



# JoLLA

Journal of  
Language,  
Literature, and  
Arts

**Old English Power Structure in the Warlike Nature in Riddles no. 3, no. 29, no. 50 from the Exeter Book (427–436)**

*Herditya Wahyu Widodo*

**Tingkatan Makna Verba Prostitusi dalam Wacana Iklan Prostitusi Modern (437–449)**

*Cicik Tri Jayanti*

**Optimalisasi Gerakan Literasi Sekolah dalam Persiapan Asesmen Nasional (450–461)**

*Lidya Amalia Rahmania*

**Intensitas Komunikasi Berbahasa Mandarin Mahasiswa dengan Dosen Lokal dan *Native* (462–473)**

*Amira Eza Febrian Putri*

**Etnofotografi Kesenian Wayang *Krucil* (474–491)**

*Fariza Wahyu Arizal*

**Pengembangan *Souvenir* Berbasis *Augmented Reality* pada Tempat Wisata Kampung Tridi Malang (492–504)**

*Denik Ristya Rini, Ima Kusumawati Hidayat, Dimas Rifqi Novica*

**Aspek Desain yang Mempengaruhi Minat Baca Pembaca Komik Islam Indonesia (505–523)**

*Dhara Alim Cendekia, Hafiz Aziz Ahmad, Alvanov Zpalanzani*

**Corpies: Bisnis Kreatif Pemanfaatan Sampah Kaleng dan Kertas Menggunakan Teknik Lukis sebagai Usaha Meningkatkan Nilai Benda Bekas Pakai (524–541)**

*Joni Agung Sudarmanto*

**Perancangan Sistem Informasi PONDASI: Peta *Online* Budaya Indonesia sebagai Model Media Pembelajaran Interaktif Lagu Daerah (542–559)**

*Muhammad Nurwiseso Wibisono*

**Analisis Visual Desain *Cover* Novel-novel Karya Boy Candra (560–572)**

*Franciscus Xaverius Langga, Sumarwahyudi, Abdul Rahman Prasetyo*



Scan QR Code for JoLLA 1(4) 2021

<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/issue/view/30>



# 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)

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)

Yusnita Febrianti, (Scopus ID: 57195201710)

## Editorial Office

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

Robby Yunia Irawan

Vira Setia Ningrum

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

---

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

---

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

---

This journal is published under the supervision of the Team for Journal and International Conference Acceleration of Universitas Negeri Malang (Notice of Assignment Letter Head of Institute of Research and Community Service of Universitas Negeri Malang, No 4.1.26/UN32.14/ KP/2021). **Coordinator:** Ahmad Taufiq, **Head:** Aji Prasetya Wibawa, **Vice Head:** Idris, **Expert Team:** Roni Herdianto, Hakkun Elmunsyah, Dedi Kuswandi, Imanuel Hitipeuw, **Member:** Agus Purnomo, Muh Arafik, Prihatini Retnaningsih, Eko Pramudya Laksana, Bayu Koen Anggoro, Agus Purnomo, Nia Windyaningrum, Betty Masrurroh, Prananda Anugrah, M. Faruq Ubaidillah, Lisa Ramadhani Harianti.

## Old English Power Structure in the Warlike Nature in Riddles no. 3, no. 29, no. 50 from *the Exeter Book*

### Struktur Kekuasaan Inggris Kuno dalam Imaji Alam yang berkenaan dengan Perang dalam TeKa-teki no. 3, no. 29, no. 50 dari *the Exeter Book*

Herditya Wahyu Widodo\*

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

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

Paper received: 01-04-2021; revised: 15-04-2021; accepted: 30-04-2021

#### Abstract

This study focuses on Old English nature-themed riddle texts from the Exeter Book, analyzing the natural imageries that are significant in investigating how the literary content of Old English riddles, as accepted forms of poetry, reveals the Anglo-Saxon culture of their original authors. I focus on the power structure in Anglo-Saxon society revealed in the riddles, by analyzing the topic of warlike nature in them, focusing on the riddles no. 3, "Storm", no. 29 "Sun and Moon," and no. 50, "Fire." Natural experience described in these riddles is rendered by the Anglo-Saxons to reflect power hierarchy between male and female, servant and master, and human with God. The Anglo-Saxon riddles identify and assign the potent warlike attributes and actions of nature, and assign them to the more powerful factions (God, Master, Male) over the weaker factions (Humans, Servants, Female). This is done by the authors as an acceptable cultural interpretation of these natural phenomena, put in the riddles to make it possible for the riddles' intended Anglo-Saxon audience as clues to arrive at a culturally agreeable answer.

**Keywords:** old English, old English riddles, natural imagery, old English poetry, war imagery

#### Abstrak

Studi ini berfokus pada teks teka-teki (*Riddles*) Inggris Kuno (*Old English*) bertema alam dari *the Exeter Book*, dengan menganalisa imaji alam yang signifikan, untuk mengetahui bagaimana teka-teki Inggris Kuno, sebagai salah satu karya sastra berbentuk puisi, mengungkapkan budaya Anglo-Saxon dari penulis aslinya. Saya berfokus pada struktur kekuasaan (*power structure*) dalam masyarakat Anglo-Saxon yang terungkap dalam teks teka-teki, dengan menganalisis topik sifat suka perang di pada teka-teki no. 3, "Badai", no. 29 "Matahari dan Bulan," dan no. 50, "Api." Pengalaman hidup mengenai alam digambarkan dalam teka-teki ini oleh para penulis Anglo-Saxon dengan mencerminkan hierarki kekuasaan antara laki-laki dan perempuan, hamba dan tuan, dan manusia dengan Tuhan. TeKa-teki Anglo-Saxon mengidentifikasi dan menetapkan atribut dan tindakan alam yang suka berperang (*warlike*) kepada faksi yang lebih kuat (Dewa, Tuan, Laki-Laki) di atas faksi yang lebih lemah (Manusia, Pelayan, Wanita). Hal ini dilakukan oleh para penulis sebagai interpretasi budaya atas fenomena alam yang mereka lihat, dan dimasukkan ke dalam teka-teki untuk memungkinkan pembaca Anglo-Saxon sebagai petunjuk untuk sampai pada jawaban yang dapat diterima secara budaya.

**Kata kunci:** *old English*, Inggris kuno, teka-teki Inggris kuno, imaji alam, puisi Inggris kuno, imaji perang

#### 1. Introduction

Scholarly investigations on Old English riddles from the Exeter Book mainly have been focusing on discovering viable solutions for the riddles, without giving the main focus on the

content of the riddles as poetic texts that may reveal the Anglo-Saxon culture of their original authors. As such, this study intends to focus on the content of the Old English riddle texts, analyzing natural imageries that are significant to some of these riddles. The aim is to investigate how Old English riddles reveal the power structure in Anglo-Saxon society by analyzing the riddles' topic of warlike nature<sup>1</sup>, focusing on the riddles no. 3, "Storm", no. 29 "Sun and Moon," and no. 50, "Fire."

Exploration on the topic of nature in the Old English riddles, compared to Old English poems, however, has been scarce and fragmentary. The scholars' neglect of the poetic qualities of the riddles may imply an incorrect belief that all riddles are only meant as simple verses made for light amusement, and as such, the riddles may not contain any deeper content and quality of other, longer and better Old English poems. Scholars, however, believe that some Old English riddles do have higher quality comparable to that of 'literary' Old English poems. Paull F. Baum, in the preface to his book, noted that some Old English riddles are well-written and contain very learned material (Baum, 1963). Kevin Crossley-Holland (1970) believes that riddles are created by poets, and that the riddles themselves are worthy poems that repackage the knowledge of common, familiar items into unusual objects of wonder. Ann Harleman Stewart (1975) also believes that riddles should mainly be understood as poems, taking its depth of meaning, content, and style into consideration. Referring to the riddles' poetic quality, Niles (2006, p. 23) hints at how even the simpler 'folk' riddles have the ability to capture the bigger picture of human culture and experience, by saying that 'the performance and interaction between the riddle poser and the solver can invoke a "human context" which is the subject of study of folklorists and anthropologists.

The question that needs to be answered, then, is whether the texts of the riddles, by themselves, contain any clues on Anglo-Saxon culture. As stated before, previous studies mainly search for solutions for Anglo-Saxon riddles, and such studies do touch on socio-cultural aspect of Anglo-Saxon life. Studies on Old English riddles require gaining larger, more contextual socio-cultural knowledge of the intended Anglo-Saxon audience. This is done to understand how the riddles function in their intended Anglo-Saxon socio-cultural context and function. Although the exact socio-cultural function of Old English riddles is hard to pinpoint (Niles, 2006), Anglo-Saxon riddles are indeed meant to function within social interaction. This is because riddles, by their nature, require social interaction between the poser and the solver (Niles, 2006). Related to this, Kevin Crossley-Holland tells how Old English riddles were possibly meant to be read in a "smoky mead hall" (1970, p. 11). Heide Estes (2017) even goes so far that the riddles transmit ideas, ideologies, and cultural assumptions. These understandings point at the socio-cultural, even ideological functions of the Old English riddles, as a form of poetic entertainment that engages their audience. For a riddle to work in such a way, riddle makers must make sure that the riddles can be understood and solved by their Anglo-Saxon audience. Anglo-Saxon riddles must put recognizable clues based on shared common knowledge of Anglo-Saxon culture and society, delivered in a carefully constructed poetic riddle-form. In this way, the riddles as a text must have contained clues and knowledge of the Anglo-Saxon culture and society.

---

<sup>1</sup> I would note that I focus here on the literary analysis on the riddles and not too much on the translation process. Therefore, I mainly analyze authoritative translations of the riddles by Crossley-Holland (1970) and accept his solutions to them. I only look at variant translations of specific keywords when it is significant enough to look for possible alternate meanings, notably from McGillivray's Reader (2011).

Within this Anglo-Saxon cultural depiction of the riddles, the topic of nature is chosen. The topic of nature is a topic common in studies of Old English poems, and similarly, in this study, the topic of nature is discussed to reveal the connection between the riddles and Old English poems, with the aim of drawing a larger picture of the structure of *power* in Anglo-Saxon culture. In Old English poems, such as *Beowulf*, *Wife's Lament* or *Judith*, scholars have similarly revealed how certain human traits are projected to nature. Craig Williamson (1977, p. 25) has indicated how certain words in Old English riddles have projected imaginative personification on certain objects, hinting at the warlike imagery of nature by Old English identification of the wind as “a warring servant”. Investigating the theme of nature in the epic poem *Beowulf*, Ervene Gulley (1970) finds that the Anglo-Saxons' mood or emotional state is projected into nature, and nature is mostly described as grim, dangerous, and hostile. Gulley (1970) has come to the conclusion that Anglo-Saxons' life experience is related to, even bound by, the natural, physical world, while at the same time, nature is reduced only to the same level of Anglo-Saxons' experience.

Thus, in a similar way, Anglo-Saxon natural experience in the riddles can be considered as observations of nature translated by Anglo-Saxon culture and captioned by human experience and emotions. Certain degree of similarity to Gulley's finding in *Beowulf's* natural representation is found on the riddles, in which the natural theme in the riddles is also a projection of human feeling stamped into nature. The riddles offer certain human admiration and passion to the natural setting, similar to what Gulley (1970, p. 30) describes as the imbuing of nature with the “grandeur of courage, fame, and wisdom”.

## 2. Method

This study is done as literary criticism on Old English riddles from the Exeter Book, specifically riddles no. 3, “Storm”, no. 29 “Sun and Moon,” and no. 50, “Fire”. In the discussion that follows, the interpretation of natural, warlike power of nature is done by first considering the meaning of specific words or lines from the original riddles. The meaning here is translated to modern English, using Crossley-Holland's (2009) authoritative translation, also considering the possible alternative meaning or nuances of key words, using Crossley-Holland's (2009) and McGillivray's (2011) interpretation of individual words. To supplement the translated works, two online dictionaries are used: *An Anglo-Saxon Dictionary*, by Joseph Bosworth and T. Northcote Toller (2021) of University of Pennsylvania for a literal Modern English translation of the Old English words, and *Old English to Modern English Translator* by Phil Barthram (2021) for reference aid to word roots, forms, and parts of speech of particular Old English words. Both the Old English and Modern English versions of these Riddles are provided in the Appendix section for reference.

The solutions to the riddles are also considered in drawing the interpretation, to get the best estimate of what the riddles mean. This is done by following the solutions offered by Crossley-Holland (2009), since the original texts of the Old English riddles do not contain any solution to the riddles.

Possible connection to similar imagery in other Old English poems, if any, is also considered as a point of reference in drawing the interpretation of the riddles. This is mainly done to get a better, more complete Anglo-Saxon socio-cultural context, for a better interpretation of how the riddles depict power structure in their depiction of natural phenomenon.

### 3. Findings and Discussion

The most eminent theme of the topic of nature in the riddles is that nature has warlike aggressiveness and overwhelming destructive power. One gets the sense of the majestic wrath and power of nature through the riddle no. 3, “Storm”, arguably the best-formed riddles in the Exeter book (Baum, 1963), and in riddle no. 50, “Fire.” Williamson (1977), believing the solution<sup>2</sup> to riddle no. 3 as “Wind” rather than “Storm”, relates how the natural force of “wind” here acts like a ‘demonic scourge’. The solution for riddle no. 3 can either be “storm” or “wind,” but both solutions reflect the inherent destructive power of nature.

The riddle “storm” shares the same characteristic of “fire”, as a warlike force causing havoc and destruction both to humans and, in the case of the “storm”, inciting nature to be violent as well. The storm is described as riling up the ocean, the sky and clouds into frenzied, combative fury (ln 17, 35-6, 45) that unleashes arrows and sharp weapons to humans and nature (ln 51, 54).

Similar to the “Storm” riddle, in the “Fire” riddle, the creature can inflict harm, as it can be used as weapons between foes (ln 3-4). Such might of the ‘fiery creature’ can also be savagely unleashed against anyone who lets this “warrior” creature to become “too proud” (ln. 10).

There is the sense, however, that the destructive force of nature is withheld and imprisoned, and this reveals a power structure within the text. The “Storm” riddle starts by describing the “frustrated” ‘creature, being “condemned” and “cornered” inside a “dungeon” where Earth, its guardian, “sits on” its “back” (ln. 1-6). The “dungeon” is located under the “fertile fields” (ln. 3). A closer look at this reveals that there is a feminine power related to the theme of imprisonment of these horrible forces of nature.

In the “Storm” riddle, the translation of the word “*genearwǾð*” which Crossley-Holland (1970) translates as “corners”<sup>3</sup> is originally written in a present participle form, which may also mean: “confine, cramp, force in<sup>4</sup>.” Such nuances of meaning chosen of this word reflect the Anglo-Saxon understanding of the nature of “storm”: the natural power of storm is ‘frustrated’ because it is confined in a space too small, hidden under the façade of fertile greeneries. It is very interesting when the original Old English poem for “fertile land” was “*bearn þone bradan*”, which literally can mean “bosom then (be) broad.” Human attribute is here being impressed on the brewing storm or wind; the origin of the storm is understood to be the same as frustration compressed inside a dark, extended ‘bosom.’ The suppressed maddening emotion of Nature is created when it is confined within a female ‘fertile’ and ‘pregnant’ body.

---

<sup>2</sup> The solution “Storm” has been put forward by most of the riddles’ editors and translators, which are Kevin Crossley-Holland, W.S. Mackie, F. Dietrich, Moritz Trautmann, and Edmund Erlemann. On the other hand, Craig Williamson and Charles W. Kennedy choose “wind”, while Erica von Erhardt-Siebold argues for “atmosphere,” and Laurence Shook opts for “fire” (Williamson, 1977, p. 129-30). Williamson (1977) in his book also describes how some versions of the “Storm” riddle are printed into one long riddle or divided into shorter two or three parts (1977, pp. 128-35). The authoritative Crossley-Holland (1970) translation, the one I am analyzing here, is the 2<sup>nd</sup> and 3<sup>rd</sup> smaller parts joined together, starting from line 31 of the original, longer version of the riddle, until the last line (see Appendix).

<sup>3</sup> Line 1 – 2 Crossley-Holland (1970) translation: Sometimes my Lord corners me / then He imprisons me all that I am / under fertile fields – He frustrates me

<sup>4</sup> In this paper I use Craig Williamson’s small dictionary, in his book’s appendix (2009), to find possible alternative translations, and the online version of the Old English Dictionary (<https://www.oldenglishtranslator.co.uk> and <https://bosworthtoller.com/>).

In a similar way, in riddle 30 “Fire”, fire is fettered by women (ln 4b), while it is appreciated by men (ln 8b). The “Fire” riddle describes ‘the creature’ as being fettered by female power regardless of its great might, while men seek succor from it (ln 4-5).

The interpretation of nature’s pregnant female body harboring ill frustrations, and fire fettered by women, can be understood as either the female role of comforting or withholding, the ‘fire’ of male-appreciated aggressiveness and stormy emotions. The similar theme can be seen in the poems *Beowulf* and *Wife’s Lament*. In *Beowulf*, the Danish Queen Wealþeow acts to bring peace between peoples, honoring her guests and securing the help of Beowulf (Crossley-Holland, 2009). Hildeburh, Freawaru and Queen Thryth, were women wed to the enemy to secure peace between conflicting groups (Crossley-Holland, 2009). Queen Thryth was called a ‘peace-weaver’ for being in such a role, and because she brings drinks and gives gifts to the warriors, in a role similar to Wealþeow. Similar to this, *The Wife’s Lament* talks about a woman who kept peace with the aggressive, painful world. The wife, mistreated and abandoned, is described as nobly and passively accepts her forlorn fate (Niles, 2003). It is worth noting that this imagery in the poem is similar to the imagery of the verdant hill imprisoning the might of the fiery storm in the ‘Storm’ riddle.

The natural force of storm and the fire, however, can bring destruction to the world, if they are released out of control. The “storm” within the female ‘bosom’ of the green hills can only be controlled or set loose by its Lord, who is also the storm’s capturer. This ‘Lord’ can then be seen as pointing towards the male power in control of the female’s bottled emotions.

The fire in the riddle, however, can be set loose if it is not well taken care of, by “maiden and men” or let to be too “proud” (ln 5). The creature in the riddle “Fire” has several attributes matching that of human emotion of anger. ‘Anger’ can fulfill some of the clues’ requirement: being a ‘warrior’ trait, being used as a weapon to inflict harm between foes (ln 3-4), bringing ‘warmth’ (ln 8), and savagely destroying the world if joined with pride – another human emotion, and, relating to the previous discussion, being ‘fettered’ by women, either as a peace-weaver or a comforter.

Another way of seeing this is that women hold the power over ‘fire,’ seeing how fire’s power is fettered by women in the first place. The riddle can suggest that if set loose by its female guardian, the unchained “fire” can ravage the world, men, and nature. Similar examples of this riddle’s interpretation of ‘fire’ can be seen in other Old English poems: *The Wife’s Lament* and *Judith*.

In the case of the *Wife’s Lament*, Barrie Ruth Straus (1981) has concluded that the forlorn Wife does not bottle up her frustration and passively accept her fate, as most scholars interpret her to be. Rather, Straus (1981) believes that she indeed acts upon her sufferings, turning her words into a powerful curse directed to the husband. Here, the Wife has unfettered her ‘storm,’ letting loose ‘fire; to the parties that harmed her. Another existence of a woman guardian acting on ‘fire’, in similar way to the ‘fire’ riddle, can also be seen in another Old English poem, *Judith*.

The Old English poem *Judith* indicates such female “fire” when the female heroine murdered the drunk Holofernes. Ivan Herbison (2010) has discussed how the character Judith is presented not as a leader or warrior female, but rather a devout follower, a Christian non-warrior heroine, whose warrior-like attribute and leadership power came from God, which results as her being rendered as a somewhat passive woman. Yet, there are certain ‘fire’ and

warrior related imagery assigned to Judith, when she was about to kill an enemy in order to win a war – the action usually reserved to male warriors. Judith is described as a ‘radiant’, ‘bright,’ or ‘shiny’ maiden<sup>5</sup>, having a light-giving and fiery inner self as she describes her heart as being ‘kindled’ or ‘inflamed’ (onhæted), just before she decapitated Holofernes<sup>6</sup>. Holofernes, letting his guard down under the influence of drunk and pride, was destroyed by Judith who kept her bravery and fiery determination firmly controlled in her heart.

It is worth noting here that Judith was never a warrior in the full sense, and she is only a follower of God, working through His whims. Similarly, the Wife in *Wife’s Lament* can only curse in silence; she could not, and was not described as, openly confronting or contesting her husband’s power. Therefore, the female is never meant to be the holder of power over male warriors, the wielders of ‘fiery passion.’ In this similar way, the riddle ‘fire’ makes an implicit statement in line 4-5: although women can fetter the strong ‘fire,’ they are never the real Master of It, as indicated that if they let fire become too ‘proud’, too large and uncontrolled, it will brutally savage them.

The riddle “fire”, therefore, through its allusion to human strength and anger, advises its reader to be cautious of fire and fiery emotions, as both can bring “succor,” “warmth,” bravery, and they can also fulfill the need of people, such as the case of Judith and the Jews, only if the fire is ‘fettered’ and hold in check. Otherwise, if the ‘fire’ or burning emotions are being proudly borne, such as in the case of the fiery passion and prideful Holofernes, they can also act as savage destroyers to their master. The imprisonment or control over natural forces thus teaches the wisdom: although they may bring benefit to men (ln 3) for the warmth “offered in return” (ln 8), they must be carefully ‘kept’ by men and maiden, because fire, as well as warlike, fiery emotion of anger, must not let to be uncontrolled, or be ‘proud,’ lest they can cause destruction to that person, and his society. The ‘fire’ in the riddle can act destructively, but also benevolently. However, this is not the case with the storm, which acted only destructively.

Unlike ‘fire,’ the storm in Old English riddle no. 3 is described as a loose, destructive force that serves no direct benefit to humans. This imagery serves as an appreciation to the magnificent power of the storm, but most importantly, serves as a reminder of the greatest power of God. In the riddle, the storm’s warlike destructiveness has always been there, inert until it is released from its prison. There is a long description of its unstoppable destructive strength, launching other forces of nature against human fortifications. The storm directs a terrible force to shake “houses and halls” (ln 8-9), battling a ship full of screaming sailors (ln 25-6) by engaging it in a “savage battle” (ln 28). The storm screams “dins of destruction” that “echo above dwelling of men” (ln 39-41), causing terror (ln 33) that make human strongholds “succumb to dread” (ln 48-9). As such, the ‘Storm’ riddle can be interpreted as paying homage to the terrible battle-like prowess of the natural storm.

However, the riddle also suggest remembrance to the mightiest power in the riddle, that of the lord or God<sup>7</sup>. The riddle starts with it being in captivity of the “Lord” (ln 2-4). The ‘storm’ reveals its own nature in the last stanza: it is the “origin of all that strife” (ln 59), whose Lord

---

<sup>5</sup> Line 14, ides ælfscinu: “elf-shining woman”; Line 43, torhtan mægð: “bright maiden”; Line 58, beorhtan idese: “bright lady”

<sup>6</sup> Line 86-7a, ðearle ys me nu ða / heorte onhæted: “I am now severely (afflicted) / my heart is inflamed.” My own literal translation using the online dictionaries as aid.

<sup>7</sup> The original Old English word is frea, which may mean “lord, king, God; husband” (Bosworth & Toller, 2021), “master” (Barthram, 2021)

renews its power (ln 66). It is a “mighty servant” of the Lord God that obeys His commands (ln 67). In contrast to riddle ‘fire’, whose keeper and ‘maker’ is human, the creator and master of ‘storm’ is not human but God. Humans in this riddle are weak and powerless before the might of the storm, and, in turn, the storm is powerless before the might of God. The storm, after revealing his unstoppable power in the preceding lines of the riddle, reminds the reader that there is a greater power than his: that of God. For example, there are moments when the storm asks the reader “Who can restrain me?” (ln 34). In the ending of the riddle, the storm requires that its existence must be joined to that of its Lord. Guessing the answer in the riddle, saying the name ‘storm,’ must be joined with saying the name of the Lord who ‘restrain’ and ‘rouses’ the storm (ln 73-5). The main point here, therefore, is remembrance of God.

In this riddle humans have absolutely no control over storm, and only God does. It is only by God’s protection, then, that humans can ever hope to be protected from the terrible destruction of the storm. The riddle here makes the statement about the ‘purpose’ of storm’s existence: to make humans to remember God, to turn to His mercy and protection. Storm, as a combative power of nature, is represented as unpredictable, savage, warlike, uncontrollable, and seemingly purposeless, but its wanton destructiveness, in the end, serves as a tool of remembrance of God. In the riddle, there seems to be no direct reward or compensation by the destruction of the natural storm. The only lesson is that people are always losing, and therefore, are expected to realize their weaknesses, and be patient. The realization of the self’s weakness and the resulting patience and remembrance of God are the reward and lesson learned. The Anglo-Saxon’s concept of God is therefore using warlike, invading nature, unleashed to make men understand their weak, insignificant position in nature, and then turn to remembrance and salvation from God, the ruler of storm.

In this interpretation, there is an appreciation of a top-down power hierarchy between God and humans, an appreciation of the holder of the greater power, be it God or otherwise. God, holder of power, can destroy and ravage men, by using the storm and nature as a tool, and men can only accept this fate. There is nothing that the weak men can do but to endure the savage, invading nature that engages them in a ‘battle’. The power hierarchy here reminds weak humans to serve their higher Lord, which can mean serving God, or serving their ‘leader,’ since in the original riddle, the word “frea” for ‘God’ (ln 31, 95) can also refer to a worldly lord or a master (Bosworth & Toller, 2021). In reminding their readers that the men are insignificant, weak before their ‘Lord,’ whose name can also refer to their own worldly ruler, the riddle can be understood as implicitly encouraging people to follow obediently their rulers as well, enduring their incomprehensible punishment and savagery. There is an explicit lesson of obedience taught here, in the riddle conveying the message to its readers to submit completely to the figure of higher power, without any mentioning of rewards.

The riddle of the sun and moon, however, does not include any higher power that restrains these natural forces; instead, as the riddle ‘fire’ has hinted before, the ‘sun and moon’ riddle refers to the male domination over female. The riddle is structured as a narration which pays homage to the cycle of sun and moon, in which the sun and moon are depicted in contrasting parallels. The ‘female’<sup>8</sup>Moon is described as a “strange creature,” like a “bright ship”

---

<sup>8</sup> Crossley-Holland (1970) assigns the genders of the moon and the sun, which other translation does not do, such as the translation by Paull F. Baum (1963, p. 7). It is possible that Crossley-Holland refers to possible Old English words for the moon, the feminine “heofoncandel,” “mone,” or feminine noun “mónaþfylen” (‘time of the full moon’) as the basis of his translation of moon’s female gender. Possible masculine Old English word

floating in the air, “bearing away plunder between her horns” from a “foray” (ln 1-4). She then cunningly protects her plunder in her stronghold (ln 5). Here the moon is like a pirate ship, and the reference to the horns can mean the horns on either end of the Viking ship, or that the plundering pirate ship is a she-beast. It is interesting to note too that the treasure is undescribed here, and one must wonder what kind of treasure that the moon has. After that, the riddle tells that a “mighty” creature, the sun which is ‘familiar’ to inhabitants of earth, seized the ‘treasure’ from the moon and drove the “wanderer” away (ln 7-9). There are contrasting parallels here that worth noting here: first, the male plunderer, sun, versus the female plunderer, moon; second, the recognizable, familiar sun versus the unfamiliar, strange, moon; and third, the mighty, marauding, active sun versus the passive, strange, frustrated moon.

The coupling of the female-gendered moon with inferior power, passiveness, and strangeness reflects the male-domination over women and the assigning proper warlike attributes to the male gender. The parallel construction, as Margaret Locherbie-Cameron (1992) has noted in her explanation of Old English poetic construction, reveals deeper meaning in the contrasting elements, in this riddle, between male and female. The warlike moon is considered as unnaturally hold the power of a warrior, as signified by her ‘strangeness,’ and ‘horns,’ while the ‘mighty’ sun is described as “familiar to all dwellers on earth” (ln 8).

One possible treasure that the moon has stolen is light. There is the Old English belief that the moon takes its ‘light’ from the sun (Williamson, 1977, p. 227), and this can be related to the ‘light,’ ‘fire,’ and ‘anger’ discussed previously. The sun is a fiery symbol, a significant light-giver<sup>9</sup>, and it is implied in the previous riddle, that ‘light’ may point to ‘fire’ as well. Therefore, the moon can be seen as ‘plundering’ the sun’s fire; an ‘unusual’ female ‘plundering’ an attribute reserved to male warriors. The female unnaturally wields treasure of plunder and the warlike attribute of marauding, but the riddle then states that she is to be put back into her ‘appropriate’ place as passive and non-resistant. The moon receives her punishment by being defeated by the mighty sun who is a popular figure of power, as indicated by him being “familiar to all dwellers on earth” (ln 8) She passively accepted, although bitterly, this defeat; she did not try to win back her plunder but went away quietly back to her hiding place.

In accepting her defeat, the female moon here is either neglecting or misusing her warlike attribute since the moon gained her treasure in the first place by plunder: she attacked to seize by force, others’ treasure. Yet she became passive and weak when the male sun came and took the plunder away from her. The sun, described as “mighty” and “familiar to all that dwells on earth,” took away what the “strange creature” - the moon - had plundered. It can be concluded here that the power hierarchy here is between superior, popular, male against the inferior, strange, female. The riddle put the context of nature in the confirmation of the male warlike sun’s suppression of female moon, and the justification of such, by her defeat, and by her inability to resist or battle the marauding male sun. The wanderer, the moon, did not appear to battle or resist the sun in the riddle, instead it only harbored “hostility,” and disappeared. It is worth noting that the female’s harboring of hostilities here is similar to the

---

for the sun is “wuldor-gimm”. However, other Old English word for moon, such as “mona” is masculine, and there is a feminine word for sun, “dæg-candel” (Barthram, 2021).

<sup>9</sup> As signified in one possible word for sun in Old English, “dæg-candel” (day-candle) (Bosworth & Toller, 2021; Barthram, 2021).

riddle 'storm', where the female's harboring of hostilities is depicted as the 'green fields' that are pregnant with hostile forces.

The 'sun and moon' riddle then concludes with a closure, that "dust lifted, dew fell" and that nobody knows where the moon, the "strange creature" goes to (ln 12-4). The sun and moon, both natural objects, are described as plunderers; both ascribe to marauding others' possessions. This, added to reference to the moon's "foray", "stronghold," the "mighty" sun and his seizure of the moon's treasure, suggest warlike imageries that the riddle imposes upon the natural objects of sun and moon. The naturalistic, calm closure can suggest an Old English consensus of interpretation of nature, the understanding of the natural cycle, order, or confirmation of plundering and counter plundering. Nature does not 'protest' against such a despicable act of a robber being robbed by another, mightier, robber. The impression is that in the natural world, by the natural law, a more powerful faction should take the treasure of the weaker one, and it is natural to do this by force. Coupled with the male-female, active-passive oppositions mentioned earlier, this imagery of sun and moon seems to reflect 'natural' justification to the act of women subjugated by men, and justification for powerful people plundering the weaker ones. The riddle signals acceptance and justification of the act of marauding and invading – perhaps an interesting justification made by the Anglo-Saxon, whom themselves had often been the victims of marauding Vikings.

#### **4. Conclusion**

The natural experience described in riddle 3, "storm"; riddle 50, "fire", and riddle 29, "sun and moon" are observations of nature that are rendered by the Anglo-Saxons to reflect power hierarchy between male and female, servant and master, and human with God. The Anglo-Saxon riddles also identify the aggressive properties of natural forces; the warlike attributes and actions are selected and assigned to the natural phenomenon to convey better interpretation of these natural phenomena, to make them more comprehensible and making more sense, to the riddles' Old English audience. The power relationship between servant and master is revealed in the riddle 3, "storm" also revealing the utmost power of God over insignificant, powerless humans. The riddle "storm" reveals that the powerful God, or a worldly ruler of men, can deliver punishment to his weaker subjects who are expected to learn to fear their rulers. This interpretation is also applicable to Riddle 50, "fire", which makes a similar statement of the superiority of the master, and the dire consequence when the servants are allowed to grow uncontrollable and prideful. In male-female aggression and power relationship, Riddle 29 assigns superiority of the male over female, in which mighty male Sun may take the strange female moon's plunder easily without repercussion. Riddle 3, "storm" can also be seen as ascribing the female with the seemingly neutralizing or peace-invoking qualities over aggression, while in riddle 29, "sun and moon," female's combative attribute is considered unusual, and it is defeated by the male, the accepted wielder of power and aggression. In the process of redefining, refocusing, and interpreting the attributes of these natural phenomena for use as riddle clues, nature's combative aspects are highlighted. This implies that such a description of warlike nature and power hierarchy is what the riddle poets considered to be the best, carefully selected interpretations that enable the retelling of these natural phenomena to be comprehensible and recognizable to their Anglo-Saxon audience.

#### **References**

Barthram, P. (2021). Old English to modern English translator. Retrieved from <https://www.oldenglishtranslator.co.uk/index.htm>

- Baum, P. F. (1963). *Anglo-Saxon riddles of the Exeter book*. Durham: Duke University Press.
- Bosworth, J., & Toller, T. N. (2021). *Bosworth-Toller Anglo-Saxon dictionary: An Anglo-Saxon dictionary*. Retrieved from <https://bosworthtoller.com/>
- Crossley-Holland, K. (1970). *Storm and other old English riddles*. New York: Farrar, Straus & Girdard.
- Crossley-Holland, K. (2009). *The Anglo-Saxon world: An anthology*. New York: Oxford University Press.
- Estes, H. (2017). Objects and hyperobjects. In *Anglo-Saxon literary landscapes* (pp. 145-176). Amsterdam: Amsterdam University Press. doi: 10.2307/j.ctt1zkjxx3.9
- Gulley, E. (1970) The concept of nature in *Beowulf*. *Thoth*, 11(1), 16-30.
- Herbison, I. (2010). Heroism and comic subversion in the old English *Judith*. *English Studies*, 91(1) 1-25.
- Locherbie-Cameron, M. A. L. (1992). Anglo-Saxon attitudes: The visual nature of some poetic narrative structures." *Parergon*, 10(2), 71-82.
- McGillivray, M (Ed). (2011). *Old English reader*. Ontario: Broadview.
- Niles, J. D. (2006). *Old English enigmatic poems and the play of the texts*. Turnhout: Brepols.
- Niles, J. D. (2003). The problem of the ending of the Wife's Lament. *Speculum*, 78(4), 1107-1150.
- Stewart, A. H. (1975). Old English riddle 47 as stylistic parody. *Papers on Language and Literature: A Journal for Scholars and Critics of Language and Literature*, 11, 227-241.
- Straus, B. R. (1981). Women's words as weapons: Speech as action in *the wife's lament*. *Texas Studies in Literature and Language*, 23(2), 268-285.
- Williamson, C. (1977). *The old English riddles of the Exeter book*. Chapel Hill: University of North Carolina Press

## Levels of Prostitution-Verb Meaning in Modern Prostitution Advertising Discourse

### Tingkatan Makna Verba Prostitusi dalam Wacana Iklan Prostitusi Modern

Cicik Tri Jayanti\*

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

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

Paper received: 20-04-2021; revised: 26-04-2021; accepted: 30-04-2021

#### Abstract

The meaning of prostitution is generally attached to sexual services around paid intercourse. However, the meaning of prostitution has expanded based on data about modern prostitution advertisements through Twitter social media. This research is a qualitative descriptive study that uses modern prostitution advertising discourse as data sourced from social media Twitter. Data collection was carried out from February 2 to March 15, 2021. After the data is collected, five steps are carried out, namely: (1) recording the verb prostitution, (2) writing down the abbreviation for the verb prostitution, (3) providing meaning, (4) finding the differentiating factor in the field of meaning, and (5) giving the level of the verb prostitution. Through matrix data analysis, 44 prostitution verbs have been graded based on eight different meaning factors, namely (1) Incall, (2) outcall, (3) Talking, (4) Laughing, (5) Relaxing, (6) Caring, (7) *Ditemenin curhat*, (8) *Curhat*, (9) Talk cutiepie, (10) *Bacain dongeng sebelum tidur*, (11) *Deeptalk*, (12) *Healing*, (13) *Touching*, (14) *Nokiss*, (15) *Nosex*, (16) *Mutualisme*, (17) *Mutualan*, (18) *Pacar Kontrak*, (19) *GFE*, (20) *Professional cuddler*, (21) *Cuddle only*, (22) *hug*, (23) *Cuddle*, (24) *Pelukan*, (25) *Cuddling*, (26) *Cuddlecare*, (27) *Deephug*, (28) *Cudlle care*, (29) *Cc*, (30) *Sekadar dusel*, (31) *Sleeping*, (32) *Kissing*, (33) *FK*, (34) *foreplay*, (35) *HJ*, (36) *BJ*, (37) *Lc*, (38) *Love care*, (39) *LC berfantasi*, (40) *VCS*, (41) *SL*, (42) *HS*, (43) *Morning sex*, dan (44) *LT*. The level of meaning is based on the order from the lightest meaning to the one with the most complex level of prostitution.

**Keywords:** prostitution verbs, differentiators of meaning, levels of meaning, advertising discourse, modern prostitution advertisements.

#### Abstrak

Makna prostitusi pada umumnya dilekatkan dengan layanan seksual seputar hubungan badan yang berbayar. Akan tetapi, makna prostitusi ternyata meluas berdasarkan data wacana iklan prostitusi modern melalui media sosial twitter. Penelitian ini merupakan penelitian deskripsi kualitatif yang menjadikan wacana iklan prostitusi modern sebagai data yang bersumber dari media sosial *twitter*. Pengambilan data dilakukan sejak 2 Februari hingga 15 Maret 2021. Setelah data dihimpun, dilaksanakan lima Langkah, yakni: (1) mencatat verba prostitusi, (2) menuliskan kepanjangan dari singkatan verba prostitusi, (3) memberikan pemaknaan, (4) menemukan faktor pembeda medan makna, dan (5) memberi tingkatan verba prostitusi. Melalui analisis data *matrix*, diperoleh 44 verba prostitusi yang telah digradasi berdasarkan delapan faktor pembeda makna, yakni (1) saluran, (2) lisan, (3) sentuhan, (4) interaksi, (5) pelukan, (6) rebahan, (7) bibir, dan (8) seksual. Adapun 44 verba prostitusi meliputi (1) *Incall*, (2) *outcall*, (3) *Talking*, (4) *Laughing*, (5) *Relaxing*, (6) *Caring*, (7) *Ditemenin curhat*, (8) *Curhat*, (9) *Talk cutiepie*, (10) *Bacain dongeng sebelum tidur*, (11) *Deeptalk*, (12) *Healing*, (13) *Touching*, (14) *Nokiss*, (15) *Nosex*, (16) *Mutualisme*, (17) *Mutualan*, (18) *Pacar Kontrak*, (19) *GFE*, (20) *Professional cuddler*, (21) *Cuddle only*, (22) *hug*, (23) *Cuddle*, (24) *Pelukan*, (25) *Cuddling*, (26) *Cuddlecare*, (27) *Deephug*, (28) *Cudlle care*, (29) *Cc*, (30) *Sekadar dusel*, (31) *Sleeping*, (32) *Kissing*, (33) *FK*, (34) *foreplay*, (35) *HJ*, (36) *BJ*, (37) *Lc*, (38) *Love care*, (39) *LC berfantasi*, (40) *VCS*, (41) *SL*, (42) *HS*, (43) *Morning sex*, dan (44) *LT*. Sementara kedelapan faktor pembeda makna mencakup (1) saluran, (2) lisan, (3) sentuhan, (4) interaksi, (5) pelukan, (6)

rebahan, (7) bibir, dan (8) seksual. Tingkatan makna tersebut berdasarkan urutan dari makna yang paling ringan hingga yang memiliki tingkat prostitusi paling kompleks.

**Kata kunci:** verba prostitusi, pembeda makna, tingkatan makna, wacana iklan, iklan prostitusi modern

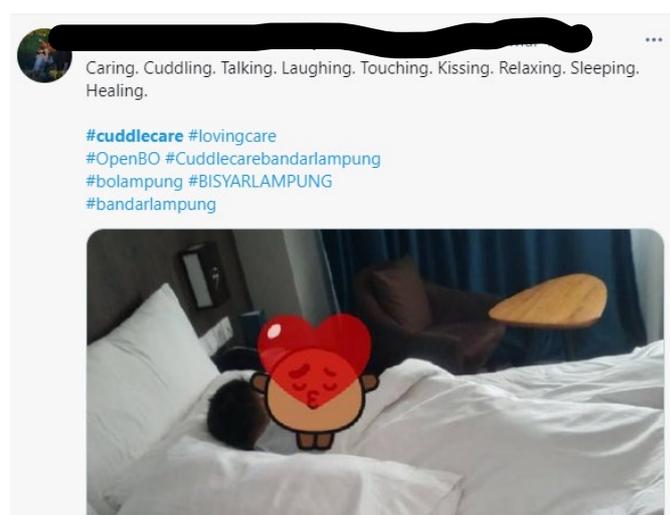
## 1. Pendahuluan

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (daring, 2021), prostitusi dimaknai sebagai pertukaran hubungan seksual dengan uang atau hadiah sebagai suatu transaksi perdagangan; pelacuran. Senada dengan makna tersebut, *Tesaurus Tematis Bahasa Indonesia* (daring, 2021) pun menyepadankan istilah prostitusi dengan pelacuran yang menaungi beberapa istilah sepadan, antara lain penyelewengan, penyundalan, pergonglian, persundalan, perzinahan, dan penjalangan. Setelah dihubungkan dengan realita bisnis prostitusi berdasarkan data wacana iklan melalui media sosial twitter, ternyata makna prostitusi tidak sebatas hubungan seksual atau badan saja.

Di masa lalu, kehadiran prostitusi virtual terkendala perbedaan psikis pelanggan dan penyedia layanan antara ketika melihat iklan dengan berjumpa secara langsung. Hal tersebut terjadi sekitar tahun 1978 berdasarkan apa yang dikatakan oleh Itiel (2014) berikut:

*Face to face, it takes me but a second to know whether 'chemistry' exists between us. When an escort arrives as a result of a phone or an Internet appointment, a mental adjustment almost always needs to be made. What the client visualized in his mind's eye when speaking to the sex worker on the phone does not conform to what he sees in front of him. This usually holds true even if the worker has a photo in the paper or on the Web.*

Rupanya kendala tersebut sudah tidak berlaku lagi pada beberapa tahun belakangan karena menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika pada Januari 2019, dalam setiap bulan mesin pengais konten menjaring atau mengais 1.000 konten yang digunakan untuk prostitusi *online*. Gambar 1 berikut merupakan percontohan iklan prostitusi modern yang menandai eksistensi prostitusi melalui media sosial *twitter*.



**Gambar 1. Iklan Prostitusi Modern melalui Twitter**

Berdasarkan Gambar 1, dapat diketahui bentuk variasi layanan prostitusi modern mulai dari *caring* 'perhatian', *cuddling* 'memeluk', *talking* 'berkomunikasi', *laughing* 'bercanda', *touching*

'bersentuhan', *kissing* 'berciuman', *relaxing* 'bersantai', *sleeping* 'tidur', dan *healing* 'penyembuhan'.

Hadiyat (2017) menyebutkan bahwa terdapat tiga pola komunikasi prostitusi daring di *twitter* berdasarkan teori tiga lapisan komunikasi di *twitter* milik Bruns dan Moe (2014), yakni komunikasi makro, meso, dan mikro. Komunikasi mikro terjadi secara personal dengan menggunakan tanda @ diikuti nama pengguna *twitter* yang terkait dengan prostitusi. Selanjutnya, komunikasi meso berupa promosi diri dalam mencari pelanggan dengan mengunggah foto, video, dan atau testimoni dari pelanggan maupun foto transfer uang, dan capture chat pelanggan. Terakhir, komunikasi makro terjadi berbasis tanda pagar (tagar) atau *hashtag*, antara lain #*avail* 'available atau tersedia', #*realava* 'real avatar atau foto asli', #*bisyar* 'bisa bayar', dan #*openBO* 'open booking order'.

Selain itu, beberapa Penelitian terkait pembeda makna dan pemberian tingkatan makna pada sebuah istilah pernah dilakukan sebagai berikut. *Pertama*, pengaplikasian medan makna oleh Endang (2013) terhadap verba mengambil yang dibedakan menjadi dua komponen makna, yakni mengambil dengan alat dan mengambil tanpa alat. Gradasi untuk mengambil dengan alat terdiri atas 19 leksem adalah merampok, menimba, mengais, menyauk, menjangkau, menjolok, mencungkil, memukat, membubu, memanah, memancing, menjala, menyerkap, menumba, menangguk, memancung, memanen. Sementara itu gradasi mengambil tanpa alat terdiri atas 29 leksem adalah: memetik, meraih, menderes, memungut, menadah, mencuri, mengambil, menarik, mencocol, menggenggam, meraup, menceluk, mencabut, menadah, merampas, mencopet, menjumput, berebut, menderes, menyungkup, menerkam, menengkeram, mengguncang, menyiangi, memetic, menggapai, mematahkan. *Kedua*, Abidin (2017) menemukan 15 kata bermakna membawa dalam bahasa Bonai dialek Ulakpatian, yakni *angket bahamo, bobat, gana, ganit, gopok, haruk, kapag, kopik, moambin, moamit, mujug, munak, nyinyik, nyulag, dan sandag*.

*Ketiga*, Hadiansyah (2017) tentang Metafora Erotis Dalam "Serat Anglingdarma yang menyimpulkan bahwa alaki 'mencicipi' masuk ke dalam ranah kelezatan. Dengan demikian dibuat penamaan erotisme sebagai kelezatan makanan ke ranah hasrat seksual. *Keempat*, Subet dan Daud (2018) terkait makna denotatif dan konotatif dalam Slang Pelacur yang menghasilkan 16 daftar bahasa slang pelacur dengan mendeskripsikan makna sebenarnya dan makna slangnya, yakni bertahan, kerja, romen, servis, gundik, *keyword, mangle, tabik, sales, nok, pacat, panjat hotel, sekerat jalan, china doll, monggel-monggel, dan siram atau tanam bunga*. Namun penelitian tersebut tidak memberikan gradasi atau tingkatan makna.

Keempat penelitian tersebut secara umum memuat daftar istilah verba bermakna serupa kemudian mendeskripsikan letak pembeda dan atau mengurutkan kategorisasi maknanya berdasarkan kriteria tertentu. Meski demikian, belum ada penelitian yang membahas terkait daftar verba prostitusi, pembeda makna, dan tingkatan makna untuk verba prostitusi, terlebih pada wacana iklan prostitusi modern.

Untuk itulah, penelitian ini ditujukan guna (1) mendaftar Verba Prostitusi dalam Wacana Iklan Prostitusi Modern, (2) menjelaskan delapan Komponen Pembeda Verba Prostitusi dalam Wacana Iklan Prostitusi Modern, dan (3) mengurutkan Tingkatan Makna Verba Prostitusi dalam Wacana Iklan Prostitusi Modern. Ketiga temuan tersebut dapat menjadi refleksi bersama terkait perluasan makna prostitusi yang kini terdiri atas berbagai variasi layanan yang tak hanya sekadar layanan atau jasa hubungan seksual saja.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskripsi kualitatif yang menjadikan wacana iklan prostitusi modern sebagai data yang bersumber dari media sosial *twitter*. Pengambilan data dilakukan sejak 1 Maret hingga Juni 2021. Sebagaimana pendapat Mahsun (2013) yang menyatakan bahwa pengembangan analisis data kualitatif digunakan sampai batas tertentu sesuai dengan kebutuhan. Artinya, begitu rumusan telah dapat ditarik pola dan simpulannya, penghentian data dapat dilakukan. Selama kurun waktu tersebut dihasilkan 150 data yang direduksi hingga menjadi 100 *screenshot* 'tangkapan layar' iklan. Dokumentasi iklan tersebut kemudian diformat menjadi dokumen tulis untuk selanjutnya mulai dilaksanakan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mencatat daftar verba prostitusi, (2) menuliskan kepanjangan dari singkatan verba prostitusi, (3) memberikan pemaknaan, (4) menemukan faktor pembeda medan makna, dan (5) memberi tingkatan verba prostitusi. Tingkatan makna pada verba prostitusi tersebut berdasarkan urutan dari makna yang paling ringan hingga yang memiliki tingkat prostitusi paling kompleks.

Proses-proses tersebut sesuai dengan pendapat Sudaryanto (2015) terkait tujuh Langkah penyediaan data utama dan lima langkah analisis data utama, yakni (1) diobservasi, (2) ditekstualisasi, (3) dimultikolomkan, (4) disegmentasi, (5) ditematisasi, (6) diproposisionalisasi, dan (7) direduksi. Lima Langkah selanjutnya yakni (1) diuraikan, (2) ditafsirkan, (3) dirangkum, (4) disimpulkan, dan (5) disarankan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini meliputi tiga aspek. Ketiga aspek tersebut, yakni (1) daftar Verba Prostitusi dalam Wacana Iklan Prostitusi Modern, (2) Pembeda Makna Verba Prostitusi dalam Wacana Iklan Prostitusi Modern, dan (3) tingkatan Makna Verba Prostitusi dalam Wacana Iklan Prostitusi Modern. Penjelasan terkait ketiganya ialah sebagai berikut.

### 3.1. Verba Prostitusi dalam Wacana Iklan Prostitusi Modern

Objek pembahasan dari penelitian ini berupa verba prostitusi. Kridalaksana (2008) menyatakan verba adalah kelas kata yang biasanya berfungsi sebagai predikat. Dalam beberapa bahasa lain, verba memiliki ciri morfologis seperti ciri kala, aspek, pesona, atau jumlah. Jadi verba merupakan kelas kata yang mewakili unsur semantik perbuatan, keadaan atau proses.

Melalui hasil analisis data, ditemukan 44 verba prostitusi meliputi (1) *Incall* 'Layanan melalui sambungan telepon', (2) *outcall* 'Layanan melalui pertemuan fisik', (3) *Talking* 'Layanan bercakap manja atau mesra', (4) *Laughing* 'Layanan tertawa manja atau mesra', (5) *Relaxing* 'Layanan bersantai manja atau mesra', (6) *Caring* 'Layanan jasa memperhatikan dengan intens', (7) *Ditemenin curhat* 'layanan curhat', (8) *Curhat* 'layanan jasa bercerita', (9) *Talk cutiepie* 'Layanan bercakap manja atau mesra', (10) *Bacain dongeng sebelum tidur* 'Layanan membaca dongeng pribadi sebelum tidur', (11) *Deeptalk* 'Layanan percakapan mesra', (12) *Healing* 'Layanan berinteraksi dengan tujuan penyembuhan batin', (13) *Touching* 'Layanan Bersentuhan manja atau mesra', (14) *No kiss* " tidak menerima layanan ciuman, (15) *No sex* 'tidak menerima hubungan seksual', (16) *Mutualisme* 'menjadi teman yang menguntungkan', (17) *Mutualan* 'menjadi teman yang saling menguntungkan', (18) *Pacar Kontrak* 'pacaran dengan lama perjanjian disertai kesepakatan yang disetujui kedua belah pihak', (19) *GFE* '*girlfriend Experience*/layanan yang memberikan pengalaman berpacaran', (20)

*Professional cuddler* 'jasa peluk profesional', (21) *Cuddle only* 'hanya menerima layanan peluk', (22) *hug* 'peluk', (23) *Cuddle* 'layanan peluk', (24) Pelukan 'Saling memeluk', (25) *Cuddling* 'bergelayut manja atau mesra', (26) *Cuddle care* 'peluk dan kelon manja', (27) *Deephug* 'pelukan mesra', (28) *Cudlle care* 'jasa atau layanan peluk dan kelon manja', (29) *Cc* 'jasa atau layanan peluk dan kelon manja', (30) Sekadar dusel 'berdekatan atau berhimpitan', (31) *Sleeping* 'rebahan manja atau mesra', (32) *Kissing* 'layanan berciuman', (33) *FK* 'french kiss/ layanan berciuman secara intens', (34) *fore play* 'layanan pemanasan sebelum hubungan badan', (35) *HJ* 'hand job/layanan hubungan seksual menggunakan tangan', (36) *BJ* 'blow job/layanan hubungan seksual menggunakan oral', (37) *Lc* 'love care/jasa bercinta dengan perhatian dan intens', (38) *Love care* 'jasa bercinta dengan perhatian dan intens', (39) *LC* berfantasi 'jasa bercinta dengan perhatian dan intens menggunakan fantasi tertentu', (40) *VCS* 'video call sex/layanan panggilan video seksual', (41) *SL* 'short time/jasa bercinta jangka pendek (sekitar 2 jam)', (42) *HS* 'hubungan seksual/hubungan badan', (43) *Morning sex* 'hubungan badan di pagi hari', dan (44) *LT* 'long time/ jasa bercinta jangka panjang (lebih dari 2 jam)'.

Berkembangnya variasi verba prostitusi sejalan dengan masifnya bisnis yang oleh Winarno (2019) disebut dengan *start up* prostitusi. Melalui prostitusi yang *go online* menjadikan praktik ini cukup marak dan menjadi ladang bisnis bagi banyak orang. Dalam prostitusi modern ini, bermunculan penyedia jasa layanan kencan yang memfasilitasi kebutuhan para lelaki hidung belang.

Suyanto dan Narwoko (2017) memberikan perincian terkait praktikal prostitusi *online* dengan menjelaskan bahwa sistem transaksi biasanya mereka menawarkan layanan berdasarkan waktu atau durasi. Tawaran mereka biasanya bervariasi yaitu satu *shorttime* (ST), biasanya berdurasi 1 sampai 3 jam, dan *longtime* (LT), biasanya berdurasi 4 sampai 12 jam. Dan ada beberapa servis yang dalam istilah disebut *BJ*, *CUM*, biasanya mereka memasang harga tergantung dari tempat atau fasilitas, dan ketentuan penyedia jasa, harga yang biasa mereka pasang mulai dari Rp 600.000,00 untuk *shorttime* namun hanya mendapatkan servis standar kalau servis penuh mulai dari harga Rp 800.000,00 dan untuk *longtime* mulai dari satu sampai dengan lima juta.

Selanjutnya, Sukmana dan Sari (2017) menuturkan bahwa pada kenyataan sekarang ini, berdasarkan pandangan orang yang masih awam, prostitusi dimaknai dengan suatu tindakan menjual diri dengan jalan memberi kenikmatan intim kepada pihak pria. Menurut Henskens, Mulder, Garretsen, Bongers, dan Sturmans (2005) prostitusi merupakan gejala umum saat seorang perempuan merelakan dirinya guna tindakan seksual untuk sumber pekerjaan atau mata pencaharian. Sementara itu, Commenge (1897) menjelaskan bahwa prostitusi adalah suatu Tindakan yang memosisikan seorang perempuan menjual atau memperdagangkan tubuhnya guna mendapatkan pembayaran dari pria. Oleh sebab itu, secara etimologis, istilah prostitusi bermakna menempatkan, dihadapkan, hal menawarkan, menjual, menjajakan, namun demikian secara umum istilah prostitusi dimaknai sebagai penyerahan diri kepada orang ataupun banyak orang dengan mendapat balas layanan atau jasa guna memuaskan hasrat seksual orang tersebut. Lebih jelasnya, Parrillo (2005) menuliskan bahwa prostitusi ialah perbuatan atau tindakan yang menjual atau memperdagangkan seks yang bertujuan menerima uang atau barang-barang sebagai penggantinya.

Davidson (2007) menyebut bahwa istilah prostitusi secara populer digunakan untuk merujuk pada perdagangan jasa seksual untuk pembayaran tunai atau sejenisnya, dan dengan

demikian pada suatu bentuk interaksi sosial yang bersifat seksual dan ekonomi secara bersamaan. Ini membuat prostitusi menjadi kategori budaya yang sulit, karena di sebagian besar masyarakat, hubungan seksual dan ekonomi dibayangkan dan diatur dengan cara yang sangat berbeda. Oleh karena itu, prostitusi menganggangi dua domain simbolik yang sangat berbeda. Karena domain-domain ini sangat gender, pelacur perempuan telah lama mewakili sosok yang meresahkan, mengganggu apa yang secara tradisional dianggap sebagai biner gender alami (aktif/pasif, publik/swasta, dll.), dan dicap sebagai tidak wajar, tidak bermoral, dan mencemari.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa batasan verba prostitusi menyangkut layanan verba sensual yang dikomersilkan untuk memperoleh keuntungan melalui transaksi tertentu. Meski demikian, tidak hanya menyangkut segi ekonomi karena kehadiran dua verba yakni *mutual* dan *mutualan* mengindikasikan interaksi atau layanan yang kemungkinan dilakukan tanpa dasar transaksi pembayaran, melainkan kesamaan memperoleh keuntungan berdasarkan keserasian hasrat sensual.

### 3.2. Komponen Pembeda Makna Verba Prostitusi dalam Wacana Iklan Prostitusi Modern

Melalui analisis data, ditemukan delapan faktor pembeda makna verba prostitusi, yakni (1) saluran, (2) lisan, (3) sentuhan, (4) interaksi, (5) pelukan, (6) rebahan, (7) bibir, dan (8) seksual. Penjelasan lebih lanjut dapat diikuti melalui uraian berikut:

#### *Prostitusi berdasarkan Saluran*

Prostitusi berdasarkan saluran terdiri atas dua layanan prostitusi, yakni (1) *Incall* 'Layanan melalui sambungan telepon' dan (2) *outcall* 'Layanan melalui pertemuan fisik'. Kedua layanan tersebut mengandalkan sambungan telepon dan atau berbincang langsung.

#### *Prostitusi Ranah Lisan*

Prostitusi ranah lisan terdiri atas sepuluh layanan prostitusi, yakni, (1) *Talking* 'Layanan bercakap manja atau mesra', (2) *Laughing* 'Layanan tertawa manja atau mesra', (3) *Relaxing* 'Layanan bersantai manja atau mesra', (4) *Caring* 'Layanan jasa memperhatikan dengan intens', (5) *Ditemenin curhat* 'layanan curhat', (6) *Curhat* 'layanan jasa bercerita', (7) *Talk cutiepie* 'Layanan bercakap manja atau mesra', (8) *Bacain dongeng sebelum tidur* 'Layanan membaca dongeng pribadi sebelum tidur', Kesepuluh layanan tersebut mengandalkan pembicaraan sebagai objek layanan, (9) *Deeptalk* 'Layanan percakapan mesra', dan (10) *Healing* 'Layanan berinteraksi dengan tujuan penyembuhan batin',

#### *Prostitusi Tipe Sentuhan*

Prostitusi tipe bersentuhan terdiri atas tiga layanan, yakni (1) *Touching* 'Layanan Bersentuhan manja atau mesra', (2) *No kiss* 'tidak menerima layanan ciuman', (3) *No sex* 'tidak menerima hubungan seksual' Ketiga jenis layanan itu merupakan aktivitas bersentuhan di area mana saja tetapi dibatasi dengan tidak adanya unsur berciuman dan bercinta.

#### *Prostitusi Interaksi*

Prostitusi interaksi terdiri atas empat layanan, yakni (1) *Mutualisme* 'menjadi teman yang menguntungkan', (2) *Mutualan* 'menjadi teman yang saling menguntungkan', (3) *Pacar Kontrak* 'pacaran dengan lama perjanjian disertai kesepakatan yang disetujui kedua belah pihak', dan (4) *GFE* '*girlfriend Experience*/layanan yang memberikan pengalaman berpacaran'.

Keempat jenis layanan tersebut mengandung hubungan dengan dasar sama-sama memperoleh keuntungan dengan kontrak tertentu dengan menyediakan layanan pengalaman berpacaran.

#### *Prostitusi dengan Aktivitas Pelukan*

Prostitusi dengan aktivitas pelukan meliputi (1) *Professional cuddler* 'jasa peluk profesional', (2) *Cuddle only* 'hanya menerima layanan peluk', (3) *hug* 'peluk', (4) *Cuddle* 'layanan peluk', (5) Pelukan 'Saling memeluk', (6) *Cuddling* 'bergelayut manja atau mesra', (7) *Cuddle care* 'peluk dan kelon manja', (8) *Deephug* 'pelukan mesra', (9) *Cudlle care* 'jasa atau layanan peluk dan kelon manja', dan (10) *Cc* 'jasa atau layanan peluk dan kelon manja'. Kesepuluh layanan tersebut mengandalkan aktivitas berpelukan sebagai objek utama.

#### *Prostitusi dengan Aktivitas Rebahan*

Prostitusi dengan aktivitas rebahan meliputi dua layanan, yakni (1) *Sekadar dusel* 'berdekatan atau berhimpitan' dan (2) *Sleeping* 'rebahan manja atau mesra'. Kedua layanan tersebut mengandalkan aktivitas rebahan sebagai objek utama.

#### *Prostitusi dengan Aktivitas Bibir*

Prostitusi dengan aktivitas bibir terdiri atas dua layanan, yakni (1) *Kissing* 'layanan berciuman' dan (2) *FK* 'french kiss/layanan berciuman secara intens'. Kedua layanan tersebut mengandalkan aktivitas bibir sebagai objek utama.

#### *Prostitusi dengan Aktivitas seksual*

Prostitusi dengan aktivitas seksual terdiri atas sebelas layanan, yakni (1) *fore play* 'layanan pemanasan sebelum hubungan badan', (2) *HJ* 'hand job/layanan hubungan seksual menggunakan tangan', (3) *BJ* 'blow job/layanan hubungan seksual menggunakan oral', (4) *Lc* 'love care/jasa bercinta dengan perhatian dan intens', (5) *Love care* 'jasa bercinta dengan perhatian dan intens', (6) *LC* berfantasi 'jasa bercinta dengan perhatian dan intens menggunakan fantasi tertentu', (7) *VCS* 'video call sex/layanan panggilan video seksual', (8) *SL* 'short time/jasa bercinta jangka pendek (sekitar 2 jam)', (9) *HS* 'hubungan seksual/hubungan badan', (10) *Morning sex* 'hubungan badan di pagi hari', dan (11) *LT* 'long time/jasa bercinta jangka panjang (lebih dari 2 jam)'.

Terkait kehadiran delapan pembeda makna verba prostitusi di atas, Lyons (1981) menyatakan bahwa mengkaji atau memberikan makna suatu kata ialah memahami kajian kata tersebut yang berkenaan dengan hubungan-hubungan makna yang membuat kata tersebut berbeda dari kata-kata lain.

Selain itu, Palmer (1988) menjelaskan bahwa komponen adalah makna total dari sebuah kata yang dilihat dari sejumlah elemen atau komponen makna yang berbeda. Melalui temuan terhadap komponen pembeda verba memasak dalam bahasa Sasak yang meliputi (1) bahan yang dimasak yang terbagi atas (a) air, (b) beras, (c) daging, (d) ikan, (e) sayuran, (2) cara memasak yang terbagi atas (a) goreng, (b) bakar, (c) panggang, (d) menghangatkan, (e) merebus, (d) mengukus, dan (3) alat yang digunakan, yakni (a) periuk dan (b) bukan periuk, Djuwarijah (2020) menyatakan fungsi komponen bahasa sebagai unsur pembeda setiap leksikon, sehingga diperoleh penjelasan secara rinci apa yang dimaksud dengan kosakata tersebut.

Selanjutnya, Zulfahita dan Purnamawati (2019) melansir penemuan terkait verba “menyakiti” dalam bahasa Melayu dialek Sambas terdiri atas 53 leksem yang berkaitan dengan kata kerja “menyakiti” dalam bahasa Melayu dialek Sambas yang selanjutnya dapat dibagi menjadi verba menyakiti dengan menggunakan tangan 28 leksem, dengan alat 18 leksem, dan dengan kaki 7 leksem. Berikutnya, Verba “menyakiti” dengan menggunakan tangan diklasifikasikan ke dalam lima, yakni; menekan 9 leksem, menarik 3 leksem, memelintir 3 leksem, memukul 9 leksem, dan mendorong 3 leksem. Verba menyakiti menggunakan alat dikelompokkan menjadi tiga diantaranya; melempar 4 leksem, menusuk 3 leksem, dan memukul 11 leksem.

Pada akhirnya sebagaimana pendapat Ullman (2019) pada pembahasan terkait medan asosiatif dan medan makna menyatakan bahwa pembentukan makna dalam bahasa terkait dengan pengalaman seseorang sehingga hadirnya wacana iklan prostitusi memberikan pengalaman terkait pengetahuan variasi verbanya.

### 3.3. Tingkatan Makna Verba Prostitusi dalam Wacana Iklan Prostitusi Modern

Berdasarkan hasil analisis terhadap 100 data wacana iklan prostitusi modern yang telah dihimpun, ditemukan 44 verba prostitusi yang telah digradasi berdasarkan delapan faktor pembeda makna, yakni (1) saluran, (2) lisan, (3) sentuhan, (4) interaksi, (5) pelukan, (6) rebahan, (7) bibir, dan (8) seksual. Sajian hasil temuan tersebut dapat dilihat pada tabel 1, 2, dan 3 di bawah ini.

**Tabel 1. Tingkatan Makna Verba Prostitusi dalam Wacana Iklan Prostitusi Modern Tanpa Kontak Fisik**

No	Verba Prostitusi	Kepanjangan	Makna	Komponen Pembeda Makna
1.	<i>Incall</i>	-	Layanan melalui sambungan telepon	<b>Saluran</b>
2.	<i>Outcall</i>	-	Layanan melalui pertemuan fisik	
3.	<i>Talking</i>	-	Layanan bercakap manja atau mesra	<b>Lisan</b>
4.	<i>Laughing</i>	-	Layanan tertawa manja atau mesra	
5.	<i>Relaxing</i>	-	Layanan bersantai manja atau mesra	
6.	<i>Caring</i>	-	Layanan jasa memperhatikan dengan intens	
7.	Ditemenin curhat	-	layanan curhat	
8.	Curhat	curahan hati	layanan jasa bercerita	
9.	<i>Talk cutiepie</i>	-	Layanan bercakap manjs atau mesra	
10.	Bacain dongeng sebelum tidur	-	Layanan membaca dongeng pribadi sebelum tidur	
11.	<i>Deeptalk</i>	-	Layanan percakapan mesra	
12.	<i>Healing</i>	-	Layanan berinteraksi dengan tujuan penyembuhan batin	

**Tabel 2. Tingkatan Makna Verba Prostitusi dalam Wacana Iklan Prostitusi Modern Menggunakan Kontak Fisik**

No	Verba Prostitusi	Kepanjangan	Makna	Komponen Pembeda Makna
13.	<i>Touching</i>	-	Layanan Bersentuhan manja atau mesra	<b>Sentuhan</b>
14.	<i>No kiss</i>	-	tidak menerima layanan ciuman	
15.	<i>No sex</i>	-	tidak menerima hubungan seksual	
16.	Mutualisme	-	menjadi teman yang menguntungkan	<b>Interaksi</b>
17.	Mutualan	-	menjadi teman yang saling menguntungkan	
18.	Pacar Kontrak	-	pacaran dengan lama perjanjian disertai kesepakatan yang disetujui kedua belah pihak.	
19.	<i>GFE</i>	<i>girlfriend Experience</i>	pengalaman berpacaran	
20.	<i>Professional cuddler</i>	-	jasa peluk professional	<b>Pelukan</b>
21.	<i>Cuddle only</i>	-	hanya menerima layanan peluk	
22.	<i>hug</i>	-	peluk	
23.	<i>Cuddle</i>	-	layanan peluk	
24.	Pelukan	-	Saling memeluk	
25.	<i>Cuddling</i>	-	bergelayut manja atau mesra	
26.	<i>Cuddlecare</i>	-	peluk dan kelon manja	
27.	<i>Deephug</i>	-	pelukan mesra	
28.	<i>Cudlle care</i>	-	jasa atau layanan peluk dan kelon manja	
29.	<i>Cc</i>	cuddle care	jasa atau layanan peluk dan kelon manja	
30.	Sekadar dusel	-	berdekatan atau berhimpitan	<b>Rebahan</b>
31.	<i>Sleeping</i>	-	rebahan manja atau mesra	

Tabel 1 berisi sajian data yang menampilkan urutan 1 sampai dengan 12 yang berisikan tingkatan makna verba prostitusi dalam wacana iklan prostitusi modern. Tingkatan tersebut terdiri atas saluran prostitusi dan prostitusi menggunakan lisan tanpa kontak fisik. Selanjutnya, Tabel 2 menunjukkan data yang menyajikan urutan 13 hingga 31 yang mengandung tingkatan makna verba prostitusi yang terdiri atas prostitusi dengan sentuhan, status interaksi atau jalinan, prostitusi melalui pelukan, dan rebahan. Kesembilan belas verba tersebut menunjukkan tingkatan makna verba prostitusi dalam wacana iklan modern menggunakan kontak fisik, tetapi belum mengarah kepada layanan seksual yang intim. Tabel ketiga, yakni Tabel 3 menunjukkan urutan 32 sampai dengan 44 yang memuat tingkatan makna verba prostitusi dalam wacana iklan prostitusi modern menggunakan kontak fisik yang intim melalui saluran bibir dan hubungan seksual.

Kesejumlahan temuan tersebut disebut Cornelison dan Doll (2013) dengan istilah ekspresi seksual yang meliputi kegiatan: berciuman, berpelukan, sentuhan/belaian seksual, hubungan seksual, stimulasi diri, atau oral seks. Seksualitas dapat didefinisikan secara luas sebagai kualitas atau keadaan seksual. Drench dan Losee (1996) mengonseptualisasikan seksualitas sebagai kombinasi dari dorongan seksual, tindakan seksual, dan psikologis aspek hubungan,

emosi, dan sikap. Ekspresi seksualitas dalam perawatan jangka panjang memiliki mencakup berbagai tindakan, termasuk hubungan seksual, rayuan dan kasih sayang, lewat pujian, kedekatan dan kontak fisik, dan pemeliharaan penampilan fisik (Hubbard, Tester, dan Downs, 2003).

**Tabel 3. Tingkatan Makna Verba Prostitusi dalam Wacana Iklan Prostitusi Modern Menggunakan Kontak Fisik yang Intim**

No	Verba Prostitusi	Kepanjangan	Makna	Komponen Pembeda Makna
32.	<i>Kissing</i>	-	layanan berciuman	<b>Bibir</b>
33.	<i>FK</i>	<i>French kiss</i>	layanan berciuman dengan intens	
34.	<i>foreplay</i>	-	pemanasan sebelum hubungan badan	
35.	<i>HJ</i>	<i>Hand Job</i>	layanan hubungan seksual menggunakan tangan	<b>Seksual</b>
36.	<i>BJ</i>	<i>Blow Job</i>	layanan hubungan seksual menggunakan oral	
37.	<i>Lc</i>	<i>love care</i>	jasa bercinta dengan perhatian dan intens	
38.	<i>Love care</i>	-	jasa bercinta dengan perhatian dan intens	
39.	LC berfantasi	-	jasa bercinta dengan perhatian dan intens menggunakan fantasi tertentu	
40.	<i>VCS</i>	<i>video call sex</i>	Layanan panggilan video seks	
41.	<i>SL</i>	<i>short time</i>	jasa bercinta jangka pendek (sekitar 2 jam)	
42.	<i>HS</i>	hubungan sex	hubungan badan	
43.	<i>Morning sex</i>	-	Layanan seks pada pagi hari	
44.	<i>LT</i>	<i>long Time</i>	jasa bercinta jangka panjang (lebih dari 2 jam)	

Terkait variasi layanan prostitusi, Grov, Starks, Wolff, Smith, Koken, dan Parsons (2014) melaporkan bahwa sebagian besar klien pernah terlibat dalam pemujaan tubuh (50,3%), pembicaraan erotis (54,7%), masturbasi bersama (58,8%), menerima seks oral (68,9%), pelukan seksual (73,9%), ciuman (78,0%) dan memberikan seks oral (79,8%) dengan pendamping pria terbaru yang mereka sewa. Dan meskipun tidak mayoritas, ini studi menemukan perilaku seksual lainnya juga umum: seks reseptif anal (klien menerima: 33,7%, pendamping menyaksikan klien bermasturbasi atau melakukan tindakan seksual lainnya (33,1%), seks insertif anal (klien disisipkan: 29,7%), permainan peran (ayah/anak, dominan/tunduk: 19,6%) dan mainan seks (13,1%). Data tingkat acara yang sebanding dari pendamping tidak tersedia

Selain itu, dengan membandingkan beberapa pekerja seksual, Grov, C., Rodríguez-Díaz, C. E., Jovet-Toledo, G. G., & Parsons, J. T. (2015) menyebut 18 layanan prostitusi yang meliputi (1) Berciuman, (2) memberikan seks oral, (3) menontonnya masturbasi, (4) menonton film erotis (porno), (5) menontonnya melakukan beberapa tindakan seksual lainnya, (6) mengambil gambar erotis atau video, (7) minum alkohol yang cukup untuk merasa 'berdengung', (8) rimming (oral seks dengan anus), (9) anal seks reseptif, (10) menerima seks oral, (11) masturbasi bersama, (12) diawasi masturbasi atau melakukan beberapa tindakan

seksual lainnya, (13) pemujaan tubuh, (14) permainan mainan seks, (15) pakaian fetish, (16) olahraga air (permainan urin), (17) tarian erotis (lap dancing), dan (18) seks anal insertif.

Pada dasarnya, kehadiran 44 verba prostitusi yang dapat diurutkan berdasarkan tingkatan makna yang memiliki unsur prostitusi paling ringan hingga tinggi dapat mencuatkan dilema pada kehidupan sosial era modern. Kehadiran beberapa jasa komunikasi dan bahasa yang kontroversial membidik fakta bahwa sebagian besar warga urban mengalami kesepian dan ketakutan berkomitmen (menikah), tetapi masih membutuhkan sisi intim (*intimacy*). Tentu saja, sisi intim tersebut disalurkan melalui kehadiran layanan prostitusi yang tidak hanya menyangkut persoalan hubungan seksual saja.

Hal tersebut diperkuat dengan pendapat para ahli menyebutkan jika pernikahan bukan lagi prioritas utama kalangan muda milenial berusia dua puluhan. Studi yang dilakukan *Pew Research* menemukan bahwa sedikitnya ada 26% kaum milenial yang menunda pernikahan. Studi juga menyebutkan jika hampir 70% pemuda milenial masih lanjang atau tidak terlalu memikirkan kisah percintaan di hidupnya (Merdeka, 2019). Terkait hal tersebut, Nanik (2015) bahwa pemuda dan pemudi yang tidak menikah bisa hidup bahagia dan bermakna dengan menerima konsekuensi-konsekuensi atas prioritas yang telah ditetapkan.

#### 4. Simpulan

Melalui analisis data, diperoleh 44 verba prostitusi yang telah digradasi berdasarkan delapan faktor pembeda makna. Adapun 44 verba prostitusi meliputi (1) *Incall* 'Layanan melalui sambungan telepon', (2) *outcall* 'Layanan melalui pertemuan fisik', (3) *Talking* 'Layanan bercakap manja atau mesra', (4) *Laughing* 'Layanan tertawa manja atau mesra', (5) *Relaxing* 'Layanan bersantai manja atau mesra', (6) *Caring* 'Layanan jasa memperhatikan dengan intens', (7) Ditemenin curhat 'layanan curhat', (8) Curhat 'layanan jasa bercerita', (9) *Talk* cutiepie 'Layanan bercakap manja atau mesra', (10) Bacain dongeng sebelum tidur 'Layanan membaca dongeng pribadi sebelum tidur', (11) *Deeptalk* 'Layanan percakapan mesra', (12) *Healing* 'Layanan berinteraksi dengan tujuan penyembuhan batin', (13) *Touching* 'Layanan Bersentuhan manja atau mesra', (14) *No kiss* " tidak menerima layanan ciuman, (15) *No sex* 'tidak menerima hubungan seksual', (16) *Mutualisme* 'menjadi teman yang menguntungkan', (17) *Mutualan* 'menjadi teman yang saling menguntungkan', (18) *Pacar Kontrak* 'pacaran dengan lama perjanjian disertai kesepakatan yang disetujui kedua belah pihak', (19) *GFE* '*girlfriend Experience*/ layanan yang memberikan pengalaman berpacaran', (20) *Professional cuddler* 'jasa peluk professional', (21) *Cuddle only* 'hanya menerima layanan peluk', (22) *hug* 'peluk', (23) *Cuddle* 'layanan peluk', (24) *Peluk* 'Saling memeluk', (25) *Cuddling* 'bergelayut manja atau mesra', (26) *Cuddle care* 'peluk dan kelon manja', (27) *Deephug* 'pelukan mesra', (28) *Cudlle care* 'jasa atau layanan peluk dan kelon manja', (29) *Cc* 'jasa atau layanan peluk dan kelon manja', (30) *Sekadar dusel* 'berdekatan atau berhimpitan', (31) *Sleeping* 'rebahan manja atau mesra', (32) *Kissing* 'layanan berciuman', (33) *FK* '*french kiss*/layanan berciuman secara intens', (34) *fore play* 'layanan pemanasan sebelum hubungan badan', (35) *Hj* '*hand job*/ layanan hubungan seksual menggunakan tangan', (36) *Bj* '*blow job*/layanan hubungan seksual menggunakan oral', (37) *Lc* '*love care*/jasa bercinta dengan perhatian dan intens', (38) *Love care* 'jasa bercinta dengan perhatian dan intens', (39) *LC* berfantasy 'jasa bercinta dengan perhatian dan intens menggunakan fantasi tertentu', (40) *VCS* '*video call sex*/layanan panggilan video seksual', (41) *SL* '*short time*/jasa bercinta jangka pendek (sekitar 2 jam)', (42) *HS* 'hubungan seksual/hubungan badan', (43) *Morning sex* 'hubungan badan di pagi hari', dan (44) *LT* '*long time*/jasa bercinta jangka panjang (lebih dari

2 jam)'. Sementara kedelapan faktor pembeda makna mencakup (1) saluran, (2) lisan, (3) sentuhan, (4) interaksi, (5) pelukan, (6) rebahan, (7) bibir, dan (8) seksual. Tingkatan makna tersebut berdasarkan urutan dari makna yang paling ringan hingga yang memiliki tingkat prostitusi paling kompleks.

## Daftar Rujukan

- Abidin, Z. (2017). Pemingkatan makna membawa dalam Bahasa Bonai Dialek Ulakpatian. *Madah*, 8(1), 65-76.
- Bruns, A., & Moe, H. (2014). Structural layers of communication on Twitter. In Weller, Katrin, Bruns, Axel, Burgess, Jean, Mahrt, Merja, & Puschmann, Cornelius (Eds.) *Twitter and Society*. Peter Lang, New York, pp.15-28
- Commengé, O. (1897). *La Prostitution clandestine à Paris*. Paris.
- Cornelison, L. J., & Doll, G. M. (2013). Management of sexual expression in long-term care: Ombudsmen's perspectives. *The Gerontologist*, 53(5), 780-789.
- Davidson, J. O. (2007). *Prostitution. The Blackwell Encyclopedia of Sociology*.
- Djuwarijah, S. (2020). Komponen makna verba memasak dalam Bahasa Sasak dalam pengajaran bahasa. *Tamrinat: Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran*, 1(1), 38-45.
- Drench, M. E., & Losee, R. H. (1996). Sexuality and sexual capacities of elderly people. *Rehabilitation Nursing*, 21(3), 118-123. doi:10.1002/j.2048-7940.1996.t601689.x
- Endang, A., Hanye, P., & Susilo, F. (2013). Medan makna verba mengambil dalam bahasa Dayak Banyadu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(3).
- Grov, C., Rodríguez-Díaz, C. E., Jovet-Toledo, G. G., & Parsons, J. T. (2015). Comparing male escorts' sexual behaviour with their last male client versus non-commercial male partner. *Culture, health & Sexuality*, 17(2), 194-207.
- Grov, C., T. J. Starks, M. M. Wolff, M. D. Smith, J. A. Koken, and J. T. Parsons. (2014). Patterns of client behavior with their most recent male escort: An application of latent class analysis. *Archives of Sexual Behavior*, doi:10.1007/s10508-014-0297-z.
- Hadiansyah, D. (2017). Metafora erotis dalam "Serat Anglingdharma". *Konfrontasi: Jurnal Kultural, Ekonomi dan Perubahan Sosial*, 4(2), 58-67.
- Hadiyat, Y. (2017). Pola komunikasi prostitusi daring di Twitter. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Pembangunan*, 18(2), 125-136.
- Harian Merdeka. (16 Maret 2019). Diunduh dari <https://www.merdeka.com/gaya/menurut-penelitian-ini-alasan-generasi-milenial-mulai-tak-tertarik-menikah.html>.
- Henskens, R., Mulder, C. L., Garretsen, H., Bongers, I., & Sturmans, F. (2005). Gender differences in problems and needs among chronic, high-risk crack abusers: Results of a randomized controlled trial. *Journal of Substance Use*, 10(2-3), 128-140.
- Hubbard, G., Tester, S., & Downs, M. G. (2003). Meaningful social interactions between older people in institutional care settings. *Ageing and Society*, 23, 99-114. doi:10.1017/S0144686X02008991
- Itiel, J. (2014). *Sex Workers as Virtual Boyfriends*. Routledge.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2021). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/prostitusi> Jakarta
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus linguistik edisi keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lyons, J. (1981). *Language and linguistics*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Mahsun. (2013). *Metode penelitian bahasa tahapan strategi, metode, dan tekniknya edisi revisi*. Depok: Rajawali Press
- Nanik. (2015). Aku perempuan yang berbeda dengan perempuan lain di jamanku: Aku bisa bahagia meski aku tidak menikah. Dipresentasikan dalam seminar nasional positive psychology. Surabaya: Fakultas Psikologi Unika Widya Mandala.
- Palmer, L. R. (1988). *The Latin language*. University of Oklahoma Press.
- Parrillo, Vincent N. (2005). *Contemporary social problems*. Boston: Pearson.
- Subet, M. F., & Daud, M. Z. (2019). Makna denotatif dan konotatif dalam slanga pelacur. *MALTESAS Multi-Disciplinary Research Journal (MIRJO)*, 3(1): 29-43.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa pengantar penelitian wahana kebudayaan linguistik*. Sanata Dharma University Press: Yogyakarta.
- Sukmana, O., & Sari, R. (2017). Jaringan sosial praktek prostitusi terselubung di kawasan wisata Kota Batu. *Sosio Konsepsia*, 6(2), 155-166.
- Suyanto, B., & Narwoko, D. J. (2017). *Sosiologi teks pengantar dan terapan (edisi 2)*.
- Tesaurus Tematis Bahasa Indonesia. (2021). Badan Pengembangan dan Pembinaan bahasa kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diunduh dari <http://tesaurus.kemdikbud.go.id/tematis/lema/prostitusi>.
- Ullmann, S. (2019). *Semantics*. De Gruyter Mouton.
- Winarno, S. (5 November 2019). Waspada \*Startup\* Prostitusi. Arsip Publikasi Ilmiah Biro Administrasi Akademik. *Opini Malang Pos*.
- Zulfahita, Z., Yanti, L., & Purnamawati, E. (2019). Analisis komponen makna verba “menyakiti” dalam bahasa melayu dialek sambas (Kajian semantik). *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 4(2), 104-109

## Optimizing the School Literacy Movement in Preparation for the National Assessment

### Optimalisasi Gerakan Literasi Sekolah dalam Persiapan Asesmen Nasional

Lidya Amalia Rahmania\*

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

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

Paper received: 20-04-2021; revised: 26-04-2021; accepted: 30-04-2021

#### Abstract

There is a change in National Examination into National Assessment that gives a different challenge for the teachers and students. The instrument of National Assessment has three components: (1) Minimum Competency Assessment, (2) Character Survey, and (3) Academic Environment Survey. To aim the maximum marks on National Assessment, the students should have a high literacy skill. It could be achieved using the School Literacy Movement (GLS). The research used literature study using secondary data. The analysis used descriptive method systematically and critically. Conceptually, the School Literacy Movement (GLS) would be a great way to help the students improve their literacy skill and develop their critical minds. However, practically there are many schools that have difficulties in implementing the School Literacy Movement. There are three obstacles that hindering the implementation of School Literacy Movement: (1) Facilities and infrastructures, (2) Bureaucracy, and (3) Human Resources. Those obstacles could be solved with the change of the mindset to optimize the School Literacy Movement: (1) Motivation, (2) Instant Gratification, (3) Observation, (4) Novelty, (5) Analytical and Critical Thinking, and (6) Freedom of Choices. The change of mindset is needed to enhance the effectivity and efficiency of the School Literacy Movement so that the facilitators and the students could improve their literacy skill for National Assessment in the near future, and to improve the character of the people of Indonesia in the future.

**Keywords:** School Literacy Movement, National Assessment, GLS optimization

#### Abstrak

Perubahan format Ujian Nasional menjadi Asesmen Nasional memberikan tantangan tersendiri terhadap para guru dan siswa. Instrumen AN memiliki 3 aspek: (1) Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), (2) Survei Karakter, dan (3) Survei Lingkungan Belajar. Untuk mencapai nilai AKM yang maksimal, siswa harus memiliki tingkat literasi yang tinggi. Hal itu dapat dicapai dengan menggunakan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Penelitian dilakukan dengan metode studi literatur menggunakan data sekunder. Proses analisis secara deskriptif dilakukan setelah data yang diperoleh, dikaji secara mendalam, dengan urutan yang sistematis, dan kritis. Secara konsep, GLS akan sangat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi dan sikap kritis siswa. Akan tetapi, secara praktik masih banyak sekolah yang kesulitan untuk memaksimalkan GLS dengan baik. Beberapa jenis kendala yang dialami oleh sekolah yaitu: (1) Kendala sarana dan prasarana, (2) Kendala birokratis, dan (3) Kendala sumber daya manusia. Kendala-kendala tersebut dapat diselesaikan dengan beberapa perubahan paradigma berpikir untuk optimalisasi GLS yang telah diusulkan, yaitu: (1) Motivasi, (2) Gratifikasi Instan, (3) Observasi, (4) Kebaruan, (5) Pembiasaan Sikap Analitis, dan (6) Pemberian Kebebasan. Dengan adanya perubahan paradigma berpikir ini diharapkan para fasilitator dan siswa dapat meningkatkan literasi dan karakternya agar berhasil menempuh AN dalam jangka pendek, dan menguatkan karakter moral bangsa dalam jangka panjang.

**Kata kunci:** Gerakan Literasi Sekolah, asesmen nasional, optimalisasi GLS

## 1. Pendahuluan

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan sebuah gerakan yang digagas oleh Pemerintah melalui Permendikbud No 23 Tahun 2015 dalam rangka penumbuhan budi pekerti para siswa. GLS diciptakan untuk memenuhi upaya dalam menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya literat sepanjang hayat melalui pelibatan publik. (Kemendikbud, 2017) Selain itu, GLS yang telah diterapkan saat ini juga dapat memenuhi tujuan lainnya, yaitu meningkatkan literasi siswa dalam rangka persiapan menghadapi Asesmen Nasional.

Asesmen Nasional (AN) merupakan sebuah metode evaluasi yang digunakan oleh Kemendikbud untuk memetakan kemampuan literasi siswa tingkat akhir setiap jenjang sekolah di seluruh Indonesia. Pelaksanaan AN memiliki tujuan yang berbeda daripada Ujian Nasional yang selama ini telah digunakan sebagai alat evaluasi kemampuan kognitif siswa di sekolah. AN akan terbagi menjadi tiga jenis evaluasi, yaitu: (1) Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), (2) Survei Karakter, dan (3) Survei Lingkungan Belajar. Jenis evaluasi AKM bertujuan untuk memetakan kemampuan literasi dan numerasi seluruh siswa kelas VI, IX, dan XII di Indonesia. (Debora, 2020) Secara konseptual, AKM diharapkan dapat mengukur kemampuan siswa tidak hanya berdasarkan konten dari matapelajaran, tetapi juga berbagai konteks tulisan yang lebih umum dan mampu menguasainya hingga beberapa tingkat proses kognitif. Siswa yang memiliki tingkat kognitif yang tinggi dapat menunjukkan keruntutan proses berpikir untuk menyelesaikan masalah dan persoalan (Kemendikbud, 2020).

Perubahan konsep asesmen siswa nasional tersebut berkaitan dengan pembaruan paradigma kurikulum yang diusung oleh Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, mengenai kemampuan berpikir komputasional yang harus dimiliki oleh siswa di Indonesia (Budiansyah, 2020). Kemampuan berpikir komputasional memudahkan manusia untuk menyelesaikan masalah yang kompleks sesuai dengan kaidah logika yang diterapkan pada komputer. Kemampuan ini merumuskan kembali permasalahan yang tampak rumit menjadi sebuah permasalahan yang mudah untuk diselesaikan—mungkin dengan berbagai metode—baik mereduksi, menyematkan, mentransformasi, dan mensimulasikannya. Berpikir secara komputasional membutuhkan kemampuan untuk mengonseptualisasikan permasalahan teknis menjadi abstraksi berlevel banyak, menguasai fundamental keilmuan alih-alih pola pikir penyelesaian masalah yang mekanis, berpikir dengan persepsi manusia bukan mesin, mengombinasikan pemikiran matematis dengan perekayasaan teknis, berorientasi pada ide alih-alih artefak aplikasi yang digunakan, serta harus bisa digunakan kapan saja dan di mana saja (Wing, 2006).

Apabila dianalisis lebih jauh, maka proses pembekalan kemampuan berpikir komputasional pada siswa membutuhkan kemampuan dasar literasi fungsional. Literasi fungsional merupakan sekelompok kemampuan dasar dalam membaca, menulis, dan menghitung untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari sehingga manusia dapat berperan secara efektif dalam komunitasnya (Cocchiarella, 2020). Berdasarkan (The World Bank, 2018), siswa berusia 15 tahun di Indonesia sebanyak 55% masih mengalami buta huruf fungsional, terlepas dari reformasi peraturan pendidikan yang dilakukan pada tahun 2002. Sejak peraturan tersebut dijalankan, jumlah anak Indonesia yang bersekolah meningkat, tetapi kemampuan literasinya masih berada di bawah rata-rata negara lain. Perbandingan dilakukan dengan Vietnam yang tingkat buta huruf fungsional siswanya hanya sekitar 10% dari keseluruhan siswa yang berusia 15 tahun.

Untuk mencapai literasi fungsional yang dimaksud di atas, maka diperlukan internalisasi kebiasaan membaca yang baik. Apabila siswa telah memiliki kebiasaan membaca yang baik, maka kemampuan berliterasi dan numerasi dapat meningkat secara natural dan bertahap setiap tahun. Peningkatan kemampuan kognitif siswa akan berkembang seiring dengan banyaknya jumlah bacaan yang telah dikonsumsi dan dianalisis setiap harinya. Hal ini sejalan dengan agenda Kemendikbud mengenai Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang digalakkan oleh Pemerintah sejak tahun 2016. Tujuan utama dari GLN adalah penumbuhan budi pekerti masyarakat Indonesia berdasarkan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 (Kemendikbud, 2016).

Gerakan yang lebih spesifik dari GLN diciptakan untuk meningkatkan literasi siswa di sekolah, yaitu Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Secara umum, GLS digalakkan agar dapat menumbuhkembangkan budi pekerti agar menjadi pebelajar sepanjang hayat. Sedangkan secara khusus, GLS dapat meningkatkan kapasitas warga dan lingkungan sekolah lebih literat, menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan untuk mengelola pengetahuan sehingga keberlanjutan pembelajaran dapat dilakukan secara simultan (Kemendikbud, 2017). Program GLS yang telah disusun sejak tahun 2016 dapat membantu warga sekolah untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa apabila telah dilaksanakan dengan baik. Sayangnya, penerapan program GLS di sekolah banyak mengalami kendala teknis yang menghambat internalisasi kebiasaan membaca untuk tujuan pengembangan kognitif yang lebih dalam.

Permasalahan yang dihadapi saat penerapan GLS di sekolah salah satunya disebabkan oleh kurangnya pendampingan dalam pengembangan budaya literasi sekolah. Para guru yang memfasilitasi program GLS masih terpatok pada aktivitas membaca dan menulis (Hidayah, Layli; Widodo, 2020). Apabila sekolah ingin meningkatkan kemampuan siswa untuk kepentingan evaluasi AN, maka diperlukan optimalisasi GLS dengan pembentukan Tim Literasi Sekolah (TLS). TLS harus memiliki penguasaan konsep dasar dalam penanaman literasi pada pebelajar usia muda, sehingga TLS dapat menyusun program GLS sesuai dengan kebutuhan sekolah.

Studi literatur ini dilakukan dalam rangka menganalisis kesalahan teknis yang dilakukan oleh fasilitator GLS. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan penelitian mengenai asesmen tingkat literasi siswa di seluruh Indonesia. Tujuan dari studi ini adalah untuk menemukan akar permasalahan penerapan GLS hingga saat ini, kemudian memberikan wacana perubahan dalam paradigma berpikir penerapan GLS di masa depan untuk meningkatkan efektivitasnya.

## **2. Metode**

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan menggunakan data sekunder. Data sekunder yang digunakan adalah artikel, jurnal, dan penelitian tugas akhir yang memiliki relevansi tema. Metode yang diterapkan adalah studi dokumen. Proses analisis secara deskriptif dilakukan setelah data yang diperoleh, dikaji secara mendalam, dengan urutan yang sistematis, dan kritis. Setelah proses analisis dilakukan, hasil penelitian ini akan diuraikan secara naratif sehingga tulisan mudah dipahami sesuai dengan fenomena yang diteliti.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Pada bagian ini akan dibahas studi literatur yang telah dilakukan dengan membandingkan penelitian yang menganalisis penerapan GLS di sekolah dengan panduan umum yang telah dirilis oleh Kemendikbud.

#### **3.1. Sasaran dan Tujuan GLS**

Secara umum, sasaran GLS adalah mengoptimalkan ekosistem sekolah di jenjang pendidikan dasar dan menengah. Menurut (Kemendikbud, 2017), literasi adalah kemampuan siswa dalam mengakses, memahami, dan menggunakan informasi secara cerdas. Literasi yang dimiliki setiap siswa dapat dicapai melalui beberapa prinsip-prinsip literasi sekolah sebagai berikut: (1) Literasi sekolah harus sesuai dengan tahapan perkembangan siswa dan berdasarkan pada karakteristiknya. (2) GLS dilaksanakan secara berimbang, menggunakan berbagai macam teks sesuai dengan kebutuhan siswa. (3) Sebaiknya GLS dilakukan secara holistik dan terintegrasi di berbagai area kurikulum. (4) GLS diterapkan secara berkelanjutan. (5) GLS harus melibatkan kecakapan berkomunikasi lisan. (6) Penerapan GLS harus mempertimbangkan keberagaman.

Prinsip-prinsip GLS tersebut harus ada dalam pelaksanaan GLS yang dijabarkan dalam tiga tahapan. Ketiga tahapan tersebut adalah: (1) Penumbuhan minat baca melalui kegiatan 15 menit membaca, hal ini tertuang dalam Permendikbud No. 23 Tahun 2015. (2) Meningkatkan kemampuan literasi dengan menanggapi buku pengayaan. (3) Meningkatkan kemampuan literasi di semua matapelajaran: menggunakan buku pengayaan dan strategi membaca di semua matapelajaran.

Panduan GLS tersebut tentunya tidak selalu dapat dipenuhi ketika masih banyak sekolah di Indonesia yang kondisi dan iklim belajarnya masih jauh dari kata ideal. Pemaparan berbagai studi kasus yang telah dilakukan oleh peneliti lain mengenai penerapan GLS di sekolah menjadi sebuah studi literatur mengenai bagaimana kesenjangan yang terjadi antara kondisi ideal yang diharapkan oleh Kemendikbud dengan yang terjadi di lapangan. Penjelasan berikutnya adalah berbagai penerapan dan analisis kendala dari GLS dari berbagai sekolah.

#### **3.2. Penerapan dan Analisis GLS di Berbagai Sekolah**

Pelaksanaan GLS yang saat ini telah diterapkan oleh sekolah tidak selalu mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan penelitian (Nurgiyantoro, Lestiyarini, & Rahayu, 2020) mengenai asesmen literasi fungsional di beberapa Sekolah Menengah Pertama, GLS telah diterapkan sejak 2015 dengan membentuk Tim Literasi Sekolah (TLS). Akan tetapi, praktik GLS selama lima tahun ini ternyata belum berhasil meningkatkan literasi fungsional siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Anisah, 2019) mengenai penerapan GLS di SD Negeri yang berada di Kecamatan Muntilan masih berada pada level pembiasaan membaca. Hanya satu Sekolah Dasar yang melaksanakan program GLS dari jumlah keseluruhan lima SD yang ada di Kecamatan Muntilan. Hal ini menunjukkan bahwa budaya literasi siswa belum terbentuk karena program GLS memiliki berbagai macam hambatan dan dinamika yang belum dapat ditangani oleh guru di sekolah-sekolah tersebut.

Penerapan GLS yang sedikit berbeda di SD Muhammadiyah Sokonandi telah diteliti dalam (Septiary & Sidabutar, 2020). Siswa SD Muhammadiyah Sokonandi melaksanakan GLS dengan materi berbahasa Arab karena merupakan sekolah berbasis agama Islam. Pelaksanaan GLS untuk siswa kelas bawah dengan membiasakan tahsin, tahfidz, tadarus, doa, hafalan, dan

pengetahuan umum. Untuk siswa kelas atas, mengalami peningkatan, yaitu menulis huruf Arab panjang, hafalan yang ditingkatkan, dan pengetahuan umum yang lebih luas. Dari artikel ini dapat disimpulkan bahwa basis sekolah juga menambahkan dinamika dan tantangan tersendiri bagi guru.

Penelitian lain mengenai GLS telah dilakukan oleh (Nasrullah, 2020) di SMP dan SMA Bosowa School Makassar. Di sekolah ini, siswa telah difasilitasi dengan berbagai kelas literasi, ekstrakurikuler literasi, pemilihan duta baca, penerbitan buku tulisan siswa, dan wajib kunjung perpustakaan. Meskipun begitu, upaya-upaya tersebut belum optimal karena kesadaran literasi siswa masih rendah, siswa lebih tertarik pada penggunaan media teknologi, kurangnya kesadaran siswa untuk mengembalikan buku perpustakaan, dan padatnya jam pelajaran.

Analisis implementasi GLS yang dilakukan oleh (Minayugie & Syahri, 2020) meneliti penerapan GLS di dua Sekolah Dasar Kabupaten Malang. Penerapan GLS di sini masih belum optimal meskipun sarana telah memadai. Di salah satu sekolah memiliki seorang guru yang memiliki prestasi literasi di tingkat nasional. Kendala yang menjadi temuan dalam penelitian ini adalah kendala dari aspek disposisi dan birokrasi. Dari aspek disposisi, kendala berupa kurangnya kompetensi tenaga perpustakaan, sehingga tugas pengelolaan dan pelaksanaan GLS dibebankan pada guru kelas saja. Sedangkan dari aspek birokrasi, kedua sekolah tersebut belum memiliki SK resmi Pembentukan Tim Literasi Sekolah dan Program Literasi Sekolah belum masuk dalam penganggaran RKJM dan RKJP.

Di sisi lain, (Joko, 2019) menjelaskan dampak positif GLS yang dapat dijadikan program alternatif peningkatan literasi di Kota Balikpapan. Semula, Kota Balikpapan memiliki program mematikan televisi sejak maghrib hingga pukul 11 malam. Akan tetapi, program ini mulai kurang tepat diterapkan untuk siswa karena gencarnya media digital sebagai hiburan yang tidak mengenal waktu. Penerapan GLS di SMA Kota Balikpapan dengan cara membiasakan siswa untuk membaca kitab suci di awal jam pelajaran. Kegiatan ini dapat meningkatkan minat siswa untuk membaca buku keagamaan menurut observasi langsung dari guru SMA di Kota Balikpapan.

Sebuah penelitian mengenai GLS di sebuah SD di Kota Malang menjelaskan bahwa sekolah ini masih dalam tahap pembiasaan dan pengayaan (Helwa Hanin & Irfan Islamy, 2020). Hasil analisis dari penelitian tersebut, kendala yang dialami disebabkan oleh kurang tersedianya sarana dan prasarana yang memadai, jenis buku yang kurang beragam di perpustakaan sekolah, terbatasnya area baca dan lingkungan sekolah yang kurang literat. Selain itu, sumber daya pendukung yang dibutuhkan oleh siswa juga belum terpenuhi. Beberapa sumber pendukung itu adalah belum terbentuknya iklim literasi membaca, kurangnya peran guru dan TLS, serta dukungan orang tua dan masyarakat untuk siswa ketika mereka berada di luar sekolah.

Program GLS dianggap berhasil menanamkan pendidikan karakter bagi siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Sukoharjo melalui pengenalan nilai-nilai kearifan lokal (Nugrahani, 2020). Siswa diperkenalkan dengan berbagai macam jenis bahan jamu gendong agar mereka lebih mengenal sejarah dan kebudayaan masyarakat Jawa. Metode ini dapat membantu siswa mengembangkan karakter dirinya dengan kembali ke nilai-nilai akar para pendahulunya.

Penyusunan modul khusus GLS yang telah diterapkan oleh (Subiyanti, 2020) menunjukkan bahwa optimalisasi GLS dapat menanamkan karakter-karakter baik pada siswa Sekolah Dasar dengan menentukan setiap karakter kunci pada satu waktu sebagai tema bacaan. Penelitian pengembangan ini diterapkan di Kabupaten Pati dengan menunjuk beberapa sekolah dasar sebagai uji validitas kelompok besar. Modul yang disusun oleh Subiyanti ini dapat dikembangkan dan diterapkan lebih jauh di berbagai sekolah untuk membantu TLS dalam menjalankan tugas dan fungsinya.

### **3.3. Analisis Ketercapaian GLS**

Paparan di atas telah menunjukkan bahwa program GLS belum diterapkan sesuai dengan panduan dari Kemendikbud. Hal ini disebabkan oleh kondisi sekolah di Indonesia yang sangat heterogen dan tidak bisa menetapkan satu standar yang sama untuk seluruh sekolah. Sekolah yang berbasis agama memiliki fokus literasi yang berbeda dengan sekolah umum. Tentunya, beberapa tahap GLS bisa diterapkan tanpa melihat konten dari bacaan yang dipilih oleh siswa. Oleh sebab itu, penerapan Asesmen Nasional yang telah ditetapkan oleh Kemendikbud pada tahun 2020 membutuhkan instrumen yang heterogen pula.

Kendala yang banyak ditemui adalah minimnya sarana dan prasarana untuk mengakomodir program GLS dengan baik. Selain itu, tidak semua fasilitator GLS sudah berbentuk Tim Literasi Sekolah (TLS) karena keterbatasan anggaran sekolah. Keterbatasan ini menyebabkan Program GLS belum terarah dengan baik agar efektif dan efisien. Kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui GLS memerlukan keberagaman jenis buku yang tersedia di perpustakaan sekolah, pelatihan kepada guru sekolah agar dapat meningkatkan kemampuan literasi masing-masing guru sebelum meningkatkan kemampuan literasi anak didiknya. Di sisi lain, peningkatan kemampuan literasi siswa tidak bisa hanya diupayakan oleh sekolah dan guru saja, tetapi dari masyarakat juga. Lingkungan rumah merupakan salah satu aspek penting dalam peningkatan motivasi baca siswa—melihat orang tua yang membaca akan mendorong anak untuk turut ikut membiasakan membaca buku.

Selain hambatan secara struktural di atas, perubahan kultur dan perkembangan teknologi merupakan salah satu kendala yang membuat GLS jauh lebih susah diterapkan dan diinternalisasi oleh siswa. Saat ini siswa lebih senang mempelajari sesuatu melalui gawai, sehingga tahap pembiasaan untuk membaca buku jauh lebih sulit dicapai. Pembiasaan sikap literat dengan menggunakan gawai merupakan sebuah tantangan baru, karena siswa yang telah terbiasa menggunakan gawai akan memiliki tingkat fokus yang relatif rendah. Kebiasaan membaca perlu diterapkan untuk media non-digital agar siswa lebih dahulu terbiasa untuk senang membaca sebelum terbiasa mengakses media digital yang lebih dinamis dan penuh distraksi.

GLS menjadi sebuah strategi yang penting untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa karena saat ini terdapat perubahan format Ujian Nasional menjadi Asesmen Nasional (AN). Penerapan GLS yang sesuai dapat membantu siswa untuk menguasai kemampuan membaca kritis. Salah satu komponen AN adalah Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang terdiri dari kemampuan literasi dan numerasi. Kemampuan literasi yang dimiliki siswa akan sangat beragam karena bacaan yang beragam antarsiswa akan menghasilkan kemampuan literasi dengan spektrum yang amat berbeda-beda pula. Jenis sekolah turut memengaruhi bagaimana sikap literat seorang siswa terhadap sebuah bacaan. Perubahan format Ujian Nasional menjadi Asesmen Nasional dianggap cukup meresahkan para guru dan siswa karena

kebutuhan instrumen AKM belum tentu bisa mengakomodir kemampuan siswa yang tidak dapat digeneralisasi. Maka dari itu, tugas guru kini semakin berat dengan adanya instrumen asesmen kemampuan literasi tersebut.

Dengan adanya studi literatur ini, diharapkan dapat membantu guru untuk menata kembali bagaimana program GLS sebaiknya dilaksanakan sesuai dengan tujuan awal program tersebut dicanangkan oleh Kemendikbud. Di sisi lain, program GLS yang dilaksanakan dengan tepat dapat membantu baik guru maupun siswa dalam persiapannya menuju Asesmen Nasional. Oleh karena itu, optimalisasi program GLS ini akan dipaparkan pada bagian selanjutnya.

### **3.4. Perubahan Paradigma Berpikir**

Selama ini GLS diterapkan dengan metode-metode yang artifisial, yaitu membuat peserta didik untuk menyukai bacaan apa pun. Sejatinya hal ini sangat sulit dilakukan karena siswa yang masih berada di Sekolah Dasar kurang bisa memahami apa manfaat yang dirasakan mereka secara langsung. Anak-anak dan remaja belum bisa merasakan manfaat membaca secara langsung, sehingga rasa kecintaan pada membaca belum bisa tumbuh dengan natural. Perubahan paradigma berpikir para fasilitator GLS perlu dilakukan agar program ini dapat mencapai tujuan awalnya dengan maksimal.

Apabila paradigma berpikir fasilitator bisa diubah, alih-alih memaksa siswa untuk mencintai membaca, siswa ditanamkan sikap untuk mencintai ilmu pengetahuan. Dengan mencintai ilmu pengetahuan, maka siswa akan lebih mudah dituntun untuk diajak membaca buku yang sesuai dengan ilmu yang mereka minati. Sebagai fasilitator GLS, kemampuan untuk membuat siswa menyukai ilmu pengetahuan jauh lebih penting karena tidak semua siswa memahami bahwa kegiatan membaca tidak mendapatkan dampak baik secara langsung. Untuk menyalasi hal tersebut, guru dan TLS dapat memberikan beberapa umpan untuk memancing rasa ingin tahu siswa mengenai sebuah topik. Hal tersebut dapat memotivasi siswa untuk mencari bacaan agar dapat memuaskan rasa ingin tahunya.

Perubahan paradigma sederhana ini merupakan salah satu langkah khusus yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas program GLS. Dengan cara mencari akar masalah mengapa siswa sangat sulit membiasakan diri membaca dapat memberikan metode yang tepat untuk melakukan internalisasi kebiasaan membaca kepada mereka. Selain itu, membaca 15 menit di awal pelajaran tidak selalu efektif karena anak-anak memiliki jendela fokus yang berbeda-beda.

Lebih jauh lagi, fasilitator sebaiknya menjadi panutan atau *role model* yang tepat bagi peserta didik. Menjadi *role model* tidak harus dengan membaca keras-keras di depan kelas, melainkan dengan internalisasi kebiasaan membaca bagi para fasilitator. Dengan menjadi teladan, para fasilitator tidak hanya memotivasi para siswa, tetapi juga membuat suasana akademik sekolah menjadi lebih literat. Suasana akademik yang literat tidak hanya menggunakan indikator poster penggerak literasi saja, tetapi dari fasilitator yang turut berperan aktif dalam pembiasaan tersebut.

Beberapa paradigma berpikir tersebut dapat diubah meskipun tidak bisa secara langsung. Perubahan ini membutuhkan perumusan panduan GLS yang lebih mutakhir dan

tindakan yang lebih nyata dari para fasilitator GLS dan masyarakat pada umumnya. Optimalisasi GLS akan dipaparkan pada bagian berikutnya.

### **3.5. Optimalisasi GLS**

Menimbang beberapa kendala dan permasalahan yang kerap ditemui dalam praktik penerapan GLS di sekolah-sekolah, maka optimalisasi dari segi pola pikir dan penyelesaian akar masalah harus dilakukan. Beberapa aspek yang harus dipertimbangkan ketika menyusun modul untuk program GLS adalah sebagai berikut.

#### *Motivasi*

Dari buku panduan GLS yang telah ditelaah, dapat disimpulkan bahwa di tahap pembiasaan membaca, guru wajib mengajak siswa untuk membaca selama 15 menit di awal pelajaran. Hal tersebut tidak selalu bisa diterapkan karena tingkat fokus anak berbeda-beda, sehingga metode tersebut tidak efisien jika guru tidak memahami bahwa fokus anak akan meningkat apabila mereka tertarik dengan buku bacaannya. Memberi motivasi tidak selalu dengan memaksa siswa untuk membaca selama 15 menit, tetapi dengan menunjukkan bahwa guru atau fasilitator lain juga senang membaca sebagai teladan yang baik.

Guru dapat memberikan contoh dengan mengajar materi yang dapat dianalogikan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat melihat langsung bagaimana dampak kegiatan literasi. Dengan menunjukkan secara langsung bagaimana seseorang yang literat berpikir dan berbicara, mampu menganalogikan sebuah teori, menganalisis permasalahan yang terjadi di depan kelas, memberikan informasi bahwa semua hal tersebut bisa didapatkan dari kegiatan membaca buku, maka metode-metode tersebut dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk membaca buku dengan lebih natural.

#### *Gratifikasi Instan*

Anak-anak masih belum mendapatkan dampak langsung dari kegiatan membaca. Tidak seperti kegiatan bermain, mereka bisa merasakan secara langsung kesenangan dan kenikmatan dari kegiatan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan membaca tak ubahnya sebetulnya kewajiban yang diberikan oleh sekolah. Untuk mengoptimalkan GLS, maka pola pikir yang ditanamkan kepada siswa mengenai dampak membaca harus lebih jelas. Karena membaca buku tidak seperti kegiatan lainnya, dampak yang didapatkan baru terasa beberapa waktu ke depan sehingga siswa perlu diberi pengertian untuk memulai kebiasaan membaca sejak dini agar mereka tidak kesulitan membiasakan diri untuk membaca buku ketika pelajaran sekolah mulai terasa susah.

Penanaman pola pikir ini tidak bisa dilakukan dalam waktu yang singkat, sehingga para fasilitator GLS hendaknya mengingatkan siswa secara repetitif. Hal ini dilakukan karena tidak semua siswa bisa memahami ucapan guru jika hanya dilakukan dalam satu atau dua kali saja. Tentu saja, ucapan guru atau fasilitator ini tidak bisa digantikan dengan poster atau media lainnya karena hal tersebut memiliki pengaruh yang berbeda dengan tuturan langsung.

#### *Observasi*

Dengan mengajak siswa melakukan pengamatan langsung pada sebuah objek atau kasus, kemudian meminta mereka untuk mengkajinya dari sudut pandang ilmu pengetahuan, maka kita bisa memantik rasa ingin tahu mereka. Setelah berhasil memantik rasa ingin tahu

mereka, dengan mencari tahu penyebab dari sebuah permasalahan yang sedang diamati, maka mereka akan mencari tahu melalui berbagai media. Alangkah baiknya jika hal ini dapat dilakukan secara tematik setiap minggu. Dengan tema yang berbeda-beda sesuai dengan level literasi siswa, maka fasilitator dapat meningkatkan kegiatan membaca para siswa tanpa harus menunggui mereka membaca selama 15 menit di awal pelajaran.

Tentunya proses observasi ini tidak mudah bagi pembaca usia muda. Penyesuaian tingkat pertanyaan dan tugas observasi dapat diambil dari objek atau permasalahan yang dekat dengan keseharian para siswa. Tidak selalu harus melakukan pengamatan pada objek yang terlalu ilmiah, cukup dengan objek yang setiap hari ditemui oleh siswa.

### *Kebaruan*

Banyak metode untuk meningkatkan literasi siswa meskipun tidak melibatkan buku atau bacaan. Tingkat kekritisian bisa menjadi dasar seorang siswa untuk mencari ilmu pengetahuan baru sehingga mereka terpantik untuk mencari bacaan yang sesuai dengan keinginannya. Para fasilitator atau guru dapat menggunakan permainan yang belum familier dengan siswa. Permainan tersebut diharapkan dapat memantik siswa agar dapat menggunakan kemampuan *High Order Thinking Skills* (HOTS) untuk menyelesaikan permainan tersebut. Ketika siswa menemui kesulitan dalam menyelesaikan permainan, para fasilitator dapat mengarahkan mereka untuk menambah pengetahuan atau mencari penyelesaian masalah yang dihadapi dengan mencari sumber bacaan yang sesuai.

Untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas program GLS, para fasilitator hendaknya mengkreasikan permainan baru yang menarik bagi siswa agar kebiasaan membaca terbentuk dari rasa ingin tahu untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Kebaruan dalam metode untuk memotivasi siswa agar berkegiatan literasi sangat diperlukan, dengan semakin berkembangnya teknologi, kegiatan membaca mulai terpinggirkan karena lebih banyak media lain yang menarik dan memberikan kepuasan mental lebih tinggi yang berdampak langsung pada mereka. Tugas para fasilitator adalah memberikan wawasan kepada siswa mengenai bagaimana cara menyelesaikan masalah dan mencari solusinya dengan sikap yang literat.

### *Pembiasaan Sikap Analitis*

Program GLS yang dijalankan saat ini hanya diterapkan secara artifisial saja. Pembiasaan membaca selama 15 menit sebelum pelajaran perlu disempurnakan dengan kegiatan bertanya jawab secara analitis untuk siswa. Oleh karena itu, penyempurnaan kurikulum untuk Program GLS akan membantu fasilitator untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan yang analitis agar siswa bisa mulai kritis terhadap bacaannya. Ketika siswa kurang memahami pertanyaan implisit bacaan, maka mereka akan tertarik untuk membaca ulang. Apabila proses ini dilakukan secara repetitif, diharapkan siswa lebih termotivasi untuk membaca ulang bacaan yang belum dipahaminya.

Pembiasaan sikap kritis ini dapat membantu siswa dalam menghadapi kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembiasaan bersikap kritis akan membantu seorang siswa dalam membangun karakternya. Dalam Asesmen Nasional, terdapat instrumen lain yang diciptakan untuk menilai karakter siswa yaitu Survei Karakter. Dengan menumbuhkan sikap kritis, karakter siswa yang terbentuk akan jauh lebih baik karena dapat membantu siswa mempertanyakan sikap dan tindakan orang lain yang belum tentu sesuai dengan nilai-nilai

kehidupan masyarakat. Penanaman sikap kritis ini tentunya harus diawali dari para fasilitator GLS yang telah bersikap kritis lebih dahulu sebagai teladan yang baik. Siswa akan lebih mudah untuk menginternalisasi nilai yang akan ditanamkan dengan melihat teladan dari orang di sekitarnya daripada melalui tuturan yang repetitif.

#### *Kebebasan*

Fasilitator GLS hendaknya memberikan kebebasan untuk siswa memilih bacaan yang sesuai dengan minatnya. Apabila GLS memiliki panduan yang lebih pakem atau kurikulum yang lebih suportif, maka siswa dapat diberikan kebebasan untuk memilih metode pembiasaan membaca sesuai dengan perubahan paradigma yang telah diajukan. Kebebasan yang diberikan sebaiknya tetap berlandaskan pada panduan dan kurikulum yang telah disusun oleh TLS. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi baca siswa diperlukan rambu-rambu yang jelas namun tidak membatasi. Dalam hal ini, disarankan para fasilitator untuk menyusun panduan, modul, atau kurikulum dengan berbagai macam metode alternatif untuk tahap pembiasaan membaca siswa.

Kebebasan yang diberikan tidak hanya mengenai bacaan apa yang dipilih, tetapi waktu dan tempat yang sesuai dengan keinginan mereka. Program GLS yang kini diterapkan telah membuat siswa membaca 15 menit di awal jam pelajaran, tetapi kebiasaan tersebut belum tentu bertahan ketika mereka tidak bersekolah. Oleh karena itu, lebih utama untuk menciptakan rasa suka pada ilmu pengetahuan daripada dipaksa membaca setiap awal jam pelajaran. Karena hal tersebut akan memantik rasa suka mereka untuk membaca meskipun tidak sedang di dalam kelas.

Lebih jauh lagi, lingkungan sekolah dan rumah hendaknya dibuat seramah mungkin dengan literasi. Selain mengisi sekolah dengan pojok baca dan berbagai jenis poster motivasi literasi, beberapa sikap para fasilitator juga turut memengaruhi bagaimana siswa bersikap. Pemberian tugas jurnal membaca juga membantu siswa dalam memahami bacaannya. Hal ini dapat memudahkan siswa untuk meningkatkan pola pikir kritis dalam memahami maksud implisit penulis dalam bacaan.

Selain itu, siswa juga diperbolehkan membaca apa pun di media mana pun. Bukan berarti siswa dilarang menggunakan gawai, tetapi apa yang dapat dilakukan dengan gawai tersebut. Media membaca buku di gawai juga semakin banyak, mulai dari aplikasi perpustakaan tidak berbayar seperti iPusnas, iJak, dan Wattpad hingga aplikasi yang berbayar seperti Gramedia Digital, Storial, dan Scribd. Kegiatan membaca berbagai genre dan menggunakan berbagai media merupakan kebebasan bagi siswa yang masih bisa dikendalikan oleh fasilitator GLS.

Salah satu poin penting yang harus dipahami kepada siswa adalah kegiatan membaca bisa menjadi salah satu kegiatan alternatif untuk bersenang-senang. Membaca tidak hanya sebagai kegiatan wajib untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, melainkan bisa dijadikan kegiatan rekreasi yang dapat meningkatkan kualitas peserta didik di luar kelas.

#### **4. Simpulan**

Perubahan format Ujian Nasional menjadi Asesmen Nasional memberikan tantangan tersendiri terhadap para guru dan siswa. Instrumen AN memiliki 3 aspek: (1) Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), (2) Survei Karakter, dan (3) Survei Lingkungan Belajar. Untuk

mencapai nilai AKM yang maksimal, siswa harus memiliki tingkat literasi yang tinggi. Hal itu dapat dicapai dengan menggunakan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Secara konsep, GLS akan sangat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi dan sikap kritis siswa. Akan tetapi, secara praktik masih banyak sekolah yang kesulitan untuk memaksimalkan GLS dengan baik. Beberapa jenis kendala yang dialami oleh sekolah yaitu: (1) Kendala sarana dan prasarana, (2) Kendala birokratis, dan (3) Kendala sumber daya manusia. Kendala-kendala tersebut dapat diselesaikan dengan beberapa perubahan paradigma berpikir untuk optimalisasi GLS yang telah diusulkan, yaitu: (1) Motivasi, (2) Gratifikasi Instan, (3) Observasi, (4) Kebaruan, (5) Pembiasaan Sikap Analitis, dan (6) Pemberian Kebebasan. Dengan adanya perubahan paradigma berpikir ini diharapkan para fasilitator dan siswa dapat meningkatkan literasi dan karakternya agar berhasil menempuh AN dalam jangka pendek, dan menguatkan karakter moral bangsa dalam jangka panjang.

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih diucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan hidayah untuk penulis menyelesaikan artikel ini. Kepada jajaran Dekanat Fakultas Sastra yang telah memberikan motivasi untuk perkembangan penulis. Tidak lupa ucapan terima kasih kepada jajaran pimpinan Jurusan Sastra Indonesia atas kesempatan untuk menyampaikan gagasan penulis yang tertuang dalam ini dalam Seminar Nasional Literasi.

### Daftar Rujukan

- Anisah. (2019). Dinamika Implementasi Gerakan Literasi Sekolah SD. *Edukasi Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 11(2), 77–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v11i2.2824>
- Budiansyah, A. (2020). Nadiem Usung Computational Thinking Jadi Kurikulum, Apa Itu? Retrieved November 14, 2020, from CNBC Indonesia website: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200218151009-37-138726/nadiem-usung-computational-thinking-jadi-kurikulum-apa-itu>
- Cocchiarella, C. (2020). What is Functional Literacy, and why does our high-tech society need it? Retrieved November 19, 2020, from mindfultechnics.com website: <https://mindfultechnics.com/what-is-functional-literacy/>
- Debora, Y. (2020). Asesmen Nasional 2021 Pengganti UN: 3 Poin yang Bakal Diuji. Retrieved November 14, 2020, from Tirto.id website: <https://tirto.id/asesmen-nasional-2021-pengganti-un-3-poin-yang-bakal-diuji-f5Hm>
- Helwa Hanin, N., & Irfan Islamy, M. (2020). Reading Literacy Movement in Elementary School / Gerakan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Journal AL-MUDARRIS*, 3(1), 93. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v3i1.418>
- Hidayah, Layli; Widodo, G. S. (2020). *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. 4(2), 195–205.
- Joko, B. S. (2019). Dampak Kebijakan Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Baca Siswa SMA di Kota Balikpapan. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 12(2), 123–141.
- Kemendikbud. (2016). KILASAN GERAKAN LITERASI NASIONAL. Retrieved November 14, 2020, from [gln.kemendikbud.go.id](https://gln.kemendikbud.go.id/glnsite/tentang-gln/) website: <https://gln.kemendikbud.go.id/glnsite/tentang-gln/>
- Kemendikbud. (2017). Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 369, pp. 1689–1699. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2020). AKM dan Implikasinya pada Pembelajaran. *Pusat Asesmen Dan Pembelajaran Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, pp. 1–37. Retrieved from [https://hasilun.puspendik.kemendikbud.go.id/akm/frontpage/detail#:~:text=Asesmen Kompetensi Minimum \(AKM\) merupakan,dan literasi matematika \(numerasi\).](https://hasilun.puspendik.kemendikbud.go.id/akm/frontpage/detail#:~:text=Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) merupakan,dan literasi matematika (numerasi).)

- Minayugie, A. T., & Syahri, M. (2020). Analisis Implementasi Kebijakan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Pada Jenjang Sekolah Dasar Di Kabupaten Malang. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.22219/jkpp.v7i2.12052>
- Nasrullah. (2020). Penerapan Gerakan Literasi Sekolah dalam Meningkatkan Budaya Literasi Siswa SMP dan SMA di Bosowa School Makassar. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 8(1), 73–80.
- Nugrahani, F. (2020). Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Kearifan Lokal Dan Kontribusinya Bagi Pendidikan Karakter. *Widyaparwa*, 48(1), 50–64. <https://doi.org/10.26499/wdprw.v48i1.438>
- Nurgiyantoro, B., Lestyarini, B., & Rahayu, D. H. (2020). Konstruksi Asesmen Literasi Fungsional Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. <https://doi.org/10.21831/ltr.v19i2.32977>
- Septiary, D., & Sidabutar, M. (2020). Pelaksanaan program gerakan literasi sekolah (GLS) di SD Muhammadiyah Sokonandi. *Epistema*, 1(1), 1–11. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/epistema/article/view/32054>
- Subiyanti, S. (2020). DI SEKOLAH DASAR BERBASIS LITERASI Universitas Muria Kudus , Indonesia Abstrak. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3), 24–34.
- The World Bank. (2018). Learning more, growing faster. *Indonesia Economic Quarterly*, (June), 40–54. Retrieved from <https://openknowledge.worldbank.org/handle/10986/29921>
- Wing, J. M. (2006). Computational Thinking. *Communications of the ACM*, 49(3), 33–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/1118178.1118215>



## Frequency of Student Communication Using Mandarin with Local and Native Lecturers

### Intensitas Komunikasi Berbahasa Mandarin Mahasiswa dengan Dosen Lokal dan *Native*

Amira Eza Febrian Putri\*

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

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

Paper received: 01-04-2021; revised: 15-04-2021; accepted: 30-04-2021

#### Abstract

The ability to communicate in Mandarin Chinese is one of the important indicators of learning outcomes. Therefore, in addition to the learning process, communication outside the classroom should ideally also use Mandarin Chinese. This study aims to find out the intensity of speaking in Mandarin among students of Mandarin Language Education study program of Universitas Negeri Malang with local and native lecturers as well as its challenges and underlying factors. This research is descriptive quantitative with the subject of students of Mandarin Language Education study program class of 2018 offering A and B. The Data collection is done using questionnaires. The results showed that 72.1% of students rarely use Mandarin in communicating with local lecturers. 76.7% of students prefer to ask local lecturers rather than natives. A total of 66.8% of students still use Indonesian when communicating with local lecturers, and 44.2% use mixed Indonesian and Mandarin none of whom speak Mandarin in its entirety. The results of the survey showed that this was because students found it difficult to communicate using Mandarin, students felt afraid or hesitant in using Mandarin, and students felt less confident in their Chinese language skills.

**Keywords:** intensity, communication, Mandarin

#### Abstrak

Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Mandarin menjadi salah satu indikator penting ketercapaian hasil belajar. Untuk itu, selain pada saat proses pembelajaran, komunikasi di luar kelas idealnya juga harus menggunakan bahasa Mandarin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui intensitas komunikasi berbahasa Mandarin mahasiswa program studi pendidikan bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang dengan dosen lokal dan *native* serta faktor hambatan yang mempengaruhinya. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif deskriptif dengan subjek mahasiswa program studi pendidikan bahasa Mandarin angkatan 2018 offering A dan B. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan 72,1% mahasiswa jarang menggunakan bahasa Mandarin dalam berkomunikasi dengan dosen lokal. 76,7% mahasiswa lebih memilih bertanya pada dosen lokal daripada native. Sebanyak 66,8% mahasiswa masih menggunakan bahasa Indonesia saat berkomunikasi dengan dosen lokal, dan 44,2% menggunakan bahasa campuran Indonesia dan Mandarin, tidak ada yang menggunakan bahasa Mandarin secara utuh. Hasil angket menunjukkan hal ini disebabkan mahasiswa merasa kesulitan dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Mandarin, mahasiswa merasa takut atau ragu dalam menggunakan bahasa Mandarin, dan mahasiswa merasa kurang yakin dengan kemampuan berbahasa Mandarin yang dimiliki.

**Kata kunci:** intensitas, komunikasi, bahasa Mandarin

#### 1. Pendahuluan

Indikator ketercapaian mempelajari bahasa asing salah satunya adalah kemampuan berkomunikasi. Semakin sering melatih kemampuan berbicara, maka dengan sendirinya

kemampuan berbahasa akan meningkat. Melatih kemampuan berbicara bukan hanya didapatkan di dalam kelas saat proses pembelajaran. Komunikasi intens dengan dosen dan teman sejawat di luar kelas juga mempengaruhi perkembangan kemampuan berbahasa. Hasil penelitian terdahulu yang berjudul *Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Penggunaan Komunikasi Bahasa Inggris Lisan di Luar Kelas Mata Kuliah Bahasa Inggris di Politeknik Negeri Ujung Pandang* membuktikan bahwa terdapat faktor yang menghambat mahasiswa dalam menggunakan bahasa Inggris di luar kelas. Dua faktor berikut antara lain faktor linguistik dan nonlinguistik. Faktor linguistik yang dimaksudkan adalah kurangnya kosa kata, pengetahuan tata bahasa, ungkapan untuk menyatakan fungsi bahasa dan pengorganisasian ide. Faktor inilah yang secara langsung berpengaruh negatif terhadap aspek kemampuan mereka menggunakan KBIL di luar kelas. Maka dapat disimpulkan jika kosa kata, pengetahuan grammar, keterampilan menggunakan ungkapan dan cara mengatur ide ditingkatkan maka secara langsung akan berdampak pada peningkatan kemampuan. Secara tidak langsung juga akan meningkatkan efektifitas mahasiswa dalam menggunakan KBIL di luar kelas mata kuliah bahasa Inggris (Amanzah & Pasolong, 2019). Dari hasil penelitian tersebut jelas bahwa belajar di luar kelas dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan berbahasa.

Salah satu penunjang ketercapaian kelancaran berbahasa asing adalah berbicara dengan penutur asli. Hal ini dikarenakan kosakata yang digunakan akan terus berkembang seiring dengan seringnya berkomunikasi dengan penutur asli. Penelitian yang dilakukan oleh Yean, Sharif, dan Ahmad (2020) menunjukkan bahwa pengajaran bahasa sangat erat kaitannya dengan adanya *native speaker*. Penglibatan penutur natif ini meningkatkan keyakinan dan motivasi pelajar untuk bertutur dalam bahasa Jepun serta memberi peluang kepada pelajar untuk meningkatkan dan menggilap pengetahuan mereka berkaitan bahasa Jepun. Selain itu, dengan adanya peluang berinteraksi dengan penutur natif dari Jepun, pelajar akan lebih memahami budaya negara dan masyarakat Jepun kerana berpeluang memerhati dan bertanya kepada penutur natif tersebut. Hasil penelitian ini, tidak dapat disangkal lagi bahwa penglibatan penutur natif sangat diperlukan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Jepun di UiTM (Yean et al., 2020).

Proses pembelajaran bahasa Mandarin di Universitas Negeri Malang melibatkan dosen lokal dan *native*. Dosen lokal mengampu mata kuliah kemampuan berbahasa dan non kemampuan berbahasa. Mahasiswa juga memiliki kesempatan belajar bahasa Mandarin dengan dosen penutur asli di mata kuliah kemampuan berbahasa. Universitas Negeri Malang bekerjasama dengan *Confucius Institute* yang diwujudkan dengan Pusat Bahasa Mandarin. *Confucius Institute* yang mempunyai nama lain Pusat Bahasa Mandarin didirikan oleh pemerintah China untuk menyebarkan bahasa dan budaya China. Tujuannya adalah mengembangkan hubungan persahabatan antara China dan negara-negara asing serta meningkatkan hubungan pendidikan dan pertukaran budaya. *Confucius Institute* pertama didirikan pada tanggal 21 November 2004 di Seoul Korea Selatan. Dari data yang didapatkan, telah berdiri di 140 negara, dengan jumlah total 511 *Confucius Institute* dan 1073 *Confucius Classroom*, sedangkan total jumlah siswa mencapai 2.1 juta orang. Data ini valid sampai dengan akhir tahun 2016. (Ansori, 2018) Pusat Bahasa Mandarin membuka kesempatan mahasiswa untuk datang dan berlatih berkomunikasi dengan penutur asli maupun hanya sekedar membaca buku. Tentunya hal ini memberi peluang mahasiswa untuk mengeksplor kemampuan berbahasa Mandarin. Diharapkan kemampuan berbahasa mahasiswa dapat meningkat dengan adanya *native* yang ada.

Permasalahan yang terjadi adalah pada kenyataannya dari hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung memilih bertanya kepada dosen lokal daripada *native speaker*. Pada satu mata kuliah yang offering A diampu oleh dosen lokal dan offering B diampu oleh *native speaker* didapatkan temuan bahwa terdapat mahasiswa offering B yang secara intensif bertanya suatu materi pada dosen lokal yang mengampu mata kuliah yang sama di offering A. Mahasiswa beranggapan bahwa penjelasan dosen lokal dengan menggunakan bahasa Indonesia lebih mudah dimengerti daripada harus mencerna penjelasan dari *native speaker*. Ini menjadi masalah karena akan bertolak belakang dengan tujuan diadakannya *native speaker* untuk melatih kemampuan berbahasa Mandarin. Apabila kondisi ini terus terjadi, maka kemampuan berbahasa Mandarin mahasiswa tidak akan berkembang. Penelitian ini bermaksud mengetahui bagaimana intensitas komunikasi berbahasa Mandarin mahasiswa dengan dosen lokal maupun *native* dan faktor apa saja yang mempengaruhi hambatannya.

## 2. Metode

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha menggambarkan fenomena-fenomena yang terjadi secara nyata, realistik, dan aktual (Rukajat, 2018). Dilihat dari aspek tujuan penelitian, penelitian ini bermaksud mengetahui persentase intensitas komunikasi menggunakan bahasa Mandarin di luar kelas antara mahasiswa dengan dosen lokal dan *native*. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara deskriptif guna mengetahui faktor-faktor penghambat mahasiswa dalam berkomunikasi berbahasa Mandarin.

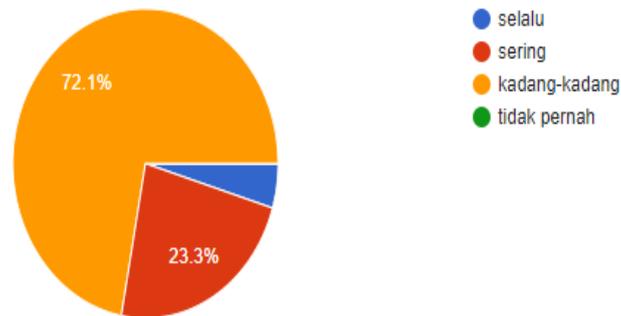
Penelitian ini dilaksanakan dengan subjek mahasiswa pendidikan bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang angkatan 2018 offering A dan B. Subjek penelitian ini dipilih dengan asumsi mahasiswa pada angkatan ini sudah mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Mandarin. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 45 mahasiswa keturunan Tionghoa dan mahasiswa lokal. Seluruh mahasiswa telah mengampu matakuliah-matakuliah kemampuan berbahasa secara utuh hingga jenjang tertinggi.

Data dikumpulkan dengan menggunakan angket. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi awal, konstruksi alat ukur yang sekaligus menggali bukti *screen capture* percakapan dengan dosen lokal dan *native*, distribusi angket kepada mahasiswa, pengumpulan hasil angket, rekap data, dan analisis data.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Intensitas penggunaan bahasa Mandarin dengan dosen lokal

Dari hasil angket dapat dilihat bahwa hanya 4,7% mahasiswa yang selalu menggunakan bahasa Mandarin saat berkomunikasi dengan dosen lokal, 23% mahasiswa sering menggunakan bahasa Mandarin, dan 72,1% kadang-kadang menggunakan bahasa Mandarin. Bukti tangkapan layar komunikasi via *Whatsapp* mahasiswa dengan dosen lokal menunjukkan fakta bahwa sebagian besar mahasiswa bertanya menggunakan bahasa Indonesia. Dosen lokal juga menjawab pertanyaan mahasiswa dengan bahasa Indonesia. Hal ini terjadi karena kurangnya stimulasi dari dosen lokal untuk mengarahkan pembicaraan menggunakan bahasa Mandarin. Apabila dosen menjawab pertanyaan bahasa Indonesia mahasiswa dengan bahasa Mandarin atau mengingatkan bahwa sebaiknya berkomunikasi menggunakan bahasa Mandarin saja, kemungkinan besar mahasiswa akan melanjutkan percakapan dengan menggunakan bahasa Mandarin.

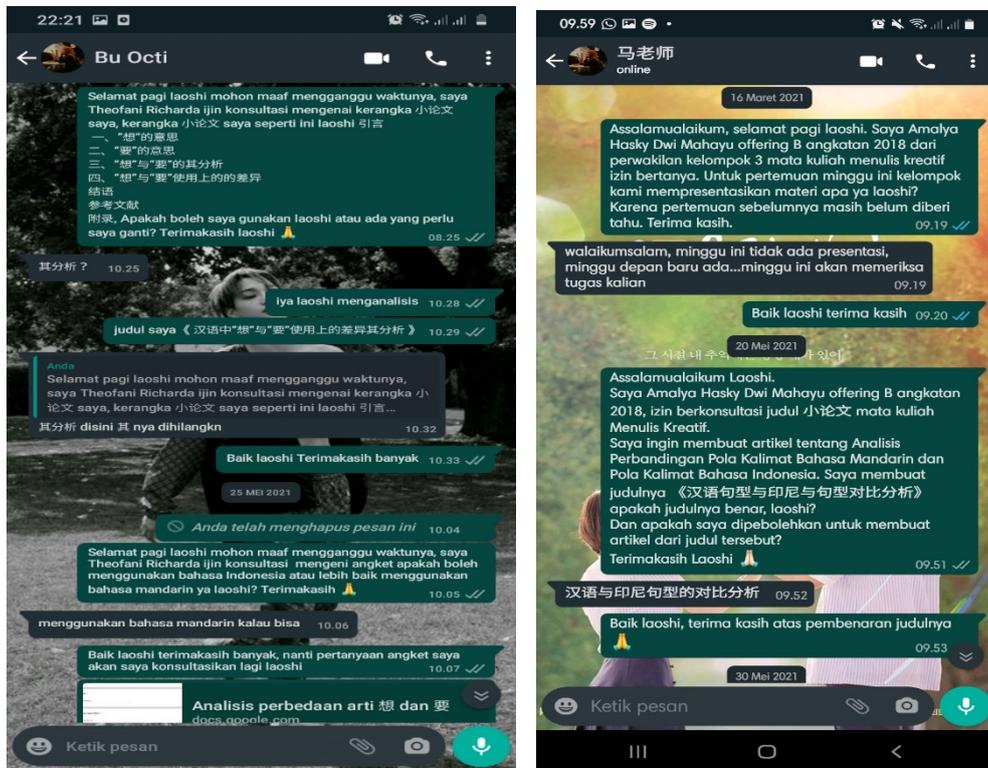


**Gambar 1. penggunaan bahasa Mandarin dengan dosen lokal**

Dalam pembelajaran bahasa, salah satu pendekatan yang relevan adalah pendekatan komunikatif. Artinya, peran dosen dalam hal mengembangkan potensi mahasiswa dalam berkomunikasi sangatlah dibutuhkan. Berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Kegiatan berkomunikasi selalu terdiri dari menyimak dan berbicara. Bila penyimak sebagai lawan bicara dapat memahami pesan yang disampaikan pembicara akan terjadi komunikasi. Dari hasil penelitian yang dilakukan (Suharmon, 2009) Penerapan pembelajaran bahasa dengan teknik komunikatif dapat meningkatkan aktivitas berbicara siswa. Lebih dari 75% kosa kata dari materi pelajaran dapat dipahami siswa pada siklus kedua dengan persentase pencapaian 91%. Dari hasil penelitian tersebut jelas bahwa diperlukan adanya sikap nekat untuk mencoba berkomunikasi dalam bahasa Mandarin. Dari hasil penelitian tersebut terlihat bahwa peningkatan penguasaan kosakata meningkat dengan adanya peningkatan aktivitas berbicara siswa. Dalam mempelajari bahasa Mandarin diperlukan penguasaan kosakata untuk dapat berkomunikasi. Namun, apabila komunikasi tidak dilakukan, mahasiswa tidak akan menemukan tantangan untuk mendapatkan kosakata baru yang bisa jadi ditemukan pada saat berkomunikasi.

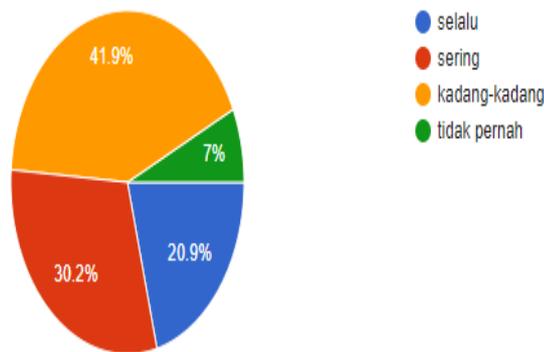
Hasil dari angket menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung memilih berkomunikasi dengan dosen lokal menggunakan bahasa Indonesia. Ini berbeda dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Purwiyanti, Suwandi, & Andayani, 2017) menyebutkan bahwa penerapan strategi permainan peran dan sosiodrama yang membuat pemelajar BIPA memiliki kepercayaan diri saat presentasi lisan di depan kelas. Pemelajar juga dapat berinteraksi langsung dengan penutur asli. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa permainan peran sosiodrama membuat mahasiswa memiliki ketertarikan dalam berkomunikasi dengan penutur asli. Dengan melakukan permainan peran dan sosiodrama di dalam dan di luar kelas dan menjadikan strategi simulasi percakapan dalam pembelajaran BIPA mendapatkan hasil bahwa mahasiswa dengan percaya diri dapat berkomunikasi dengan bahasa Indonesia dengan penutur asli. Dalam persepsi peneliti, di sini terdapat hal yang menjadi pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu adanya stimulasi dari dosen berupa strategi yang membuat mahasiswa dengan senang hati menggunakan bahasa yang dipelajari untuk berkomunikasi. Juga diciptakannya suasana yang menyenangkan agar mahasiswa tidak takut dan ragu untuk berkomunikasi dengan bahasa yang dipelajari. Maka dari itu, untuk menggiring mahasiswa berkomunikasi dengan bahasa Mandarin diperlukan

adanya strategi yang menarik minat mahasiswa untuk berkomunikasi berbahasa Mandarin dengan dosen lokal maupun *native speaker*.



Gambar 2. Bukti tangkapan layar percakapan dengan dosen lokal

### 3.2. Intensitas komunikasi dengan *native speaker*

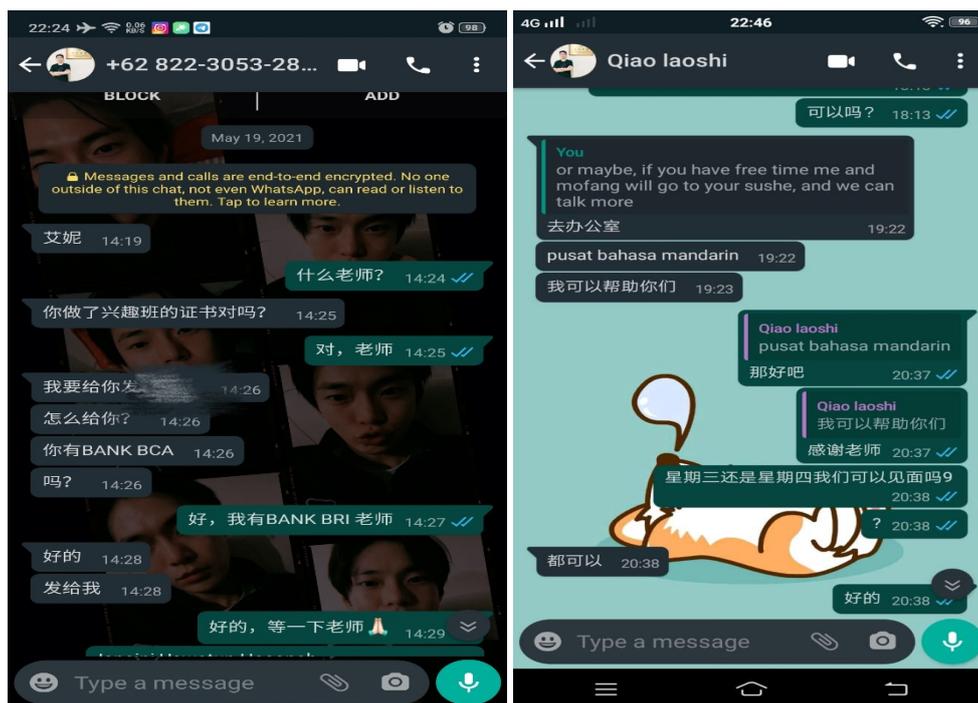


Gambar 3. Intensitas komunikasi dengan *native speaker*

Hasil angket menunjukkan 20,9% mahasiswa selalu berkomunikasi dengan *native speaker*. Namun secara mengejutkan ditemukan bahwa masih terdapat 7% mahasiswa yang tidak pernah berkomunikasi dengan *native speaker*. Bukti tangkapan layar percakapan

mahasiswa dengan *native speaker* menunjukkan tingkat kompleksitas kalimat yang digunakan untuk berkomunikasi dengan *native* lebih sederhana dibandingkan percakapan dengan dosen lokal. Seperti menanya kabar dan menjawab pertanyaan dosen dengan jawaban “iya” atau “tidak”. Pada beberapa tangkapan layar juga ditemukan *native speaker* yang mengawali percakapan atau menjawab pertanyaan mahasiswa dengan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Meski begitu, mahasiswa selalu mencoba merespon dengan menggunakan bahasa Mandarin. Topik bahasan percakapan yang diawali oleh *native speaker* cenderung sepele saja, sehingga tidak ada peluang untuk melanjutkan percakapan yang dapat menggali penguasaan kosakata baru mahasiswa.

Kurangnya stimulasi dari *native speaker* untuk menggali percakapan dalam menyebabkan topik bahasan dalam percakapan cenderung monoton. Penelitian terdahulu yang membahas faktor kurangnya komunikasi interpersonal mahasiswa dengan dosen PA menunjukkan gaya komunikasi dosen menentukan keberanian mahasiswa untuk merespon. Kurangnya komunikasi personal antara penasehat akademik dengan mahasiswa disebabkan oleh kondisi yang terjadi pada saat komunikasi berlangsung. Kondisi yang dimaksud adalah gaya komunikasi, misalnya saja mahasiswa akan lebih termotivasi untuk melakukan komunikasi jika terdapat penasehat akademik yang memiliki gaya humor tinggi dan menyenangkan. Berbeda dengan dosen dengan gaya komunikasi yang kaku justru akan menyebabkan mahasiswa merasa ragu dan takut mengawali komunikasinya (Iskandar, 2020).



Gambar 4. Bukti tangkapan layar komunikasi dengan *native*

Selama ini penutur asli cenderung dianggap sebagai panutan dalam menggunakan bahasa Inggris seperti seharusnya. Mereka sering dipandang sebagai representasi dari bahasa Inggris yang standar serta dianggap memiliki keunggulan dan kredibilitas lebih dibanding pengajar yang bukan penutur asli. Sebaliknya, pengajar yang bukan merupakan penutur asli sering dianggap hanya sebagai ‘peniru’ kosakata, gramatika, ungkapan, dan budaya dari para

penutur asli (Holliday, 2005, p. 248 dalam Aziez, 2015). Idealnya, pada pembelajaran bahasa asing hal yang paling diminati adalah ketika mahasiswa dapat bertatap muka dengan penutur asli atau *native speaker*. Hal ini dikarenakan pelafalan yang paling standar hanya bisa ditiru dari penutur asing. Nilai lebih *native speaker* adalah representasi dari bahasa dan budaya penutur asli yang tidak bisa didapatkan dari dosen lokal. Para responden dalam penelitian sebelumnya berpendapat bahwa *native speaker* yang sedang mengajar mereka saat ini sangat memotivasi mereka untuk belajar bahasa Inggris dengan lebih dalam ( $m=7,5$ ;  $std=1,789$ ). Hal ini sudah sesuai dengan ekspektasi mereka ( $m=7,925$ ;  $std=1,649$ ) (Aziez, 2015). Namun, berbeda dengan fakta yang ditemukan pada penelitian ini yang mendapatkan hasil bahwa mahasiswa takut dan ragu berkomunikasi dengan *native speaker* karena beberapa faktor, salah satunya adalah keraguan atas kemampuan bahasa Mandarinya. Ini akan menjadi masalah apabila tidak diikuti dengan upaya perbaikan strategi untuk membuat mahasiswa lebih tertarik dan tertantang dalam berkomunikasi berbahasa Mandarin. Maka dari itu diperlukan adanya strategi dari *native speaker* yang memungkinkan mahasiswa berlomba-lomba dalam melatih kemampuan berbicaranya.

### 3.3. Topik bahasan percakapan dengan dosen lokal dan *native*

Data bukti tangkapan layar yang terkumpul menunjukkan adanya perbedaan bobot percakapan mahasiswa dengan dosen lokal dan *native speaker*. Topik bahasan dengan *native speaker* cenderung mengacu pada hal-hal yang sederhana seperti menanyakan kabar, menjawab pertanyaan *native speaker* terkait janji yang telah dibuat, menanyakan kegiatan perkuliahan yang akan dilakukan, dan percakapan sederhana sehari-hari. Respon mahasiswa cenderung hanya menjawab pertanyaan *native speaker* dengan jawaban singkat seperti “ya”, “tidak”, “baik”, “belum”, “sudah”, dan emoticon untuk menunjukkan reaksi atas pernyataan *native speaker*.

Sedangkan topik bahasan yang ada pada percakapan mahasiswa dengan dosen lokal mayoritas adalah pertanyaan-pertanyaan panjang dari mahasiswa terkait perkuliahan, hal yang kurang dimengerti, keluh kesah atas masalah yang dihadapi dalam perkuliahan, dan percakapan panjang lainnya yang terkait dengan kebijakan prodi. Percakapan yang terjalin via *whatsapp* sebagian besar menggunakan bahasa Indonesia. Hanya sebagian kecil menggunakan bahasa Mandarin misalnya pertanyaan mahasiswa terkait arti sebuah ungkapan bahasa Mandarin, konsultasi judul tugas berbahasa Mandarin, dan menanyakan ketepatan terjemahan.

Topik bahasan percakapan dengan *native speaker* yang sederhana ini terkait dengan kemampuan HSK (Hanyu Shuiping Kaoshi) dan kosakata yang dikuasai mahasiswa. Dilihat dari data yang telah terkumpul, terdapat fakta bahwa sebagian besar mahasiswa kurang yakin dengan kemampuan berbahasa Mandarinya. HSK merupakan seperangkat tes yang bertaraf internasional. Tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan bahasa Mandarin bagi pembelajar asing. Pemerintah Tiongkok mulai menggunakan HSK secara internasional pada tahun 1991. HSK versi lama terbagi menjadi tiga tingkat/jenjang yang memiliki total 11 level yaitu Tingkat Dasar (level 1–level 3), Tingkat Menengah (level 3–level 8), dan Tingkat Mahir (level 9–level 11). Peserta ujian harus memilih tingkat yang ingin diikutinya, lalu hasil tes akan menentukan level yang dicapai. Namun, sejak November 2009 pemerintah Tiongkok menerbitkan HSK tipe baru yang disebut New HSK. New HSK saat ini telah menggantikan HSK tipe lama yakni terdiri dari enam level terpisah (Budianto & Laurencia, 2014). Mahasiswa

angkatan 2018 yang menjadi subjek dalam penelitian ini telah mengampu mata kuliah persiapan HSK 4, artinya mereka rata-rata menguasai kosakata sebanyak 1200 kosakata. Di bawah ini adalah tabel jumlah kosakata sesuai level HSK.

**Tabel 1. Jumlah Kosakata HSK**

Level HSK	Jumlah karakter Yang Harus dikuasai
HSK 6 (六级)	5000及以上 (diatas 5000 kata)
HSK 5 (五级)	2500 kata
HSK 4 (四级)	1200 kata
HSK 3 (三级)	600 kata
HSK 2 (二级)	300 kata
HSK 1 (一级)	150 kata

Sesuai dari tabel di atas, HSK level 4 dirancang untuk pemelajar yang dapat berdiskusi menggunakan bahasa Mandarin dalam berbagai topik yang relatif luas dan mampu berkomunikasi dengan pembicara asli dengan kualitas yang baik. Artinya, pada level tersebut sebenarnya mahasiswa sudah cukup mampu berkomunikasi baik percakapan sederhana maupun percakapan kompleks. Data intensitas berkomunikasi dengan *native speaker* di atas yang menunjukkan bahwa 20,9% mahasiswa selalu berkomunikasi dengan *native speaker*, 41,9% kadang-kadang berkomunikasi dengan *native speaker*, 30,2% sering berkomunikasi dengan *native speaker*, dan 7% mahasiswa tidak pernah berkomunikasi dengan *native speaker* ini menunjukkan bahwa intensitas berkomunikasi mahasiswa dengan *native speaker* relatif tinggi. Hanya saja masih terbatas pada komunikasi sederhana.

### 3.4. Faktor-faktor yang menghambat mahasiswa

Hasil angket menunjukkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam berkomunikasi berbahasa Mandarin dengan *native speaker* diantaranya:

#### 3.4.1. Takut atau ragu berkomunikasi dengan *native speaker*

Dalam berbahasa Mandarin, terdapat poin penting yang harus diperhatikan yang berbeda dari bahasa asing lain yaitu pelafalan dan nada. Nada menentukan arti dari setiap kosakata bahasa Mandarin. Apabila terjadi kesalahan pelafalan nada, maka arti yang dimaksud dapat berbeda. Selain itu, kosakata bahasa Mandarin tergantung dari apa yang dihafalkan. Artinya, apabila mahasiswa menguasai 600 kosakata, maka dia hanya bisa berkomunikasi dengan menggunakan 600 kosakata tersebut. Dari hasil angket ditemukan bahwa sebagian mahasiswa ragu berkomunikasi dengan *native speaker* karena takut pelafalan yang diucapkan kurang tepat. Beberapa mahasiswa beranggapan lebih mudah berkomunikasi secara langsung dengan *native* daripada via percakapan *online* karena komunikasi langsung memungkinkan mahasiswa menambahkan bahasa isyarat ketika terdapat kosakata yang tidak tahu bagaimana menyampaikannya. Hal ini terbukti dengan penelitian terdahulu yang membahas tentang hambatan berkomunikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hambatan keterampilan bahasa dan hambatan aksen mahasiswa Indonesia yang memengaruhi mereka

dalam menyandi pesan dalam bahasa Mandarin. Hal ini menyebabkan ketidaksesuaian persepsi oleh *native speaker* asal China dengan pesan yang ingin disampaikan oleh mahasiswa (Christy, 2013). Maka dari itu, perlu adanya latihan berkomunikasi secara berkelanjutan agar mengasah kemampuan berbicara yang secara otomatis juga dapat memperkaya kosakata bahasa Mandarin mahasiswa.

Salah satu pendorong mahasiswa mencapai tujuan yang diharapkan yaitu perlunya motivasi. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyajikan data sebagai berikut. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap prestasi belajar Bahasa Inggris. Ini dibuktikan dengan  $r_{hitung} 0,913 > r_{tabel} 0,254$ . Aktivitas siswa dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar Bahasa Inggris juga memiliki kontribusi positif dengan  $r_{hitung} 0,821 > r_{tabel} 0,254$ . Motivasi belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran secara bersama-sama terhadap prestasi belajar Bahasa Inggris memberikan sumbangan efektif dari motivasi belajar terhadap terhadap prestasi belajar Bahasa Inggris sebesar 64,7% dan aktivitas siswa dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar Bahasa Inggris sebesar 21%, sehingga total Sumbangan Efektif kedua variabel itu sebesar 85,7%. Hasil yang didapatkan ini secara statistik menunjukkan bukti yang signifikan (Aminah, 2012). Pada penelitian tersebut dikemukakan bahwa motivasi belajar berpengaruh pada prestasi siswa. Hal inilah yang diperlukan mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara.

#### **3.4.2. Kurang yakin dengan kemampuan berbahasa Mandarin**

Sebagian besar mahasiswa mengaku kurang yakin dengan kemampuan berbahasa Mandarin mereka. Hal ini mempengaruhi tingkat keberanian untuk berbicara dengan *native speaker*. Padahal pada dasarnya kesalahan yang dialami pada saat berkomunikasi dapat langsung diberikan arahan sehingga mahasiswa mengingat kesalahan tersebut. Di sini perlu adanya stimulasi dari *native speaker* maupun dosen lokal untuk lebih menggiring mahasiswa agar lebih berani berbicara menggunakan bahasa Mandarin.

Menilik dari satu hasil penelitian yang membahas tentang hambatan belajar bahasa Mandarin, Hasil studi ini menunjukkan bahwa para murid bahasa Mandarin mengalami hampir semua aspek hambatan dalam belajar. Hambatan ini salah satunya adalah kurang adanya rasa percaya diri dalam belajar Mandarin. Beberapa masalah lain yang muncul ketika murid kurang percaya diri adalah takut melakukan kesalahan, tidak mempunyai keterbukaan pikiran pada saat memahami materi yang kompleks, serta mempunyai anggapan bahwa bahasa Mandarin adalah hal yang sulit dipelajari. Hambatan-hambatan lainnya yang ditemukan yaitu murid cenderung mengorbankan aktivitas belajar bahasa Mandarin mereka. Mereka cenderung sibuk dengan aktivitas utamanya. Selain itu, terdapat hambatan lain seperti tidak adanya dorongan dan kesempatan bagi para murid untuk belajar bahasa Mandarin di lingkungan sekitar. Meskipun kebanyakan murid kurang memiliki persistensi dalam belajar, namun kebanyakan murid mengaku tertarik untuk belajar bahasa Mandarin. Namun, pada kenyataannya hanya sedikit dari para murid tersebut yang memiliki cara sendiri dalam mengatasi hambatan belajar. Banyak dari para mereka yang tidak mengupayakan apa-apa dalam hal untuk mengatasi hambatannya (Yovita, 2004). Hasil penelitian tersebut sama dengan yang ditemukan dalam penelitian ini. Hambatan-hambatan dalam berkomunikasi berbahasa Mandarin membutuhkan perhatian yang lebih dari para dosen lokal maupun *native speaker* karena mahasiswa tidak akan mampu dengan sendirinya mengatasi hambatan tersebut.

### 3.4.3. Kesulitan berkomunikasi dengan *native speaker*

Terdapat 67,4% mahasiswa mengaku kesulitan saat berkomunikasi dengan *native speaker*. Lebih lanjut data yang terkumpul menunjukkan bahwa mahasiswa sering menemukan kosakata yang belum mereka pelajari sehingga menghambat dalam berkomunikasi. Hambatan ini sering didapat dalam proses pembelajaran bahasa.

Dari data *native speaker* yang didatangkan oleh Pusat Bahasa Mandarin, tidak semua dosen berlatar belakang pendidikan bahasa Mandarin untuk penutur asing. Beberapa dari mereka adalah mahasiswa dari berbagai jurusan di Tiongkok yang melakukan magang untuk syarat kelulusan di kampusnya. Inilah yang menjadi salah satu faktor mengapa beberapa *native speaker* kurang mengenali kemampuan mahasiswa.

Kualifikasi akademik adalah ijazah jenjang pendidikan akademik yang harus dimiliki oleh guru atau dosen sesuai dengan jenis, jenjang dan satuan pendidikan formal di tempat penugas. Mutu pembelajaran di Unismuh Makassar menunjukkan pada kualifikasi akademik dosen dan prestasi akademik dosen terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini terlihat dari F hitung yang diperoleh sebesar 6,130 sedang F tabel sebesar 3, 11. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 ( $0,03 < 0,05$ ). Ini berarti kualifikasi akademik dan prestasi akademik dosen secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap mutu pembelajaran di Unismuh Makassar (Bawa, 2020). Pada dasarnya, perekrutan tenaga pendidik harus melalui seleksi yang mengikuti peraturan yang berlaku di negara tersebut. Namun, dari hasil observasi di pusat bahasa Mandarin ditemukan fakta bahwa di Tiongkok berbeda dengan Indonesia terdapat aturan bahwa mahasiswa jurusan apapun dapat mengikuti program pengganti skripsi yaitu dengan mendaftar program mengajar bahasa Mandarin untuk penutur asing di luar negeri dengan program *confucius institute*. Mereka harus mengajar bahasa Mandarin di CI selama satu tahun. Inilah yang menjadi masalah tenaga pengajar asing muda yang selama ini didatangkan sebagian adalah tenaga pengajar dari program tersebut. Namun, sebagian *native speaker* merupakan tenaga ahli yang kompeten di bidangnya. Meski begitu hal ini berpotensi menimbulkan masalah seperti dari hasil penelitian ini yaitu tenaga pengajar tersebut kurang mengenali kemampuan mahasiswa.

### 3.4.4. Merasa di zona nyaman berkomunikasi dengan dosen lokal

Kebiasaan mahasiswa yang berkomunikasi dengan dosen lokal menggunakan bahasa Indonesia menjadi candu. Dari hasil angket menunjukkan 76,7% mahasiswa memilih bertanya pada dosen lokal daripada *native speaker* apabila ada hal yang kurang jelas terkait perkuliahan. Faktor ini dapat diminimalisir dengan konsistensi dosen lokal dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan mahasiswa. Apabila mahasiswa bertanya menggunakan bahasa Indonesia, lalu dosen lokal menjawab dengan menggunakan bahasa Mandarin maka kemungkinan besar percakapan berlanjut dengan menggunakan bahasa Mandarin.

Dari hasil penelitian terkait Strategi Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris, Hasil kajian menunjukkan bahwa latihan-latihan yang rutin dan berulang mampu meningkatkan skill produktif dan skill reseptif lebih baik. Termasuk berkomunikasi dengan diri sendiri dan orang lain. Oleh karena itu, pengajar harus memadukan berbagai strategi dalam mengajarkan satu skill bahasa agar pemelajar tidak merasa bosan. (Susini, 2021). Sejalan dengan pernyataan tersebut, stimulasi dari dosen, perlu adanya inisiatif dari dalam diri masing-masing mahasiswa untuk lebih berani latihan berkomunikasi menggunakan bahasa

Mandarin. Selain itu, motivasi mahasiswa juga perlu ditumbuhkan untuk mendorong semangat dalam mempelajari bahasa Mandarin dari penutur asli. Ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menemukan bahwa hal yang mempengaruhi minat dan motivasi belajar terdiri dari beberapa faktor yaitu cara mengajar guru, karakter guru, suasana kelas tenang dan nyaman, dan fasilitas belajar yang digunakan. Berdasarkan dari temuan yang diperoleh, penelitian ini memberikan saran operasional bagaimana meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Aritonan, 2008).

#### 4. Simpulan

Dari paparan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kecenderungan mahasiswa lebih berani berkomunikasi dengan dosen lokal daripada *native speaker* dipengaruhi faktor-faktor yang lahir dari pemikiran mahasiswa yang kurang berani dan kurang percaya diri atas kemampuan berbahasa Mandarinnnya. Selain itu, kurangnya stimulus dari dosen lokal maupun *native speaker* juga menambah hambatan komunikasi berbahasa Mandarin mahasiswa. Intensitas komunikasi berbahasa Mandarin mahasiswa dapat ditingkatkan melalui komunikasi di dalam kelas dan di luar kelas. Sedapat mungkin dosen dan *native speaker* memfasilitasi dan menjadi mediator baik dalam percakapan langsung maupun percakapan online. Motivasi dan semangat yang diberikan dosen pada saat mahasiswa melakukan kesalahan juga sangat perlu untuk dilakukan guna meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa. Diperlukan adanya strategi untuk meningkatkan motivasi mahasiswa berkomunikasi menggunakan bahasa Mandarin. Penelitian ini memberikan kesempatan yang terbuka bagi para peneliti selanjutnya untuk mengembangkan metodenya dan memanfaatkan data kuantitatif sebagai hasil dari metode kuesioner untuk mengembangkan dan mengatasi hambatan-hambatan dalam belajar bahasa Mandarin khususnya dalam hal berkomunikasi berbahasa Mandarin.

#### Daftar Rujukan

- Amanzah, F., & Pasolong, H. (2019). Faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan komunikasi Bahasa Inggris lisan di luar kelas mata kuliah Bahasa Inggris di Politeknik Negeri Ujung Pandang. 6. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat 2019* (pp.215-220)
- Aminah, E. (2012). *Kontribusi motivasi belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar Bahasa Inggris siswa kelas VIII Di SMP Negeri 1 Kota Salatiga 2012/2013* (Thesis, Sebelas Maret University). Retrieved from <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/29277/Kontribusi-Motivasi-Belajar-Dan-Aktivitas-Siswa-Dalam-Pembelajaran-Terhadap-Prestasi-Belajar-Bahasa-Inggris-Siswa-Kelas-Viii-Di-Smp-Negeri-1-Kota-Salatiga-20122013>
- Ansori, F. (2018). Pusat Bahasa Mandarin Universitas Al Azhar Indonesia: Refleksi dan proyeksi hubungan sosial budaya China-Indonesia. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 4(1), 11–16. <https://doi.org/10.36722/sh.v4i1.246>
- Aritonan, K. T. (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10), 11-21.
- Aziez, F. (2015). Persepsi mahasiswa terhadap native English teachers (net) dalam mata kuliah Speaking 1 dan Writing 1. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 121-134. <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v12i2.509>
- Bawa, D. L. (2020). Pengaruh kualifikasi akademik dosen terhadap mutu pembelajaran pendidikan agama Islam (Telaah Hasil Penelitian dan Kajian Tindak Lanjut). *JIE: Journal of Islamic Education*, 5(1), 78–88.
- Budianto, P., & Laurencia, N. (2014). Keterkaitan New HSK dan kurikulum Bahasa Mandarin di Perguruan Tinggi. *Lingua Cultura*, 8(1), 16–21. <https://doi.org/10.21512/lc.v8i1.437>

- Christy, M. P. (2013). Hambatan komunikasi antarbudaya antara dosen native asal China dengan mahasiswa Indonesia Program Studi Sastra Tionghoa Universitas Kristen Petra. *Jurnal E-Komunikasi*, 1(2), 38-48. Retrieved from <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/891>
- Iskandar, A. M. (2020). Interaksi dan komunikasi dosen dan mahasiswa dalam proses pendidikan. *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 5(1), 49–61. <https://doi.org/10.35673/ajdsk.v5i1.570>
- Purwiyanti, Y., Suwandi, S., & Andayani, A. (2017). Pengembangan kompetensi percakapan pemelajar bahasa indonesia penutur asing dengan strategi simulasi percakapan (permainan peran dan sosiodrama). *Proceedings Education and Language International Conference*, 1(1). Retrieved from <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1319>
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kuantitatif*. Bandung: Deepublish.
- Suharmon, S. (2009). Upaya peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab melalui latihan komunikatif di MTSN Paninjauan Kabupaten Tanah Datar. *Ta'dib*, 12(1), 57-72. <https://doi.org/10.31958/jt.v12i1.156>
- Susini, M. (2021). Strategi meningkatkan kemampuan Berbahasa Inggris. *Linguistic Community Services Journal*, 1(2), 37–48. <https://doi.org/10.22225/licosjournal.v1i2.2732>
- Yean, C. P., Sharif, S. B., & Ahmad, N. B. (2020). The Involvement of native speakers in teaching and learning Japanese Language at UiTM. *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics*, 4(3), 14-26. <https://doi.org/10.24191/ijmal.v4i3.8545>
- Yovita, F. (2004). Understanding the barrier in learning Mandarin. Universitas Gadjah Mada. Retrieved from [http://etd.repository.ugm.ac.id/home/detail\\_pencarian/25344](http://etd.repository.ugm.ac.id/home/detail_pencarian/25344)

# The Ethnophotography of *Krucil* Puppet Art

## Etnofotografi Kesenian Wayang *Krucil*

Fariza Wahyu Arizal\*

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

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

Paper received: 01-04-2021; revised: 15-04-2021; accepted: 30-04-2021

### Abstract

This ethnophotography book of Wayang Krucil Malang is an idea about the importance of information, documentation and one of the efforts to protect and maintain art and culture in Malang Raya. Currently Wayang Krucil in Gondowangi Village is in a poor condition, not many people care about this art, except for only a few artists. Concern from the government is also felt to be very lacking, when in fact this Krucil Puppet can be used as an artistic and cultural asset in Malang Raya. In this design, photography is used as a method to analyze a culture in everyday life. The focus of the design of this book is more on the visual aspect using photography as the medium. The selection of photography is considered capable of displaying the reality of the social situation in it. Photos recorded on the camera can display a variety of information and materials about ethnography. Ethnophotography comes from the amalgamation of ethnography and photography in anthropological studies. With the design of this book, it is hoped that it will be able to provide information to the public about the art of Wayang Krucil and can foster a sense of love, ownership and preservation of existing cultural arts.

**Keywords:** ethnophotography, art, *wayang krucil*

### Abstrak

Buku etnofotografi Wayang Krucil Malang-an ini adalah gagasan tentang pentingnya informasi, dokumentasi serta salah satu upaya untuk melindungi dan menjaga seni dan budaya di Malang Raya. Saat ini Wayang Krucil di Desa Gondowangi dalam kondisi yang cukup memprihatinkan, tidak banyak orang yang peduli dengan kesenian ini, kecuali hanya beberapa seniman saja. Kepedulian dari pihak pemerintahan juga dirasa masih sangat kurang, padahal sebenarnya Wayang Krucil ini dapat dijadikan aset seni dan budaya di Malang Raya. Dalam perancangan ini fotografi digunakan sebagai metode untuk menganalisis sebuah kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. Perancangan buku ini dititik beratkan pada segi visual yang menggunakan foto sebagai medianya. Pemilihan Fotografi dianggap mampu menampilkan realitas situasi sosial didalamnya. Foto yang terekam dalam kamera dapat menampilkan beragam informasi serta materi tentang etnografi. Etnofotografi adalah penggabungan antara etnografi dan fotografi dalam studi antropologi. Dengan adanya perancangan buku ini agar dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai kesenian Wayang Krucil serta dapat menumbuhkan rasa kecintaan terhadap kesenian dan budaya yang ada.

**Kata kunci:** etnofotografi, kesenian, *wayang krucil*

## 1. Pendahuluan

Dari salah satu sumber menyebutkan arti kata wayang berasal dari kata *wewayangan* atau wayangan, yang bisa diartikan bayangan. Pertunjukan wayang adalah pertunjukan mengenai bayang-bayang jika diartikan secara harfiah. Jika dikaitkan dengan filsafat, wayang adalah representasi bayangan kehidupan manusia, angan-angan, atau bayang-bayang manusia tentang kehidupan masa lampau. Wayang merupakan salah satu ritual keagamaan orang Jawa pada jaman dahulu yaitu kepercayaan animisme dan dinamisme. Kepercayaan kepada kekuatan ruh nenek moyang yang menjadi keyakinan pada jaman dulu. Keyakinan dan

kepercayaan seperti itulah kemudian ditampilkan melalui pertunjukan dan pagelaran wayang agar masyarakat memahami esensi dari sebuah kepercayaan tersebut.

Marina Puspitasari menjelaskan bahwa wayang adalah kebudayaan Jawa yang sudah ada dan dikenal pada jaman dahulu sekitar ±1500 tahun yang lalu. Ketika agama Hindu datang dan melakukan penyebarannya ke Jawa, secara tidak langsung memberikan dampak pada kesenian wayang yang kemudian dikenal dengan pertunjukan wayang. Dalam penyebarannya, para-Brahmana juga menggunakan kitab Mahabharata dan Ramayana selain kitab Weda, sehingga kedua kitab tersebut juga dikenal luas di masyarakat Jawa. Pada awal permulannya wayang mengisahkan cerita petualangan dan kepahlawanan para nenek moyang, namun kemudian beralih ke kisah Mahabharata dan Ramayana. Ketika pada zaman Hindu, seni wayang ini semakin terkenal, apalagi kesenian tersebut disampaikan dalam bahasa Jawa Kuno (Marina Puspitasari, 2008)

Sebagaimana diungkapkan Amrin Ra'uf dalam Jagad Wayang (Raúf, 2010), perkembangan wayang akan terus berlanjut hingga akhir zaman. Selain itu setiap wayang mempunyai karakteristik yang berbeda dalam kehidupan masyarakat sesuai dengan jenis setiap wayang tersebut. Pada perkembangannya karakteristik dan jenis wayang mengalami perubahan berdasarkan cerita yang dimainkan. Beberapa jenis wayang yang tertulis dalam kitab jagad wayang meliputi antara lain Wayang Purwo atau wayang kulit, wayang orang dan wayang suket.

Dalam buku "Tradisi Pertunjukan Wayang", tercatat antara tahun 898 hingga 910 M, Wayang telah menjadi wayang Purwa, namun masih memiliki fungsi untuk menyembah *sanghyang*, seperti yang tertulis dalam prasasti Balitung (907 M) yang berbunyi "*si galigi mawayang untuk hyang, macarita bhimaya kumara*" (terjemahannya kira-kira adalah "menggelar wayang untuk para hyang menceritakan tentang Bima sang Kumara). Hal ini menunjukkan bahwa cerita-cerita yang terdapat dalam "Mahabharata" dan "Ramayana" dimainkan dengan melantunkan lagu-lagu untuk acara ritual, yaitu dalam pertunjukan wayang. Menurut kitab Centini, dalam perkembangannya disebutkan bahwa asal mula Wayang Purwa diciptakan oleh Raja Jayabaya dari Kerajaan Kediri. Sekitar abad ke-10, Raja Jayabaya mencoba menciptakan gambaran dari ruh leluhurnya yang digoreskan di atas daun lontar. Hasil dari gambaran wayang tersebut kemudian ditiru dari motif relief cerita Ramayana pada Candi Penataran di Blitar (Fauzi, 2013).

Runtuhnya kerajaan Majapahit menjadi awal bahwa wayang dan gamelannya merupakan warisan dari kesultanan Demak. Berawal dari Sultan Demak Syah Alam Akbar I sangat menyukai kesenian karawitan dan pertunjukan wayang yang pada akhirnya Sultan Demak juga menggunakan wayang sebagai media dakwahnya, maka dari itu wayang sudah berubah misi (Raúf, 2010). Memasuki masa Islam di Indonesia cerita wayang dirubah menjadi cerita yang mengikuti perkembangan masyarakat saat itu untuk menghindarkan wayang dari kesan Hindu dan pemujaan pada arca, dimunculkan sebuah ide dan gagasan baru untuk menciptakan wayang dalam wujud yg berbeda. Dari hasil kerja keras dan juga ketrampilan para pengikut Islam yang menggemari kesenian wayang terutama para Wali, akhirnya berhasil menciptakan sebuah bentuk baru dari Wayang Purwa.

Salah satu perkembangan Wayang Purwo yang dikembangkan oleh Wali dan pemeluk agama Islam adalah Wayang Krucil atau Wayang Klithik. Wayang Klitik umumnya dianggap sejenis dengan Wayang Krucil, karena wayang ini terbuat dari kayu pipih. Wayang Krucil dan

Wayang Klitik memiliki beberapa perbedaan mencolok, di antaranya cerita yang digunakan untuk menggambarkan cerita mereka berasal dari cerita Panji, bukan dari cerita Ramayana atau Mahabharata, seperti Wayang tradisional yang dikenal masyarakat luas (Tanudjaja, 2004). Disampaikan dalam beberapa literatur bahwa, Wayang Krucil adalah wayang ciptaan Pangeran Pekik dari Surabaya, dan terbuat dari kayu dan berukuran kecil (Raúf, 2010). Pangeran Pekik adalah keturunan kedelapan Sunan Ampel, Adipati Surabaya saat itu. Beberapa sumber menyatakan bahwa Wayang Krucil adalah ciptaan Wali di Jawa Timur. Penyebaran Islam di Indonesia yang dilakukan para wali diketahui juga menggunakan Wayang sebagai media dakwahnya sebagai tandingan dakwah dari penyebaran agama Hindu sebelumnya. Wayang Krucil secara alami juga dahulu dikenal sebagai Wayang yang berdakwah melalui cerita-cerita Islam seperti cerita Walisongo dan cerita Kerajaan Islam atau Wayang dengan misi keagamaan

Wayang Krucil di Jawa Timur mengalami perkembangan pesat dan tersebar di banyak daerah. Di daerah Nganjuk disebut Wayang Timlong, di daerah Kediri disebut Wayang Mbah Gandrung, dan di Kabupaten Malang disebut Wayang Krucil. Ketiga jenis wayang ini memiliki beberapa kesamaan dalam hal bentuk, cerita, karakter, musik, wayang, dan asal-usulnya. Di antara mereka, Wayang Krucil Malang memiliki karakter pewayangan paling banyak, yaitu sekitar 75 karakter. Wayang Timlong Nganjuk memiliki 64 karakter, dan Wayang Mbah Gandrung Kediri memiliki 53 karakter.

Rudi Irawanto sebagai salah satu pemerhati dan peneliti kesenian Wayang Krucil dalam jurnalnya menyebutkan bahwa Wayang Krucil di Jawa Timur dapat dibedakan berdasarkan jenis karakter tokoh, musik pengiring dan cerita yang disampaikan. Wayang Krucil berkembang menjadi beberapa jenis di beberapa wilayah. Jenis-jenis Wayang Krucil yang berkembang di Jawa Timur dapat diklasifikasi berdasarkan 3 hal, yaitu 1) berdasarkan karakter dan penokohnya, 2) berdasarkan iringan musiknya, dan 3) berdasarkan cerita yang disajikan (Irawanto, 2018:98).

Salah satu daerah pengembangan Wayang Krucil terletak di Dusun Wiloso, Gondowangi, Kabupaten Malang. Wayang Krucil Gondowangi memiliki karakteristik wayang khas Malang yang kental dalam hal musik pengiring, pemilihan cerita dan bahasa yang dibawakan oleh dalang. Menurut Pak Sugundo, sebagai salah satu pelestari Wayang Krucil Malang di Wiloso, Wayang Krucil Malang-an ini terbuat dari kayu pule atau kayu mentaos. Meski berbentuk pipih, Wayang Krucil ini tetap memiliki dimensi, sehingga terlihat lebih dinamis dari wayang kulit.

Wayang Krucil di Dusun Wiloso Desa Gondowangi Kecamatan Wagir ini sudah dianggap bagian dari desa tersebut sehingga membutuhkan perawatan secara turun temurun. Wayang Krucil juga dianggap sebagai pusaka yang sakral, sehingga wajib dipentaskan dalam upacara Syawalan tahunan (setiap minggu pertama bulan Syawal). Masyarakat Wiloso dan Gondowangi percaya bahwa Wayang Krucil ini keramat dan dapat menimbulkan kualat jika tidak digelar. Mitos ini memungkinkan warga untuk secara sukarela dan gotong royong untuk selalu menjaga kesenian tradisional yang langka ini. Mitologi seperti ini juga ada di berbagai daerah, seperti di Nganjuk bahwa Wayang Timlong (nama lain Krucil), harus dipagelarkan setiap bulan Sura kalender Jawa. Pertunjukan Wayang Krucil di Gondowangi juga memiliki berbagai macam ritual yang harus dilakukan sebelum pertunjukan, mulai dari tradisi selamatan, dan persembahan sesaji khusus. Tradisi dan ritual seperti ini lah yang justru menjadi penyelamat kesenian dan budaya yang sudah langka tersebut. Tidak hanya Wayang

Krucil di Malang saja, namun sistem yang sama juga berlaku bagi kesenian tradisi daerah lain yang hanya bertahan dalam tradisi pada komunitasnya. Kearifan lokal seperti inilah yang menyelamatkan kesenian dan budaya yang dimiliki bangsa kita.

Kondisi Wayang Krucil di Desa Gondowangi saat ini sangat memprihatinkan. Minimnya informasi yang membuat tidak banyak orang yang peduli, hanya ada sedikit seniman yang peduli. Pada kenyataannya, pemerintah juga tidak bisa berbuat banyak tanpa bantuan semua pihak. Hal ini lah yang menjadi prioritas Pak Sugondo, sebagai penduduk asli Wagir Gondowangi dan juga sebagai seniman yang ingin menghidupkan kembali kejayaan Wayang Krucil serta bertekad untuk tetap melestarikan kesenian ini. Menurut bapak Sugondo, dalam setahun rata-rata Wayang Krucil hanya bisa tampil beberapa kali saja. Biasanya untuk memeriahkan acara bersih kampung, ulang tahun Kabupaten Malang, atau pertunjukan rutin di acara tahunan "Malang Tempo Doeloe".

Menurut Haviland bagaimana agar kebudayaan tetap lestari, syarat pertama untuk suatu kebudayaan adalah bahwa ia dituntut menyediakan sarana komunikasi di antara individu-individu yang hidup mengikuti peraturannya sendiri. Maksudnya adalah dalam masyarakat manusia, setiap generasi harus mempelajari kebudayaannya dari semula. Jadi proses belajar itu sendiri sangat menentukan kelestarian budaya. Syarat kedua adalah bahwa ia dituntut mengembangkan sarana yang dapat diandalkan oleh individu-individu untuk berperilaku sebagai anggota komunitas seperti yang diharapkan dari mereka (Karnadi, 1998). Agar kesenian ini tetap berkelanjutan, salah satu caranya adalah dengan mendokumentasikan dan memperkenalkan kesenian tersebut. Maka dalam perancangan ini, buku kesenian Wayang Krucil ini menjadi salah satu cara agar Wayang Krucil tetap lestari.

Dari hasil riset kecil yang telah dilakukan oleh penulis dengan mencari dan menelusuri beberapa macam data dan informasi serta melakukan wawancara pada masyarakat di Malang Raya, ternyata penyebaran informasi tentang Wayang Krucil Gondowangi masih sangat sedikit sekali. Selain itu, banyak juga masyarakat Malang Raya yang belum mengetahui mengenai adanya Wayang Krucil di daerah Gondowangi tersebut. Fakta lain didapatkan saat penulis berkunjung ke desa Gondowangi dimana kesenian itu berada, ternyata Wayang Krucil memiliki kekurangan dokumentasi dan literatur yang membahas tentang kesenian tersebut. Dengan adanya permasalahan tersebut, desain komunikasi visual mampu hadir menjadi salah satu upaya pemecahan masalah (komunikasi atau komunikasi visual) untuk menghasilkan suatu desain yang paling baru di antara desain yang baru (Tinarbuko, 2015) yaitu berupa buku etnofotografi Wayang Krucil.

Desain komunikasi visual bertujuan untuk mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi kreatif melalui berbagai macam media, serta menyampaikan informasi dan ide visual dengan mengelola elemen grafis dalam bentuk bentuk, gambar, font, warna, dan tata letak (Kusrianto, 2006). Hal ini juga ditunjukkan dalam dokumen lain bahwa desain komunikasi visual tidak hanya menyampaikan informasi secara visual, tetapi juga tentang bagaimana informasi tersebut berdampak dan dapat mempengaruhi penerima informasi, serta menjadikannya alat untuk pemecahan masalah (Adityawan, 2010). Menurut buku "Desain Komunikasi Visual terpadu" karya Yongki Safanayong, desain merupakan subjek atau topik penelitian yang tidak hanya mencakup eksplorasi visual, tetapi juga terkait dan mencakup budaya, masyarakat, filosofi, teknologi, dan bisnis. Kegiatan desain adalah proses interdisipliner pemecahan masalah, metode kreatif dan evaluasi dan bidang lainnya

(Safanayong, 2006). Empat fungsi dari desain komunikasi visual adalah untuk memberitahu atau memberi informasi (*to inform*), untuk memberi penerangan (*to enlighten*), untuk membujuk (*to persuade*), dan yang terakhir untuk melindungi (*to protect*).

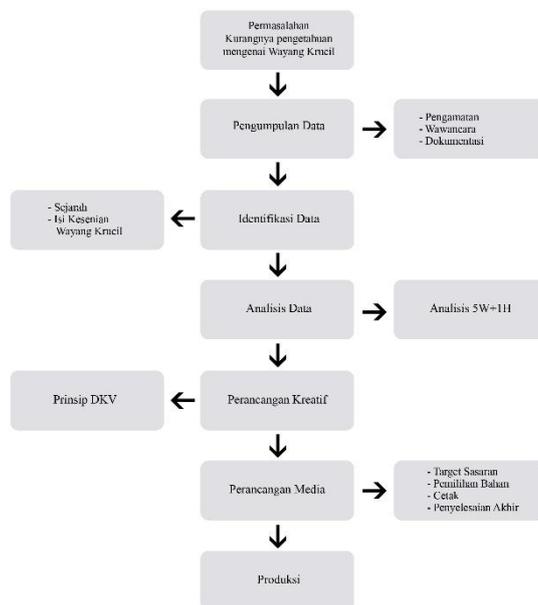
Dengan adanya hasil dari penelitian tersebut, penulis mendapatkan ide untuk merancang sebuah buku fotografi tentang seni Wayang Krucil melalui perpaduan antara etnografi dan fotografi. Etnografi adalah budaya yang mempelajari budaya lain. Etnografi adalah semacam konstruksi pengetahuan, termasuk teknik penelitian, teori etnografi dan berbagai deskripsi budaya. Etnografi berarti pemahaman sistematis tentang semua budaya manusia dari perspektif mereka yang mempelajari budaya tersebut (Spradley, 2006). Pada dasarnya fotografi adalah proses menggambar/membuat gambar dengan merekam cahaya, namun terkadang fotografer tidak peka dan tidak tahu cara menggunakan dan memanfaatkan cahaya. Fenomena ini seperti ketidakmampuan seorang pelukis untuk mencampur cat dan menuangkannya ke kanvas saat melukis (Tjin, 2014).

Fotografi adalah media perekaman yang digunakan untuk merekam atau melanjutkan peristiwa, situasi, atau objek. Menciptakan karya seni fotografi dengan "subject matter" dan nilai sejati yang tinggi adalah tujuan yang ingin dicapai oleh setiap fotografer. Ekspresi diri menggunakan fotografi seni bisa dicapai dengan banyak cara, termasuk memilih objek foto yang unik "one of a kind", menggunakan teknik khusus dalam pemotretan dan teknik kamar gelap, yang merupakan cara lain, dan juga dapat dicapai dengan menggunakan metode yang berbeda. Segala sesuatu yang konsisten dan berkelanjutan akan memastikan bahwa itu adalah cara untuk menampilkan karakteristik pribadi fotografer seni (Soedjono, 2007).

Menurut Yuyung Abdi (2012), etnofotografi adalah penggunaan fotografi sebagai metode untuk menganalisis budaya, kehidupan, aturan dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, di mana substansi dari foto lebih penting daripada sisi artistiknya. Fotografi dapat menunjukkan objektivitas serta informasi dari kesenian Wayang Krucil dan dengan mudah menyampaikan informasi secara visual dengan lebih menarik. Buku ini diharapkan menjadi salah satu referensi dan rujukan mengenai kesenian Wayang Krucil dan dapat menjadi pemicu bagi peneliti lain untuk mendalami kesenian Wayang Krucil. Buku etnofotografi ini juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mempromosikan pariwisata dan budaya di Kabupaten Malang. Pada akhirnya, Sinergi dari berbagai macam pihaklah yang mampu menjaga, melestarikan dan juga mengangkat pamor Wayang Krucil sebagai salah satu ciri khas dari Desa Gondowangi Kabupaten Malang.

## 2. Metode

### 2.1 Skema Perancangan



**Gambar 1: Bagan Proses Penciptaan**

Sumber: Kolaborasi Bagan Proses Penciptaan dari Sadjiman ES dan Djito Kasilo

### 2.2 Proses Perancangan

Dari bagan di atas dapat diuraikan sistematika metode perancangan sebagai berikut:

#### 2.2.1. Pendahuluan atau pengumpulan data

Pengamatan yang dilakukan secara langsung mengenai kesenian Wayang Krucil dengan mendatangi langsung lokasi yaitu di Dusun Wiloso Desa Gondowangi Wagir Kabupaten Malang.

*Berdasarkan hasil pengamatan di lokasi ditemukan beberapa fakta sebagai berikut.*

- 1) Bahwa ditemukan fakta belum banyak sumber referensi dan dokumentasi tentang kesenian Wayang Krucil.
- 2) Kesenian Wayang Krucil menjadi aset wisata budaya yang menarik dan perlu dikembangkan.
- 3) Penghargaan Masyarakat terhadap kesenian Wayang Krucil masih kurang dikarenakan pementasan Wayang Krucil yang rutin hanya satu tahun sekali pada bulan Syawal.

#### *Pengumpulan data*

Pengumpulan data pada penelitian tentang Wayang Krucil ini diperoleh dari pemerhati dan juga pelestari, salah satunya bapak Sugondo sebagai ketua paguyuban.

### 2.2.2. Identifikasi

Proses Identifikasi adalah lanjutan dari proses pengumpulan data, dimana dilakukan pengelompokan atau pengklasifikasian menurut kategori. Pada proses ini penulis mulai mengklasifikasikan data yang diperoleh menurut kategori sejarah dan juga kategori isi dari kesenian Wayang Krucil tersebut.

### 2.2.3. Metode Analisis data

Dibutuhkan strategi yang tepat untuk merancang suatu media, dalam hal ini untuk metode analisis data memakai strategi metode analisis 5W+1H *What* (apa), *Who* (siapa), *Where* (di mana), *When* (kapan), *Why* (kenapa), *How* (bagaimana).

#### *What* (apa)

Dilihat dari latar belakang permasalahan tentang kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai kesenian Wayang Krucil dan juga kurangnya kepedulian masyarakat tentang kesenian lokal sebagai identitas budaya suatu daerah. Perancangan ini bermaksud menyampaikan pada target audience untuk lebih mengenal dan ikut menjaga kelestarian Wayang Krucil.

#### *Who* (siapa)

Target sasaran perancangan buku ini dibagi menjadi 2 yaitu target primer dan sekunder. Target sasaran perancangan ini adalah budayawan dan juga akademisi, pemilihan target sasaran tersebut didasari dari hasil analisis data yang diperoleh dari lapangan. Akademisi dan budayawan dipilih karena mereka mampu untuk menjangkau buku hasil perancangan ini. Tujuan berikutnya adalah selain sebagai koleksi dan juga bahan referensi, selain itu juga diharapkan mereka mampu menyampaikan isi buku dan juga menjadi *sounder* bagi seluruh masyarakat Malang raya. Sedangkan target sekunder adalah seluruh masyarakat Malang Raya dan juga Indonesia pada umumnya.

Berikut adalah hasil dari analisis *target audience*:

#### 1) Demografis

- a) Jenis Kelamin: Laki-Laki dan Perempuan.
- b) Usia: 19 – 50 tahun.
- c) Status Ekonomi dan sosial: Menengah-menengah sampai menengah-atas.
- d) Pendidikan: Diploma sampai Sarjana.
- e) Profesi: Akademisi dan Budayawan.

#### 2) Geografis

Kabupaten Malang, Kota Malang, Kota Batu dan Kota lain di Indonesia.

#### 3) Psikografis

- a) Kepribadian: Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b) Gaya Hidup: Peduli dengan kesenian dan budaya.

4) *Target audience* sekunder: Masyarakat desa Gondowangi sekitarnya dan seluruh Indonesia pada umumnya.

*Where* (dimana)

Konsep karya ini diambil dalam lingkup dusun Wiloso desa Gondowangi Kecamatan Wagir Kabupaten Malang, sebagai pelengkap kemungkinan juga lingkup daerah Nganjuk dan Kediri dan seluruh Indonesia pada umumnya.

*When* (kapan)

Kesenian Wayang Krucil ini sudah ada secara turun temurun dan menjadi tradisi. Diperkirakan pada tahun 1896 Masehi atau 1910 Masehi Wayang Krucil menyebar ke daerah Gondowangi, untuk itulah kesenian ini wajib dilestarikan. Perancangan buku kesenian Wayang Krucil ini akan dipublikasikan setelah hari raya Idul Fitri yang menyesuaikan dengan acara rutinan gebyak tahunan dari Wayang Krucil.

*Why* (kenapa)

Wayang Krucil dipilih sebagai objek perancangan karena merupakan hasil lokal kebudayaan yang perlu dilestarikan. Keberadaannya yang jarang diketahui serta eksistensinya yang kurang menjadi pemicu untuk adanya pendokumentasian dan upaya memperkenalkan Wayang Krucil kepada masyarakat.

*How* (bagaimana)

Upaya penyampaian informasi untuk pengenalan kesenian Wayang Krucil melalui media cetak yang berupa buku fotografi. Perancangan buku ini adalah upaya untuk mendokumentasikan kesenian Wayang Krucil dengan visualisasi fotografi sebagai usaha pelestarian budaya. Proses pemecahan masalah dilakukan dengan merancang buku kesenian Wayang Krucil. Salah satu pentingnya buku fotografi adalah dapat dijadikan sebagai jejak visual dari kesenian Wayang Krucil ini. Apabila kemungkinan di masa mendatang wayang ini tidak dapat dipentaskan lagi. Hal tersebut terbukti dari rekam jejak visual pada buku "*Kotagede, Life Between Walls*". Pada buku tersebut menggambarkan secara visual bagaimana rekam jejak Kotagede, sebelum dan sesudah tembok diruntuhkan. Dari buku fotografi dapat menginformasikan keadaan sesungguhnya bagaimana sejarah itu ada.

Dari hasil analisis di atas, kesimpulan yang diperoleh adalah memaksimalkan kekuatan dengan cara merancang suatu bentuk buku tentang kesenian Wayang Krucil yang secara konten akan disusun terpadu dan sistematis yang berisi foto-foto sebagai elemen utama disertai tulisan mengenai kesenian Wayang Krucil sebagai pelengkap dari foto-foto tersebut, dan juga memanfaatkan peluang belum adanya buku yang diterbitkan mengenai kesenian Wayang Krucil. Hasil dari kesimpulan analisis itulah yang nantinya dijadikan *big idea* perancangan ini.

#### 2.2.4. Sintesis

Setelah melewati tahap analisis data, berikutnya adalah menuju tahap sintesis yaitu dengan melakukan perancangan buku kesenian Wayang Krucil dengan realisasi konsep pada karya. Hasil dari sintesis ini dapat dijadikan acuan visual dalam merancang dan mendesain buku. Hasil dari sintesis yang telah dilakukan adalah sebagai berikut

- 1) Merancang buku kesenian Wayang Krucil yang mampu menyampaikan pesan dan informasi visual dengan lebih komunikatif.
- 2) Menata layout dengan memadukan foto dan narasi pendukung dan juga penggunaan *white space* agar tampilan lebih menarik dan mudah dipahami.
- 3) Target sasaran dari perancangan buku ini adalah laki-laki dan perempuan dengan usia 19-50 tahun dengan tingkat pendidikan minimal SMA, berprofesi sebagai akademisi, budayawan dengan tingkat ekonomi menengah sampai atas. Selain itu dari sisi psikografis, target buku ini adalah yang memiliki rasa ingin tahu tinggi mengenai sosial dan peduli tentang seni dan budaya.
- 4) Dengan buku ini, target sasaran diajak untuk lebih memahami mengenai kesenian Wayang Krucil secara lebih mendetail sehingga dapat memunculkan rasa peduli dan lebih menghargai seni dan budaya
- 5) Pendekatan fotografi dipilih karena mampu menyampaikan informasi visual realitas yang ada sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan.
- 6) Proses perancangan buku kesenian Wayang Krucil ini melalui proses cetak dengan pemilihan bahan yang disesuaikan dengan konsep kreatif media. Sehingga nantinya didapat media buku yang menarik bagi *target audiencenya*.

### 2.3 Proses Penciptaan

Wujud perancangan ini adalah buku. Buku ini nantinya akan berisi informasi, dokumentasi tentang kesenian Wayang Krucil. Ide dari perancangan ini adalah perwujudan buku fotografi dengan menggunakan pendekatan etnografi yang dapat menjelaskan secara nyata dari obyek yang diteliti.

Proses penciptaan buku Wayang Krucil ini melalui beberapa tahap meliputi tahap observasi, pengumpulan data, pengembangan ide, penyusunan naskah isi, pemotretan, tata visual desain. Tahapan produksi dimulai dari pemilihan bahan kertas, proses cetak mulai dari *offset*, hingga tahap *finishing* untuk mengetahui hasil akhir, dan kemudian proses penjilidan.

Tahapan perancangan buku Wayang Krucil ini secara rinci adalah sebagai berikut:

- 1) Penentuan Objek Perancangan
- 2) Riset
- 3) Merencanakan foto yang akan diambil
- 4) Pengambilan Foto pada lokasi
- 5) *Editing* dan pemilihan foto
- 6) Penentuan isi buku
- 7) Tata letak, *layout* foto dalam buku
- 8) Penyusunan teks isi buku
- 9) Format visual buku
- 10) Karakter media.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Agar kesenian ini tetap berkelanjutan, salah satu caranya adalah dengan mendokumentasikan dan memperkenalkan kesenian tersebut. Maka dalam perancangan ini, buku kesenian Wayang Krucil menjadi salah satu cara agar Wayang Krucil tetap lestari. Hasil

dari perancangan ini adalah buku yang menampilkan lebih banya gambar (foto) daripada tulisan. Buku etnofotografi ini dipilih karena fotografi mampu menyampaikan objektivitas informasi kesenian Wayang Krucil, dan juga dapat menyampaikan informasi visual lebih menarik. Dalam buku ini menggunakan foto berwarna dan juga hitam putih untuk menampilkan realitas kejadian didalamnya. Penggunaan foto hitam putih untuk lebih mendramatisir dan memperkuat isi foto yang terkandung didalamnya.

Buku kesenian Wayang Krucil ini mengulas tentang Wayang Krucil secara keseluruhan. Mulai dari pengantar yang menjelaskan mengenai Wayang Krucil secara singkat pada masa lampau (berita), kemudian menjelaskan juga geografis dari tempat Wayang Krucil berada dan juga sosiologisnya dimana wayang itu berada, instrumen dalam Wayang Krucil, tokoh tokoh penting dalam Wayang Krucil, proses pagelaran, hingga epilog. Buku ini mengambil judul “Wayang Krucil Ereng Ereng Gunung Katu”. Pengambilan judul ini didasari oleh letak secara geografis tempat dari kesenian Wayang Krucil ini sendiri yang berada di lereng Gunung Katu. Buku ini menggunakan konsep *layout white space* yang lebih menonjolkan isi foto, karena pentingnya pesan yang akan disampaikan maka menggunakan *layout* yang sederhana namun elegan. Pembagian *layout* juga disesuaikan dengan konten dan bab didalamnya, sehingga menjadi satu kesatuan yang menarik untuk dimiliki. Terdapat beberapa prinsip dasar dalam merancang sebuah *layout* menurut Frank. F. Jefkin, yaitu *The Law of Unity* dalam me-*layout* harus merancang untuk sedemikian rupa pada *headline* dan *subheadline* ataupun dalam me-*layout* mempunyai kesatuan satu sama lain antara ilustrasi, fotografi, dan teks. Prinsip berikutnya adalah *The Law of Variety* dalam merancang desain untuk menghindari kesan membosankan terdapat beberapa variasi dalam perancangan sebuah desain, seperti pada contoh pemakaian tipografi yang memakai perbedaan *family font*, atau pada pemakaian tebal tipis pada sebuah huruf. Dan yang terakhir adalah *The Law of Rhythm theory* dimana membuat pergerakan mata pembaca dengan wajar atau pergerakan yang dimulai dengan urutan yang disesuaikan oleh desainer yang dimulai dengan *Headline*, *Subheadline*, teks, dan fotografi (Jefkin, 1997)

Berikut adalah penjelasan tata letak atau *layout* buku secara garis besar.

### 3.1. Elemen *Layout*

#### 3.1.1. Huruf (*Font*)



**Gambar 2. Jenis Font Trajan Pro**

Sumber: <https://typekit.com/fonts/trajan-pro-3>

Judul Bab: Jenis huruf Trajan Pro, karakter huruf ini memberi kesan luwes dan sederhana dengan penggunaan tebal tipis yang sesuai dengan konsep buku. Ukuran huruf yang dipilih adalah 24pt All Caps/ Huruf besar yang disesuaikan dengan perbandingan luas halaman, karena judul bab hanya satu baris saja. Huruf ini tidak mempunyai huruf kecil,

dikarenakan hanya fokus pada judul buku dan bab saja sehingga lebih terfokus untuk melihatnya.

Sub judul bab : Jenis huruf juga menggunakan Trajan Pro dengan ukuran lebih kecil 18pt, yang menyesuaikan dengan huruf yang digunakan dalam judul bab, dengan pembeda hanya pada ukuran.

*Body copy*: Jenis yang digunakan adalah huruf Helvetica dengan ukuran 12pt. Pemilihan huruf ini adalah dengan mempertimbangkan karakter huruf yang sederhana sesuai dengan konsep buku yang sederhana dan minimalis. Huruf ini juga memiliki keterbacaan yang jelas dan rapi sehingga nyaman bagi pembaca.

*Caption*/penjelasan foto : jenis huruf yang digunakan adalah Helvetica 10pt. untuk menyesuaikan dengan huruf pada *body copy* agar didapat keseragaman. *Caption* ini tidak digunakan pada semua foto, hanya digunakan pada foto hasil repro atau yang belum dijelaskan pada *body copy*.

Nomor Halaman: Jenis angka yang digunakan adalah huruf Helvetica 10pt untuk menyesuaikan dengan huruf yang digunakan pada *body copy*.

### 3.1.2. Halaman

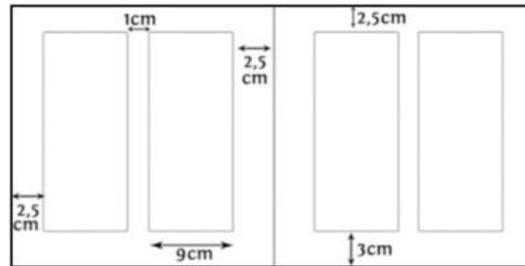
- 1) Ukuran halaman buku jadi : Tinggi x panjang = 23 x 23 cm.
- 2) Ukuran halaman *spread* 23 x 46 cm.
- 3) Ukuran halaman tunggal saat desain : Tinggi x panjang = 24 x 23,5 cm
- 4) Ukuran halaman *spread* 24 x 47 cm dengan ukuran potong 0,5 cm keliling.
- 5) Margin teks tiap halaman buku jadi : Atas 2,5 cm. Bawah 2,5 cm, sisi dalam 2 cm, sisi luar 2 cm.
- 6) Kolom teks: 2 Kolom dengan jarak antar kolom 0,7 cm, khusus halaman judul bab menggunakan satu kolom teks sebab sebagai pembeda dengan halaman yang lainnya.

### 3.1.3. Foto

Dalam perancangan ini foto memiliki peran yang sentral sebagai penentu komposisi *layout*. Foto hanya bisa di *cropping* atau *scale* guna untuk menyesuaikan dengan elemen *layout* lainnya. Unsur unsur foto yang mempengaruhi *layout* adalah :

- 1) Tema foto atau *subject matter* foto.
- 2) Jenis foto : foto dalam perancangan ini ada yang tunggal dan juga ada foto yang berseri. Foto berseri ada yang mempunyai subyek foto dengan sudut pengambilan sama yang menunjukkan rangkaian dari peristiwa. Ada juga foto seri dengan pengambilan sudut berbeda.
- 1) Komposisi foto : arah foto menentukan peletakan foto pada *layout*, di tengah, di kiri, di kanan di bawah atau di atas. Besar kecilnya foto menentukan apakah perlu dilakukan *cropping* atau *scala*.

### 3.2. Strategi Layout



Gambar 3. Grid System

Dalam penataan *layout* ini digunakan *grid system* berupa dua kolom *vertical*. Tujuan dari penggunaan *grid* ini adalah untuk memudahkan dalam proses penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang atau *layout* dan juga untuk menjaga konsistensi dalam melakukan pengulangan dari seluruh komposisi yang sudah ada. Untuk memaksimalkan foto dan menyesuaikan dengan layout diperlukan beberapa strategi komposisi layout, agar tiap halaman dapat dinikmati dengan baik dan mampu menyampaikan isi pesan kepada pembaca. Tiap *spread* menggunakan desain yang simpel, minimalis, sederhana dan rapi tanpa banyak komposisi *layout* yang mengganggu pandangan pembaca. Dalam perancangan ini menggunakan teknik *layout* bebas tapi terikat oleh kolom yang artinya setiap foto yang ada dalam *layout* mengikuti acuan dari kolom yang ditentukan dari *grid system*, begitu juga narasi dalam buku bebas namun terikat oleh kolom seperti pada *grid system*. Untuk itu dibuat acuan *layout* tiap *spread*.

#### 3.2.1 *Spread* halaman pada bab baru



Gambar 4. *Spread* halaman bab baru (dokumen pribadi)

*Spread* bab baru menjadi tahapan dimulainya bab baru dalam buku, sehingga dibedakan dengan halaman lainnya. Perbedaan ditunjukkan dengan membagi *spread* dengan bagian kiri *full* teks atau dengan foto lain dan teks namun tidak *full*. Sedangkan di sebelah kanan berisi *full* foto penuh atau gabungan beberapa foto. *Layout* dari *spread* halaman bab baru ini juga fleksibel mengikuti master *layout*.

### 3.2.2 Full Spread foto tunggal



**Gambar 5. Full Spread foto tunggal (dokumen pribadi)**

Penggunaan gambar *full spread* foto satu halaman digunakan jika foto itu menarik untuk dibuat *full*, kedua untuk menghindari kebosanan dari *layout-layout* sebelumnya dengan susunan yang beragam

### 3.2.3 Full Spread foto rangkaian

Beberapa foto rangkaian ditempatkan pada satu *spread* secara *horizontal* dengan atau tanpa teks. Penataan foto yang baik mampu menjadi komposisi *layout* yang menarik



**Gambar 6. Full Spread foto rangkaian (dokumen pribadi)**

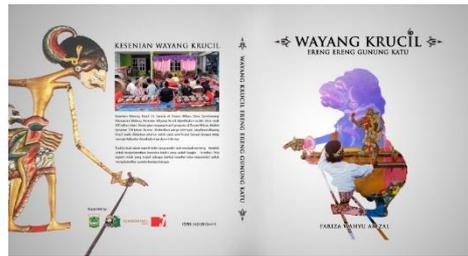
### 3.2.4 1/3 teks dan 3/4 foto dalam *spread*

Pola ini mengikuti pembagian 4 kolom dalam satu *spread* dengan kombinasi peletakan foto pada kiri atau kanan teks. Foto bisa foto tunggal maupun berseri untuk disesuaikan dengan *layout*.



**Gambar 7. 1/3 teks dan 3/4 foto dalam *spread* (dokumen pribadi)**

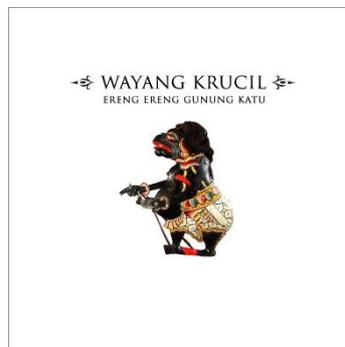
### 3.2.5 Cover halaman depan buku



**Gambar 8. Cover halaman depan buku (dokumen pribadi)**

- 1) Teks: Wayang Krucil ereng ereng gunung katu
- 2) Ilustrasi : Wayang Krucil mbah gimbal
- 3) Ide visual: elegan, *blending object*, menyesuaikan karakter Wayang Krucil
- 4) Tipografi: Trajan pro
- 5) Ukuran: 23 x 23
- 6) Warna: Abu-abu
- 7) Jenis kertas: Art Paper Laminasi doff

### 3.2.6 Halaman buku



**Gambar 9. Halaman awal buku (dokumen pribadi)**



**Gambar 10. Halaman judul awal (dokumen pribadi)**



Gambar 11. Halaman foto pertunjukan (dokumen pribadi)



Gambar 12. Halaman *credit title* (dokumen pribadi)



Gambar 13. Halaman daftar isi (dokumen pribadi)



Gambar 14. Desain halaman 1-2 (dokumen pribadi)



Gambar 15. Desain halaman 47-48 (dokumen pribadi)



Gambar 16. Desain halaman 51-52 (dokumen pribadi)



Gambar 17. Desain halaman 129-130 (dokumen pribadi)



Gambar 18. Desain halaman 131-132 (dokumen pribadi)



Gambar 19. Desain halaman 135-136 (dokumen pribadi).

#### 4. Simpulan

Dari proses perancangan ini maka dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan buku etnofotografi Wayang Krucil ini didasarkan pada jawaban atas pertanyaan dari masyarakat mengenai kesenian Wayang Krucil yang kurang terlalu dikenal. Kurangnya dokumentasi dan informasi yang lengkap tentang kesenian ini, membuat penulis melakukan penelitian dan menghasilkan sebuah buku fotografi sebagai pemecah permasalahan. Berikut ini adalah kesimpulan dari proses perancangan buku ini.

Proses perancangan ini memerlukan proses observasi dan juga wawancara dengan subyek penelitian secara mendalam. Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi sebanyak-banyaknya dari berbagai subyek penelitian. Mulai dari pemilik kesenian Wayang Krucil, masyarakat sekitar lokasi, pemerintahan maupun dari seniman dan juga pemerhati budaya. Hasil penelitian ini sangat penting, karena akan digunakan sebagai pedoman bagi penulis dalam menghasilkan buku etnofotografi. Proses observasi dalam perancangan ini menggunakan metode etnografi, dimana metode tersebut dapat memudahkan penulis dalam menganalisis suatu budaya.

Langkah selanjutnya adalah pengambilan data visual atau foto. Proses pengambilan foto ini sangat menentukan hasil dari perancangan nantinya. Foto yang diambil dan digunkan harus dapat menyampaikan realitas informasi yang akan disampaikan. Setelah proses pengambilan foto selesai kemudian dilanjutkan dengan proses seleksi atau pemilihan foto dan kemudian dilanjutkan dengan proses mendesain buku. Dalam proses seleksi foto harus disesuaikan dengan isi buku yang sudah dikalsifikasikan sesuai dengan tema isi buku. Kemudian barulah melakukan proses cetak buku dan juga media pendukung lainnya.

Dalam buku ini, penulis menampilkan beberapa subtema yang sudah disusun dan di desain secara detail. Dari sejarahnya, karakter Wayang Krucilnya, instrument-instrumen pendukung di dalamnya, tokoh-tokoh sentral yang terlibat didalamnya, maupun prosesi pagelarannya.

Perancangan ini dikembangkan untuk memperkenalkan kesenian Wayang Krucil melalui dokumentasi visual berupa buku fotografi. Buku fotografi dipilih karena mampu menyampaikan realitas visual dan juga informasi yang ada secara mudah dan lebih detail.

## Daftar Rujukan

- Abdi, Y. (2012). *Photography from my eyes*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Adityawan S. A. (2010). *Tinjauan desain grafis, dari revolusi industri hingga Indonesia kini*. Jakarta: PT Concept Media.
- Bedjo Tanudjaja, B. (2004). Punakawan sebagai media komunikasi visual. *Nirmana*, 6(1). doi:<https://doi.org/10.9744/nirmana.6.1>.
- Fauzi, H. D. (2013). *Mengenal tradisi pertunjukan wayang*. Yogyakarta
- Irawanto, R. (2018). Wayang Krucil Panji, identitas ideologi kultural masyarakat Jawa Timur, *Nuansa: Journal Art and Design*, 2(1), 94-102.
- Jefkins, F. F. (1997). *Advertising periklanan: Cetakan II Edisi Ketiga*. Jakarta: Airlangga.
- Karnadi, H. (1998). *Laporan penelitian Mimi Sawitri Penjaga Tradisi Tari Topeng Losari Cirebon: Kajian Etnofotografis*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- Kusrianto, A. (2006). *Pengantar desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Puspitasari, M. (2008). *Wayang Kulit sebagai media penyebaran agama Islam*. Surakarta: UNS
- Ra'uf, A. (2010). *Jagad Wayang*. Yogyakarta: Garailmu.
- Safanayong, Y. (2006). *Desain komunikasi visual terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Soejono, S. (2007). *Pot-Pourri fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Sparadley, J. P. (2007). *Metode etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Tjin, E. (2012). *Lighting itu mudah*. Jakarta: Bukune.

Tinarbuko, S. (2015). *Dekave penanda zaman masyarakat global*. Yogyakarta: CAPS.

<http://www.gondowangi.desa.id>

<https://www.youtube.com/watch?v=RoV4JijUcIo>

<https://typekit.com/fonts/trajan-pro-3>

# The Development of Augmented Reality-Based Souvenirs at Tourism Place of *Kampung Tridi* Malang

## Pengembangan *Souvenir* Berbasis *Augmented Reality* pada Tempat Wisata *Kampung Tridi* Malang

Denik Ristya Rini\*, Ima Kusumawati Hidayat, Dimas Rifqi Novica

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

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

Paper received: 01-04-2021; revised: 15-04-2021; accepted: 30-04-2021

### Abstract

Malang City is the second largest city in East Java Province after Surabaya. The existence of a large city is certainly followed by a dense population. This causes not all residents can live properly. Some of them live in slums in the Watershed (DAS). Facing these problems, the Government of Malang is promoting a program to turn slums into thematic tourist villages. This program is carried out to change the social culture of the community and improve the community's economy. One of the thematic tourist villages in Malang is *Kampung Tridi*. The village offers a tourism concept with photo spots on a 3D mural wall. Based on observations, *Kampung Tridi* has been visited by many tourists, but it does not have souvenirs with high selling value. This research intends to develop souvenirs in the form of 3D screen printing t-shirts to improve the local economy. The souvenirs are developed based on the ADDIE (Analysis, Design, Developed, Implementation, Evaluation) development model. The results of the product development are welcomed by the local community as well as tourists. This is seen from the high enthusiasm when this souvenir was launched.

**Keywords:** *Tridi* village, souvenir, augmented reality

### Abstrak

Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di Provinsi Jawa Timur setelah Kota Surabaya pada urutan pertama. Adanya kota yang besar tentu diikuti dengan danya penduduk yang padat. Hal ini menyebabkan tidak semua penduduk dapat bermukim secara layak. Beberapa diantaranya menghuni perkampungan kumuh di Daerah Aliran Sungai (DAS). Menghadapi permasalahan tersebut pemerintah Kota Malang menggalakkan program mengubah kampung kumuh menjadi kampung wisata tematik. Program ini dilakukan untuk mengubah sosial budaya masyarakat dan meningkatkan perekonomian masyarakat. Salah satu kampung wisata tematik di Malang adalah kampung Tridi. Kampung Tridi menawarkan konsep wisata dengan spot –spot foto pada dinding mural 3 Dimensi. Berdasarkan observasi Kampung Tridi telah banyak dikunjungi oleh wisatawan, namun Kampung Tridi belum memiliki souvenir yang bernilai jual tinggi. Penelitian ini bermaksud mengembangkan souvenir berupa kaos sablon 3 Dimensi untuk meningkatkan perekonomian warga sekitar. Souvenir dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Developed, Implementation, Evaluation*) model. Hasil dari produk pengembangan disambut baik oleh masyarakat sekita dan juga wisatawan. Hal ini dibuktikan dengan adanya antusiasme yang tinggi pada saat souvenir ini diluncurkan.

**Kata kunci:** kampung *Tridi*, souvenir, augmented reality

## 1. Pendahuluan

Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur setelah Kota Surabaya (Purnomowati & Ismini, 2014). Kota Malang seringkali dijuluki sebagai kota pelajar, hal ini dikarenakan di Malang banyak berdiri Universitas yang menjadi tujuan pelajar untuk menimba ilmu. Selain itu Kota Malang juga dikenal sebagai Kota Pariwisata. Pariwisata Kota Malang

mampu menarik perhatian sendiri dari segi geografis, Malang diuntungkan oleh keindahan alam sekitarnya seperti Batu dengan agrowisatanya, pemandian Selecta atau situs purbakala peninggalan Singosari (Purnomowati & Ismini, 2014).

Dalam perkembangannya, Kota Malang terkenal dengan salah satu konsep perencanaan kota kreatif yang dapat dilihat dari upaya Pemkot Malang untuk menata dan membangun perkampungan kumuh di Malang (Akbar, 2018). Pemerintah Kota Malang melakukan inovasi penataan ruang kreatif kota Malang menjadi pusat kegiatan perekonomian dan kreatif sebagai pemecah permasalahan pemukiman kumuh. Untuk mewujudkan hal tersebut Pemkot Malang meluncurkan program 100-0-100, yang berarti program 100 persen target air minum terpenuhi, nol persen kawasan permukiman kumuh dan 100 persen akses sanitasi yang layak (Akbar, 2018). Hasil dari program tersebut antara lain dengan mengembangkan kampung-kampung wisata tematik di sekitar Daerah Aliran Sungai (DAS). Pemukiman pada zona rawan ini diharapkan dapat menjadi salah satu etalase pembangunan Kota Malang. Setiap wisata tematik mengusung tema dan ciri khas tersendiri. Keunikan tema yang diangkat pada setiap kampung ini membuat para wisatawan berdatangan untuk berwisata baik dari dalam maupun luar kota. Adapun beberapa kampung tematik yang dikembangkan di Kota Malang saat ini adalah Kampung Wisata Jodipan (KWJ), Kampung Tridi, Kampung Sanan, Kampung Arema, Kampung Heritage Kajoetangan dll. Pembentukan kampung tematik sebagai daerah destinasi wisata menurut Hamamah, Suman, Setiawan, dan Nufiarni (2020) dilakukan sebagai upaya pemenuhan kebutuhan wahana wisata baru. Pemerintah Kota Malang menggagas pengembangan wisata baru berupa kampung tematik selain digunakan untuk menarik wisatawan tetapi juga untuk meningkatkan perekonomian warga di wilayah perkampungan kumuh.

Kampung Tridi Malang merupakan salah satu lokasi wisata tematik yang berada di Kota Malang. Kampung Tridi merupakan salah satu destinasi wisata tematik yang dikembangkan oleh masyarakat sekitar. Pada pengembangannya daerah wisata ini juga menggandeng peran serta pemerintah dan sponsor dari pihak CSR (*Corporate Social Responsibility*) untuk meningkatkan potensi wisata (Idris et al., 2019). Lokasi wisata Kampung Tridi berada di Desa Kesatriyan Kota Malang. Lokasi Kampung Tridi merupakan suatu perkampungan di samping sungai brantas. Areanya tak cukup lebar, hanya terdiri dari kumpulan rumah-rumah sederhana milik warga yang letaknya beragam. Letak rumah tersebut beragam karena lokasi kemiringan tanah yang tidak sama hal ini menyebabkan rumah berada di atas dan bawah. Identitas wisata Kampung Tridi ditunjukkan dengan adanya rumah yang dicat warna warni. Wisata Kampung Tridi berdekatan dengan Wisata Jodipan, kedua destinasi wisata tersebut memiliki kesamaan ciri khas dengan adanya rumah penduduk sekitar yang di cat warna-warni. Namun demikian, keduanya tetap memiliki perbedaan. Secara lokasi kedua daerah tersebut dipisahkan oleh Sungai Brantas, Kampung Tridi di sebelah utara sungai dan Kampung Jodipan di sebelah selatan sungai. Keduanya dihubungkan dengan adanya jembatan kaca. Selain lokasi yang berbeda Kampung Tridi juga memiliki ciri khas tersendiri, yaitu kampung ini menyajikan lokasi wisata berupa tembok-tembok yang dihiasi dengan mural 3 Dimensi. Para pengunjung wisata dapat menggunakan spot-spot mural dengan objek 3D ini untuk ber swafoto.

Menurut Subianto, Anto, dan Akbar (2018) latar belakang masyarakat yang mendiami kampung-kampung kumuh di Malang yang saat ini dikembangkan menjadi kawasan wisata tematik sangat beragam, namun diantaranya memiliki satu kesamaan yaitu adanya himpitan ekonomi dan desakan kebutuhan yang menyebabkan masyarakat tersebut terpaksa mendiami

daerah bantaran sungai. Sebagian besar dari mereka memiliki kemampuan ekonomi yang di bawah rata-rata. Dengan adanya pengembangan wisata Kampung Tridi sebagai salah satu kawasan wisata tematik di Kota Malang menumbuhkan banyak harapan bagi masyarakat sekitar, terutama harapan dari segi pertumbuhan ekonomi masyarakat sekitar, segi sosial masyarakat yang lebih baik dan pelestarian budaya sehingga dapat mensejahterakan kehidupan masyarakat sekitar.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Abdillah (2016) pada daerah wisata Wendit Kota Malang membuktikan bahwa pengembangan suatu daerah pariwisata memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan masyarakat sekitar. Abdillah dkk. menyebutkan dalam hasil penelitiannya bahwa salah satu dampak pengembangan pariwisata adalah dampak sosial budaya dan ekonomi. Dampak tersebut adalah meningkatnya kemampuan masyarakat sekitar dalam membuat souvenir. Selain itu juga adanya transformasi struktur pencaharian dengan adanya mata pencaharian baru untuk berjualan makanan atau souvenir di lokasi wisata. Untuk meningkatkan dampak positif di bidang ekonomi suatu tempat pariwisata perlu adanya inovasi baru dalam pengembangan souvenir yang akan dijual oleh masyarakat sekitar. Berdasarkan hasil penelitian Shofa dan Nugroho (2009) pengembangan souvenir pada tempat-tempat wisata di Kota Malang dapat menumbuhkan industri kreatif baru. Souvenir yang dijual harusnya adalah sesuatu yang unik, bahkan memiliki karakteristik tersendiri yang tidak dapat ditemukan di tempat lain. Oleh karena itu mengembangkan jenis souvenir yang ada di lingkungan wisata Kampung Tridi menjadi salah satu urgensi yang harus segera dikembangkan.

Berdasarkan hasil observasi tim peneliti, Kampung Wisata Tridi telah menawarkan spot-spot wisata yang menarik, yaitu lokasi-lokasi mural yang dapat dilakukan berfoto ala 3 Dimensi oleh para pengunjungnya. Selain itu pada wisata Kampung Tridi telah dibentuk Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS). Pokdarwis merupakan program partisipasi masyarakat yang menitik beratkan pada pemahaman kapasitas masyarakat tentang pariwisata, sehingga terarah dan berkesinambungan (Karim, Kusuma, & Amalia, 2017). Anggota POKDARWIS terdiri dari anak-anak muda di Kampung Tridi. Pelibatan peran pemuda dalam pengembangan suatu daerah wisata sangat penting karena pemuda dianggap berada di usia produktif yang dapat menunjang pengembangan di berbagai sektor (Ismail, 2020). Dengan dibentuknya POKDARWIS pada setiap destinasi wisata tematik di Kota Malang diharapkan dapat menjadi forum yang aktif untuk mengembangkan potensi wisata tersebut. Kegiatan yang dilakukan oleh Pokdarwis juga dibawah komando dan dukungan Pemkot Malang. Pemerintah Kota Malang telah memfasilitasi setiap Pokdarwis yang ada lokasi kawasan wisata untuk melakukan pengembangan pengetahuan, baik dari segi manajemen tempat wisata maupun pengetahuan untuk mengembangkan potensi souvenir yang dapat di jual di lokasi tersebut.

Namun demikian ternyata belum banyak jenis souvenir inovatif yang ditawarkan oleh lokasi wisata ini. Berdasarkan wawancara dan observasi souvenir yang dijual saat ini hanyalah gantungan kunci. Gantungan kunci dijual dengan harga yang cukup terjangkau yaitu di kisaran 10.000. Tim pengembang melihat potensi pengembangan produksi souvenir yang lebih bagus dan memiliki nilai jual lebih tinggi di Kampung Tridi. Potensi ini muncul karena banyaknya wisatawan yang berkunjung ke daerah tersebut setiap harinya, selain itu di lingkungan wisata Kampung Tridi sudah terbentuk Pokdarwis yang solid. Sehingga aktivitas Pokdarwis ini salah satunya dapat difokuskan untuk mengembangkan souvenir.

Dari hasil beberapa penelitian di atas mendukung gagasan tim pengembang untuk mengembangkan souvenir bagi daerah wisata Kampung Tridi. Suatu artikel juga menyebutkan bahwa souvenir merupakan salah satu produk yang menjadi kebutuhan wisatawan (Khairani, Mariya, Putri, & Angraina, 2020). Pengembangan produk souvenir untuk dijual di lokasi daerah wisata dapat dilakukan dengan menggerakkan Pokdarwis. Hal serupa telah dilakukan Yunitasari (2018) dengan cara memberi pelatihan sablon dengan teknik cetak saring bagi pedagang kaki lima di kawasan pantai wisata Purus kota Padang. Dari hasil kegiatan tersebut telah terbukti berhasil mengembangkan souvenir baru pada wilayah wisata tersebut. Selain itu memberikan skill untuk mengembangkan souvenir pada suatu daerah wisata dapat 1) Meningkatkan motivasi wirausaha mitra 2) meningkatkan pemahaman mitra tentang perencanaan bisnis dan manajemen usaha 3) meningkatkan kemampuan SDM dalam meningkatkan teknik produksi dan pemasaran 4) mengembangkan jejaring kewirausahaan pemuda untuk menopang kemajuan industri kreatif (Krisnawati, Prasetyaningtyas, & Mujiyono, 2015).

Dalam kesempatan ini jenis souvenir yang dikembangkan adalah kaos sablon 3 Dimensi berbasis *Augmented Reality*. *Augmented reality* merupakan suatu technology yang sistemnya memungkinkan objek nyata dan virtual untuk hidup secara bersamaan ruang dan berinteraksi secara real time (Masmuzidin & Aziz, 2018). Pengertian lain menyebutkan teknologi *Augmented Reality* menciptakan perpaduan antara dunia nyata dan digital, membawa objek 3 Dimensi digital secara harfiah di tangan kita (Kyriakou & Hermon, 2018).

Kepuasan wisatawan Indonesia ketika membeli produk souvenir paling banyak dipengaruhi oleh tempat wisata itu sendiri. Ketika tempat wisata dapat membuat pengunjung puas, loyal, dan menambah pengalaman berharga, maka pengunjung ingin mengoleksi souvenirnya. Kami melihat Kampung Tridi memiliki kesan yang baik di mata masyarakat dan memiliki pengunjung yang loyal, sehingga potensi untuk membuat inovasi souvenir berbasis *Augmented Reality* (AR) terbuka lebar. Konsep souvenir 3 Dimensi dipilih untuk memperkuat identitas wisata Kampung Tridi, yaitu menanamkan di ingatan wisatawan bahwa ketika mengunjungi lokasi wisata wisatawan dapat berfoto dengan gambar-gambar mural pada dinding kampung yang terkesan 3 Dimensi dan mereka juga dapat membeli souvenir dengan gambar 3 Dimensi untuk dibawa pulang. Kegiatan pengembangan souvenir dalam bentuk kaos juga telah dilakukan oleh Kurniadi, Margana, Supriyadi, dan Kurniawati (2021) di Surakarta dan hal tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan ekonomi pariwisata setempat.

## 2. Metode

### 2.1. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan souvenir kaos 3Dimensi berbasis *Augmented Reality* adalah model pengembangan ADDIE model. Langkah pengembangan ADDIE model terdiri atas *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Secara singkat tahapan pengembangan yang dilakukan dideskripsikan di bawah ini:

#### *Analisis (analysis)*

Analisis merupakan tahapan awal yang dilakukan oleh tim pengembang. Tim melakukan studi lapangan menggunakan dua teknik penggalan data yaitu Observasi dan Wawancara. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran awal kondisi di lokasi Wisata Kampung Tridi

terkait dengan konsep wisata yang disajikan dan juga menganalisis souvenir yang telah dikembangkan di tempat wisata tersenut. Pada tahap analisis tim melakukan observasi ke Kampung Tridi selama satu bulan. Observasi yang dilakukan antara lain mengamati spot-spot wisata yang ditawarkan untuk pengunjung. Dari kegiatan observasi diperoleh data berupa spot yang menjadi andalan kampung tridi yaitu mural Ikan paus dan gambar orang. Tim melakukan observasi jenis souvenir apa saja yang telah diperjual belikan di lokasi, dari hasil analisis ditemukan lokasi wisata tersebut hanya menjual souvenir berupa gantungan kunci dari kain flanel. Selain itu juga dilakukan wawancara pada ketua POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata) Kampung Tridi untuk mengetahui apa saja daya tarik wisatawan yang ditawarkan oleh Kampung Tridi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kemudian dianalisis dan dijadikan sumber ide penciptaan souvenir yang akan diimplementasikan dengan teknik sablon pada kaos berbasis *Augmented Reality*.

#### *Perancangan (design)*

Pada tahapan perancangan tim peneliti melakukan beberapa alternatif desain yang dikembangkan dari sumber ide yang hasil analisis. Untuk tahap pengembangan pertama tim mengambil dua sumber ide utama untuk dikembangkan yaitu gambar orang dan gambar ikan hiu. Desain yang dikembangkan tidak mengubah gambar asli yang ada di mural dinding Kampung Tridi. Pada tahapan desain ini tim hanya memfoto kedua gambar tersebut, kemudian mengolahnya dalam aplikasi *Photoshop* untuk dijadikan marker.

#### *Pengembangan (development)*

Pada tahapan pengembangan tim peneliti mengembangkan souvenir dengan desain ikan hiu dan manusia dengan teknologi *Augmented Reality*. Dalam pengembangan ini tim menggunakan aplikasi *Blender* dan *Unity*.

#### *Implementasi (implementation)*

Souvenir yang dikembangkan diimplementasikan dalam bentuk kaos yang akan diperjual belikan sebagai oleh-oleh wisatawan yang berkunjung ke Kampung Tridi. Souvenir kaos yang dibuat adalah souvenir kaos tiga dimensi, yaitu apabila gambar di kaos ini di scan menggunakan aplikasi tertentu gambar yang ada pada kaos akan muncul secara tiga dimensi seperti kenyataan

#### *Evaluasi (Evaluation)*

Evaluasi dalam pengembangan souvenir ini dilakukan terhadap beberapa hal yaitu: 1) Evaluasi kelayakan jual dari segi kualitas 2) Evaluasi kelayakan jual dari segi harga dan 3) evaluasi kelayakan jual dari segi proses produksi.

### **2.2. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian dilakukan di Kawasan Wisata Kampung Tridi Kota Malang. Waktu pelaksanaan pengembangan dilakukan pada bulan Juni – September 2020.

### **2.3. Aspek Pengembangan Souvenir**

Pada proses pengembangan souvenir untuk POKDARWIS Kampung Tridi Kota Malang ini dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek berikut ini:

### *Aspek Estetis*

Aspek estetis adalah dasar pengembangan yang berhubungan dengan nilai keindahan dari bentuk visual sebuah karya. Dimana pada pembuatan desain souvenir untuk kampung Tridi dirancang untuk menonjolkan keunikan sebuah souvenir yang dapat dinikmati secara 3 dimensi sesuai dengan konsep pariwisata tersebut. Gambar yang didesain berasal dari sumber ide dari icon icon yang ada di mural Kampung Tridi kemudian diterapkan pada kaos dengan berbasis Augmented Reality. Apabila gambar pada kaos itu di scan maka gambarnya akan muncul menjadi 3 dimensi. Hal ini dikembangkan agar para wisatawan yang membeli produk tersebut akan selalu mengingat konsep 3 dimensi yang ditawarkan oleh lokasi wisata tersebut.

### *Aspek fungsi*

Produk pengembangan ini akan difungsikan sebagai souvenir berupa kaos dengan gambar 3 Dimensi yang diperuntukan wisatawan baik usia anak anak maupun dewasa, tergantung size kaos. Pengembangan ini dari aspek fungsi memperhatikan kebermanfaatan atau kegunaan produk tersebut. Sehingga produk souvenir yang dikembangkan tidak hanya bagus secara visual tetapi juga memiliki fungsi yaitu bisa dipakai sebagai pakaian sehari-hari. Dengan mengembangkan suatu souvenir yang fungsional atau memiliki daya guna yang tinggi diharapkan dapat menjadi daya tarik wisatawan untuk membeli produk tersebut.

### *Aspek Bahan*

Bahan merupakan hal penting yang harus diperhatikan dalam proses produksi yang mampu menghasilkan produk yang baik. Dalam pengembangan ini bahan yang digunakan untuk mengembangkan souvenir adalah kaos jenis katun. Bahan ini dipilih karena karakteristik bahan yang bagus dan mampu menyerap keringat secara baik sehingga nyaman untuk dipakai. Kualitas bahan/ kaos akan sangat mempengaruhi ketertarikan wisatawan untuk membeli kaos tersebut sebagai souvenir. Trend saat ini jenis kaos yang banyak diminati orang adalah kaos yang berbahan dingin, ringan, tidak kasar dan harga yang relatif terjangkau. Kaos jenis ini disebut dengan Katun Combed 30s. Pertimbangan dalam pemilihan bahan, salah satunya juga dengan memperhatikan kemudahan dan ketersediaan bahan tersebut untuk diproduksi. Berdasarkan observasi, mengingat letak wisata Kampung Tridi lokasinya berdekatan dengan Pasar Besar Kota Malang, maka untuk memperoleh bahan relative mudah.

### *Aspek Teknik*

Proses pengembangan souvenir kaos 3Dimensi untuk Kampung Tridi dilakukan dengan tahapan: 1) pembuatan marker kaos menggunakan teknik digitalisasi pada komputer dengan menggunakan *Software* berupa Corel Draw dan Photoshop, 2) pembuatan modeling 3 Dimensi menggunakan aplikasi Blender, 3) membuat aplikasi AR di Unity, kemudian gambar yang telah dilakukan editing di Photoshop dijadikan marker di Unitnya juga, 4) aplikasi AR yang kemudian di install di hp, dan 5) gambar diaplikasikan pada kaos menggunakan teknik DTG untuk full color dan Dicharge Ink untuk hitam putih. Uji coba scan kaos/dinding. Penggunaan teknik sablon berbasis Augmented Reality ini akan dilakukan dengan melibatkan Pokdarwis. Tim pengembang akan memberi tutorial dan pelatihan singkat pada Pokdarwis untuk mengembangkan souvenir berbasis Augmented Reality. Hal ini dilakukan agar kedepannya Pokdarwis Kampung Tridi dapat memproduksi secara mandiri.

*Aspek Ekonomi*

Souvenir yang dikembangkan diharapkan nantinya akan menjadi produk yang dapat diproduksi secara masal dan dapat meningkatkan ekonomi warga Kampung Tridi yang dikelola oleh POKDARWIS Kampung Tridi. Oleh karena itu dalam pengembangan produk souvenir ini juga dilakukan analisis perhitungan keuntungan penjualan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil Analisis Awal

Berdasarkan hasil analisis di lapangan Kampung Tridi merupakan lokasi wisata Kota Malang dengan ciri khas perkampungan rumah warna-warni dan adanya mural ikon tertentu yang dapat digunakan berfoto oleh wisatawan. Beberapa contoh spot foto berupa mural itu antara lain:



**Gambar 1. Mural Macan di Kampung Tridi**



**Gambar 2. Mural Lorong di Kampung Tridi**



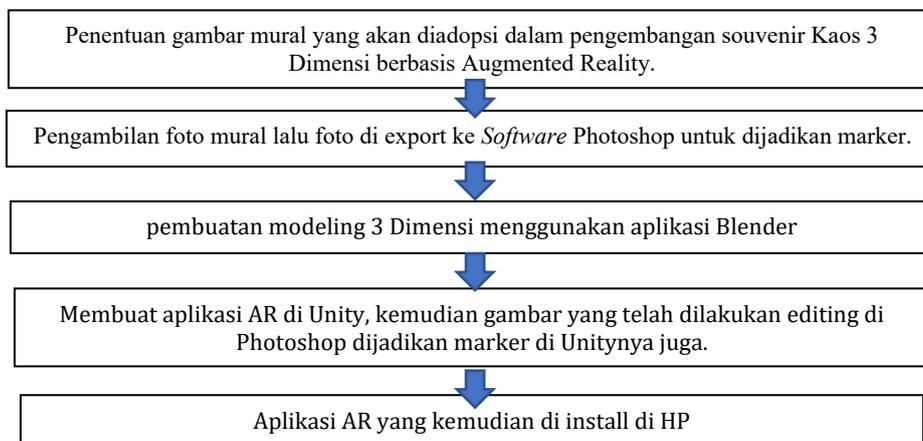
**Gambar 3. Mural ikan di Kampung Tridi**

Dari hasil observasi di lapangan diperoleh data bahwa Spot Mural 3 Dimensi menjadi ciri khas utama spot wisata yang ditawarkan oleh destinasi wisata Kampung Tridi. Dalam pengembangan souvenir tim pengembang mengambil ide pokok tersebut, yaitu mengembangkan souvenir yang memiliki karakter tiga dimensi. Sehingga apabila wisatawan membeli souvenir tersebut akan tetap dapat mengenang bahwa produk itu dibeli di kawasan wisata Kampung Tridi kota Malang.

Jenis souvenir yang dipilih untuk dikembangkan adalah kaos sablon berbasis Augmented Reality atau kaos sablon 3Dimensi. Jenis kaos dipilih karena kaos merupakan salah satu produk sandang yang akan sering dipakai oleh manusia. Harapan dengan mengembangkan produk souvenir berjenis kaos produk itu akan sering digunakan oleh pembelinya dibanding souvenir lainnya misalnya interior rumah, tempelan kulkas dll. Dengan adanya potensi sering dipakai oleh pembelinya hal ini akan memberi dampak positif bagi lokasi wisata, yaitu sebagai ajang promosi. Semakin sering produk itu dipakai maka akan semakin sering dilihat oleh orang.

### 3.2 Tahap Perancangan dan Pengembangan

Pada tahap awal pembuatan souvenir tim pengembang memilih dua jenis mural yang dikembangkan menjadi souvenir kaos 3Dimensi berbasis Augmented Reality. Adapun tahapan pengembangan ditunjukkan pada bagan berikut



**Bagan 1. Alur Pengembangan Produk.**

Perancangan desain dimulai dengan menentukan jenis mural yang akan diadopsi dalam souvenir kaos 3Dimensi. Dalam proses pengembangan telah dipilih dua gambar utama yaitu ikan hiu dan gambar manusia. Gambar ini dipilih karena berdasarkan riset dengan mencari hashtag instagram #KampungTridiMalang wisatawan yang berkunjung ke lokasi wisata Kampung Tridi banyak yang mengunggah berfoto di depan kedua gambar tersebut. Dari hal itu tim pengabdian mengambil kesimpulan bahwa kedua gambar itu adalah gambar mural yang paling familiar dan menjadi favorit wisatawan. Adapun gambar tersebut kemudian di foto dan diolah dalam aplikasi photoshop untuk dijadikan marker. Gambar tersebut dapat dilihat di bawah ini:



**Gambar 3. Desain Gambar Ikan Hiu**



**Gambar 4. Desain Gambar Orang**

Dari kedua desain yang telah dijadikan marker tersebut kemudian diolah lagi di menjadi modeling 3 Dimensi pada software blender. Tahap pengembangan selanjutnya membuat aplikasi AR dengan software Unity, kemudian gambar yang telah di editing di *Photoshop* dijadikan marker di Unitynya juga. Setelah proses tersebut selesai kemudian desain di print secara digital pada kaos. Adapun hasilnya dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 5. Gambar Produk Souvenir Kaos 3 Dimensi berbasis Augmented Reality**

### **3.3. Implementasi Souvenir Kaos 3 Dimensi berbasis Augmented Reality di Kampung Tridi**

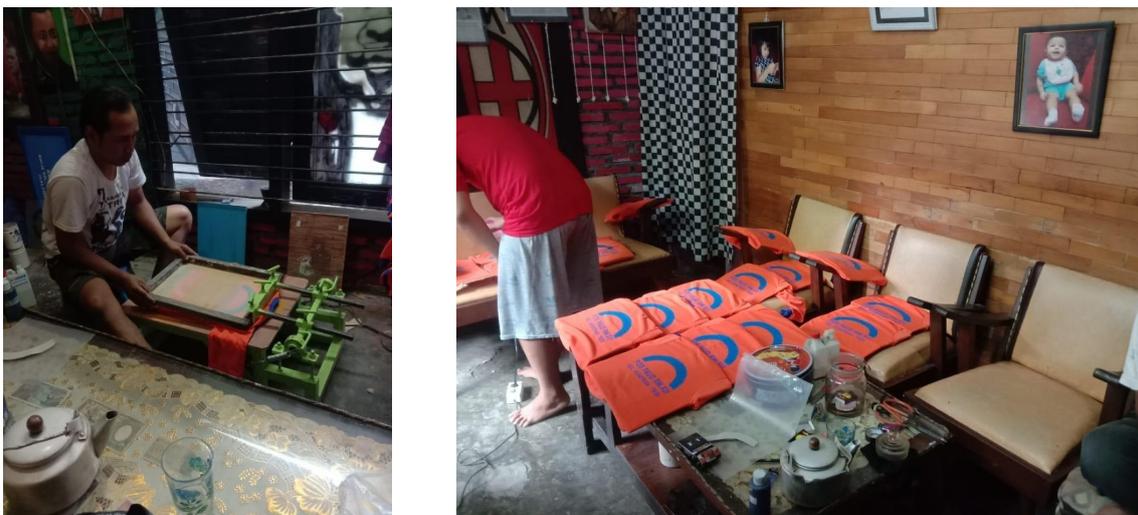
Kegiatan pengembangan souvenir kaos 3Dimensi berbasis Augmented Reality ini dilakukan pada masa pandemik dari bulan Juli hingga bulan Oktober 2020. Tim pengembang melibatkan Pokdarwis Kampung Tridi dalam proses pengembangan Produk. Hal ini dimaksudkan agar setelah prototype berhasil dibuat Pokdarwis Kampung Tridi dapat memproduksi secara mandiri.

Pelaksanaan kegiatan di Kampung Tridi, Desa Kesatrian, Kecamatan Blimbing Kota Malang. Kegiatan pengembangan dilakukan secara daring karena mengikuti protocol kesehatan dalam suasana pandemic Covid 19. Kegiatan pelatihan pengembangan souvenir dilakukan secara daring asinkron, yaitu tim pengembang memberikan video tutorial step by step kompetensi yang akan diikuti atau dipraktikkan oleh Pokdarwis Kampung Tridi. Tim pengembang berkoordinasi dengan ketua RW dan Koordinator penggerak Pokdarwis kampung Tridi Malang.

Materi yang diberikan dikemas dalam bentuk video tutorial, yang dijelaskan tim pengembang kepada ketua RW dan koordinator peserta pelatihan dengan metode coaching singkat. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kontak. Setelah dirasa ketua RW dan coordinator tim telah memahami materi kemudian mereka menyampaikan kepada Anggota Pokdarwis lainnya. Dalam kurun waktu tiga bulan tim pengembang melakukan monitoring secara intensif. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana tim Pokdarwis mampu menyerap materi dan dapat memproduksi secara mandiri. Adapun materi yang diberikan dalam video tutorial meliputi: 1) Menjelaskan alat dan bahan yang harus dipersiapkan untuk menghasilkan kaos sablon 3 dimensi. 2) Menjelaskan bagaimana instalasi software yang mendukung untuk pembuatan kaos sablon 3 dimensi. 3) Mendemonstrasikan bagaimana teknik cetak sablon, mendesain, memindahkan desain dan mencetak pada media kaos.

Meskipun kegiatan ini mengalami keterbatasan untuk pertemuan, karena tidak bisa bertatap muka langsung dengan pemateri namun dari program pengembangan ini dinilai cukup berhasil. Indikator keberhasilan kegiatan ini adalah dilihat dari kemampuan anggota Pokdarwis Kampung Tridi yang telah dapat memproduksi sendiri kaos sablon 3 dimensi sebagai souvenir khas Kampung Tridi Malang.

Pengembangan souvenir kaos 3 Dimensi di Kampung Tridi telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan tim Pokdarwis Kampung Tridi telah dapat memproduksi secara mandiri. Hasil produksi dipasarkan pada pos pos souvenir yang telah ditentukan. Tim Pokdarwis memproduksi dengan jumlah kecil terlebih dahulu untuk melihat respon pasar. Tim Pokdarwis dapat mengadaptasi dengan cepat tentang bagaimana mengembangkan souvenir kaos 3 Dimensi berbasis Augmented Reality, karena mereka sudah memiliki basic cara memproduksi kaos sablon. Yang membedakan adalah, keterampilan yang mereka miliki sebelumnya adalah memproduksi kaos sablon 2 dimensi saja.



**Gambar 6. Proses Produksi Kaos Sablon oleh Pokdarwis Kampung Tridi**

### 3.4. Evaluasi Produk

Produk souvenir kaos 3 Dimensi setelah diproduksi dalam skala kecil kemudian dilakukan evaluasi. Evaluasi yang dilakukan adalah dengan melakukan uji coba penjualan produk. Produk souvenir kaos 3 Dimensi ini selain dilakukan uji coba juga dilaunching secara langsung oleh ketua Pokdarwis dalam acara “Gugur Gunung Bumi Tridi”



**Gambar 7. Poster Kegiatan Launching Souvenir Kaos 3 Dimensi**

Pada kesempatan kali ini ketua pokdarwis Kampung Tridi memperkenalkan kepada masyarakat produk souvenir baru yang telah dikembangkan. Respon masyarakat cukup baik dengan adanya bentuk souvenir yang baru. Masyarakat berharap produk ini juga dapat diminati oleh wisatawan yang berkunjung ke lokasi wisata Kampung Tridi Kota Malang.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh tim pengembang dengan melakukan wawancara terhadap ketua Pokdarwis Kampung Tridi didapat beberapa point penting yaitu pengembangan souvenir berupa kaos 3 Dimensi dengan gambar icon icon yang terdapat di dinding mural kampung Tridi, dinilai sebagai inovasi yang cukup menarik. Tim pokdarwis cukup antusias untuk melakukan produksi souvenir tersebut karena sebelumnya mereka telah memiliki skill untuk membuat kaos sablon dengan teknik manual.

### 4. Simpulan

Dari kegiatan pengembangan souvenir di Kampung Tridi dapat disimpulkan bahwa pengembangan souvenir sebagai oleh-oleh untuk suatu tempat wisata sangat penting untuk diperhatikan. Hal ini didasari dengan keinginan wisatawan jika mendatangi suatu kawasan wisata, pastilah mereka ingin membeli produk khas sebagai kenang kenangan untuk dibawa pulang. Pengembangan souvenir di kawasan wisata Kampung Tridi Kota Malang merupakan suatu upaya inovatif untuk menciptakan oleh-oleh yang unik. Dinilai unik karena souvenir yang dikembangkan sesuai dengan tema tempat wisata tematik bertema 3 Dimensi. Dalam kegiatan

pengembangan ini telah dikembangkan souvenir kaos 3 Dimensi berbasis *Augmented Reality*. Kaos dengan konsep gambar tiga dimensi dipilih sebagai souvenir untuk mempertegas citra Kampung Tridi yang menyajikan gambar-gambar mural 3 dimensi untuk berfoto para wisatawan.

### Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terimakasih untuk Rektor Universitas Negeri Malang dan LP2M Universitas Negeri Malang yang telah menyelenggarakan dana penelitian PNPB 2020, sehingga kegiatan pengembangan souvenir di Kampung Tridi Terlaksana dengan baik.

### Daftar Rujukan

- Abdillah, A. (2016). Dampak pengembangan pariwisata terhadap kehidupan masyarakat lokal di kawasan wisata (Studi pada masyarakat sekitar wisata Wendit, Kabupaten Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 30(1), 74–78.
- Akbar, T. (2018). Kampung tematik sebagai bentuk partisipasi masyarakat dalam permasalahan permukiman kumuh di Kota Malang. *Wahana*, 70(2), 37–48. <https://doi.org/10.36456/wahana.v70i2.1741>
- Hamamah, H., Suman, A., Setiawan, F. N., & Nufiarni, R. (2020). Wisata Dolanan: Pengembangan wisata tematik berbasis budaya di Kampung Biru Arema (KBA) Kota Malang. *Jurnal Surya Masyarakat*, 3(1), 66. <https://doi.org/10.26714/jsm.3.1.2020.66-70>
- Idris, M. T., Ati, N. U., Abidin, A. Z., Publik, J. A., Administrasi, F. I., Malang, U. I., ... Malang, H. (2019). Peran pemerintah dalam pengembangan wisata Kampung Jodipan dan Kampung Tridi (Studi kasus di Kelurahan Jodipan dan Kelurahan Kesatrian Kecamatan Blimbing Kota Malang). *Respon Publik*, 13(4), 68–77.
- Shofa, I., & Nugroho, D. (2009). Pertumbuhan dan strategi pengembangan ekonomi kreatif Kota Malang. *Pangripta*, 1(1), 76–85.
- Ismail & Syafwandhinata, J. (2020). IbM pelatihan , pembinaan dan pendampingan bidang training , coaching , and assistance of crafts , souvenirs , screen printing and printing. *BAKTI BANUA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 1–9.
- Karim, S., Kusuma, J. B., & Amalia, N. (2017). Tingkat partisipasi masyarakat dalam mendukung kepariwisataan balickpapan: Kelompok sadar wisata (POKDARWIS). *Jurnal Bisnis Dan Kewirausahaan*, 1(2), 269-280.
- Khairani, K., Mariya, S., Putri, S. K., & Angraina, D. (2020). Pengembangan souvenir wisata Minangkabau berbasis human centered design di Nagari Kamang Mudiak Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi. *Jurnal Suluah Komunitas*, 1(2), 52–57. <https://doi.org/10.24036/00971108>
- Krisnawati, M., Prasetyaningtyas, W., & Mujiyono. (2015). IBM Kelompok usaha souvenir sablon digital. *Abdimas*, 19(2), 101–108. <https://doi.org/10.15294/rekayasa.v13i1.5593>
- Kurniadi, E., Margana, M., Supriyadi, S., & Kurniawati, E. M. (2021). Penerapan desain kaos untuk menunjang pariwisata di CV Merchindo Serengan Surakarta. *ADI WIDYA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 1-7.
- Kyriakou, P., & Hermon, S. (2018). Can I touch this? Using natural interaction in a Museum Augmented Reality System. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 12(September), 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.daach.2018.e00088>
- Masmuzidin, M. Z., & Aziz, N. A. A. (2018). The current trends of augmented reality in early childhood education. *The International Journal of Multimedia & Its Applications*, 10(06), 47–58. <https://doi.org/10.5121/ijma.2018.10605>
- Nursetiawati, S., Siregar, J. S., & Pursari, R. (2021). A literature review: Augmented reality-based learning in sundanese siger bridal make-up. *IOP Conference Series. Materials Science and Engineering*, 1098(3) doi: 10.1088/1757-899X/1098/3/032085

- Purnomowati, W. & Ismini. (2014). Konsep smart city dan pengembangan pariwisata di Kota Malang, *Jurnal JIBEKA, 8(1)*, 65-71.
- Safitri, D., Marini, A., Yunaz, H., Putra, Z. F. F., Nuraini, S., Rihatno, T., & Ibrahim, N. (2021). Augmented reality-based ecolabel model for environmental awareness. *IOP Conference Series. Materials Science and Engineering, 1098(5)* doi:10.1088/1757-899X/1098/5/052024
- Subianto, I. B., Anto, P., & Akbar, T. (2018). Perancangan poster sebagai media edukasi peserta didik. *Jurnal Desain, 5(03)*, 215. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v5i03.2425>
- Yunitasari, N. (2018). Optimalisasi pemanfaatan Pandan Wangi untuk kesehatan keluarga, *UNES Journal of Community Service, 3(1)*, 11–16

## Design Aspects Affect Reading Interest of Indonesian Islamic Comic Readers

### Aspek Desain yang Mempengaruhi Minat Baca Pembaca Komik Islam Indonesia

Dhara Alim Cendekia<sup>1\*</sup>, Hafiz Aziz Ahmad<sup>2</sup>, Alvanov Zpalanzani<sup>2</sup>

Universitas Negeri Malang<sup>1</sup>, Institut Teknologi Bandung<sup>2</sup>

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur<sup>1</sup>, Jl. Ganesa No.10, Bandung, Jawa Barat<sup>2</sup>

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

Paper received: 01-04-2021; revised: 15-04-2021; accepted: 30-04-2021

#### Abstract

Reading interest is something that comic artists strive for through comic elements. This study aims to find design aspects that influence the reading interest of readers. This research method uses a sequential mix-method consisting of 2 stages that were preliminary research (qualitative) and primary research (quantitative). This research was in Bandung with ten respondents aged 16-20 years in the preliminary research and 50 people in the primary research. First, preliminary research determines the stimuli and independent variables using ranking and content-analysis methods. The preliminary research results found that the independent variables assumed to affect reading interest were cover, character, storytelling, and story content. Then, the four variables in the primary research were measured using a Likert scale and proven the affected using multiple regression analysis. The results show how storytelling (59%), story content (11%), and cover (10%) influencing reading interest. The storytelling has the most significance because it always accompanies the reader and gives the comfortable. However, the character variable does not affect reading interest because the characters in Islamic comics change according to the story's needs and are less highlighted than the story.

**Keywords:** Islamic comics, reading interest, multiple regression

#### Abstrak

Minat baca atau keinginan pembaca untuk membaca komik sampai selesai merupakan hal yang diupayakan komikus melalui elemen-elemen komik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menemukan aspek desain yang berperan dalam mempengaruhi minat baca pembaca. Metode penelitian ini menggunakan mix-method secara sekuensial yang terdiri dari 2 tahap studi awal (kualitatif) dan studi lanjutan (kuantitatif). Penelitian ini dilakukan di Bandung dengan responden berumur 16-20 tahun berjumlah 10 orang pada studi awal, dan 50 orang pada studi lanjutan. Studi awal dilakukan untuk menentukan stimuli dan variabel independen dengan menggunakan metode rangking dan conten-analysis. Dari hasil studi awal, ditemukan variabel independen yang diasumsikan berpengaruh terhadap minat baca, yaitu cover, karakter, cara bercerita, dan isi cerita. Keempat variabel tersebut dibuktikan menggunakan analisis regresi berganda yang diukur menggunakan skala Likert pada studi lanjutan. Hasil analisis studi lanjutan menunjukkan cara bercerita (59%), isi cerita (11%), dan *cover* (10%) dalam mempengaruhi minat baca. Cara bercerita berpengaruh paling besar dibanding isi cerita dan cover karena selalu mengiringi pembaca dan mempengaruhi kenyamanan. Namun, variabel karakter tidak berpengaruh terhadap minat baca, karena karakter dalam komik Islam berganti-ganti sesuai kebutuhan cerita dan kurang ditonjolkan dibanding cerita.

**Kata kunci:** komik Islam, minat baca, regresi berganda

## **1. Pendahuluan**

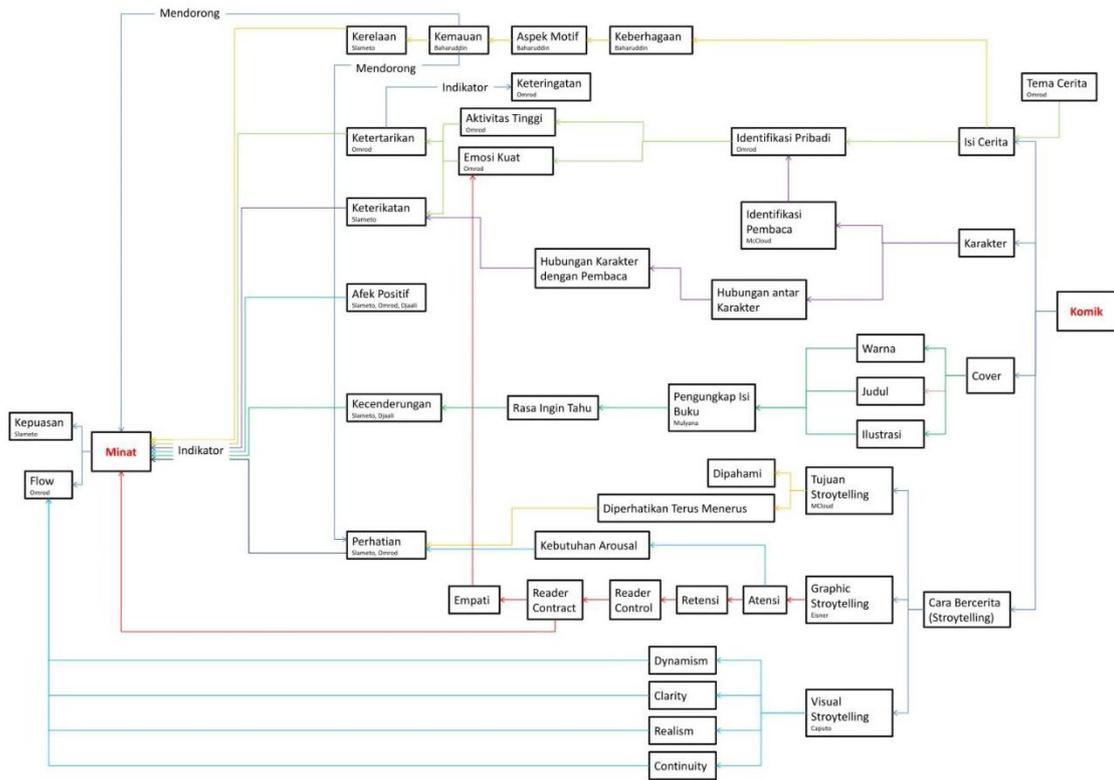
Masyarakat Indonesia telah menyadari pengaruh dari kekuatan komik, sehingga komik menjadi media populer. Sebelumnya komik dilawan dan dianggap tidak mendidik, sekarang komik telah menjadi media untuk menyampaikan materi pendidikan maupun nilai moral (Zpalanzani & Ahmad, 2006). Salah satunya yang muncul dan menjadi tren di tahun 2010 sampai 2014 adalah komik Islam Indonesia, yaitu komik buatan komikus Indonesia yang memuat nilai-nilai Islami.

Hal ini diindikasikan dengan berita yang dimuat di *Alifmagazine* dan *Republika*. Pada berita *Alifmagazine*, wawancara Bambang Trimansyah selaku Ketua Forum Editor Indonesia, menunjukkan informasi bahwa yang berkembang secara signifikan pada penerbitan buku Islam adalah komik Islam (Hery, 2010). Sehingga bila pada 5 sampai 10 tahun mendatang buku Islam yang mempunyai porsi sebesar 50% dari penerbitan keseluruhan jenis buku diprediksi akan berkembang pesat (Trimansyah dalam Hery, 2010) maka komik juga akan mempunyai porsi yang semakin meningkat. Hal senada juga disampaikan oleh Afrizal Sinarso, Ketua IKAPI DKI Jakarta yang diwawancarai oleh *Republika*. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa komik mengalami peningkatan dan menjadi yang paling laku terjual pada penjualan buku Islam sepanjang 2013 (Supriyanto, 2013). Kedua informasi di atas mengindikasikan adanya minat masyarakat terhadap komik Islam.

Berdasarkan teori Caputo (2003), Eisner (2008), McCloud (2008), dan Omrod (2009) diasumsikan adanya minat dalam membaca komik disebabkan oleh aspek desain dalam komik yang mempunyai kekuatan untuk menimbulkan minat baca. Salah satu aspek desain tersebut adalah *storytelling* komik yang mempunyai tujuan secara tidak langsung untuk mempertahankan minat baca (Caputo, Ellison, & Steranko, 2003; Eisner 2008; McCloud 2007). Begitu juga pendapat Hidi, Harackiewicz, Schank, dan Wade (dalam Omrod, 2009) yang menyatakan minat dapat ditimbulkan oleh karakter dan tema (isi cerita) yang dapat diidentifikasi secara pribadi oleh pembacanya. Namun teori-teori tersebut memerlukan pembuktian lebih lanjut sehingga perlu diteliti lebih jauh mengenai elemen komik atau aspek desain yang mempengaruhi minat baca pada komik Islam.

Dengan mengetahui aspek desain yang mempengaruhi minat baca komik Islam, diharapkan komikus dapat mendesain aspek tersebut untuk meningkatkan minat baca sehingga pembaca dapat membaca komik Islam sampai selesai dan pesan nilai dapat tersampaikan secara utuh. Meskipun memerlukan penelitian lebih lanjut, diharapkan dengan adanya hal ini akan menyebabkan peluang nilai tersebut untuk diterima dan disetujui pembaca menjadi lebih besar. Hal ini terjadi tidak terlepas dari sifat komik yang mampu membuat pembaca terlibat dan merasakan lingkungan yang disajikan (McCloud, 2007, 2008) sehingga pembaca dapat terbawa ke dalam cerita dan terpengaruh pesan nilai yang dibawa oleh komik.

Berikut ditampilkan bagan yang mengaitkan antara teori minat baca dengan aspek desain dalam komik yang ditunjukkan dalam Gambar 1 yang melandasi kerangka berpikir dalam penelitian ini.



**Gambar 1. Relevansi Minat Baca dengan Aspek Desain Komik**

Dari Gambar 1 dapat dilihat bahwa aspek desain komik terdiri dari isi cerita, karakter, cover, dan cara bercerita. Aspek desain pertama yaitu isi cerita menunjukkan bahwa karena isi cerita dikoridori oleh tema cerita, maka pendapat Omrod (2009) yang menyatakan tema cerita yang menarik dan memikat adalah yang dapat diidentifikasi secara pribadi maka isi cerita yang menarik dan memikat adalah yang juga dapat diidentifikasi secara pribadi. Keterikatan dan ketertarikan merupakan merupakan indikator minat sehingga dapat dikatakan isi cerita yang dapat diidentifikasi secara pribadi dapat menimbulkan minat. Selain itu minat situasional yang dapat distimulasi oleh aktivitas yang tinggi dan emosi yang kuat (Omrod, 2009) merupakan penghubung dari identifikasi pribadi terhadap indikator minat. Dalam hal ini aktivitas tinggi ditampilkan dengan kegiatan yang sering dilakukan oleh pembaca. Penggunaan kegiatan tersebut sebagai isi cerita akan menstimulasi emosi yang kuat sehingga menimbulkan minat karena memory yang dihasilkannya (Santosa, 2002). Selain itu, bila isi cerita mengandung aspek keberhargaan yang merupakan pemicu dari aspek motif maka isi cerita akan menimbulkan kemauan yang mendorong perhatian dan minat (Baharuddin, 2007).

Aspek desain kedua dalam komik yaitu karakter. Karakter dihubungkan dengan minat melalui teori McCloud (2008) tentang identifikasi pembaca dengan teori Omrod (2009) tentang identifikasi pribadi yang dapat mempengaruhi minat. McCloud (2008) mengungkapkan semakin kartun gambar akan semakin mudah mengidentifikasi karakter sebagai diri pembaca. Hal ini merupakan identifikasi secara pribadi yang dilakukan oleh pembaca. Dan bila karakter dapat diidentifikasi secara pribadi akan menimbulkan ketertarikan dan keterikatan yang merupakan indikator dari minat (Omrod, 2009). Selain itu, karena keterikatan merupakan indikator minat maka hubungan antara pembaca dan karakter yang akan menimbulkan keterikatan di antara keduanya menjadi penyebab timbulnya minat.

Pembentuk hubungan karakter dengan pembaca juga dipengaruhi oleh hubungan antar karakter (McCloud, 2007) yang dibangun di dalam komik.

Aspek ketiga dalam desain komik adalah cover. Cover terdiri dari unsur warna, judul, dan ilustrasi. Ketiga unsur ini merupakan pengungkap isi buku (Mulyana dalam Widyatmoko, 2003) yang memancing rasa ingin tahu pembaca terhadap isi buku. Rasa ingin tahu ini memunculkan kecenderungan untuk mengetahui lebih banyak tentang isi buku. Dan karena kecenderungan merupakan indikator minat maka hal ini menjelaskan tentang pendapat Kusumandyoko (2013) yang mengatakan bahwa cover adalah pintu awal yang membuat buku berhasil menarik minat pembaca.

Aspek desain keempat dalam komik adalah cara bercerita atau storytelling. Teori storytelling dalam penelitian komik ini dibagi menjadi 3 yaitu storytelling McCloud (2007), graphic storytelling Eisner (2008), dan visual storytelling Caputo (2003), yang kesemuanya memiliki hubungan yang kuat dengan minat. Seperti yang diungkapkan McCloud (2007), tujuan dari storytelling itu sendiri adalah membuat pembaca memperhatikan terus menerus terhadap yang disajikan oleh komik. Dan karena perhatian merupakan indikator dari minat maka dapat disimpulkan bahwa tujuan storytelling dari komik adalah untuk membuat pembaca berminat secara terus menerus terhadap komik.

Sedangkan keterkaitan minat dengan teori graphic storytelling Eisner (2008) diungkapkan secara langsung dengan pernyataan bahwa elemen utama dalam reader contract adalah mempertahankan minat pembaca. Hal ini dimulai dengan ditariknya perhatian pembaca melalui atensi dan kemudian dipertahankan melalui retensi, yang keduanya merupakan elemen dari reader control. Reader control itu sendiri merupakan tahap yang mengontrol pembaca agar memiliki kontrak antara pembaca dan pencerita, yang kesemuanya itu bertujuan untuk mendapatkan empati pembaca. Dengan adanya empati pembaca maka pembaca akan mempunyai emosi yang kuat pada saat membaca komik. Dan hal ini mengakibatkan keterikatan antara pembaca dengan komik, yang berfungsi sebagai penarik minat pembaca pada saat proses membaca komik.

Keterkaitan minat dengan teori visual storytelling Caputo (2003), juga diungkapkan pada tujuan dari keempat komponennya yaitu clarity, realism, dynamism, continuity, yang bertujuan agar membuat pembaca larut dalam cerita. Pembaca yang larut dalam cerita dapat diindikasikan telah terjadi flow. Flow adalah fenomena pada saat pembaca sangat terfokus dan terhanyut dalam bacaannya (Omrod, 2009). Flow terjadi karena adanya perhatian yang intens. Dan karena perhatian merupakan indikator minat maka bila pembaca telah larut dalam cerita atau mengalami flow dapat disimpulkan bahwa pembaca mempunyai perhatian dan minat yang tinggi terhadap komik tersebut.

## 2. Metode

Metode penelitian ini menggunakan mix-method. Penelitian ini terdiri dari 2 tahap, yaitu studi awal dan studi lanjutan. Metode kualitatif digunakan pada studi awal untuk mencari aspek desain yang menjadi faktor yang mempengaruhi minat baca serta menyeleksi stimulus dan metode kuantitatif digunakan untuk membuktikan pengaruh faktor tersebut terhadap minat baca secara statistik. Lokasi dari kedua tahap penelitian tersebut dilakukan di Bandung, Jawa Barat. Ringkasan untuk tahapan penelitian dapat dilihat di Tabel 1.

**Tabel 1. Tahap Penelitian**

Tahap Penelitian	Tujuan	Instrumen	Analisis	Hasil/Keterangan
Studi Awal	Menemukan faktor yang akan menjadi variabel independen	Open kuesioner	Content analysis	Ditemukan variabel independen cover, karakter, cara bercerita/storytelling, isi cerita
	Menveleksi stimulus	Metode rangking	Rangking	Stimulus terpilih: 33 Pesan Nabi Vol.3 dan 5 Pesan Damai sebagai komik berminat baca tinggi dan Al-Ghazali dan Sketsa Humor Islam sebagai komik berminat baca rendah
Studi Lanjutan	Membuktikan pengaruh variabel independen terhadap minat baca (variabel dependen)	Likert	Regresi berganda	Membuktikan pengaruh 4 variabel independen terhadap minat baca menggunakan 4 stimulus komik

### 2.1. Studi Awal

Studi awal dilakukan dengan teknik sampling jenuh bersifat purposive. Proses perekaman jawaban dari studi awal adalah open kuesioner untuk mencari variabel dan rangking untuk menyeleksi stimulus. Metode analisis yang digunakan pada studi awal adalah metode rangking dan content-analysis yang dipaparkan Audifax (2008). Metode rangking digunakan untuk menyeleksi stimulus yang awalnya sejumlah 19 komik diseleksi menjadi 2 komik yang mewakili komik yang mempunyai minat baca tinggi dan 2 komik yang mewakili komik yang mempunyai minat baca rendah. Keempat komik ini akan dijadikan stimulus di studi lanjutan. Digunakannya komik yang berminat baca tinggi dan rendah sebagai stimulus agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada komik Islam manapun.

#### *Objek Penelitian Studi Awal*

Komik Islam dipilih sebagai objek studi karena karakteristik komik Islam sesuai untuk mengukur minat baca. Komik Islam yang terbit pada tahun 2010-2014 pada umumnya berupa kumpulan cerita-cerita pendek dengan karakter komik yang hanya berfungsi sebagai pelengkap cerita. Karakteristik tersebut sangat berbeda dengan karakteristik komik mainstream yang 1 cerita dapat terdiri dari berjilid-jilid buku komik dengan penokohan yang kuat sebagai hal yang diutamakan. Dipilihnya komik Islam yang berkarakteristik mempunyai cerita terputus dan tidak berhubungan satu sama lain sebagai objek penelitian karena untuk mengetahui secara murni ada tidaknya minat baca dari elemen desain tanpa pengaruh dari cerita komik yang kuat.

19 komik yang digunakan sebagai objek studi awal mempunyai cakupan karakteristik sebagai berikut: (a) objek yang diteliti adalah komik; (b) komik yang diteliti adalah komik

Islam; (c) komik yang diteliti komik buatan orang Indonesia; (d) komik yang diteliti merupakan komik yang diterbitkan di tahun 2010 sampai Februari 2014; (e) komik yang diteliti tergolong komik pendidikan Islam yang mudah didapatkan di toko buku besar; (f) komik yang diteliti ditujukan untuk remaja ke atas. Dari cakupan objek yang diteliti, terseleksi 19 komik Islam yang dijadikan objek dari studi awal yang diperlihatkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Objek Penelitian

Sumber: Dari kiri ke kanan, atas ke bawah komik buatan Hermawan (2013), Vbi\_Djenggoten (2012), Tonytrax dan Tirtakusuma (2013), Vbi\_Djenggoten (2012b), Tonytrax, Meonk, dan T Prayoga (2013), Vbi\_Djenggoten (2013), Vbi\_Djenggoten (2013a), Tonytrax and Prayoga (2013), Priyambodo (2013), Achmad (2013), Mustassem (2013), Degan (2013), Alisnaik (2014), Urmarghanies (2014), Istiqlal (2014), Ewirson (2014), Jatayu (2014), Vbi\_Djenggoten (2014), Priyambodo (2014)

Komik pada Gambar 2 di atas diterbitkan pada tahun 2010-2014. Komik-komik tersebut menceritakan representasi kehidupan sehari-hari masyarakat Islam. Isi cerita mayoritas berisikan perilaku masyarakat yang tidak sesuai nilai agama Islam yang dikritisi dengan humor yang menghibur

#### *Pengumpulan Data Studi Awal*

Responden studi awal berjumlah 10 orang berumur 16-20 tahun dengan persentase jenis kelamin seimbang. Responden dikumpulkan datanya menggunakan teknik sampling jenuh. Setiap responden dibebaskan untuk memilih membaca komik manapun yang diinginkan terlebih dahulu dan bebas untuk berhenti di halaman berapapun bahkan di halaman awal. Responden dibebaskan untuk mengambil jeda saat pergantian komik. Kondisi saat responden membaca dikontrol senyaman mungkin. Responden diharuskan mencatat nomor halaman yang berhenti dibaca di setiap komik dan merangking komik yang paling membuat mereka tertarik untuk membaca sampai komik yang paling membosankan. Di akhir sesi responden

akan diwawancarai sebagai tindak lanjut jawaban *open questionnaire* mereka tentang hal yang membuat mereka tertarik untuk tetap membaca isi komik.

### *Analisis dan Hasil Studi Awal*

Metode rangking digunakan untuk memilih objek penelitian di atas. Sebagai stimulus di studi lanjut dipilih 2 komik dari 2 rangking teratas dan 2 komik dari 2 ranking terbawah. Komik yang terpilih adalah 33 Pesan Nabi Vol. 3 dan 5 Pesan Damai yang merepresentasikan komik berminat baca tinggi (pada Gambar 2 diperlihatkan dengan judul komik yang dikotaki warna biru) dan Al-Ghazali dan Sketsa Humor Islam yang merepresentasikan komik berminat baca rendah (pada Gambar 2 diperlihatkan dengan judul komik yang dikotaki warna merah). Keempat komik ini yang akan menjadi stimulus di studi lanjutan.

Metode analisis isi digunakan untuk mencari dan menyeleksi aspek desain yang mempengaruhi minat baca melalui jawaban open kuesioner yang diberikan kepada responden di studi awal. Digunakannya open kuesioner agar responden bebas menulis faktor yang mempengaruhi minat mereka tanpa referensi dari luar. Jawaban dari open kuesioner ditanyakan kembali melalui wawancara untuk memperdalam hal yang dituliskan. Aspek desain yang telah ditemukan kemudian diseleksi dan dikelompokkan menjadi faktor yang dirumuskan menjadi variabel independen. Variabel independen yang ditemukan adalah cover, karakter, cara bercerita, dan isi cerita. Dari 4 variabel tersebut dirumuskan menjadi hipotesis yang akan dibuktikan dalam studi lanjutan.

## **2.2. Studi Lanjutan**

### *Pengumpulan Data Studi Lanjutan*

Studi lanjutan dilakukan dengan teknik sampling kuota berjenis nonprobability sampling. Kuota responden ditetapkan sejumlah 50 orang atas dasar 10 kali jumlah 5 variabel yang digunakan, sesuai yang disampaikan oleh Sugiyono (2012) bahwa responden dapat ditentukan dari 10 kali jumlah variabel. Responden terdiri dari laki-laki dan perempuan dengan prosentase seimbang. Responden dibebaskan mengambil jeda saat pergantian komik. Responden dibebaskan untuk berhenti di halaman berapapun yang diinginkan namun responden diharuskan menulis nomor halaman yang responden berhenti baca. Kondisi saat membaca dikontrol senyaman mungkin. Karena terdapat 4 komik yang dijadikan stimulus maka desain penelitian studi lanjutan ini menggunakan responden yang sama pada 4 treatment yang diatur secara bergantian. Agar lebih mudah dipahami, desain penelitian studi lanjutan ini dapat dilihat pada Gambar 3.

	Time 1	Time 2	Time 3	Time 4	
Group 1	X <sub>1</sub> ○	X <sub>3</sub> ○	X <sub>2</sub> ○	X <sub>4</sub> ○	Keterangan X <sub>1</sub> = Perlakuan dalam bentuk mendapatkan stimulus komik yang mempunyai minat baca tinggi (33 Pesan Nabi) X <sub>2</sub> = Perlakuan dalam bentuk mendapatkan stimulus komik yang mempunyai minat baca tinggi (5 Pesan Damai) X <sub>3</sub> = Perlakuan dalam bentuk mendapatkan stimulus komik yang mempunyai minat baca rendah (Al-Ghazali) X <sub>4</sub> = Perlakuan dalam bentuk mendapatkan stimulus komik yang mempunyai minat baca rendah (Sketsa Humor Islam) ○ = Hasil pengukuran setelah diberikan perlakuan
Group 2	X <sub>1</sub> ○	X <sub>4</sub> ○	X <sub>2</sub> ○	X <sub>3</sub> ○	
Group 3	X <sub>2</sub> ○	X <sub>3</sub> ○	X <sub>1</sub> ○	X <sub>4</sub> ○	
Group 4	X <sub>2</sub> ○	X <sub>4</sub> ○	X <sub>1</sub> ○	X <sub>3</sub> ○	
Group 5	X <sub>3</sub> ○	X <sub>1</sub> ○	X <sub>4</sub> ○	X <sub>2</sub> ○	
Group 6	X <sub>3</sub> ○	X <sub>2</sub> ○	X <sub>4</sub> ○	X <sub>1</sub> ○	
Group 7	X <sub>4</sub> ○	X <sub>1</sub> ○	X <sub>3</sub> ○	X <sub>2</sub> ○	
Group 8	X <sub>4</sub> ○	X <sub>2</sub> ○	X <sub>3</sub> ○	X <sub>1</sub> ○	

**Gambar 3. Desain Penelitian**

Konsep dari desain penelitian ini adalah one-shot case study seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2012) bahwa pengambilan data hanya dilakukan setelah mendapatkan treatment. Namun bedanya, treatment dalam penelitian studi lanjutan ini dilakukan sebanyak 4 kali sehingga data juga diambil sebanyak 4 kali dalam responden yang sama.

Treatment yang diberikan berupa memberikan urutan stimulus yang berbeda pada kelompok secara bergantian. Kelompok dibagi berdasarkan urutan mendapatkan komik berminat baca tinggi atau rendah. Sehingga bila suatu group mendapatkan stimulus komik Islam yang mempunyai minat baca tinggi pada waktu pertama, maka di waktu kedua group tersebut mendapatkan stimulus komik yang mempunyai minat baca rendah. Dan hal ini berlanjut dengan mendapatkan stimulus komik berminat baca tinggi yang tersisa di waktu ketiga. Dan seterusnya, di waktu keempat mendapatkan komik Islam yang terakhir. Begitu juga sebaliknya, bila yang di awal mendapatkan stimulus komik yang berminat baca rendah maka stimulus berikutnya adalah yang berminat baca tinggi, dan seterusnya. Hal ini dilakukan agar urutan pembacaan jenis kelompok komik baik itu komik berminat baca tinggi atau rendah tidak memberikan pengaruh terhadap data yang didapatkan.

#### *Instrumen Studi Lanjutan*

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan cover adalah khusus cover depan dari buku komik. Sedangkan yang dimaksud dengan karakter adalah penggambaran maupun pembangunan karakter melalui cerita di dalam komik. Dan yang dimaksud dengan cara bercerita adalah storytelling atau cara menceritakan alur cerita secara visual pada komik. Sedangkan yang dimaksud dengan isi cerita adalah isi atau pesan (termasuk nilai) yang disampaikan melalui cerita di dalam komik. Berdasarkan definisi tersebut dikembangkan indikator-indikator yang mengarah kepada kualitas dari setiap variabel berdasarkan teori yang ada.

Keempat variabel mempunyai persentase jumlah indikator variabel yang seimbang. Keseluruhan indikator kelima variabel (4 variabel independen dan 1 variabel dependen) disatukan menjadi 1 kuesioner yang terdiri dari 38 pertanyaan yang telah dipilot-testkan pada 10 responden. Dan menghasilkan item kuesioner yang valid. Item pertanyaan kuesioner antara indikator variabel satu dengan yang lainnya dicampur secara acak dan tidak dikelompokkan dalam urutan yang sama agar responden tidak memberikan jawaban yang cenderung memihak ke salah satu variabel.

Pertanyaan kalimat instrumen dibuat dalam bentuk pernyataan yang disetujui responden dalam bentuk Likert. Begitu juga dengan bentuk kalimat dari item pernyataannya dinyatakan dalam variasi bentuk kalimat negatif dan positif untuk tetap menjaga kesadaran responden dalam mengisi kuesioner.

Untuk menghindari bias, pada kuesioner disebutkan judul komik yang menjadi stimulusnya. Sehingga instrumen yang terdiri dari 38 pernyataan tersebut diduplikasi menjadi 4 jenis kuesioner sesuai dengan jumlah 4 stimulus komiknya. Hal ini dikarenakan kalimat yang sama pada 38 pernyataan tersebut diduplikasi pada 4 kuesioner namun dengan memberikan nama judul komik yang berbeda-beda dalam kalimat pernyataannya. Judul tersebut diganti-ganti pada setiap kuesioner sesuai judul komik yang dijadikan stimulus. Namun yang diganti hanya judul komiknya saja, untuk komponen kalimat lain tetap sama pada keempat kuesioner tersebut agar tidak mengubah kalimat indikator kelima variabel.

Hal tersebut didesain seperti itu karena kuesioner tersebut diisi setelah pembaca membaca komik tersebut sehingga diperlukan penyebutan judul komik di kuesioner sesuai dengan komik yang telah dibacanya. Dan hal itu dilakukan agar menghindari disorientasi responden saat mengisi kuesioner sehingga responden dapat membedakan responnya sesuai komik yang menstimulusnya meskipun dalam ranah variabel dan indikator yang sama.

### *Analisis Sudi Lanjutan*

Analisis yang dilakukan di studi lanjutan adalah analisis regresi berganda yang mengikuti prosedur dari Siregar (2013) dan Sugiyono (2011). Dengan hipotesis yang dibuktikan dalam studi lanjutan dijabarkan berikut ini: (H1) cover, karakter, cara bercerita, dan isi cerita secara simultan berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia; (H01) cover, karakter, cara bercerita, dan isi cerita secara simultan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia; (H2) cover berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia; (H02) cover tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia; (H3) karakter berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia; (H03) karakter tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia; (H4) cara bercerita berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia, (H04) cara bercerita tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia, (H5) isi cerita berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia, dan (H05) isi cerita tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca komik Islam Indonesia.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil studi awal yang menemukan 4 variabel yaitu cover, karakter, cara bercerita, dan isi cerita, dibuktikan pengaruhnya kepada minat baca pada studi lanjutan, dengan menggunakan 4 stimulus yaitu komik 33 Pesan Nabi Vol. 3, 5 Pesan Damai, Al-ghazali, dan Sketsa Humor Islam. Studi lanjutan dilakukan pada 50 responden dengan rentang usia 16 sampai 20 tahun. Jenis kelamin laki-laki berjumlah 12 orang dan perempuan berjumlah 37 orang. Status tingkat pendidikan mereka adalah 36 orang mahasiswa dan 13 orang pelajar SMA.

### **3.1. Hasil Analisa Studi Lanjutan**

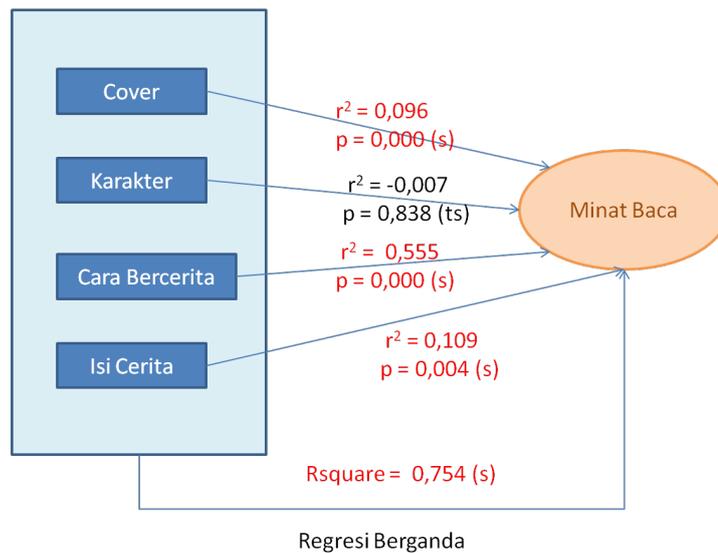
Hasil perhitungan regresi berganda menunjukkan bahwa variabel independen yang terdiri dari cover, karakter, cara bercerita, dan isi cerita mempunyai korelasi simultan yang sangat kuat dengan variabel dependen (minat baca) dengan ditunjukkan nilai R sebesar 0,868. Besar nilai R = 0,868 tersebut menunjukkan tingkat hubungan yang termasuk sangat kuat. Nilai R tersebut menghasilkan koefisien determinasi sebesar 0,754. Sehingga dapat diartikan variabel independen yang terdiri dari cover, karakter, cara bercerita dan isi cerita berpengaruh secara bersama-sama terhadap minat baca sebesar 75%. Hasil tersebut teruji signifikansinya dilihat dari nilai p value = 0,000 lebih kecil dari nilai probabilitasnya yaitu  $\alpha = 0,05$  dua sisi = 0,025 yang mempunyai arti bahwa hipotesis pertama (H1) dapat diterima dan (H01) ditolak.

Selanjutnya untuk menganalisis hipotesis kedua sampai kelima digunakan perhitungan parsial dari regresi berganda. Perhitungan parsial merupakan perhitungan yang mencari pengaruh setiap variabel independen terhadap minat baca secara tersendiri dan tidak simultan

(bersama-sama). Perhitungan parsial dapat dilakukan dari hasil tabel coefficients regresi berganda yang dirangkum pada Tabel 2 dan Gambar 4.

**Tabel 2. Perhitungan Parsial Hasil Regresi Berganda**

Variabel Independen	Beta	Zero order	Besarnya Pengaruh Secara Parsial (Beta × Zero order)	Besarnya Pengaruh Secara Parsial (%)	Signifikansi
Cover	0,160	0,603	0,096	10%	0,000
Karakter	-0,011	0,664	-0,007	-1%	0,838
Cara Bercerita	0,653	0,851	0,555	56%	0,000
Isi Cerita	0,154	0,711	0,109	11%	0,004
Pengaruh Total			0,754	75%	



s = signifikan,  $p < \alpha = 0,05$  dua sisi = 0,025  
 ts = tidak signifikan,  $p < \alpha = 0,05$  dua sisi = 0,025

**Gambar 4. Hasil Regresi Berganda**

Dari Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa variabel yang berpengaruh signifikan dengan urutan yang paling kuat berpengaruh sampai yang lemah adalah cara bercerita (56%), isi cerita (11%), dan cover (10%). Maksud dari mempengaruhi adalah bila nilai variabel cara bercerita mengalami peningkatan maka minat baca juga akan meningkat secara signifikan. Sedangkan variabel yang tidak berpengaruh adalah karakter. Untuk lebih jelasnya, yang menunjukkan signifikan dengan tanda (s) dan tidak signifikan dengan tanda (ts) (lihat Gambar 4).

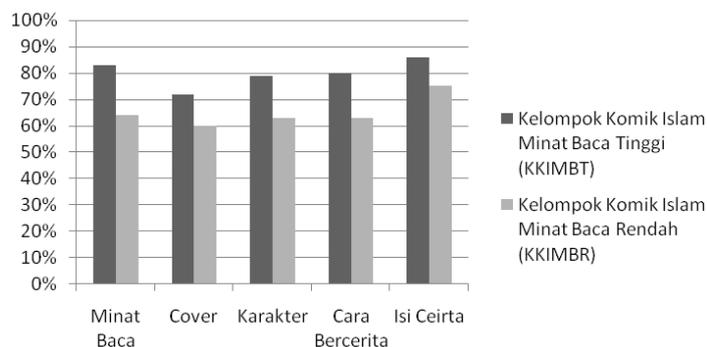
Dari tabel 2 di atas nilai beta dari setiap variabel independen adalah positif kecuali pada variabel karakter yang menunjukkan negatif. Hal ini menunjukkan bahwa bila cover, cara bercerita, dan isi cerita bertambah nilainya maka nilai minat baca juga akan naik. Berbeda dengan bila karakter bertambah nilainya maka nilai minat baca akan turun karena nilai betanya negatif. Sehingga bila nilai cover bertambah 1 maka nilai rata-rata minat baca akan bertambah 0,16. Bila nilai cara bercerita bertambah 1 maka nilai rata-rata minat baca akan bertambah 0,65. Bila nilai isi cerita bertambah 1 maka nilai rata-rata minat baca akan bertambah 0,15. Berbeda dengan karakter, bila nilai karakter bertambah 1 maka nilai rata-rata minat baca akan berkurang 0,01, namun hal ini tidak signifikan.

Sedangkan untuk hipotesis kedua (H2) dapat diterima dan (H02) ditolak karena nilai  $p$  value cover = 0,000 yang lebih kecil dari dari nilai probabilitasnya  $\alpha = 0,05$  dua sisi = 0,025. Namun untuk karakter, hasilnya tidak signifikan, sebab nilai  $p$  valuenya = 0,838 lebih besar dari nilai probabilitasnya  $\alpha = 0,05$  dua sisi = 0,025. Oleh karena itu hipotesis ketiga (H3) ditolak dan (H03) diterima.

Dan untuk hipotesis keempat (H4) diterima dan (H04) ditolak karena nilai  $p$  value cara bercerita = 0,000 yang lebih kecil dari dari nilai probabilitasnya  $\alpha = 0,05$  dua sisi = 0,025. Begitu juga untuk untuk hipotesis kelima (H5) diterima dan (H05) ditolak karena nilai  $p$  value isi cerita = 0,004 yang lebih kecil dari dari nilai probabilitasnya  $\alpha = 0,05$  dua sisi = 0,025.

### 3.1. Pembahasan Hasil Studi Lanjutan

Dari hasil secara statistik menunjukkan bahwa variabel cover, cara bercerita, dan isi cerita bila mengalami peningkatan akan membuat minat baca juga meningkat. Hal ini didukung juga dengan analisis secara deskriptif yang ditunjukkan oleh Gambar 5 yang menunjukkan hasil rata-rata cover, karakter, cara bercerita, dan isi cerita diikuti oleh nilai rata-rata minat bacanya.



**Gambar 5. Rata-rata Nilai per Variabel dalam Beda Kelompok**

Bila pada kelompok komik Islam minat baca tinggi (selanjutnya disebut KKIMBT) mendapat nilai rata-rata yang tinggi pada tiap variabel diikuti nilai rata-rata minat baca yang juga tinggi pada kelompok tersebut. Hal ini berlaku juga pada kelompok komik Islam minat baca rendah (selanjutnya disebut KKIMBR) yang nilai rata-rata tiap variabelnya lebih rendah diikuti nilai rata-rata minat bacanya yang juga lebih rendah dibanding KKMIBT. Selain itu perbedaan nilai rata-rata per variabel antara KKIMBT dan KKIMBR menunjukkan bahwa dua kelompok tersebut mempunyai kualitas yang berbeda. Nilai rata-rata cover, karakter, cara bercerita, dan isi cerita yang lebih tinggi pada KKIMBT menunjukkan bahwa komik-komik pada KKIMBT lebih berkualitas dibanding KKIMBR. Meskipun nilai rata-rata karakter KKIMBT lebih tinggi daripada KKIMBR yang hal tersebut menunjukkan kualitas karakternya, namun secara statistik variabel karakter tidak mempunyai pengaruh terhadap minat baca.

Hal ini dikarenakan karakteristik karakter komik Islam tidak memenuhi teori karakter secara ideal. Sebab karakteristik komik Islam yang terbit di tahun 2010-2014 lebih menonjolkan isi cerita dibanding karakternya. Karakter hanya berfungsi sebagai pelengkap saja. Karakter tidak dibangun dengan kuat dan hanya berfungsi sebagai pelaku cerita saja. Hal ini terlihat pada setiap cerita komik Islam karakternya berganti-ganti sesuai dengan kebutuhan cerita. Sehingga tidak tercipta ikatan yang kuat antara pembaca dengan karakter

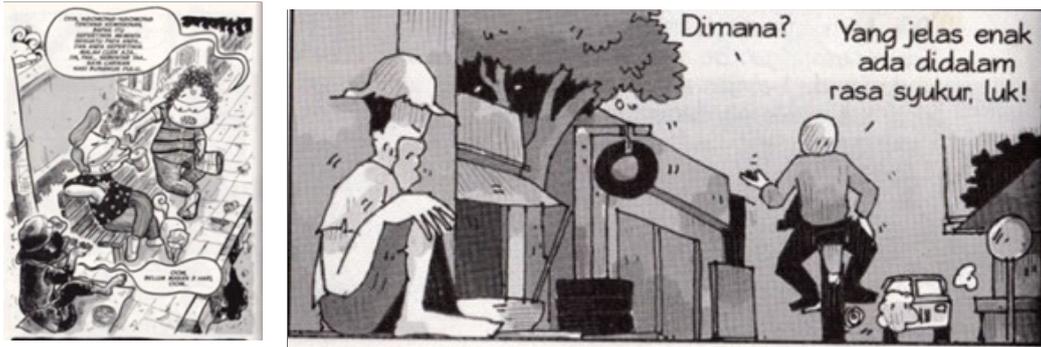
komik Islam di dalamnya. Padahal ikatan yang kuat antara karakter dengan pembaca merupakan sumber minat pembaca dalam mencari tahu nasib karakter favoritnya, yang membuat pembaca tertarik untuk melanjutkan cerita. Sebab hubungan antara karakter dengan pembaca dipengaruhi oleh frekuensi kemunculan karakter.

Meskipun dalam komik 33 Pesan Nabi Vol. 3, 5 Pesan Damai maupun Al-Ghazali selalu muncul karakter yang sama secara kontinu, namun karakter-karakter tersebut sebagian besar tidak menjadi karakter utama dalam cerita. Sehingga informasi yang membentuk latar belakang karakter tidak terbentuk secara panjang. Selain itu informasi tentang karakter ditentukan oleh perbedaan antar karakter yang membantu pembaca untuk mengidentifikasi karakter dan menyusun informasinya di dalam kepala. Namun perbedaan karakter dalam komik Islam tidak begitu jelas. Perbedaan antar karakter hanya terletak pada perbedaan rambut dan bajunya. Bila disiluetkan bentuk badan mereka masih sama. Bahkan karakter dalam komik Sketsa Humor Islam kurang mampu berekspresi.

Variabel yang paling berpengaruh pada minat baca adalah variabel cara bercerita. Dibandingkan dengan variabel lain, variabel cara bercerita jauh lebih signifikan dalam meningkatkan minat baca. Kesenjangan pengaruh yang besar ini cukup jauh karena cara bercerita berpengaruh sebesar 56% sedangkan variabel lain berpengaruh sebesar 11% (isi cerita) dan 10% (cover). Hal ini dikarenakan dibanding variabel lain seperti cover yang menstimulasi pembaca di awal cerita, maupun variabel isi cerita yang menjadi tujuan dari pembaca didapatkan di akhir cerita, variabel cara bercerita menstimulasi pembaca secara terus menerus pada saat proses membaca komik. Sehingga cara bercerita menjadi sumber penarik perhatian yang membuat pembaca selalu tertarik pada saat membaca. Selain itu cara bercerita menentukan kenyamanan pembaca sehingga mempengaruhi keputusan pembaca dalam melanjutkan bacaan atau tidak.

Keterbuktian cara bercerita dalam mempengaruhi minat baca tidak terlepas dari dasar teori yang kuat yang diungkapkan oleh Caputo dkk, Esiner, dan McCloud (2003; 2008; 2008). Cara bercerita mempengaruhi minat baca sesuai dengan teori storytelling Eisner (2008) yang mengatakan bahwa perjuangan mempertahankan minat pembaca dilakukan dalam tahap reader contract pada proses cara bercerita (storytelling) dalam komik. Sedangkan pendapat Caputo (2003) mengungkapkan bahwa dalam mempengaruhi pembaca agar larut dalam cerita sehingga meneruskan pembacaannya ditentukan oleh unsur visual storytelling (cara bercerita) seperti clarity, dynamism, realism, dan continuity. Bahkan pada teori McCloud (2007) yang menjadi poin penting dalam membuat pembaca tertarik untuk tetap melanjutkan cerita atau tidak adalah cara berceritanya (storytelling).

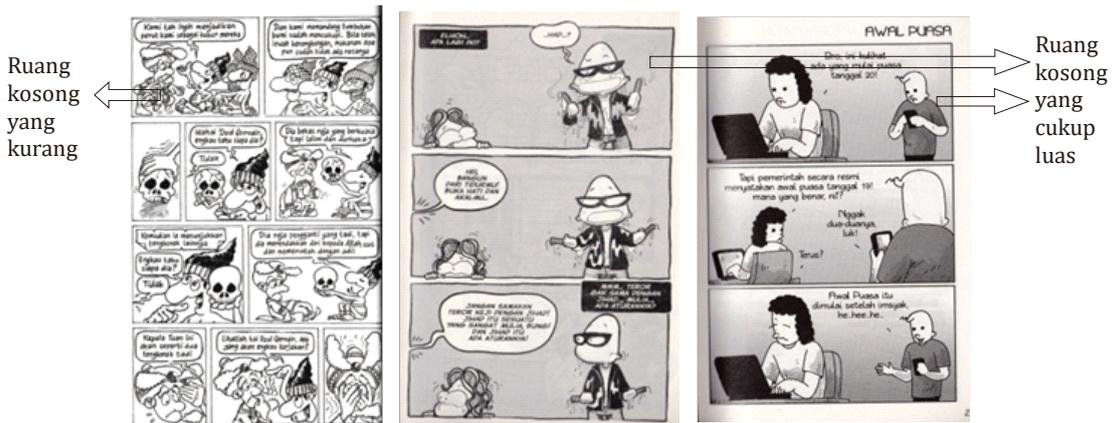
Cara bercerita yang mampu membuat pembaca berminat adalah yang mampu membuat pembaca menyukai gambarnya. Sebab bila pembaca menyukainya maka timbul afek positif yang merupakan indikasi minat (Djaali, 2009; Omrod, 2009; Slameto, 2003). Gambar komik yang disukai pembaca adalah yang unik dan orisinal namun tetap memberikan perbedaan realistik, seperti gambar yang dirancang oleh Vbi\_djenggottan dalam komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 dan 5 Pesan Damai. Gaya gambar Vbi\_djenggottan tersebut termasuk unik dan orisinal dengan memberikan detail realistik yang berbeda pada gambar lingkungan dan karakternya. Sedangkan gambar yang dirancang oleh Mustassem dalam komik Sketsa Humor Islam kurang disukai karena menggunakan gaya gambar kartun pada taraf realistik yang sama pada karakter maupun gambar lingkungannya.



**Gambar 6. Gaya Gambar Vbi\_Djenggotten dan Mustassem**

Sumber: 5 Pesan Damai (kiri) (Vbi\_Djenggotten, 2013a:44), Sketsa Humor Islam (kanan) (Mustassem, 2013:6)

Aspek lain dari cara bercerita yang mampu membuat pembaca berminat adalah komposisi halaman yang memberikan ruang kosong sehingga mampu membuat pembaca nyaman dalam melanjutkan pembacaannya. Karena ruang kosong dapat membuat mata pembaca beristirahat dan bernafas (Pujiriyanto, 2005). Pada komik Al-Ghazali gambar terlalu penuh sehingga membuat mata pembaca lelah dalam melihatnya. Berbeda dengan komik 33 Pesan Nabi Vol. 3, 5 Pesan Damai, dan Sketsa Humor Islam yang memberikan ruang kosong secara cukup pada pembaca.



**Gambar 7. Perbandingan Ruang Kosong**

Sumber: Al-Ghazali (kiri) (Hermawan, 2013:22), 5 Pesan Damai (tengah) (Vbi\_Djenggotten, 2013a:19), Sketsa Humor Islam (kanan) (Mustassem, 2013:21)

Ruang kosong juga mempengaruhi alur perpindahan mata pembaca pada saat membaca komik. Ukuran buku pada komik 5 Pesan Damai, 33 Pesan Nabi Vol. 3, dan Sketsa Humor Islam lebih besar dibanding komik Al-Ghazali. Hal ini memberikan ruang kosong pada setiap halaman komiknya dan membuat alur perpindahan mata pada saat membaca antar panelnya menjadi lebih mudah untuk mengikuti ke panel berikutnya sehingga pembaca menjadi tidak lelah dalam mengikutinya. Berbeda dengan komik Al-Ghazali yang alurnya kurang mudah diikuti karena kurangnya ruang kosong. Padahal alur yang mudah diikuti dalam bercerita juga menjadi poin penting dalam menentukan kenyamanan dalam kesinambungan pembacaan cerita.

Meskipun komik Sketsa Humor Islam juga 1 ceritanya diselesaikan dalam 1 halaman seperti komik Al-Ghazali, namun karena konsisten hanya menggunakan 3 panel dalam 1 halaman tersebut dengan ukuran halaman buku yang lebih luas, menjadikan komik Sketsa Humor Islam lebih mempunyai ruang kosong. Namun sebenarnya hal itu juga dikarenakan kualitas gambar secara detail di komik Sketsa Humor Islam yang kurang sehingga menjadikannya adanya banyak ruang kosong. Berbeda dengan komik Al-Ghazali yang kualitas gambarnya detail, namun karena tidak didukung oleh ukuran halaman buku yang luas, juga banyaknya jumlah panel dalam 1 halaman yang terkadang melebihi 3 panel, kedetailan tersebut justru menjadikan ruang kosong terasa kurang.

Hal tersebut berbeda dengan komik 33 Pesan Nabi Vol.3 dan 5 Pesan Damai. Meskipun kualitas gambarnya detail namun karena didukung ukuran halaman buku yang lebih luas dan tidak ditargetkan 1 cerita harus disampaikan hanya dalam 1 halaman, membuat komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 dan 5 Pesan Damai mempunyai ruang kosong yang cukup luas meski mempunyai kualitas gambar yang detail. Cara penyampaian ceritanya lebih panjang dengan menggunakan cara yang bertahap dalam menyampaikan informasi cerita tersebut mampu menimbulkan empati karena emosi yang dibangun juga secara bertahap.

Penyampaian cerita yang lebih panjang akan mempengaruhi alur cerita yang terbentuk. Alur cerita yang lebih panjang akan lebih dapat membuat pembaca penasaran dan tetap mengikuti bacaan. Sebab terjadi pengolahan cerita yang membuat alur ceritanya tidak bisa ditebak. Alur konflik cerita yang mampu membuat pembaca tidak bisa menduga akhirnya akan membuat penasaran dan membuat pembaca tetap berminat kepada cerita selanjutnya. Seperti yang dilakukan oleh komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 yang mempunyai alur yang lebih tidak terduga akhir ceritanya karena pengolahan cerita yang lebih panjang. Berbeda dengan komik Sketsa Humor Islam dan Alghazali yang meringkas 1 cerita dalam 1 halaman sehingga pembaca telah mempunyai dugaan akhir cerita ketika membuka halaman tersebut karena ending cerita juga berada dalam halaman yang sama. Selain itu, pengolahan 1 cerita dalam 1 halaman membuat tidak ada pengolahan konflik cerita yang lebih rumit karena terbatas ruang halamannya.



**Gambar 8. Perbandingan Penggunaan Balon Kata**

Sumber: 33 Pesan Nabi Vol. 3 (kiri) (Vbi\_Djenggoten, 2014:35), Sketsa Humor Islam (kanan atas) (Mustassem, 2013:70), Al-Ghazali (kanan bawah)(Hermawan, 2013:57)

Cara bercerita yang tidak kalah pentingnya dalam membuat pembaca nyaman dalam mengikuti cerita adalah cara penyampaian tulisan. McCloud (2007) mengungkapkan sebaiknya dalam 1 balon kata memuat 1 ekspresi dan menghindari penggunaan kalimat yang panjang dalam 1 balon kata. Hal itu akan membuat pembaca lebih mudah mencerna informasi yang diberikan. Penggunaan jumlah kalimat yang sesuai akan membuat pembaca tidak lelah dalam membacanya sehingga menentukan kenyamanan pembaca. Seperti yang dilakukan pada komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 yang menggunakan 1 balon kata 1 kalimat ekspresi.

Cara bercerita yang gambar lingkungannya mampu menimbulkan kesan dan memori pembaca terhadap lingkungan yang digambarkannya akan mampu mendukung pembaca dalam melibatkan emosinya pada saat membaca cerita. Sehingga menimbulkan realisme yang akan membuat pembaca larut dalam cerita dan mempertahankan keberlangsungan pembacaannya. Hal ini juga mendukung identifikasi pembaca melalui efek masking (McCloud, 2008). Gambar lingkungan yang bisa dirasakan suasana oleh pembaca terjadi pada komik 33 Pesan Nabi Vol. 3. Bahkan pada komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 banyak menggunakan rincian realistis untuk menggambarkan suasana lingkungannya. Namun efek masking tersebut didukung oleh penggambaran kartun yang sederhana. Sedangkan untuk komik Sketsa Humor Islam dan Alghazali kurang bisa memancing efek masking karena penggambaran suasana lingkungan dan karakternya dalam level tataran realistis yang sama.



**Gambar 9. Perbandingan Penggambaran Lingkungan**

Sumber: 33 Pesan Nabi Vol.3 (kiri) (Vbi\_Djenggoten, 2014:57), Al-Ghazali (kanan atas) (Hermawan, 2013:57), Sketsa Humor Islam (kanan bawah) (Mustassem, 2013:70)

Variabel selanjutnya yang juga berpengaruh terhadap minat baca adalah isi cerita. Hal ini tidak terlepas dari teori keberhargaan yang diungkapkan oleh Baharuddin (2007) dan teori minat situasional yang diungkapkan oleh Omrod (2009). Teori Baharuddin (2007) yang menyatakan bahwa nilai keberhargaan mampu menimbulkan aspek motif yang melahirkan kemauan sehingga memunculkan perhatian dan minat, sedangkan teori minat situasional Omrod (2009) yang menyatakan bahwa tema cerita yang melibatkan aktivitas tinggi mampu menimbulkan minat situasional, membuat pembaca mempunyai minat terhadap komik yang dibacanya karena ingin mengetahui pesan agama yang disampaikan.

Lebih berpengaruhnya cara bercerita dibanding isi cerita menunjukkan bahwa isi cerita yang disimpulkan oleh pembaca di akhir cerita tidak terlalu berpengaruh terhadap kelangsungan pada saat proses membaca cerita, namun tetap berpengaruh terhadap minat

untuk meneruskan membaca cerita selanjutnya. Hal ini dikarenakan komik Islam berbentuk kompilasi cerita. Sehingga bila pembaca merasa lelah dengan cara bercerita komik tersebut, pembaca tidak akan melanjutkan ke cerita berikutnya. Karena ketika pembaca telah selesai membaca salah satu cerita, pembaca tidak akan meneruskan cerita selanjutnya, sebab aspek keberhargaan isi cerita yang belum diketahui dari cerita tersebut tidak sepadan dengan cara bercerita yang tidak membuatnya nyaman. Hal yang dapat membuat pembaca tetap berminat melanjutkan ke cerita selanjutnya adalah kepercayaan pembaca terhadap komik tersebut akan tetap memberikan cerita yang berharga dan menghibur seperti cerita-cerita sebelumnya namun dalam kondisi yang membuat nyaman.

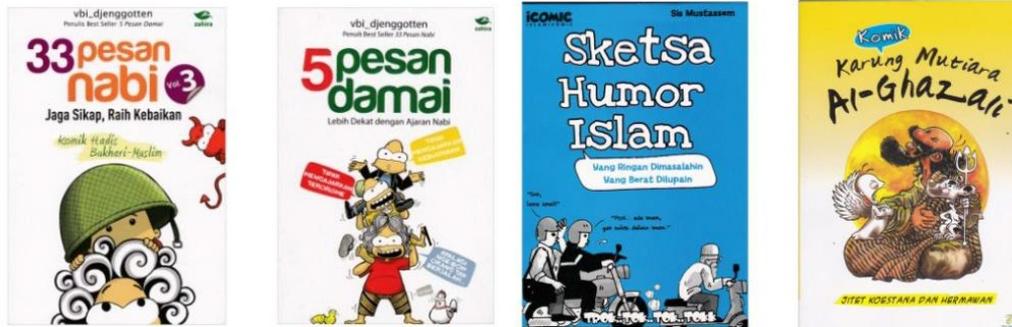
Isi cerita yang mampu mempengaruhi minat baca adalah yang tidak berlebihan dalam menyampaikan humor, sehingga humor dan pesan cerita dalam keadaan yang proporsional. Selain itu isi cerita yang dapat dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari melalui kejadian atau perilaku yang ditampilkan di komik membuat pembaca berminat untuk memperhatikan pesan cerita. Sebab pembaca dapat mengidentifikasi perilaku tersebut karena mempunyai keterkaitan emosi yang kuat dengan aktivitas yang dicontohkan dalam komik. Aktivitas tersebut haruslah aktivitas tinggi, yaitu aktivitas yang umum dilakukan pembaca. Seperti yang terjadi pada komik Al-Ghazali, karena aktivitas yang dicontohkan dalam komik tersebut dinyatakan secara tersirat dalam kehidupan masyarakat Arab maka pembaca tidak merasakan kedekatan dengan yang disampaikan oleh komik tersebut. Selain itu kejelasan pesan yang disampaikan dalam komik Islam menjadi hal penting dalam memberikan pesan yang jelas kepada pembaca. Dalam hal ini dengan menggunakan bentuk adanya kesimpulan ataupun hadits yang mendasari di akhir cerita.

Variabel yang juga berpengaruh terhadap minat baca adalah cover. Meskipun pengaruh cover lebih kecil dibandingkan dengan variabel cara bercerita, namun hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat minat yang ditimbulkan oleh cover dalam membaca isi buku komik. Hal ini sesuai dengan pendapat Kusumandyoko (2013) yang mengatakan bahwa cover adalah pintu awal yang membuat buku berhasil menarik minat pembaca. Sebab fungsi cover selain sebagai daya tarik juga sebagai pengungkap isi buku (Mulyana dalam Widyatmoko, 2003). Isi buku yang diungkapkan di awal secara ringkas (pada tampilan cover) membuat penasaran pembaca dengan isinya. Sehingga rasa penasaran inilah yang membuat pembaca terpancing untuk mengetahui cerita dan tetap membaca cerita tersebut, yang kemudian minat tersebut dijaga secara estafet oleh cara bercerita.

Desain cover komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 mempunyai covernya simpel didukung warna yang mendukung fokus dan membangkitkan rasa ingin tahu dengan memotong wajah karakter tokoh utama yang secara close up menggendong putranya di atas kepalanya. Cover tersebut menggunakan pendekatan piktorial dalam ilustrasinya dengan menampilkan salah satu cerita dari komik tersebut. Selain itu judul komik yang memberikan janji cerita yang lebih banyak pada komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 dalam bentuk listicle mampu menarik minat pembaca untuk lebih membaca dalamnya dibanding komik lainnya.

Warna cover yang solid, seperti putih untuk komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 dan 5 Pesan Damai, biru untuk cover komik Sketsa Humor Islam, dapat membantu pembaca lebih memfokuskan perhatiannya. Sedangkan cover komik Al-Ghazali yang menggunakan warna gradasi kuning ke putih pada covernya, kurang dapat membantu pembaca untuk langsung menangkap fokus. Begitu juga gambar ilustrasi komik Sketsa Humor Islam yang tidak sentris

di garis tengah seperti komik 33 Pesan Nabi Vol. 3 dan 5 Pesan Damai kurang membantu membangun fokus pembaca dalam melihat cover.



**Gambar 10. Perbandingan Cover**

Sumber: dari kiri ke kanan 33 Pesan Nabi Vol.3 (Vbi\_Djenggotten, 2014), 5 Pesan Damai (Vbi\_Djenggotten, 2013), Al-Ghazali (Hermawan, 2013), Sketsa Humor Islam (Mustassem, 2013)

#### 4. Simpulan

Aspek desain mempengaruhi minat baca komik Islam Indonesia yang terbit di tahun 2010-2014 sebesar 75%, dengan rincian cara bercerita sebesar 56%, isi cerita sebesar 11%, dan cover sebesar 10%. Aspek desain yang tidak mempengaruhi minat baca adalah karakter. Hal ini didukung oleh karakteristik tertentu dari aspek desain tersebut.

Dari ketiga aspek desain tersebut yang paling mempengaruhi adalah cara bercerita (56%). Hal ini karena cara bercerita mengiringi proses pembacaan dan menentukan kenyamanan pembaca sehingga mempengaruhi keputusan pembaca dalam melanjutkan bacaan atau tidak. Karakteristik cara bercerita yang mampu meningkatkan minat baca adalah cara bercerita yang berhasil membuat pembaca larut ke dalam cerita dan mampu menimbulkan kenyamanan saat pembaca membaca komik tersebut.

Karakteristik tersebut dapat dicapai dengan karakteristik visual sebagai berikut; cara bercerita yang gambar komiknya nyaman dilihat dengan memberikan perbedaan realistik antara karakter dan gambar lingkungannya; cara bercerita yang memberikan kesempatan kepada cerita untuk lebih menyentuh perasaan pembaca dengan cerita yang lebih panjang; cara bercerita yang menggunakan alur cerita yang membuat penasaran pembaca karena pengolahan konflik yang cukup panjang;; cara bercerita yang menyajikan panel cukup besar dan memberikan cukup ruang kosong untuk menyamankan pembaca dalam melihat; cara bercerita yang menyisipkan rincian realistik dalam penggambaran lingkungannya sehingga pembaca mampu merasakan suasana lingkungan yang disampaikan; cara bercerita yang menggunakan 1 ekspresi dalam 1 balon sehingga emosi tersampaikan lebih jelas kepada pembaca.

Aspek desain kedua yang berpengaruh terhadap minat baca adalah isi cerita (11%). Karakteristik isi cerita yang mampu mempengaruhi minat baca adalah tidak berlebihannya dalam menyampaikan humor sehingga humor dan pesan cerita tersampaikan dalam keadaan yang proporsional dan dapat dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari melalui kejadian atau perilaku yang ditampilkan di komik.

Aspek desain ketiga yang berpengaruh terhadap minat baca adalah cover (10%). Cover mempengaruhi minat baca karena mampu membangkitkan rasa keingintahuan pembaca

terhadap isi dalam komik melalui covernya. Sehingga rasa keingintahuan tersebut terbawa sampai pada saat pembaca membaca komik dan mengakibatkan keberlangsungan pembacaan cerita. Cover yang mampu mempengaruhi minat baca adalah cover yang didukung oleh warna yang solid untuk menarik perhatian; judul cover yang menjanjikan memberikan banyak cerita di dalamnya dalam bentuk listicle; ilustrasi yang memancing rasa ingin tahu dan fokus pembaca.

Aspek desain yang semula diasumsikan berpengaruh terhadap minat baca namun setelah diuji hipotesisnya tidak berpengaruh adalah karakter. Bahkan hasil pengaruhnya negatif meskipun tidak signifikan. Hal ini dikarenakan karakter pada komik Islam mendapatkan nilai yang rendah karena tidak sesuai teori karakter pada umumnya. Namun responden tetap memberikan nilai minat baca yang tinggi karena pengaruh variabel lainnya. Karakteristik karakter komik Islam pada tahun 2010-2014 yang menjadikan tidak berpengaruh terhadap minat baca pembacanya adalah karena karakternya tidak diutamakan seperti ceritanya; karakternya berganti-ganti sesuai dengan kebutuhan cerita; frekuensi kemunculan karakter yang rendah. Hal ini menjadikan ikatan karakter dengan pembaca menjadi kurang dan pembaca lebih terikat ke *storytelling* daripada karakter karena karakteristik dari komik Islam itu sendiri.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih diucapkan kepada seluruh responden dalam penelitian ini. Tanpa kesediaan responden, penelitian ini tidak akan bisa berjalan. Terima kasih juga diucapkan kepada pembimbing penelitian ini, yaitu Hafiz dan Alvanov. Berkat bimbingan beliau dalam mengajarkan penelitian kuantitatif dan kualitatif, penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

### Daftar Rujukan

- Achmad, F. (2013). *Jika aku muslimah*. Jakarta: QultumMedia.
- Alisnaik. (2014). *Islam hari ini*. Jakarta: QultumMedia.
- Audifax. (2008). *Re-search*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Baharuddin. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Caputo, T., Ellison, H., and Steranko, J. (2003). *Visual storytelling*. New York: Watson-Cuptil Publishing.
- Degan, E. (2013). *Islam gak pake ribet*. Jakarta: QultumMedia.
- Djaali, H. (2009). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eisner, W. (2008). *Graphic storytelling and visual narrative*. United States of America: Will Eisner Studio.
- Ewirson. (2014). *Islam kini*. Jakarta: QultumMedia.
- Hermawan, K. J. (2013). *Karung mutiara Al-Ghazali*. Jakarta: Muara.
- Hery, A. (2010). Bambang Trimansyah: Penerbitan buku Islam capai 50 persen. Retrieved from <http://alifmagz.com/?p=6756>
- Istiqlal. (2014). *Islam yang kulihat*. Jakarta: QultumMedia.
- Jatayu. (2014). *Follow Islam*. Jakarta: QultumMedia.
- Kusumandyoko, T. C. (2013). *Dekonstruksi kode sampul Al-Quran*. (Unpublished master's thesis) Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia.
- McCloud, S. (2007). *Membuat komik: Rahasia bercerita dalam komik, Manga, dan novel grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- McCloud, S. (2008). *Understanding comics (memahami komik)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

- Mustassem, S. (2013). *Sketsa humor Islam*. Jakarta: QultumMedia.
- Omrod, J. E. (2009). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Priyambodo, B. (2013). *Kitab komik Sufi 1*. Jakarta: Muara.
- Priyambodo, B. (2014). *Kitab komik Sufi 2*. Jakarta: Muara.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain grafis komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Santosa, H. (2002). *Unsur visual komik Crayon Shincan bagi pembaca Indonesia*. (Unpublished master's thesis, Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia)
- Siregar, S. (2013). *Metode penelitian kuantitatif: Dilengkapi perhitungan manual & SPSS*. Edisi Pertama. Volume 1. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2011). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto. (2013). Pasar buku Islam menjanjikan. Retrieved January 8, 2015, from [http://www.republikapenerbit.com/artikel/detail\\_info/68](http://www.republikapenerbit.com/artikel/detail_info/68)
- Tonytrax, Meonk, F., and T Prayoga. (2013). *Real masjid volume 2*. Jakarta: Zahira.
- Tonytrax, and Prayoga, T. (2013). *Real masjid volume 3*. Jakarta: Zahira.
- Tonytrax, and Tirtakusuma, G. (2013). *Real masjid volume 1*. Jakarta: Zahira.
- Urmarghanies, D. (2014). *Komik M]muslimah*. Jakarta: Anak Kita.
- Vbi\_Djenggoten. (2012a). *33 pesan nabi vol. 1*. Jakarta: Zaytuna.
- Vbi\_Djenggoten. (2012b). *33 pesan nabi vol. 2*. Jakarta: Zaytuna.
- Vbi\_Djenggoten. (2013a). *5 pesan damai*. Jakarta: Zahira.
- Vbi\_Djenggoten. (2013b). *Islam sehari-hari*. Jakarta: QultumMedia.
- Vbi\_Djenggoten. (2014). *33 pesan nabi vol. 3*. Jakarta: Zahira.
- Widyatmoko, F. (2003). *Realitas sosial budaya sampul buku pada penerbit alternatif di Yogyakarta sebelum reformasi*. (Unpublished master's thesis, Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia)
- Zpalanzani, A., & Ahmad, H. A. (2006). *Histeria komikita*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

## **Corpies: Creative Business of Cans and Paper Waste Using Painting Techniques to Increase the Value of Used Objects**

### **Corpies: Bisnis Kreatif Pemanfaatan Sampah Kaleng dan Kertas Menggunakan Teknik Lukis Sebagai Usaha Meningkatkan Nilai Benda Bekas Pakai**

**Joni Agung Sudarmanto**

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

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

Paper received: 01-04-2021; revised: 15-04-2021; accepted: 30-04-2021

#### **Abstract**

In this modern era, handmade products are increasingly popular because people have begun to appreciate art. SMEs have many ways to grow with many government facilities and exhibitions that support handmade products. This is a positive sign for domestic products to be more prominent. Products that raise social issues also get more attention from the public, one of which is environmental issues. Behind the consumptive culture of humans, there are problems that they create, one of the most visible is the amount of waste. To overcome this problem, innovations were created to process consumption waste into usable products that have more economic value than just being recycled. "Corpies" business target is to process waste into reusable objects. This business focuses on producing products with painting techniques that are also become its trademark. The products produced include painting cans, stools, painting cutting boards, painting totebag, painting shoes. The method used in creating this business is in accordance with the business development timeline which consists of 9 flows starting from the collection of raw materials, the cleaning process of raw materials, to the documentation and marketing process of the product. This business also engage the participation of the surrounding community in its production so that it is expected to create a positive impact for the community, one of which is creating a new culture, such as collecting used cans, so that they can be reused and produced into high-value products.

**Keywords:** creative business, trash cans and paper, painting techniques, corpies

#### **Abstrak**

Di era modern, produk buatan tangan semakin digemari karena masyarakat sudah mulai menghargai karya seni. UKM memiliki banyak cara berkembang dengan banyaknya fasilitas dari pemerintah dan pameran yang mendukung produk buatan tangan. Ini menjadi pertanda positif bagi produk dalam negeri untuk semakin menonjol. Produk yang mengangkat isu sosial juga mendapatkan perhatian lebih dari masyarakat, salah satunya isu lingkungan. Dibalik budaya konsumtif manusia, terdapat masalah yang mereka ciptakan, salah satunya adalah menumpuknya sampah. Untuk mengatasi masalah tersebut, diciptakan inovasi untuk mengolah sampah hasil konsumsi menjadi produk layak pakai yang lebih bernilai ekonomi daripada sekedar didaur ulang. Target bisnis "Corpies" adalah mengolah sampah menjadi benda yang dapat dipakai kembali. Bisnis ini fokus memproduksi produk dengan teknik lukis yang menjadi ciri khasnya. Produk yang diproduksi diantaranya adalah kaleng lukis, stool, talenan lukis, tote bag lukis, sepatu lukis. Metode yang digunakan dalam menciptakan bisnis ini sesuai dengan alur pengembangan bisnis yang terdiri dari 9 alur yang dimulai dari pengumpulan bahan baku, pembersihan bahan baku, hingga proses dokumentasi dan pemasaran. Bisnis ini turut mengajak partisipasi masyarakat sekitar dalam produksinya sehingga diharapkan dapat menciptakan dampak positif bagi komunitas, salah satunya adalah menciptakan budaya baru mengumpulkan kaleng bekas untuk digunakan kembali dan diproduksi menjadi produk bernilai jual tinggi.

**Kata kunci:** bisnis kreatif, sampah kaleng dan kertas, teknik lukis, corpies

## 1. Pendahuluan

Perkembangan zaman membawa banyak perubahan karakter masyarakat. Jika dahulu masyarakat tidak terlalu menyukai produk buatan tangan, saat ini produk buatan tangan (*handmade*) sangat digemari. Produk kerajinan menggunakan proses tradisional tidak semakin ditinggalkan dan bahkan para konsumen gencar berburu produk *handmade* (Sulistiowati, 2015). Konsumen sudah mulai menghargai produk-produk dengan konsep *handmade* yang mengangkat isu-isu lingkungan. Produk-produk buatan tangan saat ini sangat digemari walau harga yang ditawarkan juga cenderung lebih mahal. Produk buatan tangan biasanya memiliki kekhas-an tersendiri yang akan menjadi keunggulan produk. Ketika konsumen membeli produk *handmade*, secara tidak langsung konsumen tersebut telah membeli hasil karya produsen tersebut dan mendukungnya untuk melanjutkan karya-karyanya selanjutnya. Melihat perubahan daya pandang masyarakat tersebut, saat ini juga cukup banyak pameran produk *handmade* di Indonesia yang sangat diminati masyarakat, sebut saja INACRAFT yang merupakan event pameran produk handicraft terbesar yang selalu ramai dikunjungi oleh masyarakat. Lengkong (2011) menyebutkan bahwa terjadi perkembangan yang sangat signifikan dari perkembangan pameran INACRAFT. Jumlah peserta pameran yang mencapai 1.650 stand di tahun 2009 sangat berbanding jauh dengan ketika pertama kali diadakan di tahun 1999 (102 peserta). Kontrak bisnis retail rata-rata yang mencapai Rp. 85,017,272 per peserta juga merupakan angka yang sangat fantastis melihat penyelenggaraan pameran yang hanya 5 hari.

Semakin berkembangnya zaman juga menjadikan manusia semakin individual. Masyarakat saat ini lebih menyukai produk yang tidak pasaran dan eksklusif. Perbedaan menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat saat ini. Hal inilah yang juga ikut melatarbelakangi kesukaan masyarakat terhadap produk *handmade* karena bersifat eksklusif. Masyarakat juga menyukai produk dengan konsep *customize* dan *co-creation*. Konsep *customize* merupakan upaya untuk menyesuaikan produk menggunakan impian yang diinginkan konsumen (Istijanto, 2007). Prahalad dan Ramaswamy (2004) menjelaskan bahwa *co-creation* didefinisikan menjadi proses penciptaan nilai bersama pelanggan & perusahaan. Sedangkan Payne (2008) menekankan proses *value co-creation* menjadi interaksi antara perusahaan dengan pelanggan sebagai rangkaian pengalaman & aktivitas dinamis & interaktif yang dilakukan bersama antara perusahaan & pelanggan, baik dalam konteks direncanakan sebelumnya, dilakukan secara rutin ataupun tidak. Dengan konsep *customize* dan *co-creation*, konsumen dapat turut menuangkan idenya terhadap produk yang akan dibuat sehingga produk dapat sesuai dengan keinginan konsumen.

Selain hal positif di atas, perkembangan zaman juga masih menyisakan masalah-masalah sosial di masyarakat, diantaranya kemiskinan dan pengangguran. Masalah lain yang dihasilkan dari perkembangan zaman adalah budaya konsumtif dimana manusia tidak selalu membeli barang berdasarkan kebutuhan, namun hanya dari keinginan sesaat. Motif pembelian terhadap barang yang sifatnya emosional adalah sesuatu yang mendorong orang membeli tanpa alasan (Sipunga & Muhammad, 2014). Budaya konsumtif menghasilkan fenomena negatif yaitu banyaknya sampah. Sampah mencemari lingkungan dan pengolahan sampah menjadi produk baru telah menjadi isu yang hangat diperbincangkan sebagai salah satu usaha menjaga lingkungan. Pada tahun 2014, Indonesia menduduki peringkat kedua sebagai negara penghasil sampah plastik terbesar di dunia setelah Cina (Jalal, 2019). Konsumsi produk yang semakin banyak dari masyarakat semakin menghasilkan sampah yang juga banyak. Menurut (Sukerti, 2007) meningkatnya volume sampah diiringi oleh laju pertumbuhan penduduk, peningkatan

teknologi, kegiatan sosial budaya & pertumbuhan ekonomi warga di suatu daerah. Saat ini lebih dari 90% kabupaten/kota di Indonesia masih menggunakan sistem open dumping atau bahkan dibakar (Mintarsih, 2015). Salah satu cara untuk mengubah sampah-sampah tersebut lebih berguna adalah dengan mengolahnya menjadi produk baru dengan nilai yang lebih tinggi. Sampah yang akan diolah dalam bisnis ini adalah sampah kaleng dan kertas, namun sebagian besar kami masih terfokus pada pemanfaatan kaleng bekas. Kaleng sangat erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari selain plastik dan kertas. Setelah produk dipakai, kaleng yang biasanya berfungsi sebagai wadah biasanya dibuang. Kaleng tersebut sebenarnya dapat diolah untuk menjadi kaleng dengan fungsi baru yang lebih bernilai.

Dalam bisnis ini, penulis mengubah produk sisa seperti kaleng dan kertas bekas menjadi produk baru berbasis handmade agar sesuai dengan minat konsumen saat ini terhadap produk handmade dengan konsep 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*). Selain mengolah sampah, dalam usaha ini penulis juga berfokus pada pengolahan produk-produk jadi bernilai rendah menjadi produk baru dengan nilai lebih tinggi. Dalam pengolahannya, penulis akan menggunakan teknik lukis. Target dalam bisnis ini adalah mengolah kaleng bekas, kertas bekas dan benda-benda pendamping lain seperti pembedangan, talenan, kaos, kain, buku, sepatu menjadi produk baru yang bernuansa lukis modern yang banyak diminati masyarakat saat ini. Bisnis ini bekerjasama dengan pihak luar berupa produsen produk yang akan diolah dan juga mengumpulkan produk-produk kaleng dan kertas bekas dari keluarga-keluarga yang memiliki produk kaleng dan kertas yang sudah tidak terpakai.

Hal yang tidak boleh tertinggal adalah pemasaran. Pemasaran adalah proses sosial dan manajerial dimana seseorang atau kelompok memperoleh apa yang mereka butuhkan dan inginkan melalui penciptaan dan pertukaran produk serta nilai dengan seseorang atau kelompok lainnya (Kotler, 2005). Pemasaran dalam bisnis ini berfokus pada pemasaran online melalui media sosial atau website *e-commerce* dan *offline* melalui bazar atau pameran.

Dalam hal sumber daya manusia, penulis menangani proses pendesainan produk dan produksi. Selanjutnya, penulis mengambil pekerja dari masyarakat di kota Malang khususnya di desa Lowokwaru untuk kemudian dilatih membuat karya. Pekerja yang diambil nantinya akan difokuskan pada ibu rumah tangga dan remaja yang membutuhkan pekerjaan.

## 2. Metode

Mengacu pada analisis situasi dan *trend* yang sedang berkembang, berikut adalah metode yang digunakan/ *business development timeline* dari bisnis yang dirintis.

### 2.1. Mengumpulkan bahan baku dan menetapkan harga produk

Bahan baku yang dikumpulkan berupa kaleng bekas, kertas bekas, dan beberapa bahan lain seperti talenan, kain, pembedangan, sepatu, kain kanvas. Kaleng bekas dikumpulkan dari rumah tangga yang memiliki kaleng-kaleng bekas pakai yang sudah tidak digunakan. Pengumpulan kaleng bekas ini difokuskan di sekitar tempat produksi, yaitu di desa Tunggulwulung. Namun untuk kedepannya, tidak menutup kemungkinan jangkauan akan semakin luas karena memang tujuannya untuk mengumpulkan sampah di berbagai daerah. Sedangkan untuk pengumpulan kertas, karena yang digunakan ada beberapa macam, misalnya kertas karton dan HVS, maka untuk kertas karton, kami mengumpulkan dari rumah tangga. Sedangkan untuk kertas HVS, kami mengumpulkan dari kertas sisa-sisa mahasiswa Universitas.

Bahan baku yang dikumpulkan juga tidak hanya sekedar barang bekas pakai, dalam usaha ini, perusahaan juga akan mengumpulkan bahan berupa sepatu polos, kain kanvas yang dapat didapatkan di supplier sepatu di Jatinegara (untuk sepatu polos kanvas dengan kualitas bagus), Jakarta dan kawasan Tamim, Bandung untuk berbagai jenis kain kanvas berkualitas tinggi dengan berbagai pilihan. Bahan baku lain yang dibutuhkan adalah produk kerajinan kayu polos seperti talenan dan pemedangan, yang bisa didapatkan secara mudah di beberapa pengrajin kayu di daerah Junrejo kota Batu.

Dalam memperoleh bahan-bahan baku ini, perusahaan juga sudah mengadakan kesepakatan dengan beberapa UKM diantaranya sebagai berikut:

- 1) CV. Agung Kreativindo Utama sebagai pihak yang akan membantu dan membimbing proses pemasaran/ marketing produk. CV ini terletak di Tunggulwulung Malang dan sudah beberapa tahun memproduksi produk *home decoration*.
- 2) UD. Tohu Srijaya di daerah Junrejo kota Batu sebagai UKM yang dapat membantu untuk mensupply produk-produk berbahan kayu seperti talenan polos. UD Tohu Srijaya juga merupakan perusahaan pembuatan berbagai peralatan rumah tangga sehingga dapat membantu kami untuk membuat *prototype* produk yang kami ingin produksi.
- 3) Toko Pasific yang berlokasi di daerah alon-alon kota Malang bersedia menjadi mitra untuk penyediaan bahan-bahan dan peralatan produksi produk berupa: cat akrilik, binder, vernis, kuas dan sebagainya.

Bahan baku yang dibutuhkan dalam usaha ini berupa kaleng-kaleng bekas yang tidak terpakai. Pengertian bahan baku (Arif Suadi, 2000) adalah “bahan yg sebagai bagian produk jadi & bisa diidentifikasi ke produk jadi. Kaleng-kaleng ini akan dikumpulkan dari masyarakat. masyarakat akan di edukasi untuk tidak membuang kaleng bekas milik mereka karena kaleng tersebut dapat dijual kembali. Kaleng bekas ini akan kami beli dengan kisaran harga Rp 500 hingga Rp 20.000 tergantung ukuran dari kaleng tersebut.

Selanjutnya adalah penetapan harga. Menurut Kotler dan Armstrong (2013), harga adalah sejumlah uang yang dibebankan atas suatu barang atau jasa atau jumlah dari nilai uang yang ditukar konsumen atas manfaat-manfaat karena memiliki atau memakai produk atau jasa. Untuk harga produk, kami menetapkan harga dengan membagi-bagi dalam persentase berikut bahan baku dan peralatan (15%), upah kerja karyawan (15%), biaya lain-lain (5%), dan laba (65%). Misalnya untuk kaleng kerupuk dengan bahan baku 20.000, maka harga produk adalah sebagai berikut:

• Bahan Baku dan Peralatan (15%)	= Kaleng kerupuk bekas + Estimasi Cat = Rp20.000 + Rp5.000 = Rp25.000
• Upah Kerja karyawan 15%	= Rp25.000
• Biaya lain-lain 5%	= Rp8.000
• Profit 65%	= Rp108.000
Jadi harga sebuah kaleng kerupuk lukis adalah = Rp166.000 dibulatkan Rp170.000	

Sedangkan untuk harga produk-produk kami yang lain, kami tampilkan dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Harga produk Corpies**

Nama Produk	Harga Retail Produk	Keterangan
Kaleng Lukis	200.000-250.000 / buah	Harga tergantung jenis, ukuran kaleng dan motif
Kursi kaleng lukis ( <i>stool</i> )	250.000-300.000 per buah	Harga tergantung jenis, ukuran kaleng dan motif
Talenan Lukis ( <i>wallddecor</i> )	60.000-70.000/ buah	-
Pemidangan Lukis	60.000-70.000 / buah	-
Buku Lukis	80.000 / buah	-
Sepatu Lukis	150.000- 450.000 / buah tergantung model	Harga sepatu lukis bergantung pada tipe sepatu dan ukuran sepatu
Gantungan Kunci Lukis	15.000 / buah	-
Totebag Lukis	120.000/ buah	-
Boneka Lukis	120.000 / buah	Harga dapat berubah sesuai dengan seberapa besar boneka yang diinginkan oleh konsumen.
Patung <i>Paper Mache</i>	750.000-1.000.000/ buah	Patung jenis ini harganya cukup jauh dari harga materialnya. Namun harga ini sesuai dengan ide dan proses pembuatan produk yang membutuhkan proses yang lama

## 2.2. Mengerjakan produksi dengan team

Produksi produk meliputi proses sketsa dan desain produk yang selanjutnya diaplikasikan langsung pada media yang ingin dilukis berupa sketsa awal.

### 1) Pemasaran produk

Pemasaran dilakukan dengan menggunakan berbagai cara untuk memperkenalkan, menawarkan produk ke calon konsumen agar mereka tertarik, bahkan membeli produk. Proses dan jenis pemasaran produk ini beragam sesuai dengan target market yang dituju.

### 2) Mencari dan melatih karyawan



**Gambar 1. Pelatihan karyawan**

Karyawan diambil dari ibu-ibu rumah tangga yang memiliki waktu luang dalam kesehariannya dan membutuhkan tambahan biaya untuk kebutuhan sehari-hari. Pencarian karyawan ini difokuskan pada daerah-daerah perkampungan padat di kota Malang, terutama desa Tunggulwulung yang juga memiliki banyak pengangguran. Remaja-remaja yang pengangguran juga difokuskan untuk menjadi karyawan. Saat ini, jumlah karyawan

perusahaan ini berjumlah 8 orang karyawan *freelance* dan digaji sesuai dengan jumlah produk yang mereka produksi/ kerjakan.

### 3) Produksi produk secara berkelanjutan dan mencari ide produk baru

Setelah produk-produk berhasil terjual dan arus perputaran produksi lancar, maka langkah selanjutnya adalah mencari ide-ide mengenai produk baru yang akan diproduksi selanjutnya. Hal ini bertujuan untuk mencegah rasa bosan masyarakat terhadap produk dan menjaga *image* produk sebagai produk yang inovatif dan kreatif.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Jenis dan Spesifikasi Produk

Produk yang diproduksi dalam bisnis ini terbagi menjadi produk utama yaitu produk yang memanfaatkan bahan baku berupa barang bekas pakai dan juga produk pendamping berupa produk lukis dari material baru. Produk pendamping diperlukan untuk menunjang kehidupan dan penjualan produk dari bisnis ini karena konsumen lebih tertarik dengan bisnis yang menyediakan banyak pilihan/ variasi produk.

#### *Kaleng Lukis*

Kaleng lukis berasal dari bahan baku kaleng bekas yang kemudian dilukis secara manual menggunakan cat dengan racikan khusus sehingga memiliki kualitas yang terjamin. Dalam bisnis ini, sebagai produk utama permulaan, kami akan memproduksi kaleng kerupuk lukis dengan memanfaatkan kaleng bekas lem yang banyak ditemui di perusahaan mebel/ pengrajin sepatu.



**Gambar 2. Produk kaleng lukis**

#### *Kaleng Cat Bekas sebagai Stool/ Tempat Duduk*

*Stool* dari kaleng bekas ini kami produksi dengan memanfaatkan kaleng cat/ lem bekas yang dengan mudah didapatkan di daerah pusat mebel. Sebelumnya, kaleng-kaleng ini biasanya berakhir dengan dibuang atau digunakan sebagai pot. Namun, lebih dari manfaat tersebut, ternyata kaleng bekas dapat dijadikan stool/ tempat duduk yang memiliki nilai estetika dan nilai jual tinggi.



**Gambar 3. Kaleng cat bekas (kiri) dan Produk stool jadi (kanan)**

#### *Talenan Lukis sebagai Home Decor*

Kami menggunakan bahan baku berupa talenan yang berasal dari kayu pinus yang sudah mulai tidak diminati karena mudah berjamur jika digunakan sebagai alas potong makanan sehingga ibu rumah tangga banyak beralih ke talenan dengan bahan plastik. Selanjutnya kami lukis talenan kayu tersebut dan mengalihkan fungsinya sebagai produk *gift* atau *home decor*.



**Gambar 4. Produk talenan Lukis**

#### *Pemidangan Lukis*

Kami menggunakan pemidangan karena saat ini pemidangan dari bahan rotan juga sudah mulai tidak digunakan karena sudah digantikan oleh produk plastik. Sehingga kami akhirnya memiliki ide untuk mengubah pemidangan ini menjadi sebuah produk abru berupa hiasan dinding (*wall decor*) yang diminati oleh masyarakat.



**Gambar 5. Pemidangan Lukis**

### *Buku Lukis*

Buku lukis berasal dari bahan baku kertas-kertas bekas yang dibendel kemudian disisipkan dalam sampul buku yang terbuat dari kain yang dapat dipakai berulang ulang. Ketika isi buku sudah habis, pemakainya dapat membeli isi buku yang baru dengan harga relatif terjangkau. Dengan model pemakaian seperti ini, setidaknya kertas HVS dapat dimanfaatkan secara maksimal sebelum masuk proses daur ulang. Ada 2 jenis buku. Jenis pertama adalah buku yang sampulnya terbuat dari karton dan dibungkus kertas samson dan dijilid ring. Sedangkan untuk jenis kedua adalah yang memiliki sampul kain. Keduanya melalui proses lukis manual pada bagian sampul.



**Gambar 6. Buku Lukis**

### *Gantungan kunci Lukis*

Gantungan kunci ini dibuat dengan bahan baku kain kanvas dan kain beludru untuk bagian belakang. Gantungan kunci ini dilukis secara manual dan dijahit secara manual oleh ibu-ibu rumah tangga.



**Gambar 7. Gantungan kunci Lukis**

### *Sepatu Lukis*

Produk awal usaha ini adalah sepatu lukis. kami memproduksi sepatu lukis dengan berbagai macam model dengan mengutamakan kualitas gambar/ desain yang sangat berbeda dengan sepatu lukis kebanyakan. Sepatu lukis yang kami produksi memiliki tingkat kedetailan

yang tinggi dan menggunakan cat hasil penemuan kami sendiri yang membuatnya menjadi berkualitas tinggi, dapat dicuci, bahkan disikat.



**Gambar 8. Sepatu Lukis**

#### *Totebag Lukis*

Totebag ini dibuat dengan bahan kain kanvas dan dibuat dengan dua muka, depan belakang sehingga dapat dipakai dalam 2 variasi tampilan dan masih dibuat dengan lukis manual.



**Gambar 9. Tote Bag Lukis**

#### *Boneka Lukis dan souvenir*

Kami juga membuat boneka lukis dimana permukaannya dilukis secara manual. Selain produk-produk ini, kami juga terus berupaya memenuhi permintaan konsumen yang menginginkan produk yang lain.



**Gambar 10. Boneka dan Souvenir**

### **3.2 Proses Produksi**

Karena dalam bisnis ini, kami mengangkat produk pemanfaatan sampah, kami akan membahas salah satu proses produksi produk kami yaitu kaleng lukis.

### *Pengumpulan bahan baku*

Bahan baku yang dibutuhkan berupa bahan utama yaitu kaleng kerupuk, susu, cat, biscuit, atau kaleng apapun yang masih memiliki bentuk fisik bagus. Selain itu, bahan lain yang perlu dipersiapkan adalah cat Akrilik, larutan Binder, Varnish, Bolpoin Marker, kuas berbagai ukuran, kipas angin.

### *Proses Perbaikan dan Pembersihan*

Jika kaleng yang digunakan bentuknya sedikit penyok/ rusak, maka langkah selanjutnya adalah memperbaiki kaleng tersebut sehingga bentuknya kembali seperti semula. Kaleng juga dibersihkan karena kebersihan kaleng akan mempengaruhi kualitas gambar/ cat yang berada di atasnya.

### *Memberikan cat dasar*

Kaleng yang sudah bersih dan kering kemudian diberi cat dasar berupa cat tembok putih untuk menutup gambar pada kaleng dan mempermudah proses selanjutnya. Walaupun digunakan cat tembok untuk melapisi kaleng, namun kualitasnya tetap terjaga karena nantinya di atasnya akan dilapisi cat akrilik yang membuatnya lebih melekat.

### *Proses Desain*

Proses desain sesuai dengan tema yang akan diterapkan dalam produk. Tema yang akan diangkat adalah tema country dan juga kartun full colour dimana kami sebagian besar membuat tokoh-tokoh kartun yang original, tidak banyak meniru kartun yang sudah ada. Tema tersebut dianggap sangat disukai pada saat ini.

### *Sketsa pada media*

Mensketsa hasil desain yang sudah fix ke permukaan produk dengan menggunakan pensil atau bolpoin. Pekerjaan ini dilakukan oleh karyawan bagian outline.

### *Mengisi warna*

Setelah di-outline, langkah selanjutnya adalah mengisi outline tadi dengan warna. Pekerjaan ini dapat dilakukan oleh karyawan yang bertugas mengecat. Mengisi warna merupakan langkah yang mudah dan dapat dipelajari. Berbeda dengan mendesain yang memerlukan keterampilan khusus dan selera yang baik.



**Gambar 11. Proses pengisian warna**

### *Mengoutline Tahap 2*

Setelah warna diisi, maka outline awal ditebali agar gambar menjadi tampak bentuk aslinya. Tugas ini dilakukan oleh karyawan yang bertugas memberi outline.

### *Finishing*

Finishing adalah dengan menyemprotkan pelapis akhir berupa varnish agar gambar yang diaplikasikan dapat terjaga kualitasnya dan tidak luntur. Untuk proses pengeringan akhir, kami tidak menggunakan sinar matahari. Proses pengeringan dengan menggunakan kipas angin terbukti lebih dapat menjaga kekuatan produk karena varnish akan meresap dalam cat, tidak segera kering seperti jika dikeringkan dibawah sinar matahari langsung.

### *Mendokumentasikan dan Memasarkan produk*

Setelah produk jadi, maka langkah selanjutnya adalah mendokumentasikan produk dan memasarkannya melalui internet. Selain itu, cara pemasaran lain juga dilakukan berdasarkan strategi pemasaran yang dipakai.



**Gambar 12. Proses dokumentasi produk**

## **3.3 Pemasaran**

### *Online marketing*

Pemasaran online melalui website sosial media seperti Facebook, Instagram, website. Selain itu, pemasaran online juga dapat dilakukan dengan bergabung di situs jual beli seperti shopee.com atau bukalapak.com. Pemasaran online sangat cocok karena sesuai dengan calon konsumen yang dituju yaitu netizen. *Trend* jual beli online saat ini dirasa sangat cocok untuk diterapkan dalam usaha ini. Penggunaan metode paid promote dan endorse juga sangat cocok untuk pengenalan produk baru.

### *Offline marketing*

Pemasaran *offline* berupa membagikan brosur, kartu nama, atau leaflet ketika kami sedang mengikuti pameran sehingga konsumen akan ingat kepada produk dan memiliki informasi mengenai cara membeli produk ketika mereka sudah pulang.

### *Bergabung dengan Asosiasi*

Saat ini, produk Corpies sudah masuk dalam ASEPHI (Asosiasi Eksportir dan Produsen Handicraft Indonesia) dan juga DEKRANASDA (Dewan Kerajinan Nasional Daerah) setempat. Hal ini bertujuan agar produk memiliki kredibilitas yang tinggi ketika suatu saat mengajukan pameran atau bekerjasama dengan pihak lain. Selain itu, setiap kota juga memiliki asosiasi pengrajin. Di kota Malang, produk dapat bergabung dengan Asosiasi Pengrajin Kota Malang (APKM).

### *Bergabung dengan Dinas, Organisasi dan Perusahaan swasta*

Selain bergabung dengan asosiasi, Corpies juga harus bergabung dengan dinas-dinas terkait pemasaran produk UKM. Dinas-dinas tersebut dapat berupa Dinas Perdagangan dan Perindustrian, Dinas Pariwisata, dan Dinas Koperasi. Melalui dinas-dinas tersebut, produk

dapat memperoleh informasi mengenai pameran-pameran atau promosi yang diikuti oleh dinas-dinas tersebut dan jika beruntung, maka produk dapat diundang untuk mengikuti pameran tersebut secara gratis.

#### *Konsinyasi dengan toko*

Produk baru tidak memerlukan sebuah toko. Karena produk yang kami jual merupakan produk tersier/ kebutuhan pelengkap, maka sebaiknya keinginan untuk membuka toko secara mandiri dihilangkan terlebih dahulu. Saat ini, menitipkan produk ke galeri-galeri merupakan cara yang tepat untuk menjual produk ke masyarakat. Biasanya sistem yang digunakan adalah konsinyasi dengan pembagian keuntungan 30 % untuk pemilik toko dan 70% untuk pemilik produk. Menurut Aliminsyah dan Padji (2003) pada kamus kata keuangan & perbankan menyatakan bahwa *consignment* (konsinyasi) merupakan barang-barang yg dikirim dan dititipkan pada pihak lain pada rangka penjualan dimasa mendatang atau buat tujuan lain, hak atas barang tadi permanen inheren dalam pihak pengirim (*consignor*). Penerima titipan barang tersebut (*consignee*) selanjutnya bertanggung jawab terhadap penanganan barang sesuai dengan kesepakatan Toko-toko kerajinan dan tempat-tempat wisata merupakan target yang akan kami tuju untuk melakukan konsinyasi produk.

#### *Mengajukan penawaran ke berbagai pihak*

Strategi pemasaran selanjutnya adalah dengan membuat proposal penawaran produk ke berbagai pihak. Misalnya menawarkan produk pada cafe-cafe yang menawarkan konsep vintage atau artistik. Penawaran lain juga dapat dilakukan pada pihak-pihak yang membutuhkan souvenir atau cinderamata untuk acara tertentu, misalnya pernikahan.

#### *Mengikuti pameran*

Strategi pemasaran berikutnya adalah dengan mengikuti pameran produk handicraft. Terdapat banyak jenis pameran handicraft sehingga produsen harus pintar dalam memilih jenis pameran yang akan diikuti sehingga keuntungan yang diperoleh akan banyak. Pameran-pameran yang layak diikuti oleh produk handicraft misalnya INACRAFT, CRAFTINA. Pameran tersebut dapat diikuti dengan biaya sendiri atau bergabung dengan UKM lain.



**Gambar 13. Kegiatan Pameran**

### *Menari agen-agen produk*

Selain memasarkan secara pribadi, perusahaan juga mencari agen-agen pemasaran yang akan membantu memasarkan produk. agen-agen tersebut akan diberi harga agen dimana harganya tentu lebih murah dibandingkan dengan harga retail. Agen-agen tersebut cukup bermodal handphone untuk memasarkan produk melalui berbagai aplikasi seperti BBM, Whatsapp, atau LINE.

### *Memberi diskon di momen spesial*

Jika konsumen memesan produk, maka konsumen dapat membayar uang muka pemesanan dan melunasinya ketika produk sudah jadi. Untuk menarik minat calon konsumen, pemberian diskon juga diadakan pada saat event-event tertentu, misalnya ketika hari raya, peringatan kemerdekaan, hari valentine dan sebagainya. Diskon juga diberikan ketika konsumen sudah membeli produk berulang kali. Shakti (2009) menyampaikan bahwa diskon adalah rabat harga, dimana pengurangan tadi bisa berbentuk tunai atau berupa rabat-rabat yg lain. Diskon tentunya akan lebih menarik perhatian calon konsumen untuk membeli produk.

### *Menjual Cerita di balik produk*

Konsumen saat ini juga tertarik mengetahui cerita dibalik produk yang akan mereka beli. Oleh karena itu untuk menarik perhatian, maka kami akan menjual cerita bahwa produk yang kami buat merupakan sebuah inovasi mengenai pengolahan sampah menjadi produk baru (3R) dan dibuat oleh ibu-ibu rumah tangga serta remaja putus sekolah di pedesaan.

### *Keunggulan Produk*

Beberapa keunggulan dari produk ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kualitas produk yang bagus, bisa dicuci, disikat, perawatan seperti biasa.
- 2) Cat yang digunakan memiliki kualitas yang bagus karena diciptakan melalui beberapa eksperimen sebelumnya yang akhirnya menciptakan cat yang berkualitas tinggi dan dapat diaplikasikan ke berbagai media. Cat yang digunakan saat ini merupakan hasil inovasi karena memiliki resep-resep rahasia. Selain Cat, proses pengerjaannya juga memiliki ketentuan tersendiri untuk menciptakan hasil yang maksimal.
- 3) Produk memiliki gambar detail motif yang tinggi.
- 4) Produk merupakan Produk *co-creation*, sangat memungkinkan pengembangan bahan maupun produk dari keinginan konsumen.
- 5) Konsumen dapat memesan gambar sesuai dengan keinginan mereka (*customize*).
- 6) Produk diaplikasikan dalam berbagai media yang tidak biasa, misalnya talenan, pembedangan, kaleng, dan kertas bekas).
- 7) Desain produk sangat kekinian, bergantung pada *trend* namun tetap konsisten mengusung karakteristik / *image* produk.
- 8) Produk membawa pesan sosial di dalamnya, yaitu tentang konsep 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*). Menurut Suyoto (2008) dalam Guruh (2013) tindakan yang dapat dilakukan berkaitan dengan program Recycle diantaranya adalah mengubah sampah plastik menjadi souvenir, melakukan pengolahan sampah organik menjadi kompos dan mengubah sampah kertas menjadi lukisan atau mainan miniatur. Produk ini juga menerapkan prinsip desain yang baik sehingga membuktikan bahwa produk hasil recycle juga berpeluang untuk dapat memiliki nilai jual tinggi di pasar.

### **3.4 Marketing dan Sales Strategy**

#### *Trend dan pertumbuhan pasar*

Saat ini produk dengan basis handmade sedang sangat digemari. Selain itu, produk yang mengangkat isu lingkungan juga menjadi daya tarik tersendiri bagi konsumen. Pameran-pameran yang memfasilitasi produk-produk craft dan handmade juga semakin banyak. Hal ini menunjukkan antusiasme masyarakat terhadap produk handicraft sudah tinggi. Hal ini akan mendukung produk handmade untuk terus berkembang.

#### *Lingkungan persaingan*

Usaha yang memproduksi produk handmade lukis sudah ada beberapa, namun kami menggunakan tema gambar yang orisinal dan berbeda dengan mereka serta racikan komposisi cat yang lebih berkualitas sehingga kualitas produk terjamin. Sedangkan usaha yang menggunakan kaleng bekas dan peralatan rumah tangga lukis sebagai gift dan home decor belum banyak. Selain itu, pemasaran mereka masih tergolong kecil. Tema gambar yang ditampilkan juga akan sangat berbeda dengan tema gambar yang akan kami buat sehingga persaingan kecil. Selain itu, ragam produk yang mereka produksi juga tidak banyak.

#### *Penghalang Bisnis*

Penghalang bisnis yang secara langsung berhadapan dengan produk yang kami buat tidak ada. Pada akhirnya penghalang bisnis adalah pesaing yang meniru konsep bisnis yang kami tawarkan.

#### *Peluang usaha jangka panjang*

Usaha ini memiliki peluang jangka panjang karena semakin hari, kebutuhan masyarakat terhadap produk tersier akan terus bertambah. Kesadaran masyarakat untuk menghargai produk handmade juga akan terus bertambah sehingga memungkinkan produk handicraft untuk terus berkembang. Bahan baku yang dipakai juga tersedia dalam jumlah banyak sehingga proses produksi produk tidak akan mengalami hambatan. Keterampilan melukis juga merupakan keterampilan yang dapat diajarkan sehingga proses produksi tidak terkendala sumber daya manusia

#### *Segmentasi*

Segmentasi dari produk ini adalah kalangan menengah dan menengah ke atas yang menyukai produk handmade dan memiliki apresiasi besar terhadap produk berbau seni. Sasaran utama dalam usaha ini adalah kaum wanita. Hal ini dikarenakan tema produk yang kami buat sangat sesuai dengan selera wanita. Selain itu, wanita lebih konsumtif dalam hal membeli produk-produk tersier.

#### *Target Pasar*

Produk dari Corpies akan dipasarkan kepada calon konsumen yang berbelanja di tempat-tempat berkelas menengah hingga atas dan sering mengunjungi pameran. Selain itu calon konsumen yang merupakan netizen juga akan menjadi target pasar dari produk ini.

### *Positioning*

Menurut Philip Kotler ( 1997 ) *Positioning is the act of designing the company's offer so that it occupies a distinct and value placed in the target customer mind.* Corpies diposisikan sebagai produk yang mengedepankan unsur kreativitas dan inovasi di dalamnya. Penggunaan materi yang ramah lingkungan dan berasaskan 3 R (*Reduce, Reuse, Recycle*) akan menjadi ciri khas dari produk ini. Image inovatif juga akan ditonjolkan dimana produk selalu menggunakan bahan baku atau material yang tidak biasa untuk menciptakan produk barunya. Produk juga akan memasukkan cerita dibalik pembuatan produk sehingga dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi konsumen yang membelinya.

### **3.5 Dampak Inovasi Inkubator dan Industrialisasi Dari Segi Sosial Ekonomi Bagi Kebutuhan Masyarakat**

#### *Menambah penghasilan penduduk*

Bahan baku dari pembuatan produk ini dikumpulkan dari sampah kaleng sisa produk yang dimiliki oleh penduduk. Hal ini tentunya akan menjadi keuntungan tersendiri bagi masyarakat karena dari kaleng bekas yang biasanya mereka buang, kini mereka dapat menghasilkan uang dari penjualan kaleng tersebut. Dengan adanya penghasilan yang didapat, maka penduduk akan semakin giat dan semangat mengumpulkan kaleng bekas baik dari rumahnya sendiri atau dari orang lain. Hal ini juga berlaku untuk kertas bekas.

#### *Menciptakan budaya baru yaitu mengumpulkan kaleng bekas*

Akan tercipta kebiasaan baru di masyarakat untuk menyimpan dan tidak membuang kaleng bekas pakai dan kertas bekas. Pada tahap selanjutnya, produsen akan mencari ide lain untuk menciptakan produk dari benda-benda tak terpakai lainnya, misalnya botol kaca, plastik dan jenis sampah yang lain.

#### *Mengurangi jumlah sampah, terutama kaleng dan kertas*

Kami sadar bahwa masalah sampah di Indonesia sangat menumpuk, namun setidaknya dengan usaha ini, kami dapat membantu mengurangi jumlah produksi sampah sedikit demi sedikit. Meskipun dalam hal ini masih sampah kaleng dan kertas saja yang diolah menjadi produk, namun hal tersebut setidaknya mengurangi jumlah sampah yang dihasilkan oleh masyarakat. Masyarakat akan merawat kertas dan kaleng sisa pakai untuk kemudian menjualnya sehingga tidak ada lagi sampah kaleng yang dibuang. Misalkan ada, nantinya setelah produk kami habis pakai, namun setidaknya dengan usaha ini, kaleng-kaleng dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin dan umur pakai produk (*product life cycle*) menjadi lebih panjang.

#### *Membekali masyarakat dengan keterampilan, mengurangi pengangguran*

Salah satu sebab terciptanya pengangguran adalah karena masyarakat kurang memiliki keterampilan. Dengan usaha ini, ibu-ibu dan masyarakat sekitar akan diberikan keterampilan untuk menjahit ataupun melukis. Menjahit dalam hal ini dapat dilakukan pada pembuatan gantungan kunci dan tas. Remaja putus sekolah namun belum memiliki pekerjaan juga akan dilatih untuk melukis sehingga dapat memiliki keterampilan dasar untuk melukis di perusahaan ini. Keterampilan ini juga akan bermanfaat bagi masyarakat untuk bekal mencari penghasilan meskipun sudah tidak bekerja di perusahaan ini. Meskipun dengan mengajari

mereka tentang keterampilan melukis akan membuka kesempatan untuk peniruan produk, namun hal tersebut merupakan faktor yang tidak dapat dihindarkan dalam bisnis jika bisnis ingin semakin besar. Dengan terciptanya lapangan usaha baru, maka jumlah pengangguran juga akan berkurang. Ibu-ibu rumah tangga yang membutuhkan penghasilan tambahan juga akan sangat terbantu. Remaja putus sekolah atau lulus sekolah yang belum mendapat pekerjaan juga tidak akan menjadi pengangguran lagi. Keterampilan ini juga ditujukan bagi mahasiswa Universitas Negeri Malang, khususnya jurusan seni dan desain.

#### *Potensi terciptanya desa sentra lukis kaleng*

Seperti halnya di desa Jelekong Kecamatan Baleendah. Di desa tersebut awalnya hanya ada satu pelukis. Namun karena pelukis tersebut mengajari tetangga-tetangganya melukis, maka saat ini ada sekitar 300 pelukis disana yang bekerja setiap harinya menjadi pelukis. Mereka tidak bersaing satu dengan lainnya dan bekerja secara sportif. Dalam usaha ini nantinya diharapkan kedepannya akan tercipta masyarakat yang seperti itu. Karena usaha ini mengambil pekerjaannya dari orang-orang desa sekitar/ perkampungan kota, maka tidak mustahil jika ilmu lukis yang diajarkan oleh perusahaan akan ditularkan kepada orang per orang.

### **3.6 Sumber Daya Manusia**

Pengelolaan perusahaan ini terdiri dari beberapa tahapan. Di tahap awal, perusahaan akan membuat dan memasarkan produk jadi dengan memproduksi *prototype* terlebih dahulu hingga produk sudah siap dipasarkan. Selanjutnya, setelah produk siap diproduksi, maka perusahaan akan merekrut karyawan sebanyak 5 orang di tahun pertama di luar dari anggota tim. Karyawan perusahaan diutamakan dari lulusan seni dan desain. Tentunya hal ini akan sangat berguna bagi lulusan dari program studi seni rupa maupun desain komunikasi visual yang ingin mencari pekerjaan setelah lulus kuliah. Namun, bagi mahasiswa yang ingin bekerja paruh waktu, perusahaan ini membuka lebar kesempatan bekerja paruh waktu tersebut karena pekerjaan dapat dibawa pulang. Dengan kata lain, karyawan yang dipekerjakan tidak harus bekerja di kantor, sehingga dapat lebih fleksibel. Perekrutan karyawan dari kalangan seni dan desain bertujuan untuk mempermudah proses pengajaran/training keterampilan. Hal ini dikarenakan sebagian besar mahasiswa seni dan desain sudah familiar dengan kegiatan berkarya seni. Karyawan dari jurusan seni dan desain ini nantinya juga dapat membantu untuk mengkonsep dan memunculkan ide-ide baru bagi perkembangan produk ke depannya.

Selain dari kalangan mahasiswa, karyawan yang direkrut juga berasal dari penduduk sekitar dari berbagai kalangan, baik ibu rumah tangga maupun remaja putus sekolah. Keterampilan melukis merupakan keterampilan yang bisa dipelajari. Jika sebagian orang berpendapat melukis itu susah, kami berpendapat lain. Menurut pengalaman kami, keterampilan melukis dapat diajarkan dengan mudah. Sedangkan yang sulit adalah membuat konsep atau ide karya. Oleh karena itu, karyawan dari kalangan ini tidak akan diberikan tugas untuk mengkonsep karya, melainkan fokus pada proses mengisi cat/ melukis pada produk.

Di tahun kedua dan selanjutnya, kami berharap akan semakin banyak karyawan yang dapat kami rekrut. Tidak hanya karyawan produksi, namun juga marketing dan karyawan operasional lainnya.

### 3.7 Sarana

Tempat produksi dilakukan di desa Tunggulwulung Kecamatan Lowokwaru, Malang. Tepatnya di Perumahan Arumba Utama Residence, Jalan Arumba, Kelurahan Tunggulwulung, Kecamatan Lowokwaru kota Malang. Di lokasi tersebut juga terdapat perkampungan masyarakat padat penduduk dimana banyak sumber daya manusia yang pengangguran. Lokasi ini juga cukup dekat dengan lokasi supplier kaleng bekas di daerah Blimbing. Jarak lokasi dengan pusat kota juga dekat sehingga akan mempermudah dalam akses ke berbagai tempat, missal tempat pengiriman barang, tempat membeli bahan baku, tempat memasarkan produk. Kota Malang juga dinilai merupakan kota yang cocok untuk usaha. Bahan baku dapat mudah didapatkan di kota Malang. Selain itu, upah kerja karyawan juga tergolong masih rendah jika dibandingkan dengan kota besar lainnya. Luas tempat produksi kurang lebih 70-meter persegi dengan bangunan tipe 35. Tempat produksi ini dinilai cukup untuk menjadi workshop produk. Karyawan dapat bekerja di tempat ini ataupun membawa pekerjaan ke rumah dan menyetorkan kembali kerjaan setelah selesai. Dengan metode seperti ini, maka tidak akan dibutuhkan ruangan yang luas. Listrik dengan daya 1200-watt sangat cukup untuk berbagai keperluan.

## 4. Simpulan

Bisnis Corpies di desa Tunggulwulung memiliki prospek pengembangn bisnis yang sangat potensial karena sejalan dengan tren pertumbuhan produk handmade di Indonesia. Hasil produk yang beragam serta cerita yang disematkan pada produk bahwa produk merupakan hasil olah sampah merupakan nilai tambah yang menjadikan produk ini memiliki daya tarik lebih. Pengolahan sampah menjadi produk baru yang memiliki nilai tinggi menjadi salah satu solusi untuk melanjutkan nilai pakai sebuah produk. Bisnis ini juga melibatkan masyarakat sekitar dan membekali keterampilan yang dapat digunakan untuk masa depan. Salah satu dampak yang diharapkan adalah terciptanya sentra lukis di desa Tunggulwulung yang dapat mengangkat taraf ekonomi masyarakat.

## Daftar Rujukan

- Aliminsyah & Padji. (2003). *Kamus istilah akuntansi, cetakan kesatu*. Bandung: Yrama Widya
- Guruh, D. (2013). Peran Unit Pelaksana Teknis (UPT) Kebersihan, Pertamanan, dan Pemakaman (KPP) pada Dinas Pekerjaan Umum dalam pengelolaan sampah di Kota Sanggata Kabupaten Kutai Timur. *Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 4 (4), 4854-4868.
- Istijanto. (2007). *63 kasus pemasaran terkini Indonesia membedah strategi dan taktik pemasaran baru*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo
- Jalal. (2019). Produksi sampah di Indonesia 67,1 juta ton sampah per tahun, diakses dari <https://geotimes.id/arsip/2019-produksi-sampah-di-indonesia-671-juta-ton-sampah-per-tahun>.
- Kotler, P., & Gary, A. (2013). *Prinsip-prinsip pemasaran, Edisi ke 12*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P. (2003). *Manajemen pemasaran, Edisi sebelas*. Jakarta: PT. Indeks
- Kotler, P. (2005). *Manajemen pemasaran, Edisi Milenium Jilid 3*, Jakarta: Penerbit indeks.
- Lengkong, R. (2011). *From smart village to global market*. Jakarta: ASEPHI.
- Mintarsih, T. H. (2015). Rangkaian Hlh 2015 dialog penanganan sampah plastik, diakses dari <http://kanalkomunikasi.pskl.menlhk.go.id/rangkaian-hlh-2015-dialog-penanganan-sampah-plastik/>
- Payne, A., Storbacka, K., & Frow, P. (2008). Managing the co-creation of value. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 36(1), 83-96.
- Prahalad, C., & Ramaswamy, V. (2004). *The future of competition, co-creating unique value with customers*. Harvard: Harvard Univ Press.

- Sipunga, P. N., & Muhammad, A. H. (2014). Kecenderungan perilaku konsumtif remaja ditinjau dari pendapatan orang tua pada siswa-siswi SMA Kesatrian 2 Semarang. *Journal of Social and Industrial Psychology*, 10(15), 62-68.
- Shakti, D. N. (2009). Pengaruh price discount framing terhadap purchase intention pada Ramayana Department Store, Jodoh, Batam. *Journal of Applied Business Administration*, 3(1), 132-147.
- Suadi, A. (2000). *Akuntansi biaya*. Yogyakarta: BP STIE YKPN
- Sukerti, N. L. G. (2017). Perilaku masyarakat dalam pengelolaan sampah dan faktor-faktor yang mempengaruhi di Kecamatan Denpasar Timur Kota Denpasar, *Jurnal Ilmu Lingkungan*, 11(2), 148-155.
- Sulistiowati, T. (2015). Produk handmade dengan seni tinggi kian diminati, diakses dari <https://peluangusaha.kontan.co.id/news/produk-handmade-dengan-seni-tinggi-kian-diminati>.

# Information System Design for Indonesian Culture Online Maps (PONDASI) as a Model of Interactive Learning Media for Folk Songs

## Perancangan Sistem Informasi PONDASI: Peta *Online* Budaya Indonesia sebagai Model Media Pembelajaran Interaktif Lagu Daerah

Muhammad Nurwiseso Wibisono\*

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

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

Paper received: 01-04-2021; revised: 15-04-2021; accepted: 30-04-2021

### Abstract

Technological advances in the industrial era 4.0 are currently proceeding rapidly in displaying the information needed by the community. One of the uses of technology commonly used by the community is geolocation-based services, where users can search for information based on the location of an object. These geolocation-based services, such as *Google Maps*, are used to find information on applications that provide tourist destinations, lodging, delivery of goods, and public transportation. The author designed a prototype called Indonesian Cultural *Online* Map (PONDASI) to respond to these trends. This prototype was designed by utilizing *web-based online* map technology to build an information system capable of storing and displaying visual-based information on Indonesian culture. PONDASI is designed by utilizing the *Google Maps* API to display information on Regional Songs as one of the cultural products in Indonesia. The purpose of designing the PONDASI application is to introduce folk songs to the public by utilizing map technology and creating a sound mapping system to store, process, and display information. The method used in this research is the Software Development Life Cycle (SDLC) method using the Waterfall model. The SDLC method is used in the analysis/requirements gathering, design, implementation, and testing processes. The results showed that the PONDASI application could be used as an information system and learning media for Regional Songs in Indonesia with a user satisfaction level of 90% with a user age range of 18-23 years.

**Keywords:** geolocation, interactive media, folk songs

### Abstrak

Kemajuan teknologi di era industri 4.0 saat ini kian pesat dalam menampilkan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Salah satu penggunaan teknologi yang sudah umum digunakan oleh masyarakat adalah layanan berbasis geolokasi. Pengguna layanan geolokasi dapat mencari informasi berdasarkan lokasi dari sebuah objek. Layanan berbasis geolokasi seperti *Google Maps* yang digunakan untuk mengetahui informasi pada aplikasi penyedia destinasi wisata, penginapan, pengiriman barang, dan transportasi umum. Untuk menanggapi tren teknologi tersebut, dirancang Peta *Online* Budaya Indonesia (PONDASI) dengan memanfaatkan teknologi peta *online* berbasis *web* untuk membangun sistem informasi yang mampu menyimpan dan menampilkan informasi kebudayaan Indonesia berbasis visual. PONDASI dirancang dengan memanfaatkan *Google Maps API* untuk menampilkan informasi Lagu Daerah sebagai salah satu hasil budaya di Indonesia. Tujuan dari perancangan aplikasi PONDASI adalah untuk memperkenalkan lagu daerah kepada masyarakat dengan memanfaatkan kebaruan teknologi serta membangun sistem pemetaan yang baik untuk menyimpan, mengolah, dan menampilkan informasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) menggunakan model *Waterfall*. Metode SDLC digunakan pada proses *analysis/requirement gathering, design, implementation, dan testing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi PONDASI dapat digunakan sebagai sistem informasi dan

media pembelajaran Lagu Daerah di Indonesia dengan tingkat kepuasan pengguna sebesar 90% dengan kisaran usia pengguna 18-23 tahun.

**Kata kunci:** geolokasi, media interaktif, peta budaya, lagu daerah

## 1. Pendahuluan

Keragaman budaya di Indonesia adalah sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Indonesia terdiri dari beragam budaya daerah yang tersebar di berbagai wilayah dan terdiri dari berbagai kelompok suku bangsa. Jumlah penduduk lebih dari 200 juta orang di mana mereka tinggal tersebar di pulau-pulau di Indonesia. Penduduk Indonesia juga tersebar pada kondisi geografis yang berbeda-beda. Hal ini berkaitan dengan tingkat peradaban kelompok suku bangsa dan masyarakat di Indonesia yang berbeda. Dengan adanya perbedaan tersebut, Indonesia sangat kaya akan kebudayaan.

Salah satu kebudayaan yang menjadi kekayaan budaya Indonesia adalah lagu daerah. Indonesia yang merupakan negara kepulauan memiliki lagu daerah yang berbeda-beda. Namun dengan maraknya lagu-lagu modern saat ini membuat banyak pelajar yang melupakan lagu daerah (Mas'ud Abid, 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Mering mengungkapkan bahwa Beberapa faktor yang mempengaruhi keminatan belajar lagu daerah yaitu diri sendiri, lingkungan, sekolah dan guru (Mering & Sanulita, 2016). Keberadaan media pembelajaran untuk lagu daerah menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar lagu daerah.

Keberagaman budaya Indonesia tidak luput dari upaya pelestarian termasuk lagu daerah. Untuk melestarikan kebudayaan, perlu adanya strategi berdasarkan kebutuhan dan kondisi dari masing-masing kebudayaan (Chaedar, 2006). Adanya kelestarian budaya tidak dapat berdiri sendiri dikarenakan adanya perkembangan zaman. Kelestarian merupakan aspek stabilisasi kehidupan manusia, sedangkan kelangsungan hidup merupakan pencerminan dinamika (Soekanto, 2003). Dalam melestarikan budaya maka budaya tersebut memiliki wujud, dimana budaya tersebut masih ada dan diketahui meski terkikis oleh zaman dan terlupakan.

Dengan mengikuti UU 5 Tahun 2017, maka diperlukan langkah-langkah untuk melakukan Pemajuan Kebudayaan yang didalamnya terdapat Pembinaan. Dengan adanya pembinaan yang baik mengenai kebudayaan yang ada di Indonesia, maka warga Indonesia telah memperluas wawasan kebangsaan yang dimilikinya. Sehingga pengetahuan dan pelestarian budaya menjadi penting guna menanamkan kecintaan terhadap tanah air. Ketika kita berbicara tentang budaya, maka secara umum kita akan berbicara tentang suatu daerah. Daerah di Indonesia terbagi menjadi beberapa bagian. Yaitu Barat, Tengah dan Timur. Luasnya Indonesia memiliki dampak kebudayaan yang berbeda-beda di tiap daerahnya. Dalam memahami hal tersebut, yang paling sering dipelajari adalah narasi pada buku, peta budaya, dan ensiklopedia kebudayaan. Dengan menggunakan konsep Pembelajaran Multimedia, maka dapat disusun sebuah konsep pembelajaran peta kebudayaan yang dapat dibuat menjadi interaktif dengan menggunakan teknologi layanan berbasis geolokasi.

Kemajuan teknologi di era industri 4.0 kian pesat. Salah satu penggunaan teknologi yang sudah menjadi umum untuk digunakan masyarakat luas adalah layanan berbasis geolokasi. Saat ini telah banyak model usaha yang membuat pengguna internet memiliki ketergantungan terhadap layanan berbasis geolokasi. Contoh, pemanfaatan peta *online* milik *Google* (*Google Maps*) memudahkan kita dalam mencari lokasi dari destinasi tujuan yang kita cari. Hal ini membuat layanan geolokasi telah dikenal secara luas sehingga dapat dimanfaatkan dalam

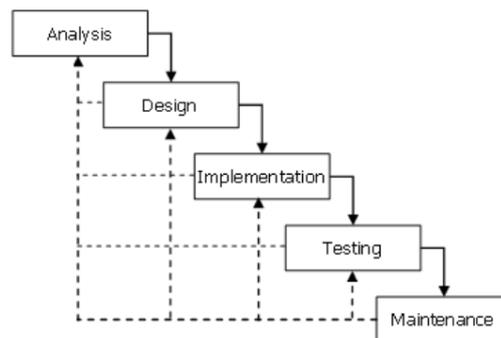
penggunaan pembelajaran. Dengan menggunakan konsep Pembelajaran Multimedia, maka dapat disusun sebuah konsep pembelajaran peta kebudayaan yang dapat dibuat menjadi interaktif dengan menggunakan teknologi layanan berbasis geolokasi.

Berdasarkan hal diatas, peneliti ingin melakukan pengembangan pembelajaran dengan membuat peta *online* berbasis geolokasi. Peta *online* menggambarkan beberapa detail mengenai kebudayaan sebuah daerah ditampilkan dalam bentuk Peta *Online* Budaya Indonesia (PONDASI). Tujuan utama dari implementasi ini adalah untuk memudahkan pengguna dalam mengenali kebudayaan lagu daerah yang terdapat di dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dengan adanya PONDASI, diharapkan penggunanya dapat dengan mudah mengakses informasi, serta memiliki motivasi lebih untuk mempelajari kebudayaan indonesia

## 2. Metode

Penelitian ini mengadopsi Metode Software Development Life Cycle (SDLC). Metode SDLC merupakan metode yang fleksibel dan konsisten untuk mengakomodasi perubahan dan sistematis dalam pengembangan perangkat lunak (Jindal, 2016).

Metode ini merupakan model yang umum digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Dalam (1) *Analysis/Requirement Gathering* ; (2) *Design*; (3) *Implementation*; (4) *Testing*; dan (5) *Maintenance*. Untuk penelitian ini,peneliti akan menjalankan penelitian hingga di tahap pengujian (*Testing*).



Gambar 1. Model Waterfall Metode SDLC (Basil, 2015)

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Analysis / Requirement Gathering

Pada tahap ini dilakukan sebagai dasar dari perancangan aplikasi PONDASI ini. Analisis akan dilakukan dengan melakukan studi literatur mengenai media pembelajaran yang ada saat ini, dilanjutkan dengan penentuan lingkup, tujuan, dan spesifikasi dari PONDASI. Berdasarkan studi literatur, peneliti menemukan ada 3 bentuk media umum yang digunakan dalam mempelajari kebudayaan (terutama lagu daerah) di Indonesia. Yaitu Buku, Aplikasi berbasis Web, dan Aplikasi Multimedia Interaktif.

Dalam mempelajari Lagu Daerah, Buku merupakan salah satu sumber yang dapat dipercaya keasliannya. Namun, dengan media buku saja tanpa adanya bantuan dari media lain membuat pembelajaran lagu daerah menjadi sangat sulit dikarenakan pelajar tidak mengetahui bagaimana menyanyikannya. Umumnya pembelajaran dengan buku didampingi oleh pengajar atau media lain seperti CD lagu daerah. Buku tidak dapat menjadi satu sumber

yang berdiri sendiri. Berbeda dengan buku, Aplikasi Berbasis Web maupun Multimedia Interaktif memberikan kemudahan teknologi yang mampu menampilkan beberapa media dalam satu waktu.

Aplikasi berbasis *web* merupakan teknologi yang saat ini sangat umum digunakan untuk membagi informasi (Utama, 2011). Salah satu informasi yang umum dibagi adalah Lagu Daerah. Ada sangat banyak lagu daerah yang disebarakan melalui halaman *web*. Mulai dari daftar lagu daerah, audio, dan video lagu daerah. Berbagai *website* yang berbeda menampilkan daftar yang tidak seragam dan informasi yang berada di internet tidak sepenuhnya bisa dipertanggung-jawabkan. Beberapa usaha pembuatan media belajar berbasis *web* juga banyak dilakukan. Fauziah, Tambunan, dan Telnoni (2017) membuat media pembelajaran berbasis *web* untuk lagu daerah dengan menampilkan daftar lagu daerah, audio dan video serta Latihan soal untuk pembelajaran tersebut. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia telah membuat peta budaya untuk menggambarkan seluruh kebudayaan di Indonesia yang dapat diakses di <https://petabudaya.belajar.kemdikbud.go.id/>. Peta tersebut menampilkan informasi secara keseluruhan berdasarkan daerah yang dipilih oleh pengguna. Informasi ditampilkan dengan format menyerupai format sosial media dimana kebudayaan tersebut ditampilkan pada sebuah halaman. Meski demikian, informasi kebudayaan yang ada didalamnya bersifat umum dan kurang spesifik.

Dalam media pembelajaran, Multimedia Interaktif merupakan salah satu media yang memiliki tingkat efektifitas pembelajaran yang tinggi (Fitra, 2021). Pembuatan Multimedia Interaktif untuk pembelajaran Lagu Daerah sangat banyak dilakukan oleh berbagai pihak. Arsyah membuat pembelajaran tentang Lagu Daerah untuk membuat pembelajaran lebih menarik (Arsyah & Munandar 2017) Dharmalau membuat pembelajaran Lagu Daerah dengan memanfaatkan Adobe CS6 (Dharmalau, Nurlaela, & Handojo 2021). Umumnya, konten yang ada di dalam Multimedia Interaktif tidak dapat diubah setelah menjadi sebuah aplikasi. Pendekatan yang berbeda dilakukan oleh Purnomo, Hartono, Hartatik, Riasti, dan Hidayah (2016) dengan membuat Aplikasi berbasis Android untuk menampilkan daftar Lagu Daerah yang dapat diperbaharui. Umumnya, Multimedia Interaktif umumnya hanya dapat digunakan pada satu perangkat saja, berbeda dengan teknologi *web* yang dapat digunakan di seluruh jenis perangkat pintar seperti Windows, Android, MacOs, dst.

Ketiga sumber belajar budaya tersebut memiliki masing-masing kelebihan dan kekurangan. Multimedia interaktif memiliki keterbatasan penggunaan yang umumnya hanya dapat digunakan pada sebuah platform saja sehingga pengguna memerlukan perangkat spesifik untuk menjalankan aplikasi tersebut. Teknologi *web* 2.0 memiliki interaktivitas yang tidak begitu baik (Molin, 2016). Hal ini menyebabkan pembelajaran melalui *web* tidak semenarik pembelajaran multimedia interaktif. Pada penelitian Molin di tahun 2016, Molin memaparkan sistem informasi berbasis *web* yang lebih efektif yang disebut sebagai *Single Page Application* (SPA) untuk meningkatkan interaktivitas dari halaman *web*. Pada Single Page Application, informasi yang ditampilkan secara keseluruhan dalam satu halaman dan pembaharuan informasi dilakukan pada satu halaman tersebut. Pengguna aplikasi tidak perlu berpindah halaman untuk mendapatkan informasi secara keseluruhan (Wibowo & Wiguna 2019). SPA dapat menjadi salah satu alternatif untuk konsep pembelajaran Lagu Daerah di Indonesia. Buku, Multimedia Interaktif, dan halaman Web belum memenuhi konsep SPA ini. Sehingga peneliti merancang konsep Sistem Informasi untuk pembelajaran Lagu Daerah yang disebut sebagai Peta *Online* Budaya Indonesia (PONDASI) dimana peta dapat memunculkan area lagu daerah bersama dengan informasi seputar lagu daerah tersebut. Untuk memenuhi

kebutuhan SPA, maka peta *online* yang akan digunakan sebagai dasar implementasi SPA ini adalah peta *Google Maps*. Teknologi di dalam *Google Maps* mengizinkan pengembang aplikasi untuk memanfaatkan peta dan menampilkan informasi peta dalam satu halaman (Mane, Varade, Kokare, Gorad, & Kahlon, 2019).

PONDASI dirancang dengan memanfaatkan teknologi peta *online* untuk membangun sistem informasi yang mampu menyimpan dan menampilkan informasi kebudayaan Indonesia berbasis visual. Pengguna secara interaktif dapat memilih kota/daerah yang ingin dipelajari, kemudian hanya dengan meng-klik area tersebut maka muncul informasi Lagu Daerah. Peta ini dikembangkan untuk mempermudah masyarakat dalam mempelajari lagu daerah di Indonesia. Harapan dari peneliti terhadap Pengembangan peta *online* berbasis *web* adalah meningkatkan minat pelajar dalam mempelajari lagu daerah dengan memanfaatkan multimedia interaktif dan memanfaatkan teknologi geolokasi. PONDASI menyediakan visualisasi peta yang umum digunakan dengan memunculkan informasi spesifik mengenai lagu daerah yang ada pada sebuah daerah, provinsi, maupun kota. PONDASI tersusun atas beberapa komponen yaitu sistem informasi dalam bentuk *Single Page Application*, Peta *Online* berbasis geolokasi, dan konten kebudayaan lagu daerah

Peta *Online* Budaya Indonesia (PONDASI) dirancang dalam bentuk aplikasi berbasis *web* agar dapat digunakan di semua platform yang berbeda-beda, baik *iOS*, *Android*, maupun *Microsoft*. Pengembangan aplikasi PONDASI memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan pembelajaran buku, web, dan media interaktif berdasarkan studi literatur. PONDASI akan menampilkan informasi mengenai lagu daerah yang tergambar dalam bentuk titik yang tersebar di seluruh Indonesia. Sistem akan memunculkan lagu daerah beserta informasi dan memutar lagu daerah dengan mengklik titik tersebut.

Tujuan utama dari pembuatan sistem PONDASI adalah untuk: (1) Memperkenalkan budaya Indonesia dengan cara yang interaktif dan (2) Membangun sebuah sistem pemetaan yang baik untuk menyimpan, mengolah dan menampilkan informasi seputar kebudayaan Indonesia.

Dalam merealisasikan konsep dasar dari PONDASI, sistem didesain agar dapat diakses oleh semua orang. Meskipun demikian, untuk menjaga keaslian dan keabsahan data yang ada didalam sistem PONDASI, maka disusun sebuah tim sebagai pihak yang dapat melakukan verifikasi serta pemasukan data ke dalam sistem. Sistem akan sangat baik jika ada satu pihak dari pengembang untuk melakukan pembaruan berkala, perubahan kecil, maupun verifikasi data. Secara garis besar PONDASI akan memiliki 2 role utama. (1) Admin sebagai orang yang bertanggung jawab terhadap seluruh informasi yang ada di dalam PONDASI, mulai dari pengisian informasi, perubahan, dan penghapusan informasi (2) Pengguna User yang berperan sebagai pengakses layanan PONDASI.

### **3.2. Desain/Rancangan Sistem**

Perancangan sistem informasi PONDASI dilakukan dalam 2 tahap, yaitu dengan mendefinisikan aktor dan peran dari pengguna yang akan didefinisikan pada diagram aktivitas / Activity Diagram. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan hubungan objek yang ada di dalam PONDASI serta hubungan antar objek yang digambarkan pada Diagram Hubungan Entitas / *Entity Relationship Diagram* (ERD).

### Diagram Aktivitas / Activity Diagram

Diagram Aktivitas / Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan peran dari pengguna aplikasi (Ashley & Meehan, 2005) PONDASI serta kegiatan yang dapat dilakukan dalam aplikasi tersebut. Dalam sistem PONDASI, terdapat 3 jenis aktivitas yang dapat dilakukan, yaitu:

#### 1) Input Objek Budaya/Pembaruan Objek Budaya

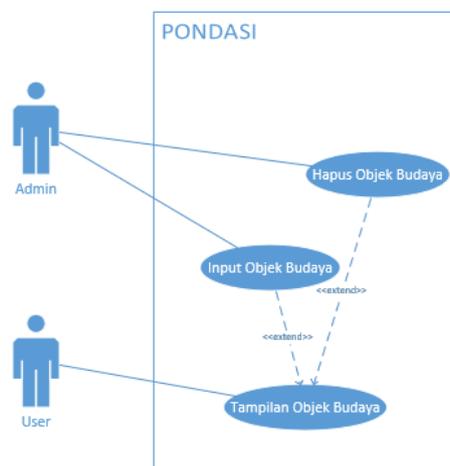
Dalam sistem PONDASI, dibutuhkan seorang admin yang memiliki kredibilitas dan terpercaya dalam melakukan entry data. Hal tersebut akan berpengaruh kepada tingkat kredibilitas data dalam PONDASI. Admin dapat melakukan pemasukan data dalam yang terdiri dari jenis objek kebudayaan, pengkategorian kebudayaan tersebut, gambar dan link video dari objek kebudayaan tersebut.

#### 2) Hapus Objek Budaya

Dalam sistem PONDASI, dibutuhkan seorang admin yang memiliki kredibilitas dan terpercaya dalam penghapusan. Hal tersebut akan berpengaruh kepada tingkat kredibilitas data dalam PONDASI. Penghapusan data dilakukan ketika adanya objek budaya yang tidak memiliki informasi yang relevan. Admin dapat melakukan penghapusan data yang ada di dalam basis data sistem PONDASI.

#### 3) Tampilan Lokasi Objek Budaya

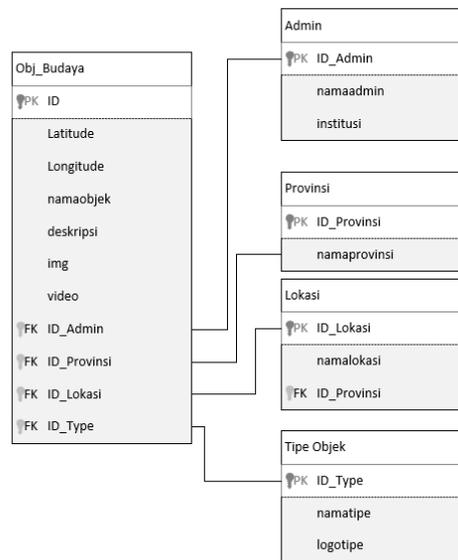
Tujuan utama dari sistem PONDASI adalah untuk menampilkan informasi geografis mengenai letak kekayaan budaya Indonesia yang tersebar di penjuru pulau. Pada bagian ini fitur utama PONDASI dapat diakses oleh semua pengguna internet.



**Gambar 2. Rancangan Activity Diagram PONDASI**

### Diagram Hubungan Entitas / Entity Relationship Diagram (ERD)

Tahap setelah perancangan diagram aktivitas adalah perancangan diagram hubungan entitas / Entity Relationship Diagram (ERD). Perancangan ini ditujukan untuk mendefinisikan objek yang ada didalam sistem, serta hubungan dari objek tersebut (Brady & Loonam 2010). ERD digambarkan untuk memenuhi kebutuhan teknis untuk implementasi basis data yang dibutuhkan sehingga aplikasi PONDASI dapat berjalan dengan baik.



**Gambar 3. Rancangan Entity Relationship Diagram (ERD)**

Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya peneliti menyusun diagram hubungan entitas. Dalam skema diagram diatas, terdapat 1 entitas utama yaitu Objek Budaya (obj\_budaya). Dan 4 entitas informasi tambahan yaitu Admin, Provinsi, Lokasi, dan Tipe Objek.

#### 1) Entitas Objek Budaya

Objek Budaya merupakan entitas utama dalam basis data PONDASI. Objek budaya terdiri dari latitude, longitude, id, nama objek, deskripsi, gambar, dan link video. Dalam aplikasi PONDASI, gambar akan digunakan sebagai media untuk memperjelas bentuk dari sebuah objek kebudayaan, kemudian diperkuat dengan link yang mengacu ke video yang ada di youtube sehingga pengguna dapat lebih mengenali lebih dalam mengenai objek budaya yang akan dipelajari. Latitude dan Longitude digunakan untuk menampilkan dimana lokasi kebudayaan tersebut berasal. Titik latitude dan longitude di masukkan kedalam database oleh admin pada saat mendaftarkan sebuah objek. Di dalam objek budaya, ditambahkan 4 identitas tambahan dari entitas lainnya yaitu id admin, id provinsi, id lokasi dan id tipe. Penambahan 4 identitas tersebut akan dijelaskan pada bagian selanjutnya.

#### 2) Entitas Admin

Admin digunakan sebagai informasi mengenai siapa yang bertanggung jawab dalam pemasukan data yang ada dalam PONDASI. Info mengenai Admin dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan. Saat ini informasi admin hanya sebatas nama dan institusi dikarenakan PONDASI masih dalam tahap pengembangan.

#### 3) Entitas Provinsi dan Lokasi

Entitas Provinsi dan Lokasi merupakan entitas yang berkaitan kedua entitas ini digunakan untuk memudahkan pencarian menggunakan kata kunci dari sebuah objek budaya. Di dalam entitas provinsi terdapat informasi berupa ID dan Nama Provinsi. Sedangkan dalam entitas Lokasi terdapat informasi mengenai Kota/Kabupaten, serta ID Provinsi yang menggambarkan keterkaitan Provinsi dan Kota sebagai kesatuan.

#### 4) Entitas Tipe Objek

Dalam entitas Tipe Objek terdapat informasi berupa nama tipe dan logo. Nama tipe digunakan untuk menampilkan jenis tipe objek dari objek budaya tersebut, serta logo digunakan untuk menggambarkan jenis objek tersebut dalam peta.

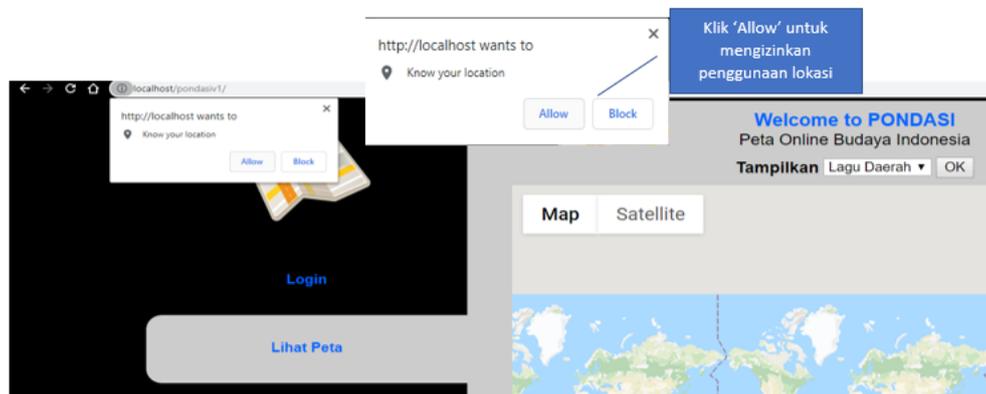
### 3.3. Implementasi

Implementasi dari PONDASI diterapkan pada sistem berbasis *web*. Hal ini dikarenakan *web* merupakan sebuah platform yang dapat digunakan oleh berbagai macam perangkat keras yang berbeda seperti Laptop, Komputer, Handphone, Tablet dan perangkat lain. Implementasi berbasis *web* ini dilakukan dengan bantuan layanan peta *online* milik Google yaitu *Google Maps API* dengan teknologi *Javascript*, *HTML*, *PHP* dan *MySQL*. *Javascript* digunakan sebagai pengendali peta untuk menampilkan informasi yang dibutuhkan oleh sistem *Google Maps API*. *HTML* dan *PHP* digunakan sebagai Bahasa yang digunakan untuk menampilkan halaman *web*, serta transfer informasi dari *website* ke dalam basis data dan sebaliknya. *MySQL* digunakan sebagai perangkat lunak basis data untuk menyimpan semua informasi yang didapatkan dari halaman *web*. Berikut adalah halaman yang telah dikerjakan dalam sistem PONDASI.

#### Halaman Pengguna Pondasi

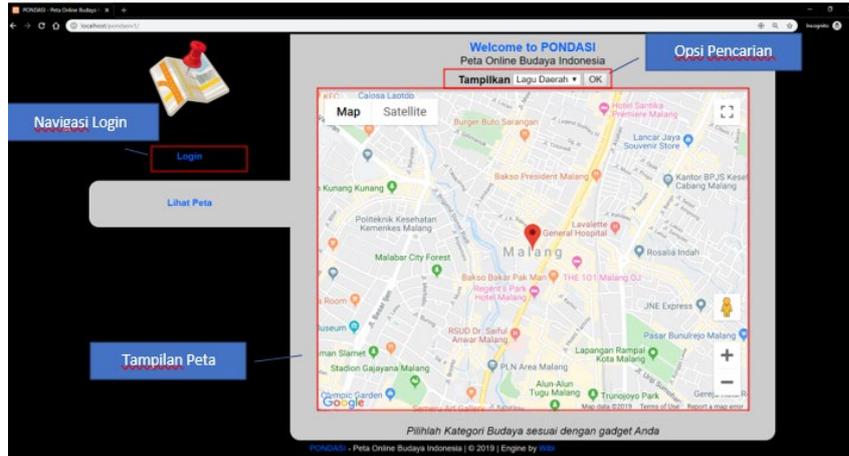
Sebagai pengguna biasa / user memiliki peran untuk dapat mengakses informasi yang ada pada halaman PONDASI. Adapun untuk melihat informasi yang muncul bergantung dari informasi apa saja yang telah dimasukkan kepada pengguna dengan peran Admin dalam *website* PONDASI.

Untuk mengakses layanan pondasi dapat dilakukan dengan mengakses halaman *website* PONDASI pada *browser* dari perangkat yang ada.



**Gambar 4. Permintaan Izin Penggunaan Lokasi**

Pada tahap awal melakukan akses ke halaman *web* PONDASI, yang pertama kali perlu dilakukan adalah mengizinkan *browser* untuk menampilkan lokasi dari perangkat. Hal ini ditujukan untuk menampilkan peta pada posisi dimana kita berada saat ini. Jika opsi yang dipilih adalah *block*, maka *web* PONDASI tidak akan berjalan dengan semestinya. Berikut adalah tampilan halaman utama dari PONDASI. berikut adalah tampilan awal dari halaman pondasi.



**Gambar 5. Tampilan Halaman Depan untuk Pengguna**

sebagai pengguna / user, pengguna akan melihat halaman utama seperti pada gambar diatas. Adapun yang dapat diakses adalah:

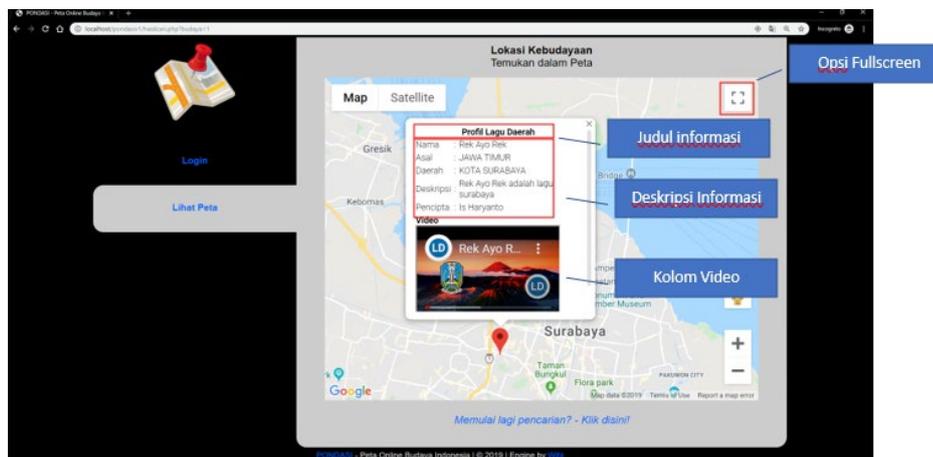
- 1) *Login*: untuk *Login* sebagai Admin
- 2) *Peta*: peta yang ditampilkan adalah peta posisi pengguna saat ini
- 3) Opsi untuk menampilkan jenis kebudayaan

Pengguna dapat memanfaatkan opsi pencarian untuk mengetahui jenis kebudayaan yang akan diinginkan. Saat ini untuk PONDASI menyimpan 3 jenis kebudayaan yaitu: Lagu Daerah, Alat Musik, dan Baju Adat.



**Gambar 6. Pemilihan Kategori Pencarian**

Setelah memilih salah satu, maka peta akan muncul dan menampilkan titik-titik *marker* mengenai kebudayaan apa saja yang tersimpan di dalam PONDASI.

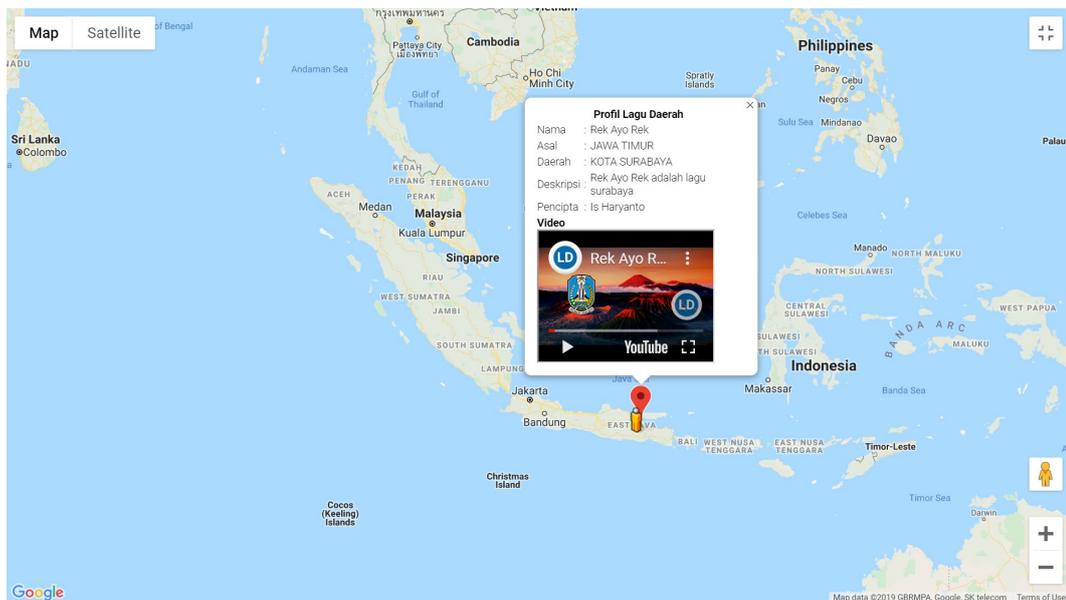


**Gambar 7. Tampilan Informasi Lagu Daerah - Pengguna**

Dalam aplikasi PONDASI, setiap titik merah memiliki informasi didalamnya. Ketika *marker* tersebut di klik, akan memunculkan beberapa informasi yang dapat digunakan sebagai

bahan pembelajaran. Informasi tersebut berupa : judul informasi yang memuat tipe budaya pencarian, kemudian deskripsi informasi yang memuat informasi teks tentang kebudayaan yang disimpan, kemudian video yang ditayangkan dari *server youtube*. Alasan penggunaan video youtube adalah untuk menghindari adanya permasalahan tentang *copyright* dari pengkopian baik lagu maupun video. Lisensi video tetap melekat pada youtube dan situs ini hanya menampilkan video dari youtube saja. Video akan berjalan secara otomatis ketika *marker* di klik untuk memudahkan pengguna mempelajari kebudayaan tersebut.

Selain itu, pengguna juga dapat melihat peta secara fullscreen, artinya seluruh layar pengguna akan dapat melihat peta secara keseluruhan. Fitur ini tersedia ketika memanfaatkan *Google Maps API*.



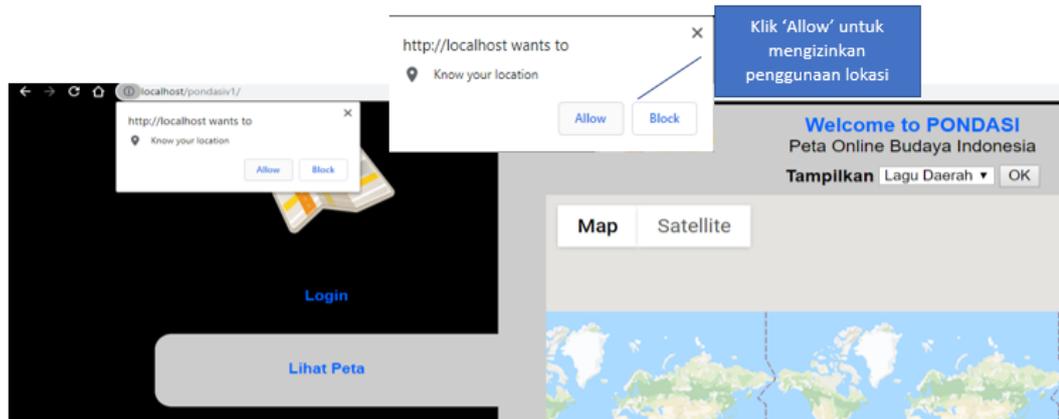
**Gambar 8. Tampilan Informasi Lagu Daerah - Pengguna**

#### *Halaman Admin PONDASI*

Dalam aplikasi PONDASI, Admin memiliki fungsi sebagai berikut :

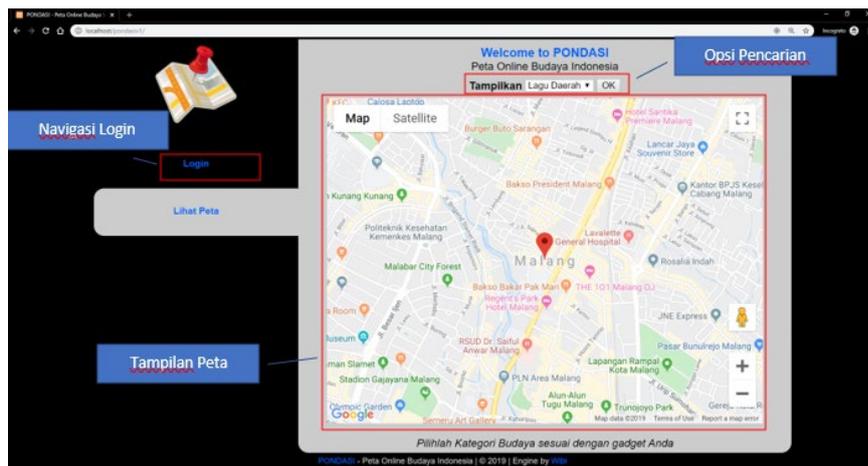
- 1) Memasukkan Informasi mengenai Kebudayaan
- 2) Melakukan pembaruan atau perubahan informasi terhadap data kebudayaan yang sudah ada
- 3) Menghapus informasi kebudayaan yang tidak relevan
- 4) Melihat peta secara keseluruhan

Untuk melakukan keempat hal diatas, maka pengguna harus melakukan *Login* terlebih dahulu. Berikut adalah tampilan *homepage* dari aplikasi PONDASI.



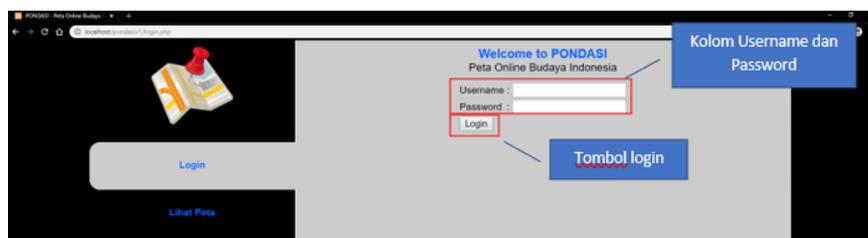
**Gambar 9. Permintaan izin penggunaan Geolocation**

Pada tahap awal melakukan akses ke halaman *web* PONDASI, yang pertama kali perlu dilakukan adalah mengizinkan *browser* untuk menampilkan lokasi dari perangkat. Hal ini ditujukan untuk menampilkan peta pada posisi dimana kita berada saat ini. Jika opsi yang dipilih adalah *block*, maka *web* PONDASI tidak akan berjalan dengan semestinya. Berikut adalah tampilan halaman utama dari aplikasi PONDASI



**Gambar 10. Tampilan Halaman Awal Pondsasi**

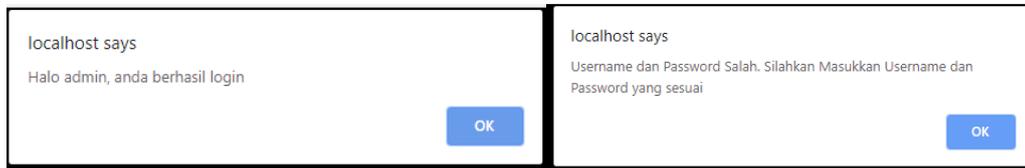
Pada tampilan hanya terlihat opsi *Login* dan opsi *Lihat Peta*. Opsi ini akan muncul ketika pengguna tidak melakukan *Login* pada *website* pondsasi. Untuk melakukan *Login* sebagai admin maka dapat memilih opsi navigasi '*Login*'.



**Gambar 11. Tampilan Halaman Login**

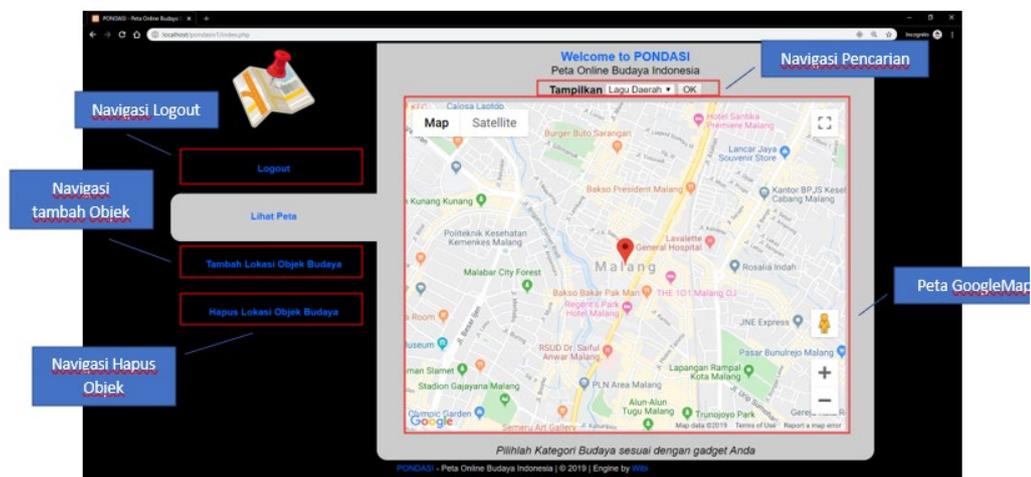
Setelah memilih opsi navigasi *Login*, maka pengguna akan diarahkan ke halaman *Login* yang berisi form untuk memasukkan *username* dan *password*. Saat ini PONDASI belum memiliki fitur untuk menambah user (akan ditambahkan pada saat *update* sistem). Untuk

sementara user yang dapat digunakan untuk *Login* sebagai admin adalah *username*: admin dan *password* : admin. Ketika *Login* berhasil maka akan muncul notifikasi kesuksesan *Login*, namun jika user gagal *Login* maka akan muncul notifikasi gagal *Login* dan kembali ke halaman *Login*.



Gambar 12. Tampilan Notifikasi *Pop-Up Login*

Ketika Admin berhasil *Login*, maka akan muncul navigasi menuju halaman lainnya. Berikut adalah tampilan halaman *web* PONDASI ketika pengguna berhasil *Login* menggunakan akun Admin



Gambar 13. Tampilan Halaman Utama Admin

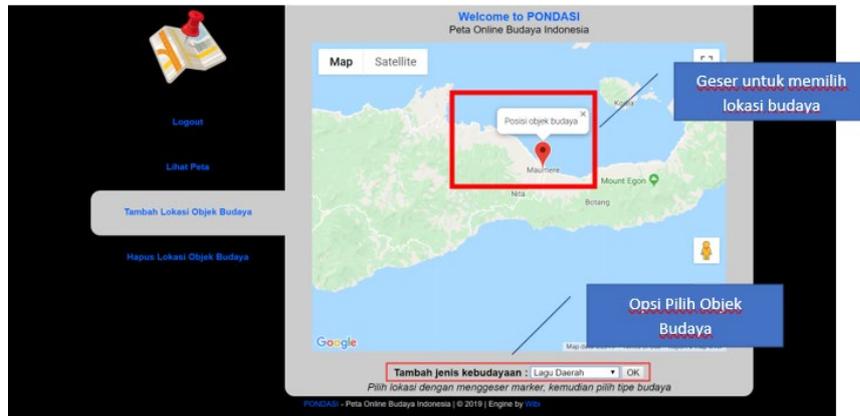
Halaman utama PONDASI ketika user *Login* sebagai admin akan muncul seperti gambar diatas. Adapun perbedaannya adalah :

- 1) Navigasi *Login* berubah menjadi Navigasi Logout untuk keluar dari mode Admin
- 2) Muncul 2 navigasi tambahan: yaitu
  - Tambah Lokasi: Navigasi ini akan mengarahkan Admin menuju halaman untuk menambahkan lokasi kebudayaan
  - Hapus Lokasi Objek Budaya: Navigasi ini akan mengarahkan Admin menuju halaman untuk menampilkan lokasi kebudayaan

Perbedaan tampilan antara Pengguna dan Admin terletak pada munculnya beberapa navigasi tambahan, serta cara untuk melakukan *update* informasi maupun menghapus informasi dari peta.

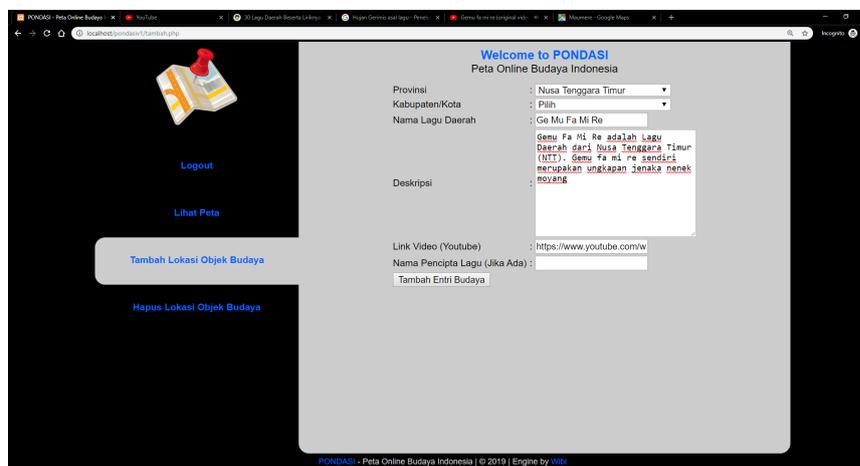
*Fitur: Tambah Objek Kebudayaan*

Untuk menambahkan objek kebudayaan, langkah pertama yang dilakukan adalah memilih opsi navigasi Tambah Lokasi Objek Kebudayaan. Kemudian Admin akan diarahkan menuju halaman tambah lokasi objek budaya.



**Gambar 14. Tampilan Halaman Untuk Menambah Objek Kebudayaan**

Dalam menambahkan objek budaya, ada 2 hal yang perlu dimasukkan Admin dalam menginputkan data kebudayaan. Admin diharuskan memilih lokasi fisik dimana kebudayaan tersebut berada. Posisi *marker* digunakan untuk memudahkan User maupun Admin untuk mengenali darimana sebuah kebudayaan berasal. Untuk itu, Admin dapat menggeser *marker* untuk menentukan lokasi kebudayaan berasal. Kemudian Admin harus memilih salah satu dari jenis objek budaya yang akan didaftarkan. Setelah menentukan keduanya, maka Admin dapat mengklik tombol 'Ok' untuk melanjutkan ke proses selanjutnya.



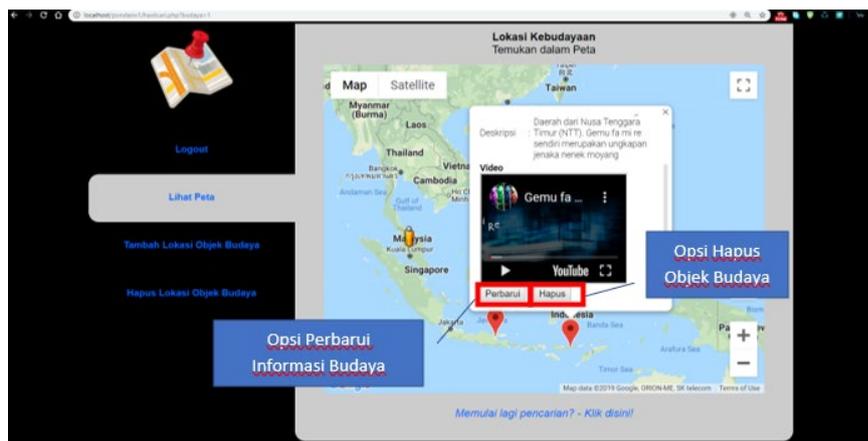
**Gambar 15. Tampilan Masukan Informasi Lagu Daerah**

Proses selanjutnya adalah memasukkan informasi mengenai kebudayaan yang akan ditambahkan. Adapun informasi yang ditambahkan adalah informasi mengenai lokasi (provinsi dan kabupaten/kota), Nama objek kebudayaan, Deskripsi singkat, Link Video, dan Nama Pencipta Lagu (jika ada). Informasi lokasi digunakan untuk memudahkan pencarian dengan teks. Kemudian informasi mengenai objek budaya, dan video. Untuk video saat ini hanya bisa menggunakan youtube. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penampilan video pada halaman PONDASI. Jika proses pemasukan data berhasil, maka akan muncul tampilan informasi kebudayaan berhasil ditambahkan.



**Gambar 16. Tampilan Notifikasi Pendaftaran Lagu Daerah**

Ketika informasi baru ditambahkan, maka informasi tersebut akan muncul dalam bentuk *marker* baru yang ketika di klik akan memunculkan informasi kebudayaan tersebut. Dalam PONDASI, ketika akun Admin digunakan, maka tampilan informasi akan sedikit berbeda. Tampilan informasi memiliki opsi untuk perbarui informasi dan hapus informasi.



**Gambar 17. Tampilan Fitur Admin**

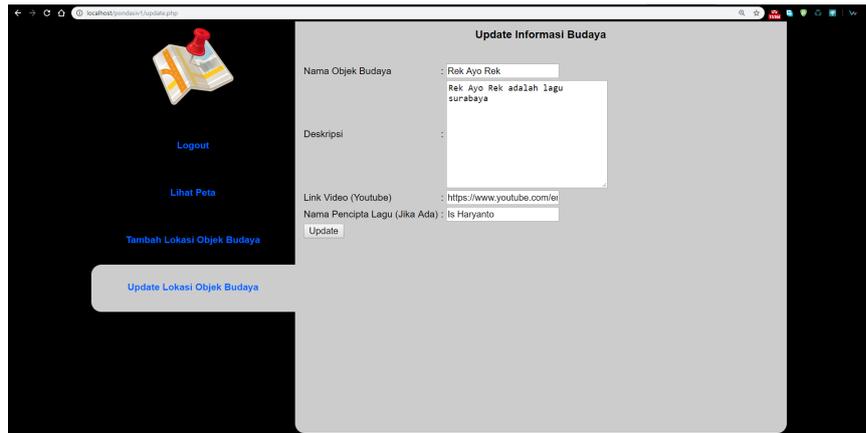
*Fitur: Hapus Informasi dan Update Informasi Kebudayaan*

Untuk menghapus atau mengupdate informasi kebudayaan hanya dapat dilakukan menggunakan akses akun Admin. Adapun opsi tersebut akan muncul pada saat Admin mengklik *marker* yang ada kemudian scroll jendela informasi hingga paling bawah sehingga muncul tombol perbarui atau hapus. Jika tidak menggunakan *Login*, maka tombol tersebut tidak tampil.

Untuk melakukan hapus kebudayaan, maka pilih opsi Hapus lokasi Objek budaya kemudian klik hapus. Kemudian sistem akan mengalihkan ke halaman untuk menghapus lokasi budaya. Ketika di klik hapus, maka data budaya tersebut akan terhapus.

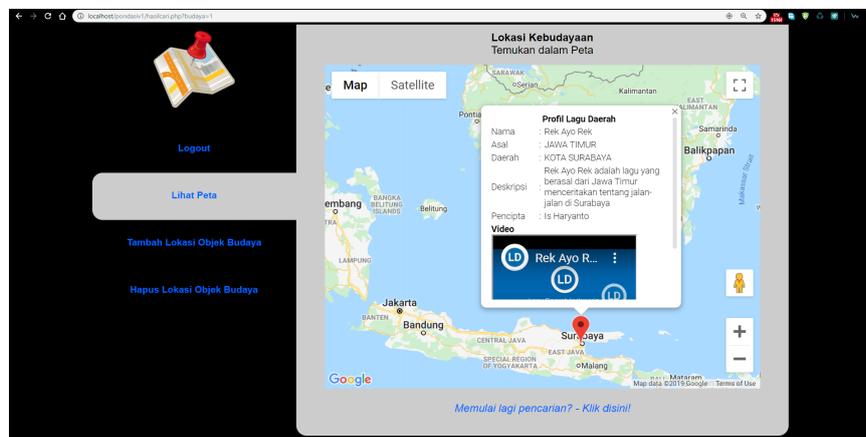
*Fitur: Perbarui Informasi Objek Kebudayaan*

Untuk melakukan *update*, Admin menggunakan fitur lihat data terlebih dahulu, kemudian klik *marker* posisi (penanda berwarna merah) informasi yang akan di *update*. Selanjutnya sistem akan mengalihkan menuju halaman *update* informasi. Informasi yang dapat diubah akan ditunjukkan pada gambar.



Gambar 17. Tampilan Pembaruan Data

Ketika semua informasi sudah dirasa benar, maka Admin dapat mengklik opsi *update* sehingga informasi dalam basis data akan ter-*update*.



Gambar 18. Tampilan Hasil Pembaruan Data

### 3.4. Pengujian

Pada penyusunan metode pengembangan aplikasi, tahapan selanjutnya yang akan dilakukan adalah melakukan pengujian dan evaluasi sistem. Adapun pengujian dilakukan dengan memberikan akses aplikasi kepada sejumlah responden, kemudian responden mengisi kuesioner yang diberikan oleh pengembang. Adapun jenis pertanyaan yang dirancang oleh pengembang pada Tabel 1.

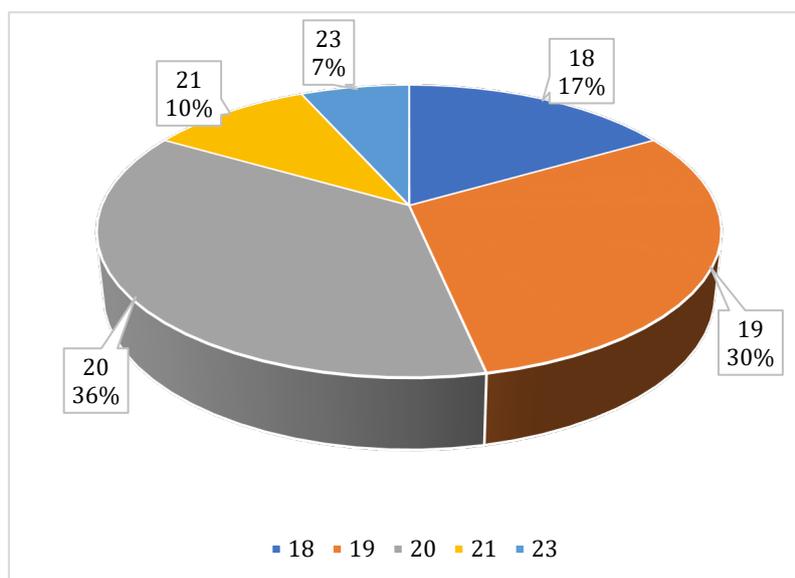
Tahap pengujian ini diikuti oleh 30 responden. Responden diambil secara acak dari mahasiswa Angkatan 2018 Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. Untuk skenario pengujian, responden diminta untuk berperan sebagai Pengguna Biasa dan Admin. Setelah melakukan pengujian aplikasi PONDASI kemudian responden mengisi kuesioner berdasarkan pertanyaan diatas. Untuk pertanyaan nomor 1,2, dan 3 merupakan pertanyaan diajukan untuk validasi penggunaan aplikasi sebagai Pengguna. Untuk pertanyaan 4,5, dan 6 pertanyaan diajukan untuk validasi kemudahan penggunaan aplikasi sebagai Admin. Sedangkan pertanyaan 7 merupakan kesimpulan mengenai kemudahan penggunaan aplikasi tersebut.

**Tabel 1. Kuesioner Validasi PONDASI**

Pertanyaan 0	Sebutkan Usia Anda saat ini!
Pertanyaan 1	Dari skala 1 - 5, Bagaimana Desain PONDASI Menurut anda?
Pertanyaan 2	Dari skala 1 - 5, Seberapa mudahkah mengakses aplikasi PONDASI?
Pertanyaan 3	Dari skala 1 - 5, Seberapa lengkap informasi yang ada dalam 1 titik?
Pertanyaan 4	Dari skala 1 - 5, Seberapa mudah anda menginputkan informasi kebudayaan pada PONDASI?
Pertanyaan 5	Dari skala 1 - 5, Seberapa mudah anda mengupdate informasi yang ada dalam PONDASI?
Pertanyaan 6	Dari skala 1 - 5, Seberapa mudah anda menghapus informasi yang ada dalam PONDASI?
Pertanyaan 7	Dari skala 1 - 5, Secara garis besar, Seberapa mudah anda menggunakan aplikasi PONDASI?

*Tren Usia Responden*

Pada Pertanyaan 0 yang terdapat pada kuesioner, responden diminta untuk memasukkan umur dari responden. Hal ini dilakukan untuk menilai kecocokan penggunaan sistem terhadap usia penggunanya. Adapun kisaran umur pengguna dalam pengisian kuesioner ini adalah sebagai berikut.



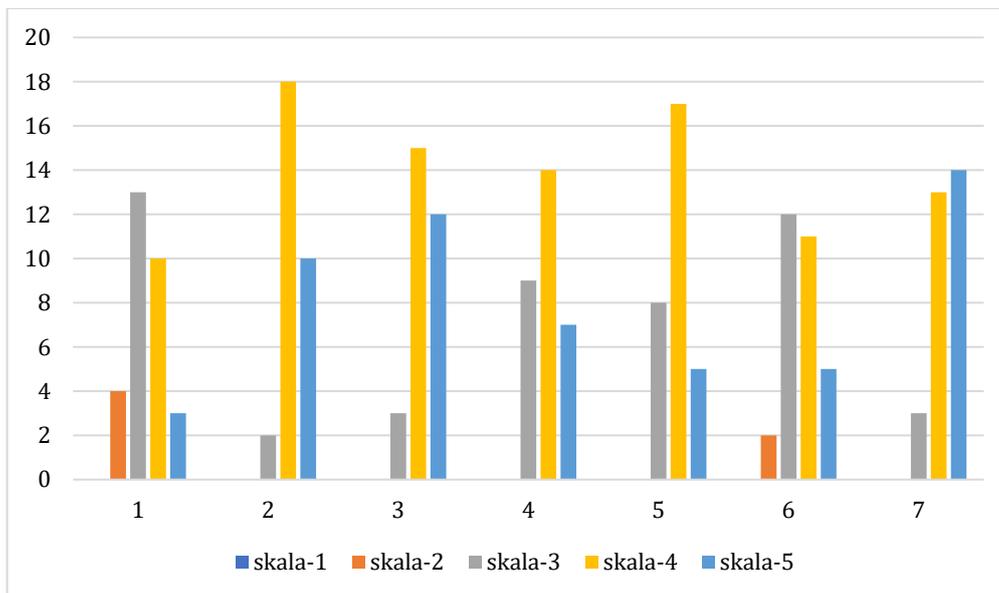
**Gambar 19. Usia Responden**

Dari demografi diatas, dapat disimpulkan bahwa untuk pengujian aplikasi PONDASI, responden berusia sekitar 18 – 23.

*Hasil Respondensi*

Berdasarkan Pertanyaan 0, maka hasil kuisioner ini merupakan hasil pendapat dari responden yang berusia 18-23. Pada demografi ini disusun representasi hasil jawaban pertanyaan berdasarkan masing-masing pertanyaan yang diwakilkan pada sumbu x dan

jumlah jawaban pada sumbu y. masing-masing skala diwakilkan oleh warna. Pertanyaan disusun dengan jawaban dari skala 1 (sangat buruk) hingga skala 5 (sangat baik).



**Gambar 17. Tampilan Fitur Admin**

Hasil pengujian menunjukkan bahwa secara garis besar PONDASI mudah untuk digunakan dalam pembelajaran Lagu Daerah. Sebanyak 90 % responden menyatakan bahwa aplikasi PONDASI mudah untuk digunakan. 90% responden juga menyatakan bahwa informasi dalam satu titik untuk kebudayaan Lagu Daerah memiliki informasi yang lengkap. 93% responden menyatakan kemudahan akses aplikasi PONDASI di berbagai perangkat. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna di usia 18-23 tahun dapat memanfaatkan PONDASI dengan baik. Untuk kemudahan penggunaan PONDASI dari segi admin, rata-rata responden sebanyak 65% menyatakan kemudahan penggunaan (berdasarkan poin nomor 4,5 dan 6).

Namun untuk pertanyaan 1 memiliki jawaban tertinggi pada cukup. Hal ini terjadi karena desain dari pondasi kurang begitu relevan dengan kondisi saat ini. Namun secara fungsional sistem PONDASI dapat diterima dengan baik berdasarkan hasil korespondensi sejumlah 30 orang dengan kisaran umur 18 hingga 23 tahun.

#### 4. Simpulan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media Peta *Online* Budaya Indonesia (PONDASI) berbasis *web*. Peta ini dikembangkan untuk mempermudah masyarakat dalam mempelajari lagu daerah di Indonesia. Harapan dari peneliti terhadap Pengembangan peta *online* berbasis *web* adalah meningkatkan minat pelajar dalam mempelajari lagu daerah dengan memanfaatkan multimedia interaktif dan memanfaatkan teknologi geolokasi. PONDASI menyediakan visualisasi peta yang umum digunakan dengan memunculkan informasi spesifik mengenai lagu daerah yang ada pada sebuah daerah, provinsi, maupun kota. PONDASI tersusun atas beberapa komponen yaitu sistem informasi dalam bentuk *Single Page Application*, Peta *Online* berbasis geolokasi, dan konten kebudayaan lagu daerah

Berdasarkan hasil uji yang dilakukan oleh pengembang, maka dapat disimpulkan bahwa PONDASI dapat digunakan sebagai sistem informasi dan media pembelajaran lagu daerah. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan menjadi ensiklopedia untuk menyimpan informasi

kebudayaan Indonesia. Dengan melakukan peningkatan pemasaran dan *redesign* (desain ulang) yang baik, PONDASI dapat menjadi salah satu Multimedia Interaktif dan Sistem Informasi lengkap yang dapat digunakan untuk mempelajari lagu daerah Indonesia.

### Daftar Rujukan

- Arsyah, U. I., & Munandar, A. (2017). Perancangan media pembelajaran lagu-lagu daerah pada yayasan pendidikan Al-Mawaddah teladan kisaran berbasis multimedia. *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Komputer*, 2(2), 127–32.
- Ashley, N. W., & Meehan, T. E. (2005). UML activity diagram semantics and automated GUI *Prototyping*, 14(3).
- Bassil, Y. (2015). A simulation model for the spiral software development life cycle. *International Journal of Innovative Research in Computer and Communication Engineering*, 3(05), 3823–30. doi: 10.15680/ijircce.2015.0305013.
- Brady, M., & Loonam, J. (2010). Exploring the use of entity relationship diagramming as a technique to support grounded theory inquiry. *Qualitative Research in Organizations and Management: An International Journal*, 5(3), 224–37. doi: 10.1108/17465641011089854.
- Chaedar, A. A. (2006). Pokoknya Sunda: Interpretasi untuk aksi. Bandung: Kiblat.
- Dharmalau, A., Nurlaela, L., & Handojo, V. (2021). Perancangan media pembelajaran lagu daerah dengan animasi interaktif menggunakan Adobe Flash. *Jurnal Elektro dan Informatika Swadharna*, 1, 31–36.
- Fauziah, S., Tambunan, T., & Telnoni, P. (2017). Aplikasi belajar bernyanyi dan menghafal lagu-lagu daerah untuk siswa sekolah dasar berbasis website. *E-Proceeding of Applied Science*, 3(3), 1654–65.
- Fitra, J. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 1–13.
- Jindal, T. (2016). Importance of testing in SDLC. *International Journal of Engineering and Applied Computer Science*, 1(02), 54–56. doi: 10.24032/ijeacs/0102/05.
- Mane, S., Varade, P., Kokare, R., Gorad, A., & Kahlon, R. K. (2019). A survey on e-commerce websites as single page applications. *International Research Journal of Engineering and Technology (IRJET)*, 6(2), 1348–51.
- Mas'ud Abid. (2019). Menumbuhkan minat generasi muda untuk mempelajari musik tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 2*, 999–1015.
- Mering, A., & Sanulita, H. (2016). Faktor-faktor dominan yang memengaruhi minat peserta didik terhadap lagu anak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(3), 1–14.
- Molin, E. (2016). *Comparison of single-page application frameworks*. Degree Project in Computer Science and Engineering, Second Cycle. Stockholm: Sweden.
- Purnomo, A., Hartono, R., Hartatik, Riasti, B. K., & Hidayah, I. N. (2016). Pengembangan aplikasi info lagu nusantara berbasis android untuk melestarikan warisan budaya Indonesia. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 7(2), 527. doi: 10.24176/simet.v7i2.764.
- Soekanto, S. (2003). *Sosiologi: Suatu pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Utama, Y. (2011). Konsep dasar website, web server, dan web hosting. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 3(2), 359–70.
- Wibowo, A. T., & Wiguna, A. S. (2019). Pemanfaatan teknologi Single Page Application (SPA) dalam pembuatan aplikasi feedback dosen dari mahasiswa sebagai bentuk pengawasan lembaga terhadap kinerja dosen di bidang pengajaran. *SMARTICS Journal*, 5(1), 34–43. doi: 10.21067/smartics.v5i1.3327.

## The Visual Analysis of Boy Candra's Novel Cover Design

### Analisis Visual Desain Cover Novel-novel Karya Boy Candra

Franciscus Xaverius Langga, Sumarwahyudi\*, Abdul Rahman Prasetyo

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

\*Penulis korespondensi, Surel: [sumarwahyudi.fs@um.ac.id](mailto:sumarwahyudi.fs@um.ac.id)

Paper received: 01-04-2021; revised: 15-04-2021; accepted: 30-04-2021

#### Abstract

Novel is a work of fiction that is printed like a book and has a cover. Novel cover is one element that can increase the purchasing power of its readers. Therefore, the cover of the novel is designed in an attractive manner, including the novels by Boy Candra which become the identity of the author and the novel is also one of the reasons why these novels become best sellers. Some elements that can compose a cover design are illustration, colour, and typography. The research objective to be achieved is to determine the visual design of the cover of Boy Candra's novels, which includes several elements, namely illustrations, colours, and typography. This study uses a qualitative descriptive method using observation and documentation as its data collection instruments. The result of analysis showed that the cover design of Boy Candra's novel made use of achromatic colour that looks simple, elegant, mysterious, and dark. In addition, the writing design on the cover uses a consistent type of typography, for example on the nameplate/logo, synopsis, masthead, and also headlines that use script and cursive fonts.

**Keywords:** visual analysis, illustration, colour, typography, novel cover

#### Abstrak

Novel merupakan karya fiksi yang dicetak seperti sebuah buku dan memiliki *cover*. *Cover* novel merupakan salah satu elemen yang dapat meningkatkan daya beli para pembacanya. Oleh karena itu, *cover* novel didesain secara menarik, termasuk novel-novel karya Boy Candra yang menjadi identitas pengarang dan novelnya pun menjadi salah satu alasan novel-novel tersebut menjadi *best seller*. Beberapa unsur yang dapat menyusun sebuah desain *cover* yaitu ilustrasi, warna, dan tipografi. Tujuan penelitian yang hendak dicapai oleh adalah untuk mengetahui desain visual *cover* novel-novel Boy Candra, yang meliputi beberapa hal yaitu ilustrasi, warna, dan tipografi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan instrumen penelitian observasi dan dokumentasi. Dengan menggunakan metode dan instrumen penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain *cover* warna yang digunakan pada cover adalah warna akromatik, terlihat simple, elegan, misterius, sedih. Selain itu, desain tulisan pada cover menggunakan jenis tipografi yang konsisten pada cover novel karya Boy Candra, contohnya pada nameplate/logo, sinopsis, masthead, dan juga headline yang menggunakan font script and cursive.

**Kata kunci:** analisis visual, ilustrasi, warna, tipografi, cover novel

### 1. Pendahuluan

Pada awal sebelum muncul huruf, manusia lebih mengenal *heroglyph* (symbol) didalam dinding goa. Bangsa mesir yang dikenal sebagai bangsa yang sudah lebih maju masih menggunakan gambar visual, simbol di dinding tersebut menceritakan sesuatu. Di Indonesia sendiri, sejarah ilustrasi ada di goa yang terdapat di Sulawesi Selatan, pulau papua dan juga di candi Borobudur salah satunya, inilah awal berkembangnya ilustrasi visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung sebuah cerita, tetapi juga dapat digunakan untuk mengisi atau menghiasi ruang yang kosong. Misalnya dalam majalah, Koran, tabloid, dan sebagainya. Ilustrasi sangat beragam contohnya adalah karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatur, hingga karya foto dan video. Novel merupakan sebuah

karya sastra fiksi prosa yang ditulis secara naratif, biasanya dalam bentuk cerita. Novel sendiri bisa dikatakan hampir mirip dengan cerpen hanya saja novel ceritanya lebih panjang dibandingkan dengan cerpen

Nurgiyantoro (2010) menyatakan bahwa novel adalah karya fiksi yang terdiri dari unsur-unsur pembangun, berupa unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Novel merupakan sebuah karya sastra fiksi prosa yang ditulis secara naratif dalam bentuk cerita (Khairunnisa & Agustiningrum, 2020). Berdasarkan genrenya, novel dibagi ke dalam beberapa jenis, yaitu (1) novel romantis adalah jenis novel yang bercerita tentang kisah romantis dan kasih sayang (Alfiyatul, 2015), (2) novel horror menurut Fahmi (2020) adalah jenis novel yang di dalamnya menceritakan seseorang tokoh, suatu latar tempat atau sebuah kejadian yang ceritanya merupakan sebuah cerita yang mencegangkan, menakutkan, dan juga menegangkan, (3) novel misteri yang mempunyai cerita rumit dan membuat pembaca harus berpikir untuk memecahkan teka-teki misteri yang harus diungkapkan (Alfiyatul, 2015), (4) novel komedi Menurut Fahmi (2020) novel komedi adalah novel yang didalamnya memuat unsur-unsur komedi yang dapat membuat para pembaca terhibur, selain itu novel komedi memiliki sebuah variable lain didalamnya, seperti unsur romantic tetapi tidak terlalu kompleks, (5) Novel Inspiratif yang kaya akan pesan moral dan hikmah tertentu yang dapat diambil oleh pembaca (Alfiyatul, 2015), dan (6) novel fantasi yang bercerita tentang hal-hal yang tidak realistis dan tidak mungkin terjadi atau dilihat dan dialami dalam kehidupan sehari-hari (Sumardjo, 1984).

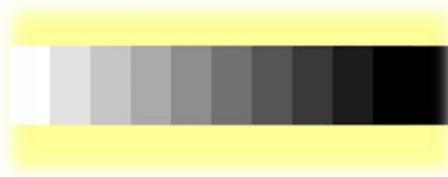
Sama seperti buku lainnya yang dicetak, novel juga memiliki sebuah *cover* dan biasanya desain *cover* tersebut berkaitan dengan isi cerita dalam novel (Khairunnisa & Agustiningrum, 2020). *Cover* atau sampul adalah halaman paling awal yang memuat suatu identitas, judul, atau nama perusahaan. *Cover* sendiri adalah lembaran pada suatu buku yang terdiri dari depan dan belakang dan lebih tebal dari kertas isinya (Assegaf, 1982). Sebagai pelindung suatu novel, *cover* juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam komponen buku bacaan itu sendiri dengan cara menjadi suatu daya tarik sendiri agar pembaca atau konsumen membeli novel tersebut. *Cover* yang mempunyai daya tarik yang indah dan mempunyai ciri khas sendiri akan menjadi pengaruh untuk membuat konsumen membaca isi dari novel tersebut. Menurut pendapat Rustan (2009), *Cover* buku bacaan mendapatkan perilaku khusus dalam membuatnya, dan cara membuatnya pun dengan konsep yang benarbenar matang karena *cover* yang didesain dengan menarik dapat mempengaruhi konsumen untuk membeli buku. Untuk membuat sebuah *cover* ada beberapa elemen-elemen serta prinsip yang harus diperhatikan. Menurut Hendratman (2015), sebelum melangkah untuk membuat suatu *cover* atau sampul pada buku yang harus dipersiapkan adalah data yang sudah pasti atau data final, antara lain : (1) teks judul, (2) teks subjudul, (3) teks isi, (4) gambar latar belakang, (5) gambar latar belakang, (6) hiasan, dan (7) logo.

Analisis visual dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Departemen Pendidikan Nasional (2005) adalah penyelidikan terhadap sesuatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya, sedangkan menurut psikologi analisis visul atau persepsi visual merupakan kemampuan untuk menerjemahkan apa yang dilihat oleh mata, yaitu ketika jatuhnya cahaya masuk ke retina mata. Hasil persepsi tersebut disebut *eyesight/sight/vision*. Beragam komponen psikologis yang melibatkan penglihatan itulah yang secara keseluruhan disebut sebagai sistem visual. Sistem visual pada manusia memungkinkan seseorang untuk menyerap informasi yang ada disekitarnya. Analisis Visual pada penelitian ini ditinjau dari tiga elemen, yakni ilustrasi, warna, dan tipografi. Ilustrasi berasal dari bahasa belanda *illustratie* yang memiliki arti suatu hiasan dengan gambar dalam bahasa inggris *illustration* yang artinya

menghiasi dengan gambargambar. Secara terminologi ilustrasi merupakan suatu gambar yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk menjelaskan suatu kejadian. Ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan atau mencerminkan tujuan tertentu (Soedarso, 1990). Menurut Baldinger (1996), ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah. Melalui sebuah ilustrasi, pembaca akan lebih mudah dalam memahami suatu *cover* buku karena membantu para pembaca untuk berimajinasi dan membayangkan cerita yang berada dalam buku melalui *cover*. Menurut Rohidi (1984) menjelaskan bahwa gambar ilustrasi merupakan suatu gambar yang dibuat dengan elemen rupa yang bertujuan untuk memperjelas, menerangkan dan memperindah sebuah teks, sehingga pembacanya ikut merasakan secara langsung tentang kesan, dari isi cerita utamanya melalui visual yang diciptakan. Menurut ahli lain seperti Martha Thoma dalam Sofyan (1994) pengertian ilustrasi menurut Martha Thoma dalam hubungannya dengan lukisan yang berkembang sepanjang alur yang sama dalam sebuah sejarah dan dalam banyak hal, keduanya sama. Secara tradisional keduanya mengambil inspirasi dari karya kesusatraan; hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi dinding dan langit-langit, sedangkan ilustrasi dibuat untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan cerita atau mencatat peristiwa. Gambar ilustrasi memiliki beberapa jenis,, antara lain: (1) ilustrasi naturalis, (2) ilustrasi dekoratif, (3) gambar kartun, (4) gambar karikatur, (5) cerita bergambar atau cerpen, (6) ilustrasi khayalan, dan (7) ilustrasi surealis (Soedarso, 2014). Gambar ilustrasi memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai fungsi deskriptif yang menjabarkan arti dari sebuah tulisan, fungsi ekspresif yang mengekspresikan suatu ide atau gagasan, fungsi analisis yang mengekspresikan secara detail beberapa bagian dalam benda atau sebuah objek, fungsi kualitatif yang digunakan dalam pembuatan suatu table, grafik, symbol, gambar, dll.

Selain elemen ilustrasi, dalam menganalisis sebuah cover juga dapat dilihat dari sisi warna. Warna yaitu spectrum tertentu yang berada di dalam suatu cahaya sempurna (warna putih). Ia merupakan sebuah sensasi yang terdapat pada energy cahaya menabrak suatu benda. Ciri dalam suatu warna sendiri ditentukan pada panjang gelombang cahaya itu sendiri. Warna sendiri mempunyai suatu peran yang penting dalam mempengaruhi pandangan atau penilaian setiap orang. Warna bukanlah sebuah tanda yang hanya bias untuk diamati saja, melainkan juga dapat memberikan efek terhadap perilaku seseorang. Hal ini dikarenakan warna dapat memengaruhi psikologis seseorang. Menurut Hendratman (2015), setiap warna mempunyai arti masing-masing dan mempunyai perlambangan, seperti yang dirinci dalam Tabel 1.

Warna juga dapat dikombinasikan. Kombinasi warna adalah pemilihan warna dan perpaduan warna yang enak dilihat dengan cara menggunakan *colorwheel*. Hendratman (2015) mengklasifikasikan kombinasi warna ke dalam beberapa jenis, antara lain: warna akromatik, warna monokrom, warna komplementer, dan warna analog. Warna akromatik adalah kombinasi atau gabungan dari warna hitam dan putih saja. Warna akromatik sendiri memiliki ciri khas yang sangat kuat dan biasa digunakan dalam surat kabar atau fotografi.

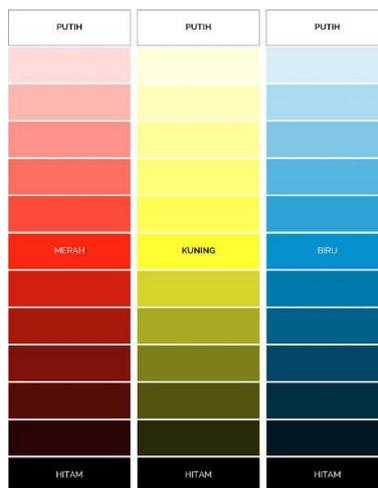


**Gambar 1. Warna Akromatik** (Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

Warna monokrom sendiri adalah warna yang mengkombinasikan warna gelap dan terang pada suatu warna tersebut contohnya yaitu warna biru tua dengan biru mudah, warna hijau tua dengan hijau muda.

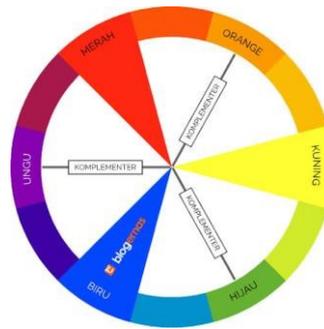
**Tabel 1. Psikologi Warna**

No	Warna	Psikologis Warna
1	Merah	Emosi, keberanian, perjuangan, kebahagiaan, kekuatan, nafsu, agresif, marah, panas, bahaya.
2	Merah Muda/Pink	Kasih sayang, lembut, cinta, asmara, terlalu feminim, naif, kekurangan.
3	Ungu	Spiritual, kebangsawanan, fantasi, mimpi, agung, misteri, sombong, kasar, kurang teliti, melankolis.
4	Biru Tua	Konsentrasi, cerdas, tenang, bijaksana, keteraturan, kaku, keras, serius, pasif, dingin.
5	Hijau	Alami, sehat, rileks, segar, keberuntungan, kebanggaan, kurang formal, kurang pengalaman, kurang serius.
6	Kuning	Semangat, ceria, kreatif, bebas, menonjol, bijaksana, pengecut, tidak memiliki sikap.
7	Putih	Suci, bersih, ringan, sederhana, harapan, tidak tegas, kosong, tanpa ekspresi, kurang usaha.
8	Abu-abu	Netral, kesederhanaan, sopan, ketenangan, kurang energik, tidak meyakinkan, tidak peduli, sedih.
9	Hitam	Kekuatan, canggih, anggun, elegan, resmi tenang, sopan, kejahatan, kematian, horror, misteri, mistik, duka.
10	Cokelat	Antik, solidaritas, tenang, rendah hati, hangat, bersahabat, kuno, pesimis, kotor, kurang toleran.
11	Biru Muda	Ketenangan, ketentruman, teduh, damai, sejuk, pasif, tidak enak dimakan, kesedihan



**Gambar 2. Warna Monokrom** (Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

Warna komplementer sendiri yaitu warna saling berhadapan ataupun bersebrangan dengan roda warna. Yaitu contohnya hijau dengan merah. Yang memiliki warna kontras yang tinggi.



**Gambar 3. Warna Komplementer** (Sumber: www.pinterest.com)

Warna analog yaitu warna yang saling berdampingan dengan warna yang lain pada roda warna, contohnya warna kuning, oranye, dan merah.



**Gambar 4. Warna Analog** (Sumber: www.pinterest.com)

Tipografi merupakan salah satu elemen yang penting dalam suatu ilustrasi sebuah novel, surat kabar, komik, dll. Tipografi memiliki fungsi yang lain yaitu memberikan informasi pada pembaca itu sendiri. Tipografi pada *layout* diantaranya adalah pemilihan bentuk huruf yang sesuai, ukuran huruf yang sesuai, dan juga menentukan *letter spacing* dan *word spacing*, tujuannya adalah agar pembaca dapat menangkap apa yang ingin disampaikan dalam buku atau bacaan yang dibaca. Salah satu bentuk tipografi yang dapat membantu pembaca untuk mengerti dan memahami isi bacaan adalah ukuran huruf dan jenis huruf. Tipografi yang merupakan disiplin ilmu seni rupa memiliki perpaduan nilai fungsional dan nilai estetik, sehingga tipografi tidak hanya dapat memberikan makna kepada sebuah objek tetapi juga dapat menyuarakan citra atau kesan visual (Sihombing, 2001). Menurut Rustan (2009), huruf sebagai figure informatif dibagi berdasarkan segi ketertampakan, keterbacaan. Selain itu, klasifikasi huruf juga dapat dibagi berdasarkan kegunaannya : (1) huruf sebagai figure informatif, (2) huruf sebagai figure identitas, dan (3) huruf sebagai symbol (Kertamukti, 2011).

Alexander Lawson (dalam Rustan, 2009) mengklasifikasikan huruf berdasarkan sejarah dan bentuk huruf sebagai berikut: (1) *black letter* yang termasuk ke dalam jenis tipografi yang sangat populer, berdasarkan tulisan tangan (*script*) *black letter* populer pada abad pertengahan (sekitar abad 17) di Jerman dengan dikenal sebagai gaya *gothic* dan juga terkenal di Irlandia dikenal dengan gaya *celtic*, (2) *humanis* yaitu jenis tipografi yang menggunakan tulis tangan (*script*) berdasarkan gaya romawi di Italia. Beberapa contoh dari jenis huruf ini adalah Asul,

Cabin, Flamenco, Rambla, Junction, (3) *Old style* atau juga dikenal sebagai huruf klasik, dan jenis tipografi yang menggunakan tulis tangan (script) digunakan juga dalam desain media cetak di Inggris, Belanda, Italia pada Tahun 1617, (4) *transitional* atau huruf yang sering digunakan pada tahun 1757 dan itu diterapkan sebagai judul *display*, (5) *modern* yang merupakan sering digunakan dalam penulisan sebuah artikel atau surat kabar pada waktu itu. Tapi pada saat ini huruf ini sudah jarang digunakan dikarenakan jika menggunakan huruf ini di media cetak yang sekarang akan sulit untuk dibaca karena beberapa huruf sulit untuk dibaca ketika ukuran tulisan terlalu kecil, (6) *Slab serif* yang dikenal juga dengan sebutan *Egyptian* dikarenakan bentuknya yang hampir mirip dengan gaya seni dan arsitektur Mesir kuno, (7) *sans serif* yang sering digunakan pada media cetak pada tahun itu, contohnya majalah, buku cerita, dan surat kabar. Ciri-ciri yang sangat kuat pun juga terdapat pada huruf ini karena huruf ini tidak memiliki kait sama sekali dan terlihat sederhana, maka dari itu sering dijadikan sebagai huruf pada media cetak, karena terlihat sederhana dan mudah untuk dibaca, (8) *script dan cursive* yang menyerupai tulisan tangan dan (9) *display* atau font dekoratif yang banyak digunakan dalam dunia periklanan untuk menarik perhatian pembaca.

Ketiga unsur visual tersebut tampak pada sebuah *cover* atau sampul novel. Sampul adalah halaman paling awal yang memuat suatu identitas, judul, atau nama perusahaan. Sampul atau Cover sendiri adalah lembaran pada suatu buku yang terdiri dari depan dan belakang dan lebih tebal dari kertas isinya (Assegaf, 1982). Sebagai pelindung suatu novel, *cover* juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam komponen buku bacaan itu sendiri dengan cara menjadi suatu daya tarik sendiri agar pembaca atau konsumen membeli novel tersebut. *Cover* yang mempunyai daya tarik yang indah dan mempunyai ciri khas sendiri akan menjadi pengaruh untuk membuat konsumen membaca isi dari novel tersebut. Menurut pendapat (Rustan, 2009). Dalam membuat suatu *cover* atau sampul kita harus memikirkan elemenelemen apa saja yang harus kita gunakan, dan tidak lupa itu pun harus memiliki prinsip-prinsip seperti yang disebutkan oleh (Hendratman, 2015) bahwa sebelum melangkah untuk membuat suatu *cover* atau sampul pada buku yang harus dipersiapkan adalah data yang sudah pasti atau data final, antara lain: (1) Teks Judul, merupakan tulisan singkat yang bersifat terperinci, penjabaran atau meyoratkan permasalahan topik atau cerita yang akan dibahas secara jelas; (2) Teks Sub Judul, Merupakan teks pelengkap yang membantu penjelasan dari judul; (3) Teks isi/Naskah/synopsis, merupakan cerita singkat mengenai apa isi cerita yang ada dalam buku tersebut untuk memberikan suatu gambaran secara garis besar kepada orang yang akan membeli atau membaca buku tersebut; (4) Gambar Latar Belakang, merupakan gambar yang menjadi pendukung atau biasa kita sebut dengan background; (5) Gambar Latar Depan, merupakan gambar yang utama pada sebuah *cover*; (6) Hiasan, merupakan suatu gambar tambahan dan mempermanis sebuah desain *cover*, baik berupa ornamen atau gambar ilustrasi dan (7) Logo, merupakan suatu identitas dari perusahaan, instansi atau perorangan.

Oleh karena itu, *cover* sebuah novel merupakan bagian penting dari novel itu sendiri. Salah satunya adalah untuk strategi penjualan novel. *Cover* yang menarik akan membuat penikmat novel ingin membeli novel tersebut dan menjadikan novel berpotensi untuk menjadi salah satu *best seller* di sebuah toko buku. Alasan ini dijadikan beberapa penulis novel bersaing untuk memperhatikan desain *cover* dari karya-karyanya. Termasuk Boy Candra yang merupakan seorang penulis novel fiksi bergenre romantis menjadikan *cover* novel sebagai identitas karyanya. Beberapa novel Boy Candra yang *best seller* memiliki ciri khas khusus pada *covernya*. Hal ini menjadi topik menarik untuk diteliti. Penelitian ini dilakukan pada 3 *cover* depan Novel karya Boy Candra yaitu meliputi Seperti Hujan yang Jatuh ke Bumi, Senja, Hujan, Cerita yang telah usai, Sebuah Usaha Melupakan. Untuk memfokuskan pada bidang yang diteliti,

maka peneliti memberikan batas untuk meneliti atau menganalisis unsur visual yang terkait dengan ilustrasi, warna, dan tipografi pada 5 cover depan novel-novel karya Boy Candra. Berdasarkan uraian tersebut peneliti melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Analisis Visual Desain Cover Novel-novel Karya Boy Candra”

## 2. Metode

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Hasil analisis data pada penelitian ini disajikan dengan uraian deskriptif tentang cover novel-novel dari Boy Candra. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi (Ghony & Almanshur 2012). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan studi pustaka dan observasi. Studi pustaka merupakan materi yang diperoleh dari buku, artikel ilmiah, jurnal, ebook, koran, internet dan laporan yang relevan dengan topik untuk melengkapi data sesuai kebutuhan penelitian. Observasi dapat dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung, pada proses penelitian ini observasi secara langsung dilakukan dengan mendatangi beberapa toko buku yang menjual buku karya Boy Candra.

Pada penelitian ini peneliti melakukan beberapa langkah, yaitu : (1) peneliti membuat rancangan kegiatan, (2) peneliti melakukan pengumpulan data, (3) peneliti menganalisis data, (4) peneliti menginterpretasi hasil analisis data, (5) peneliti menarik kesimpulan dari hasil interpretasi data. Analisis data yang dilakukan merupakan analisis ilustrasi, warna dan tipografi dari cover novel-novel karya Boy Candra. Cover dari novel-novel tersebut merupakan sumber data pada penelitian ini. Sumber data penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang maupun objek yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian disimpulkan. Adapun sumber data pada penelitian ini adalah novel-novel Boy Candra dengan judul – judul sebagai berikut : 1) Seperti Hujan yang Jatuh ke Bumi, (2) Senja, Hujan, & Cerita yang Telah Usai, (3) Sebuah Usaha Melupakan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Data penelitian ini didapatkan melalui observasi terhadap novel karya boy candra. Data-data yang didapatkan dari hasil penelitian sebagai berikut :

### *Profil Novel Karya Boy Candra*

- Nama Novel : Sebuah Usaha Melupakan
- Alamat Redaksi : Jl. Haji Montong No. 57 Ciganjur-Jagakarsa Jakarta Selatan
- Kota : Jakarta
- Kode Pos : 12630
- ISBN : 9789797945206
- Telp. : (021) 7888 3030
- Faks : (021) 727 0996
- E-mail : redaksi@mediakita.com
- Website : www.mediakita.com
- Ukuran : (19,5 x 14) cm
- Penerbit : mediakita

### Sejarah Novel Karya Boy Candra

Novel karya Boy Candra merupakan novel yang bertemakan novel fiksi lebih tepatnya juga bias disebut dengan novel fantasi yang bergenre *romance*, dan juga novel yang ditujukan khususnya untuk para remaja hingga orang dewasa. Boy Candra sendiri lahir 21 November 1989 dan menetap serta berproses dipadang, Awal mula boy candra pertama kali menulis pada tahun 2008 dan mulai menulis secara serius pada tahun 2011. Lalu boy candra sendiri melakukan berbagai proses dalam karya tulisnya dan novel karya Boy Candra sendiri pertama kali diterbitkan pada tahun 2013.

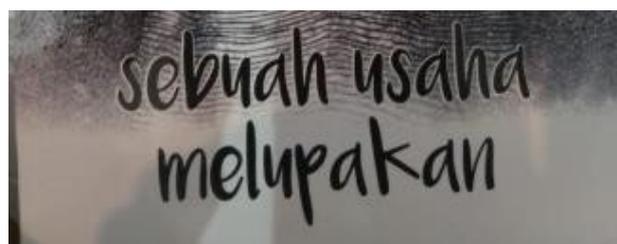
Pada tahun 2015 awal mula terbitnya novel karya boy candra novel ini dibandrol dengan harga Rp. 35.000.- dengan jumlah 206 halaman. Novel karya boy candra sendiri selalu mengambil novel yang bertemakan romansa, dan selalu mengambil cerita yang tidak nyata atau non-fiksi dan novel karya Boy Candra sendiri memiliki ciri khas sendiri. Karya Boy Candra sendiri sangat menghibur dan juga rata-rata pasti memiliki pesan moral sendiri yang dapat diambil oleh pembaca, karena disetiap novel Boy Candra sendiri rata-rata membahas permasalahan yang dialami oleh para remaja hingga dewasa maka dari itu banyak pembaca atau penikmat novel karya Boy Candra dari kalangan muda mudi dari remaja hingga dewasa.

### Analisis Visual Cover Novel Karya Boy Candra dengan unsur Ilustrasi, Warna, dan Tipografi

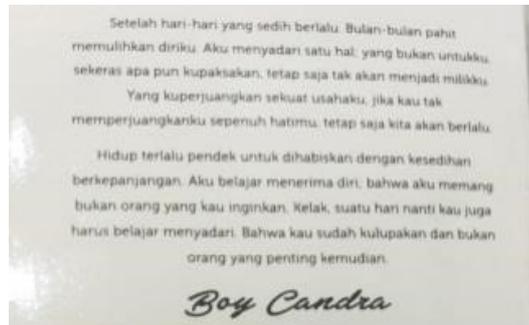
Hasil temuan pada penelitian ini terdiri dari beberapa hasil temuan, diantaranya : (1) *nameplate*, (2) *headline*, (3) *synopsis*, (4) *signature*, (5) *masthead*, dan (6) *ilustrasi*. Logo atau biasa disebut dengan *nameplate* adalah suatu identitas dari suatu buku novel. Pada cover novel karya Boy Candra terdapat logo dan tulisan yang tertera pada atas, bawah, atau pada samping buku “Boy Candra” yang menjadi ciri khas novel tersebut. Hal ini menunjukkan identitas pengarang novel tersebut, yang bernama “Boy Candra”. *Nameplate* “Boy Candra” menggunakan font yang besar dan menggunakan huruf capital untuk keseluruhan abjadnya. Warna yang digunakan pada font tersebut memakai warna akromatik yaitu hitam dan putih.



*Headline* atau judul dari novel karya Boy Candra sangat memperhatikan pemilihan font, warna, ukuran, serta posisi. Font yang terdapat pada setiap novel karya Boy Candra sendiri berbeda-beda sesuai keinginan desainer dan menyesuaikan isi cerita dari novel tersebut. *Headline* pada cover novel Boy Candra sendiri terletak pada bagian atas atau tengah pada cover di atas gambar ilustrasinya. Pada setiap novel menggunakan font yang lebih besar dibandingkan unsur lainnya. Tujuannya agar pembaca langsung mengerti dan tertarik pada novel yang akan dibaca. Akan tetapi beberapa novel karya Boy Candra juga ada yang meletakkan *headline* pada bagian bawah ilustrasi atau menumpuk ilustrasi itu sendiri.



*Synopsis* merupakan elemen pendukung yang ada pada cover bagian belakang. *Synopsi* dapat membantu memberikan informasi yang lebih atau gambaran secara garis besar yang ada pada isi buku tersebut. Posisi dari *synopsis* sendiri biasa terletak pada bagian tengah cover bagian belakang yang menempa ilustrasi dibagian belakang. Pada *synopsis* terdapat kutipankutipan penting yang ada pada isi cerita, atau kutipan khusus yang diberikan penulis pada pembaca secara khusus.



*Masthead* merupakan elemen tambahan yang diberikan pada sebuah novel yang berisikan info tentang penerbit, alamat, dll. Pada novel karya Boy Candra terdapat *masthead* yang berisikan penerbit, alamat, ISBN, harga, jenis novel. *Masthead* untuk novel karya Boy Candra sendiri biasanya terletak dengan pasti pada cover bagian belakang dibawah. Untuk fontnya sendiri selalu memakai *Times New Roman* atau *Sans serif*.



Cover novel karya Boy Candra yang terbit pada tahun 2016 yang berjudul "*Senja, Hujan, dan Cerita yang Telah Usai*". terdapat sebuah ilustrasi, menurut para ahli yaitu Soedarso (1990), ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan atau mencerminkan tujuan tertentu seperti contohnya cerpen, novel, majalah. Menurut Soedarso (2014), jenis ilustrasi yang digunakan dalam *cover* yaitu termasuk dalam ilustrasi naturalis dan menggunakan teknik gambar siluet, Jenis ilustrasi naturalis sendiri adalah ilustrasi yang mempunyai bentuk dan warna yang sama dengan objek. Dalam ilustrasi yang digambarkan pada *cover* terlihat suasana yang sendu. Terdapat juga background berwarna putih yang menggambarkan bahwa lokasi berada diluar ruangan. Pada *cover* tipografi yang disajikan menggunakan *script and cursive* dan *humanist*.

Pada *nameplate/logo* yang ada pada *cover* illustrator menggunakan font bertipe *humanist* lebih tepatnya menggunakan font *Cabin*, lalu *headline*, menggunakan font *script and cursive* dengan bentuk yang diubah sendiri oleh desainer/illustrator novel karya-karya Boy Candra. Dibagian belakang *cover* sendiri terdapat *synopsis* dan juga *masthead*. *Synopsis* masih menggunakan font yang sama seperti font *nameplate/logo* yaitu font yang bertipe *humanist* menggunakan font *cabin*. Lalu untuk font yang digunakan dalam *masthead* menggunakan font bertipe *sans serif* yaitu font *callibri*. Warna yang digunakan dalam cover ini termasuk dalam

kategori warna akromatik. Akromatik adalah warna yang memiliki kombinasi atau gabungan dari warna hitam dan putih, dan warna akromatik sendiri memiliki ciri khas yang sangat kuat pada sebuah warna. Berikut adalah tampilan cover depan novel tersebut.

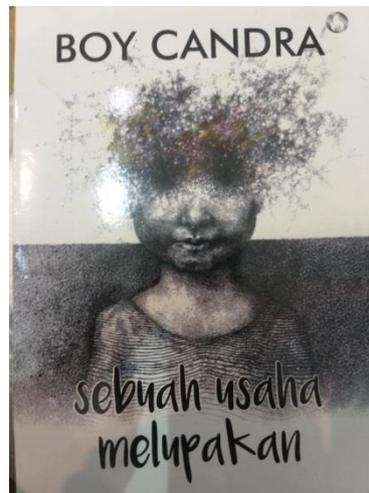


Ilustrasi dalam novel karya boy Candra yang berjudul “*Sebuah Usaha Melupakan*” menggunakan jenis ilustrasi surealistik, menurut Soedarso (2014) ilustrasi surealistik adalah gambaran yang dibuat atau dipakai dalam menggambarkan keadaan-keadaan yang terjadi didalam alam mimpi, atau alam bawah sadar. Ilustrasi diatas menggambarkan seseorang tokoh utama didalam cerita yang mempunyai beban pikiran yang berlebihan terhadap suatu masalah yang terjadi pada hidupnya, dan berusaha untuk menyelesaikan apa yang menngganjal dalam pikirannya. Dalam cerita diatas tokoh utama diceritakan sedang berusaha untuk melupakan permasalahan yang ada pada pikirannya, hingga menjadi beban yang sangat berat dan membuat kesulitan tersendiri untuk tokoh utama.

Tipografi yang ada pada *cover* menggunakan tipe font *script and cursive, humanist, sans serif*. Bagian depan *cover nameplate/logo* menggunakan font bertipe *humanist* yaitu font *cabin*. Untuk *headline/judul* yang ada pada *cover* menggunakan font tipe *script and cursive* yaitu font *custome*. Dikarenakan pada *headline* font yang digunakan, di edit oleh desainer agar sesuai dengan cerita yang terdapat dalam buku. Lalu *cover* bagian belakang terdapat sinopsis dan juga *masthead*. Sinopsis sendiri menggunakan font yang sama dengan logo yaitu font tipe *humanist* dan menggunakan font *cabin*. Untuk *masthead* sendiri menggunakan font yang termasuk dalam tipe *sans serif* yaitu font *callibri*. Warna yang ada pada *cover* novel karya Boy Candra yang berjudul *sebuah usaha melupakan* termasuk dalam warna akromatik yang terdiri dari warna putih, hitam, dan abu-abu. Berikut adalah tampilan cover depan novel tersebut.

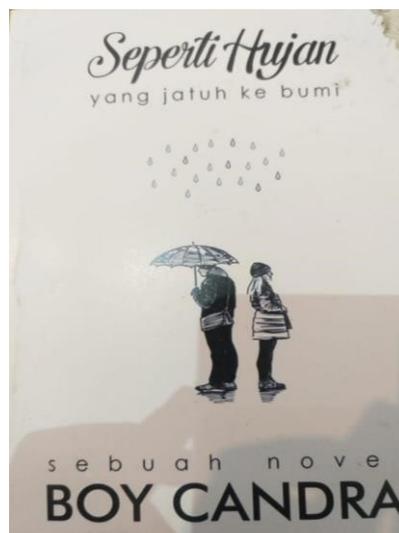
Novel Boy Candra yang selanjutnya berjudul berjudul “*Seperti Hujan yang Jatuh ke Bumi*” memiliki sebuah gambar ilustrasi naturalis dan menggunakan *style* gambar yang disebut dengan sketsa. Sketsa tersebut memiliki beberapa komponen didalamnya yaitu dua tokoh utama yang digambarkan sebagai sepasang kekasih laki-laki dan perempuan, dan hujan yang sedang turun menjadikan gmbaran latar dari dua tokoh tersebut. dua tokoh utama laki-laki dan perempuan mempunyai karakter warna hitam, dan hujan yang jatuh mempunyai karakter yang berwarna hitam dan abu-abu. Sebagai pelengkap ilustrasi pada *cover* novel, terdapat *background* pada *cover* berwarna putih. Warna yang digunakan pada *cover* novel ini masih sama dengan beberapa novel yang sudah diteliti diatas, yaitu menggunakan warna akromatik.

Akromatik sendiri menurut Hendratman (2015) adalah kombinasi atau gabungan dari warna hitam dan putih saja, dan memiliki ciri khas yang kuat.



Warna yang digunakan dalam cover ini juga masih menggunakan tiga warna saja yaitu, hitam, abu-abu, putih. Dengan menggunakan tiga warna membuat cover novel ini tidak begitu penuh, dan cerita yang disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas melalui cover novel, novel ini memiliki kesan yang sendu. warna hitam yang menjadi warna dominan pada kedua karakter utama memiliki sifat atau karakteristik yaitu melambangkan kekuatan, anggun, elegan, misteri. Warna abu-abu sendiri memiliki sifat dan karakteristik yaitu netral, ketenangan, kurang energik, tidak peduli, dan sedih. Warna abu-abu sendiri menjadi

pelengkap yang pas untuk menceritakan alur cerita didalam buku melalui pewarnaan dalam ilustrasi *cover*. Untuk warna putih sendiri memiliki sifat dan karakteristik seperti sederhana, harapan, suci, kosong, tanpa ekspresi. Ketiga sifat dan karakteristik warna diatas memiliki artian psikologis warna terhadap setiap orang menurut Hendratman (2015). Dalam cover novel ini warna yang mendominasi yaitu warna putih yang digunakan sebagai *background* yang menjadi pelengkap dalam *cover* novel. Berikut adalah tampilan cover depan novel tersebut.



#### 4. Simpulan

Analisis yang sudah dipaparkan pada beberapa bab di atas adalah analisis visual cover novel-novel karya Boy Candra, yang bertujuan untuk mengetahui tentang desain visual pada cover novel-novel karya Boy candra meliputi ilustrasi, tipografi, dan warna. Pada hasil penelitian yang didapat pada keseluruhan cover novel karya Boy Candra, ilustrasi menggunakan ilustrasi digital. Jenis keseluruhan dari ilustrasi yang ada pada cover adalah ilustrasi naturalis. Untuk semua cover juga menggunakan *style* gambar yang sama. Pada cover karya-karya Boy candra rata-rata menggambarkan tokoh utama disetiap covernya. Ilustrasi tokoh utama pada cover menjadi focus perhatian setiap pembaca dari segi penggambaran fisik atau bentuk, dan juga karakter yang ada pada tokoh utama.

Secara keseluruhan tokoh yang terdapat dalam novel-novel karya Boy Candra laki-laki sebagai sudut pandangnya dan merupakan tokoh utama juga. Pada cover novel-novel Boy Candra dominan terdapat adanya sosok laki-laki didalam cover yang menjadi satu rangkaian disetiap novelnya, dan laki laki tersebut memiliki karakter pendiam didalam cerita. Ada juga pemeran utama perempuan yang menjadi pasangannya dan menjadi pendukung cerita dalam setiap novel Boy Candra. Ilustrasi yang digunakan dalam cover Novel Boy Candra yaitu ilustrasi *realist* atau bias disebut juga dengan ilustrasi natural. Ilustrasi juga disesuaikan dengan tema yang diambil dalam cerita.

Penggunaan jenis tipografi yang konsisten pada cover novel karya Boy Candra, contohnya pada *nameplate*/logo, sinopsis, masthead, dan juga headline yang menggunakan font *script and cursive* yang dicustom oleh desainer, dan ada sedikit perbedaan pada jenis headline dikarenakan menyesuaikan cerita yang didalamnya. Karakteristik pada font dibuat mudah terbaca dan juga dibuat banyak sudutnya tidak berbentuk runcing melainkan bulat agar sesuai dengan tema yang diusung dalam cerita yaitu tema romantic yang cocok untuk pembaca pada pembaca yang berumur 17-30 tahun.

Selain gambar dan tipografi, terdapat unsur warna yang juga menjadi poin analisis visual cover novel-novel karya Boy Candra. Warna yang digunakan pada cover adalah warna akromatik. Warna akromatik tersebut terdiri dari warna hitam, putih, dan abu-abu. Warna hitam merupakan warna yang digunakan pada setiap komponen dari ilustrasi yang ada pada cover, yaitu rintik hujan, kursi dan juga payung. Warna ini juga digunakan pada *background* logo dibagian bawah. Warna putih dalam cover, digunakan sebagai warna *background* keseluruhan pada cover. Warna ini juga digunakan untuk *nameplate* pada bagian bawah. Warna abu-abu ini digunakan pada rintik-rintik hujan yang ada pada cover. Warna akromatik dipilih karena terlihat simple, elegan, misterius, sedih sehingga terlihat sendu dan cocok dengan isi cerita. Pada cover novel karya Boy Candra ini hanya menggunakan tiga warna yang menampilkan perpaduan yang simple tapi tetap terlihat menarik dan juga harmonis, dan tidak terlalu ramai. sehingga cocok untuk para pembaca remaja hingga dewasa.

Berdasarkan simpulan tersebut, maka dapat diajukan saran untuk penelitian ini yang dapat dirumuskan sebagai berikut. Pertama, penelitian ini hanya menganalisis cover novel dengan analisis visual yang mencakup ilustrasi, warna dan tipografi. Oleh karena itu, dapat dijadikan acuan untuk dijadikan penelitian selanjutnya dengan analisis visual dari sudut atau unsur-unsur visual. lainnya. Kedua, penelitian selanjutnya dengan membahas hasil penelitian lebih detail dan dapat mengembangkan serta membahas lebih detail dan lebih lengkap dengan menggunakan metode-metode yang lebih baik. Pemilihan novel juga dapat dipilih dari novel *best seller* selanjutnya.

### Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Mahaesa atas segala rahmat dan kasihNya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Terima kasih juga saya sampaikan kepada kedua orang tua, Ibu Mulyati dan Bapak Heribertus Lumba, yang selalu mendoakan dan mendukung penulis. Kepada Bapak Sumarwahyudi dan Bapak Abdul Rahman Prasetyo selaku pembimbing yang selalu memberikan arahan dan bimbingan, penulis mengucapkan terima kasih, tanpa bimbingan dari beliau penulis tidak dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.

### Daftar Rujukan

- Alfiyatul, D. M. (2020). *Nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel 99 Cahaya di Langit Eropa*. (Skripsi). Diunduh dari <https://etheses.iainkediri.ac.id/id/eprint/966>.
- Assegaf, D. H. (1982). *Jurnalistik masa kini: Pengantar ke praktik kewartawanan*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Baldinger, W. (1996). *The visual of art*. London: The Library Association.
- Fahmi, J. (2020). *Analisis Visual Sampul Novel Terjemahan Harry Potter terbitan Indonesia dengan metode Deskriptif Analisis*, (Skripsi, Universitas Komputer Bandung). Diunduh dari <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/3558>.
- Ghony, M. D., & Almanshur, F. (2012). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hendratman, H. (2015). *Computer graphic design*. Bandung: Informatika.
- Kertamukti, R. (2011). *Tipografi*. Diunduh dari <http://ramakertamukti.wordpress.com>.
- Khairunnisa., & Agustiningrum, W. (2020). Analisis Cover Laskar Pelangi karya *Andrea Hirata*. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 3(1), 20-28.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2015). Diakses pada tanggal 22 Feburari 2021.
- Nurdiyantoro, B. (2010). *Penilaian pembelajaran bahasa*. Yogyakarta: BPF.
- Rohidi, T. R. (1984). *Lintasan peristiwa dan tokoh seni rupa baru*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Rustan, S. (2009). *Layout dasar dan penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Soedarso, S. (1990). *Tinjauan seni: Sebuah pengantar untuk apresiasi seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan buku ilustrasi perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561-570. Diunduh dari [http://library.binus.ac.id/eColls/eJournal/02\\_DKV\\_Nick%20Soedarso.pdf](http://library.binus.ac.id/eColls/eJournal/02_DKV_Nick%20Soedarso.pdf).
- Sofyan, S. (1994). *Jurnal seni: Seni ilustrasi sebuah tinjauan historis*. Yogyakarta: BP ISI.
- Sumardjo, J. (1984). *Memahami kesusastraan*. Bandung: ALumni

## 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