian-bagian Gitar</p> <p>Pada saat ini gitar yang dikenal dengan berbagai macam, mulai dari</p>
7.	 <p>(Sumber: dokumen pribadi)</p>	- Foto ilustrasi diberikan efek zoom agar pembaca tidak kesulitan ketika melihat ilustrasi	 <p>(Sumber: dokumen pribadi)</p>

Tahap keempat implementasi, peneliti mengujicobakan produk di lapangan yang dilakukan di Citra School of Music pada tanggal 2-15 Maret 2022. Tahap uji coba melibatkan 3 guru dan 11 siswa gitar klasik melalui pemberian angket yang terdiri dari 3 aspek yaitu ketertarikan media, materi, dan bahasa. Data yang didapatkan dari pemberian angket berupa data kuantitatif dan data kualitatif yaitu (1) data kuantitatif, berupa skor yang diperoleh dari angket uji coba di lapangan terhadap 3 guru dan 11 siswa gitar klasik Citra School of Music. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Coba

Uji Coba	Presentase	Kriteria
Guru	84,2%	Sangat Valid
Siswa	90,5%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 7, dapat diketahui bahwa uji coba oleh 3 guru gitar klasik melalui pemberian angket yang berisi 3 aspek yaitu ketertarikan media, materi, dan bahasa mendapatkan hasil presentase sebesar 84,2%. Perhitungan tersebut dihitung dengan menggunakan rumus persentase. Setiap skor soal yang dijawab oleh 3 guru dan 11 siswa di total secara keseluruhan kemudian hasil yang diperoleh dihitung menggunakan rumus persentase (rumus dapat dilihat pada bagian metode). Hasil presentase oleh guru 84,2% dapat dikategorikan berdasarkan tabel kriteria mendapatkan hasil yang sangat valid (Arikunto, 2010). Sedangkan uji coba oleh 11 siswa gitar klasik mendapatkan presentase sebesar 90,5%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media buku dapat dikategorikan sangat valid (Arikunto, 2010), (2) data kualitatif berisi saran dan komentar yang diperoleh dari pemberian angket oleh guru dan siswa. Dari hasil komentar dan saran tersebut dapat diketahui kekurangan dan kelebihan produk media buku tutorial. Saran dan komentar dari guru dan siswa dapat dilihat pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Data Kualitatif Uji Coba

	Komentar	Saran
Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku ini sudah bagus, cukup menarik, dan informatif 2. Gambar ilustrasi juga mudah dimengerti 	<p>Kata-kata masih kurang mudah dipahami, mungkin bisa diperjelas dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa</p>
Siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku mudah dipahami 2. Gambar bagus dan menarik 3. Teori teknik gitar klasik cukup lengkap dan sangat mudah dipahami 4. Isi buku sangat berwarna dan enak dilihat 5. Jenis huruf mudah untuk dibaca 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa sedikit sulit untuk dipahami sebaiknya menggunakan bahasa yang mungkin lebih santai 2. Menambahkan lagu dari F. Tarrega lagi 3. Pembahasan tentang teknik tremolonya kurang detail tapi sudah cukup paham

Komentar dan saran pada Tabel 8 mengacu pada aspek ketertarikan media, materi, dan bahasa yang ada pada angket. Komentar yang diberikan guru pada nomor 1 dikategorikan pada aspek ketertarikan media. Cara menarik minat pembaca adalah buku harus terlihat menarik agar pembaca merangsang otak untuk proses berpikir (Marlinawati, 2013). Komentar guru pada nomor 2 dikategorikan pada aspek materi. Sedangkan saran yang diberikan oleh guru mengacu pada aspek bahasa. Simbol untuk mengkomunikasikan pemikiran, tujuan, perasaan, dan maksud orang lain adalah pengertian bahasa (Dhieni, Fridana, Muis, Yarmi, & Wulan, 2007). Komentar oleh siswa pada nomor 1 dan 2 termasuk pada aspek ketertarikan media. Komentar pada nomor 3 termasuk dalam aspek materi. Sedangkan komentar nomor 4 dan 5 termasuk dalam aspek bahasa.

Tahap kelima evaluasi, tahap ini bertujuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan dan dapat mengetahui kualitas produk berdasarkan hasil validasi para ahli dan uji coba lapangan (Izzah, 2021). Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli memperoleh hasil rata-rata sebesar 85,5% dan dapat dikategorikan sangat valid. Saran dan komentar dari para ahli dijadikan acuan untuk memperbaiki produk buku tutorial. Sedangkan hasil uji coba lapangan

oleh siswa dan guru gitar klasik diperoleh rata-rata sebesar 87,3% atau dapat dikategorikan sangat valid dan layak digunakan di lapangan sebagai media pembelajaran di Citra School of Music.

4. Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan buku tutorial yang diperuntukan siswa gitar klasik di Citra School of Music. Buku tutorial ini dapat digunakan untuk meningkatkan dan mempermudah siswa dalam memahami teori teknik gitar klasik dan praktik memainkan lagu *Recuerdos De La Alhambra*. Buku dicetak dengan menggunakan ukuran kertas B5 (18 cm x 25 cm) dan memuat materi yaitu (1) bagian-bagian gitar klasik, (2) fungsi bagian gitar (3) teknik gitar klasik, (4) cara membaca *tablature* gitar (5) sejarah lagu *Recuerdos De La Alhambra*, (6) biografi dan karya F. Tarrega, (7) lagu *Recuerdos De La Alhambra* menurut ahli gitar klasik. Pada langkah-langkah memainkan lagu *Recuerdos De La Alhambra* berisi gambar partitur dan keterangan petunjuk memainkan. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan uji coba lapangan bahwa media buku tutorial mendapatkan nilai rata-rata sebesar 86,4%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa buku tutorial sangat valid dan layak digunakan di lapangan sebagai media pembelajaran di Citra School of Music. Diharapkan media buku tutorial ini dapat menambah wawasan pengetahuan tentang teknik yang ada pada lagu *Recuerdos De La Alhambra*, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bermain gitar klasik, dan diharapkan dapat dimanfaatkan dan digunakan secara maksimal oleh pengguna.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asshidiqy, M. S. Q. (2016). Peran lembaga kursus dan pelatihan Surabaya Hotel School dalam meningkatkan penyerapan tenaga kerja masuk ke industri perhotelan bidang housekeeping di luar negeri. *J+ Plus Unesa*, 5(1), 1–9. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/16575>
- Banoë, P. (2003). *Kamus musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Crizcurvanord. (2011, December 12). *Tentang Francesco Tarrega* [Web log message]. Retrieved from <https://crizcurvanord.wordpress.com/2011/12/12/tentang-francesco-tarrega/>
- Dhieni, N., Fridana, L., Muis, A., Yarmi, G., & Wulan, S. (2007). *Metode pengembangan bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djohan. (2003). *Psikologi musik*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Haidar, M. (2013). *Perancangan media promosi CV. Kemenangan Transport guna meningkatkan Brand Awareness* (Unpublished undergraduate thesis, STIKOM Surabaya). Retrieved from <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/261>
- Haryanti, F. D. (2015). Penerapan metode Suzuki pada proses pembelajaran biola di Sekolah Musik Purnomo Semarang. *Saraswati: Jurnal Mahasiswa Seni Musik*. Retrieved from <https://journal.isi.ac.id/index.php/saraswati/article/view/979>
- Hardianto, G. (2015). *Eksistensi Tantra Musik Course sebagai lembaga pendidikan nonformal di Tulungagung* (Unpublished undergraduate article, ISI Yogyakarta). Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/5038>
- Hasibuan, M. (2007). *Manajemen sumber daya manusia* (Revision ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Herditto, G. (2016). *Teknik permainan tremolo dalam lagu Recuerdos De La Alhambra karya Francisco Tarrega* (Unpublished undergraduate thesis, ISI Yogyakarta). Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/1562/>
- Izzah, M. A. (2021). Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran bahasa Arab Maharah Qira'ah untuk siswa kelas X MA Almaarif Singosari. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(8), 1081–1094. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i82021p1081-1094>

- Layyinah, M. (2019). Musykil âti ta'lim al-lughahi al-arabiyati f î madrasati eakkapapsasanawich al-islamiyyati biThailand wakhiyârâti al-hululi'alaiha. *Al-Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pengajarannya*, 3(1), 70–82. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um056v3i1p70-82>
- Marlinawati, S. A. (2013). *Meningkatkan minat membaca permulaan melalui media buku cerita bergambar pada anak Kelompok B TK Pamardisiwi Madureso, Temanggung* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Yogyakarta). Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/15379/>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengabangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Robbayani, A. (2016). Pengembangan media diorama pada mata pelajaran Geografi materi Perairan Laut terhadap hasil belajar siswa kelas X IIS di MAN Tempursari Ngawi tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Swara Bhumi*, 1(2), 28–37. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/swara-bhumi/article/view/15215>
- Rufaiqoh, E. (2019). Wasaail Ta'lim al-Lughah al-Arabiyah. *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 31–38. doi: <https://doi.org/10.1234/lan.v1i1.3533>
- Saputra, T., Maestro, E., & Yensharti. (2016). Analisis bentuk lagu dan teknik garapan komposisi *Recuerdos De La Alhambra* karya Francisco Tarrega. *Jurnal Sendratasik*, 4(1), 79–88. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/sendratasik/article/view/8383>
- Sirait, E. F. (2014). *Analisis teknik gitar klasik dari Gran Jota untuk solo gitar karya Fransisco Tarrega* (Unpublished undergraduate thesis, ISI Yogyakarta). Retrieved from http://opac.isi.ac.id//index.php?p=show_detail&id=16954
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tajuddin, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran berupa buku tutorial sebagai upaya peningkatan kualitas menggambar ilustrasi. *Jurnal Seni Rupa*, 3(1), 93–101. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/10371>
- Utama, D. G. (2014). *Analisis teknik permainan gitar klasik dalam "Chaconne " karya J.S. Bach* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Yogyakarta). Retrieved from <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/19537>
- Wahyuningrum, N. (2015). Penerapan kurikulum KAWAI pada pembelajaran musik kelas Basic Course di Wisma Musik Rhapsody Surabaya. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 3(1), 1–24. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-sendratasik/article/view/13344>
- Wibawa, A.P. (2013). *Deskripsi Karya Sampul Buku Lontar Kidung Gambang Gita Gegrantangan*. Bali: ISI Denpasar

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