



JoLLA

Journal of
Language,
Literature, and
Arts

Designing Granoolars Brand Promotion with Social Media Mix Approach as A Brand Awareness Strategy (857–874)

Aura Nebula Safinatunnajah, Pujiyanto, Joni Agung Sudarmanto

Argumentasi dalam Dialog Interaktif di Kanal YouTube Metro TV News (Editorial Media Indonesia) (875–892)

Muhammad Maulana Iqbal, Dawud

Penggambaran Hari Kiamat dengan Uslub Isti'arah (Metafora) dalam Alquran: Telaah Tafsir Al-Munir (893–908)

Imroatul Azizah, Ibnu Samsul Huda

Pemarkah Kohesi dalam Wacana Berita Karangan Siswa SMP Negeri 2 Jiwana (909–921)

Fauziyyah Zahra Swandalia, Suparno, Novi Eka Susilowati

Keefektifan Metode Chain Writing terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Bahasa Mandarin Mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin Angkatan 2018 Universitas Negeri Malang (922–932)

Ike Wulandari, Deddy Kurniawan, Karina Fefi Laksana Sakti

Kesalahan Berbahasa Indonesia dalam Karya Tulis Mahasiswa Asing di Universitas Negeri Malang (UM) (933–942)

Fachriza Wilasita Karunia, Imam Suyitno, Dewi Ariani

Demitefikasi Tokoh Rahwana dalam Kumpulan Puisi Kemelut Cinta Rahwana Karya Djoko Saryono: Tinjauan Estetika Resepsi (943–947)

Mochamad Bayu Ari Sasmita, Taufik Dermawan

Unsur Intrinsik dalam Cerita Anak Atfāl al-gĀbah Karya Muhammad 'Athiyyah Al-ibrasyi (Kajian Struktural Robert Stanton) (948–977)

Muchamad Ali Ma'ruf, Nur Anisah Ridwan

Gaya Bahasa dalam Karangan Teks Pidato Persuasif Siswa Generasi Z (978–994)

Risma Septyana Sari, Wahyudi Siswanto, Dewi Ariani

Perancangan Animasi 2D Mengenai Upaya Pencegahan Penyakit Saat Musim Hujan (995–1009)

Anisa Zalfa Thifala, Mitra Istiar Wardhana, Arif Sutrisno



Scan QR Code for JoLLA 1(7) 2021
[http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/
issue/view/66](http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/issue/view/66)

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; 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.

Designing Granoolars Brand Promotion with Social Media Mix Approach as A Brand Awareness Strategy

Perancangan Promosi Brand Granoolars dengan Pendekatan Bauran Media Sosial sebagai Strategi *Brand Awareness*

Aura Nebula Safinatunnajah, Pujiyanto*, Joni Agung Sudarmanto

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

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

Paper received: 05-07-2021; revised: 19-07-2021; accepted: 31-07-2021

Abstract

Granoolars is a newly established business in the food industry that needs more brand awareness from the target consumers. Promotional content is one of the approaches to reach the audience for recognition. Since the consumer is the value co-creator, a thorough investigation was highlighted on the characteristics that the targeted consumer seeks in an ad, both the verbal and visual aspects. Moreover, the distribution channel of social media that the respondents mostly use was also discussed. The purpose of this study was to comprehend and design the promotional content which the audience approves. The design process uses Matt Cooke methodology which consists of definition, divergence, and transformation stage. The study is a quantitative method using an online survey on 300 respondents. The SPSS data analysis was used for the descriptive statistics analysis. The findings proposed that the respondents prefer marketing content that has the ad value of credibility and informativeness. Moreover, visual of the content that implemented a strong design principle is favorable for the audience of this study. The distribution funnel being adopted are Instagram and Twitter as the most used social media platforms by the respondents.

Keywords: brand promotion, social media content, brand awareness

Abstrak

Granoolars adalah bisnis yang baru didirikan di industri makanan yang membutuhkan lebih banyak kesadaran merek dari target konsumennya. Konten promosi adalah salah satu pendekatan untuk menjangkau audiens untuk mendapatkan pengakuan merk. Sebab konsumen adalah value co-creator, penyelidikan menyeluruh difokuskan pada karakteristik yang dicari target konsumen dalam sebuah iklan, baik aspek verbal maupun visual. Selain itu, saluran distribusi media sosial yang paling banyak digunakan responden juga dibahas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami dan merancang konten promosi yang disukai audiens. Proses perancangan menggunakan metodologi Matt Cooke yang terdiri dari tahap definisi, divergensi, dan transformasi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan survei online terhadap 300 responden. Analisis data SPSS digunakan untuk analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden lebih menyukai konten pemasaran yang memiliki nilai iklan kredibilitas dan keinformatifan. Selain itu, visual konten yang menerapkan prinsip desain yang kuat sangat disukai oleh audiens penelitian ini. Corong distribusi yang diadopsi adalah Instagram dan Twitter sebagai platform media sosial yang paling banyak digunakan oleh responden.

Kata kunci: promosi brand, konten media social, kesadaran merek

1. Introduction

The growth of the creative economy sector has been so promising year upon year. Bekraf defines creative economy as the expression of the unique value of human creativity and the creation of intellectual property rights associated on cultural content, science, and technology (Agustina, Winarno, Pratikto, Narmaditya, & Filianti, 2020; BEKRAF, 2019). Among the sixteen

subsectors of the creative economy, the culinary industry is the lead contributor in terms of GDP. BEKRAF or Badan Ekonomi Kreatif (2019) stated that nowadays, the status of culinary in Indonesia will continually advance the entire creative economy sector both as a lifestyle and a leisure activity.

Accordingly, the food and beverage sub sector have a strong basis for innovation and enhances its market size and scope in the foreseeable future. The opportunity of these circumstances has led Granoolars to take part in the food creative industry. Granoolars is a newly born healthy snack brand with a grab-to-go concept and rich in nutrition. The core ingredient of this brand is granola which is a mixture of toasted oatmeal, nuts, dried fruits, and honey. Several products that this business offers are a selection of Granoolars Energy Bar with various toppings, Granoolars Brownie, and Granoolars Cookie. The positioning that Granoolars wish to be associated as a natural, healthy, low calorie, and delightful snack.

As a freshly emerging business, Granoolars need to be known by the target customer in order to earn brand awareness. Nguyen (2020) acknowledged that consumers' capacity to recognize a brand is determined by the effort put forth in establishing an image of the brand. When a business uses marketing and advertising to help its target, consumers identify and recognize the business' identity is known as brand awareness. It is fundamental for business, especially the newly established one, to build brand recognition during the early stages of launching to attract consumers. The promotional approach initiatives must be focused on the value that people care about and must be related to the business itself. The utilization of social media to produce helpful, entertaining, and relevant content is a fresh and extremely successful approach for new business to build brand awareness. This will foster a bond between targeted audience and the business, converting them into prospective consumers (Nguyen, 2020).

In recent years, the advertising emphasis has shifted from push ads into trust-based advertising. The trend among advertisers shows that the marketing's focus on dominant logic has transformed from physical commodities to service dominant logic. The way advertising gives an interactive experience and value co-creation is the cornerstone of customer engagement. Furthermore, customers frequently act in order to create their own unique experiences (Brodie, Hollebeek, Ilić, & Jurić, 2011). Additionally, Dehghani and Tumer (2015) argue that in order to enhance customer buy intent, a business should provide advertising message content that is relevant to the target audience. As a result, to increase the awareness of the business, the social media advertising message content should mirror the consumer's fundamental value.

Since consumers are the value co-creator, the advertising messages should be parallel with consumer's demand of the content they desire. Both verbal and visual aspects of the promotional content must tap in with the preference of Granoolars' target audience. For optimum visual communication, design principles must be addressed and utilized while designing the promotional content. Earlier research on visuals in advertising has mostly focused on the visual design used inside an advertisement. Both the verbal and visual aspects of an advertisement have the same role in attaining the consumer's awareness of the brand (Marley, 2018).

In consideration of the context or verbal aspect for the advertising message content, a previous study by Hashim, Normalini, and Sajali (2018) incorporate the original model of

advertising value regarding the message content from R. H. Ducoffe (1996) and MacKenzie and Lutz (1989) on mobile advertising. This empirical study also develops certain changes to be suitable for social media advertising. Therefore, the idea of advertising message content characteristics such as entertainment, informativeness, and credibility is explored in this study. Meanwhile, for the visual elements of the advertisement, Marley (2018) proposed that the ad creatives use graphic design principles to produce visually appealing designs. The different components that, when integrated, produce visual art are basically the principles that make up a great design. The formal principles and approaches for maximizing the layout and appearance of two-dimensional visual elements are design principles.

To be properly accepted, the message must reach consumers at their touchpoint in addition to providing an ad that is strongly correlated with the target population. Social media appears to be an excellent customer touchpoint as technology advances and the popularity of social media grows. Moreover, the target customer for Granoolars coming from the Gen Z which is recognized as the highest social media usage among other generations. Global Web Index stated that the daily average social media spending time of Indonesian Gen Z has surpassed Millennials. Gen Z consumes 2 hours 55 minutes daily on social media channels. Therefore, the business should consider the social media platforms that the customer utilizes to get advertisements. As a result, businesses can use the synergetic elements of multiple social media platforms to send the promotional messages directly to the targeted audience.

The objective of this study is to give insights on how the Indonesian Gen Z, as the respondent in this research, prefers social media advertising content. The output is to design the appropriate ads material for Granoolars through the social media mix as a brand awareness strategy. Moreover, the findings are expected to aid researchers, marketers, advertisers, and other creatives to understand the distribution channel of Granoolars respondents.

2. Method

In order to achieve the research and design objective, it is essential to understand how design could be more successful if it had a more methodological approach. This could be done by looking at important components of the design thinking and making. A design methodology by Matt Cooke is the most relevant approach by adopting a variety of marketing and advertising-related working approaches with the objective to increase the awareness of a social campaign. Additionally, Cooke designed a comprehensive technique that outlined, documented, and implemented a sequence of stages toward a feasible and practical solution (Noble & Bestley, 2005). Moreover, this consumer-centered design methodology is appropriate to create a variety of contents designed particularly for the targeted consumer (Lehrer, 2006).

The creation process of a design by Cooke's working methodology is presented in three stages, each of which defines the process. They are definition, divergence, and transformation stages. In the definition section, a variety of actions that might assist the designer defining the problem has to be solved. The establishment of specific objectives by analyzing the problem and identifying the target audience should be done in this early stage. Then, divergence as the second phase encompasses a wide range of primary and secondary research methodologies. The aim is to gather a thorough explanation of the context in which the task will be implemented. This process also involves an examination of relevant visual languages for the

target audience. By the completion of the divergent research, the transformation phase is ready to be implemented. Considering the raw materials can already be implemented into a set of proposed design solutions.

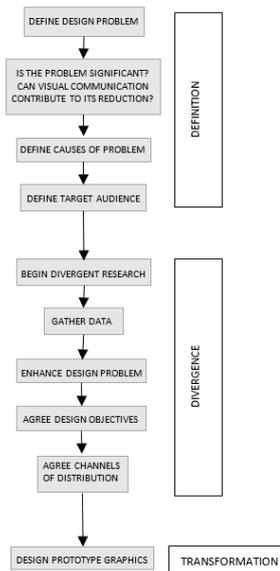


Figure 1. Design Methodology

Source: Adapted Design Methodology by Matt Cooke

This research adopted a quantitative approach, which is a technique that involves measuring data using a numerical system. The objective of collecting quantitative data is to comprehend and characterize the nature of a phenomena. A descriptive method is performed in order to establish and define the features of research variables. The primary goal is to provide a detailed description of the given topic (Sekaran, 2003). In this study, the first phase on verbal content aims to gain the insights from Granoolars target audience on their preference of social media channels and promotional content as the business strategy to increase its brand awareness.

Moreover, for the visual content, the experimental study was used. It aimed at investigating how the design and layout affect the target audience's perceptions of the promoted product or brand. The essential factors were used in the investigation such as unity, emphasis, and perceptual pressures. Six contents characterizing the stimuli were used to modify the predictor variables: strong and weak unity; strong and weak emphasis; strong and weak perceptual forces. Experimental designs provide researchers better support over variables involved, allowing them to find causal correlations (Marley, 2018).

The first item (U1) in the experiment indicated strong unity. It used identical typography, text alignment, and text styles inside paragraphs and lines, as well as repetition of lines, space, fonts, and color schemes. While the second item (U2) showed weak unity by modifying the proximity or arrangement of the text. The text was designed with various type of font, font sizes, text alignment, colors, and the repetition was made inconsistent.



Figure 2. Stimulus for Unity. The left ad demonstrates strong unity (U1) and the right ad demonstrates weak unity (U2)

The next design principle was emphasis. The first item (E1) represents strong emphasis that can be acknowledged from the contrast in the text's color and size of font for the headline. Therefore, the audience can understand the crucial information easily. However, the weak emphasis (E2) was shown through the similar design of the text in the whole ad.



Figure 3. Stimulus for Emphasis. The left ad demonstrates strong emphasis (E1) and the right ad demonstrates weak emphasis (E2)

The last principle was perceptual forces. It is designed for balance, continuity, figure-ground, and psychological closure (Marley, 2018). The strong perceptual forces (PF1) are designed by the presence of implicit closure at the top text of the content, clear figure-ground from the contrast of the bright background and dark copy, as well as proportional balance. While the weak perceptual forces presented by a strong ground that distract the whole ad. Which made information of the content unclear to be recognized. Moreover, the text was imbalanced due to the left alignment for the whole copy.

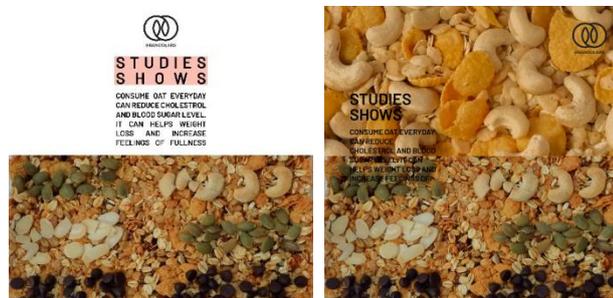


Figure 4 Stimulus for Perceptual Forces. The left ad demonstrates strong perceptual forces (PF1) and the right ad demonstrates weak perceptual forces (PF2)

Various individuals or things that constitute the core focus of a study which the researcher intends to explore are often used in a research population. It is a group of people or objects that have similar traits (Sekaran, 2003). The population of this research is a target group of Gen Z in Malang that recently used social media as Granoolars segmented market.

While the sampling methodology is a method for calculating sample size. A sample is a part of the population from which various numbers are picked (Sekaran, 2003). Nonprobability sampling approaches were utilized in this study, and the method used was simple purposive sampling, which relies on the subjective evaluation on specific criteria that are thought to be related to population characteristics. Since the demographic was picked from the target audience of Granoolas, the chosen characteristics are Gen Z in Malang. However, not all members of Gen Z were included in this study because this generation is classified as those born between 1996 and 2012, making their ages vary from 8 to 24. Gen Z to be included as a population if they are between the ages of 17 and 24, as this is considered adulthood where their response can be held accountable, and they may freely decide on things. In this study, there are 300 documented respondents.

The primary data is in the form of a survey method with descriptive analysis. While secondary data from open records was used independently. The secondary data for the desk study was gathered via the internet. An extensive literature study was used to start off the study. They vary from publications, e-book, research papers, and reports. Internet sources were being used for more specific data.

Questionnaires were utilized to collect information for this study. The questionnaire is a data collecting tool in which respondents are given a set of written questions or statements to answer. The measuring scale employed in this questionnaire was the 5-Point-Likert Type. The Likert scale has been used to assess a person's or a group's attitudes, views, and perceptions of social phenomenon. The study used online surveys as more convenient and can ensure no data is lost or misplaced (Sekaran, 2003). The survey was created with Google Form and shared over numerous social media channels, including Instagram, WhatsApp, Twitter, and Line.

The kind of query used in this study was a mix of closed and open-ended questions, in which participants were allowed to pick from a list of options given by the researcher. According to Sekaran (2003), closed-ended questions let responders make faster decisions from a list of possibilities. This sort of inquiry made it simple for the researcher to record the information for later evaluation.

3. Findings and Discussion

3.1. Definition

Definition is the initial step in the design process. This is where the project's initial outline is established. Several questions are asked at this stage to determine the scope of the problem and determine if visual communications can contribute significantly to its resolutions.

3.1.1. Define Design Problem

The design methodology's initial task is to determine and characterize the design challenge beforehand. Identifying the design challenge explicitly from the beginning provides the researcher an opportunity to begin when tackling the project. As a new brand in the market

of the food industry, specifically the healthy product, Granoolars need to be known by the target consumer. For that reason, it is critical for business that just getting started to develop brand awareness early on. The promotional strategy activities must be centered on the value that people care about and connected to the business. This value can be specified into the kind of content that the target audience preferred and the distribution channels of the message that they use, which in this case is social media platform. Therefore, the design problem was to raise awareness of Granoolars by creating the brand promotion with a social media mix approach as the strategy.

Given that gaining brand awareness can help a new business to reach the target market in the early stage of the launching and therefore can possibly bring sales to the business, it became constantly undeniable that the design problem is crucial. Since there is clear evidence on design-added value to business, most organizations agree that design offers a great contribution to the brand. Yu (2006) acknowledged that previous research shows that design contributes a significant growth on business practice.

3.1.2. Define Causes of Problem

The problem addressed was to design the Granoolars brand promotions by the approach of social media mix as the promotional strategy. The underlying reason for the design problem was that the Granoolars brand had just started to launch and needed to drive its brand awareness towards the target consumers.

3.1.3. Define Target Audience

In delivering the promotional contents, the primary need is to define the intended consumer by the Granoolars brand. As this is critical to meet the objective of the study in designing the advertising content with the social media mix approach as the strategy to increase the brand awareness. Based on the analysis of target audience by Granoolars, the following are the intended consumer:

- 1) Demographic
 - a) Gender: Male and Female
 - b) Age range: 17–24-year-old
 - c) Economic and Social Status: Middle-High
 - d) Education: High School up to master's degree
 - e) Occupation: a wide range from a student up to a busy office worker
- 2) Geographic
Malang districts and Malang City Area
- 3) Psychographic
Individuals that have interests and lifestyles to maintain and live a healthy life.
- 4) Behavioral
 - a) Benefit Sought: instant grab-to-go and high nutritional snack
 - b) Social media active user

3.2. Divergence

Divergence encompasses a wide range of primary and secondary research methodologies, resulting in a thorough description of the scenario in which the project will

operate. This also includes an examination of related materials of the visual space such as a relevant visual language for the intended audience.

3.2.1. Gather Data

Data collection is an approach to learn more about the target audience, to comprehend their preferences, and to discover what drives and excites them. To put it another way, the goal is to acquire some of their beliefs and to try to understand their communication - both verbal and visual. People favor what they already recognize, and it is consequently difficult to communicate without adopting the audience's language in both style and substance (Noble & Bestley, 2005). Therefore, data on verbal and visual preference of the Granoolars' target audience is extremely important.

Verbal Content in Advertising

The concept of advertisements has evolved in the current era of advertising. Consumer engagement is improved by elements such as interaction and personalization, which are based on the marketing concept of service dominating logic. Consumer interest in advertisements is driven by the interactive experience and value co-creation (Brodie et al., 2011).

Therefore, in an advertising environment, the service dominating logic is acknowledged for offering customers unique benefits of value co-creation in order to build an immersive experience. This is also in line with the shift in advertising from a push to a pull technique for determining a consumer's worth. Since social media continues to grow in popularity, marketers and advertisers have a better understanding of the potential richness of advertising message content and their targeting approach.

When it comes to social media marketing, content is everything. Nguyen (2020) mentioned that about 90% of respondents indicated they only want to view business content if it will empower or entertain them. He also claims that viewers would not go for a brand at whatever point unless it can provide relevant and entertaining content while putting the advertising motive aside. Rodgers and Thorson (2018) mentioned that the most important aspect of advertising media and content is that it may influence a consumer's behavior, such as the increasing of awareness for a brand.

The objective of advertising message content is to alter consumer behavior by attracting and maintaining customers through the creation and distribution of relevant and related content (Pulizzi, 2012). Therefore, referring to the study by Hashim et al. (2018) while using the model from Ducoffe (1996) and MacKenzie and Lutz (1989) on the features of the ads message content are explored as the theoretical framework based on the approach of advertising value. There is entertainment, informativeness, and credibility.

The capacity to evoke aesthetic delight during the engagement with digital media, which adds to cognitive process, is referred to as entertainment. Furthermore, entertainment needs a message that is both clear and humorous. It is feasible to say that getting an entertainment value in an advertising message with aspects of (1) delightful, (2) entertaining, (3) brief, (4) funny, (5) aesthetic satisfaction, and (6) rich in multimedia use such as pictures and movies with music.

Meanwhile the capacity of advertising to properly enlighten consumers about products or services and offer relevant product information is referred to as informativeness (Siau & Shen, 2003). It is a situation that allows business to offer vital or interesting facts while also getting a valuable source of product information. The capacity to provide correct product information and information that is up to date. An advertising message's information must include (1) high-quality content, (2) correctness, (3) timely delivery, (4) customer utility, and (5) rapid accessibility.

The extent to which the customer believes the information presented in the advertising about the brand is accurate and credible. Ad credibility is critical for the customer perceived value, which is linked to content predictions and fulfillment (Hashim et al., 2018). Consumers' evaluations of social media advertising as (1) believable, (2) unbiased, and (3) compelling can be used to assess content's credibility.

The respondents in this survey are Gen Zers in Malang that are frequently on social media. The Gen Z participants in the research are between the ages of 17 and 24 and have at least once experienced social media ads. The total number of Gen Z respondents who responded to the questionnaire as a data collecting technique is 300. The following is a breakdown of the participant's answers.

Table 1. The Distribution Frequency of Respondent's Answer on Advertising Value

Indicator	Item	Respondent's Answer										Mode	Mean
		SD		D		N		A		SA			
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
ENTE RTAI NME NT	1	0	0	0	0	14	4.7	117	39.0	169	56.3	5	4.52
	2	0	0	1	0.3	12	4	101	33.7	186	62	5	4.57
	3	0	0	0	0	17	5.7	89	29.7	194	64.7	5	4.59
	4	0	0	0	0	29	9.7	101	33.7	170	56.7	5	4.47
	5	0	0	2	0.7	26	8.7	97	32.3	175	58.3	5	4.48
	6	0	0	1	0.3	23	7.7	95	31.7	181	60.3	5	4.52
The Mean of Entertainment Indicator												4.525	
INFO RMAT IVEN ESS	1	0	0	0	0	7	2.3	68	22.7	225	75	5	4.73
	2	0	0	1	0.3	15	5	100	33.3	184	61.3	5	4.56
	3	0	0	1	0.3	21	7	110	36.7	168	56	5	4.48
	4	0	0	0	0	11	3.7	89	29.7	200	66.7	5	4.63
	5	0	0	4	1.3	14	4.7	79	26.3	203	67.7	5	4.60
	6	0	0	0	0	7	2.3	72	24	221	73.7	5	4.71
	7	0	0	0	0	12	4	89	29.7	199	66.3	5	4.62
The Mean of Informativeness Indicator												4.618	
CREDIB ILITY	1	0	0	1	0.3	24	8	92	30.7	183	61	5	4.52
	2	0	0	0	0	12	4	74	24.7	214	71.3	5	4.67
	3	0	0	0	0	8	2.7	65	21.7	227	75.7	5	4.73
The Mean of Credibility Indicator												4.640	

In Table 1 credibility has the greatest average value amongst those three factors of entertainment, informativeness, and credibility. The average score for the credibility is 4.640. This means that respondents expect to see a credible ad during the time they spend in social media. The utmost objective that the Gen Z in Malang desires to see in a social media content is the credibility of an advertising message's content. The third item represents that respondent acknowledge an ad that is convincing. Therefore, customers value credible and convincing content that can be utilized to help them decide whether to buy a product.

The second highest value is informativeness, in which Gen Z in Malang also finds it necessary for a content to be informative. The second-high value has a mean score of 4.618. The most dominating item of informativeness is the first attribute which said, “The social media advertising message content must provide a good source of product information.” It is recognized that businesses should provide informative promotional message content as a good instrument of product knowledge.

The finding in this study differs from the previous researches such as Hashim et al. (2018); Dix, Ferguson, Logan, Bright, and Gangadharbatla, (2012); and Taylor, Lewin, and Strutton (2011) who stated that the critical values in an ad are entertainment and informativeness. These studies came to the conclusion that even as social media may satisfy consumers' requirements of information; it has been shown that advertising message material on social media has greater value when it becomes entertaining. Simultaneously, the entertainment factor is critical since it results in more appealing material. These kinds of differences might be related to the fact that each target population in these studies come from a different cultural background than the Malang's Generation Z.

Visual Content in Advertising

The way a business presents itself through ad design has a big impact on how successful a marketing content is. By integrating pictures and text into an attractive package, graphic design is used to explore ideas, information, and experiences (Marley, 2018). Because it develops brand awareness, communication is most successful when the business objectives align with the visual aesthetics.

According to the results developed in the verbal content, it can be concluded that the targeted audience consider a content that is both credible and informative as the fundamental value to see in a social media content. As stated by Marley (2018), an advertisement's layout and design should reflect the brand, be cost-effective, and have consistent messaging and identity components (i.e., colors, logo, artwork). Therefore, the visual content is also expected to align and give the same value as the verbal. On account of the content should collaboratively give the same impression to build the brand image and gain brand awareness.

Nguyen (2020) mentioned that whenever the target audience views information, there is 10% likelihood that the advertising will be remembered, however, when related images of the business are included, the proportion can rise to 65 percent. Being able to see the actual product being promoted encourages consumers to read the ad, which can increase the awareness of the product being advertised (Marley, 2018). Through social media, the power of visual material can attract people's attention and boost brand awareness. There are several specific forms of content that are often employed by brand strategists in the food and beverage sector and are delivering good outcomes. Food businesses might focus on food photography and advertising to increase brand awareness.

Additionally, Pracejus, Olsen, and O'Guinn (2006) recommended that white space is an important design feature to note, especially in marketing layouts. More white space in a promotional material is excellent in clearing noise and directing the attention, leading in the message being recognized. White space, according to designers, is a required artistic objective. Many advertisements are visually crowded with text and graphic components, yet white space advertising stands out because they seem distinct and stand out from the background.

White space symbolizes credibility, authenticity, trustworthiness, quality, attractiveness, nature, leadership, premium character, modern, and upscale in advertising and marketing. In which the value of credibility is aligned with the results given from the verbal content data collection. Therefore, minimalistic style will be used as the key style in this study. Participants in the research by Olsen, Pracejus, and O'Guinn (2012) selected the goods on which white space should be utilized the most frequently, and they replied, "every product and services." The use of white space or empty space around an image will improve an ad's efficacy in achieving the desired audience.

The different components that, when integrated, produce visual art are basically the principles that make up a great design (Marley, 2018). However, there is a lack of focus in existing research to explore certain design concepts. Marley (2018) also mentioned that there are three basic forms of principles namely unity, emphasis, and perceptual factors, some of which are made up of individual principles. The design concepts are discussed in depth in the following section as the foundation to figure out the perception of the respondents regarding each item with the value of credibility and informativeness.

The foundations of unity are proximity, alignment, similarity, and repetition. Proximity assists in the organization of content inside an advertisement, making it easier for viewers to comprehend the desired layout. White space is an important aspect of proximity. While alignment is when objects should be positioned near each other on a page without being squished together, yet with just enough white space for the reader to figure out which components fit together based on their proximity. While similarity argues that once graphical items' style features are identical and consistent, the brain will interpret them as relating collectively. Next, repetition is concerned to assist create a coherent appearance, repetition may be achieved by utilizing the same fonts, visuals, colors, and shapes across a whole design (Marley, 2018).

The second design principle is the theory of emphasis which is based on the concept of a major central focus in a design. Contrast, color, depth, and proportion are all principles that help to generate attention. Contrast is when the complicated process of interpretation, which allows us to interpret visual data, is aided because viewers can distinguish elements in a design. Color may be used to generate emphasis and unity such as when colors are closely opposite each other and clearly distinguishable, like black on white, there is high contrast.

The last design principle is the perceptual forces that people encounter while seeing a visual design. The concepts of balance, continuity, figure-ground, and psychological closure are used. Firstly, when portions of the frame layout possess fair visual weight, balance is created in a visual design (Marley, 2018). Gestalt theory's figure-ground law is important since it aids consumers in identifying items or text in a design. It may be broken down into two parts: the figure itself, which is an object, and the ground that encircles it. The contrast in figure-ground is crucial (Graham, 2008). Lastly, the capacity of our minds to fill in spaces of a design is referred to as psychological closure. The following table shows how the respondents in this study perceived the survey of experimentation on the design principle of the ads.

Table 2. The Distribution Frequency of Respondent's Answer on Design Principles

Indicator	Item	Respondent's Answer										Mean
		SD		D		N		A		SA		
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
UNITY	1	0	0	3	1	13	4.3	72	24	212	70.7	4.64
		0	0	0	0	13	4.3	84	28	203	67.7	4.63
		0	0	0	0	13	4.3	92	30.7	195	65	4.61
		0	0	0	0	13	4.3	110	36.7	177	59	4.55
		0	0	0	0	12	4	83	27.7	205	68.3	4.64
		195	65	90	30	15	5	0	0	0	0	1.40
		192	64	93	31	15	5	0	0	0	0	1.41
		189	63	99	33	12	4	0	0	0	0	1.41
	2	194	64.7	81	27	25	8.3	0	0	0	0	1.44
		182	60.7	89	29.7	29	9.7	0	0	0	0	1.49
		192	64	73	24.3	35	11.7	0	0	0	0	1.48
		163	54.3	108	36	29	9.7	0	0	0	0	1.55
		200	66.7	84	28	16	5.3	0	0	0	0	1.39
		0	0	0	0	29	9.7	90	30	181	60.3	4.51
		0	0	0	0	29	9.7	86	28.7	185	61.7	4.52
		0	0	0	0	29	9.7	90	30	181	60.3	4.51
EMPHASIS	1	0	0	0	0	31	10.3	88	29.3	181	60.3	4.50
		0	0	0	0	27	9	102	34	171	57	4.48
		0	0	0	0	24	8	75	25	201	67	4.59
		0	0	0	0	23	7.7	79	26.3	198	66	4.58
		0	0	0	0	21	7	79	26.3	200	66.7	4.60
		189	63	85	28.3	26	8.7	0	0	0	0	1.46
		186	62	81	27	33	11	0	0	0	0	1.49
		198	66	72	24	30	10	0	0	0	0	1.44
	2	168	56	98	32.7	34	11.3	0	0	0	0	1.55
		173	57.7	100	33.3	27	9	0	0	0	0	1.51
		173	57.7	101	33.7	26	8.7	0	0	0	0	1.51
		173	57.7	96	32	31	10.3	0	0	0	0	1.53
		161	53.7	111	37	28	9.3	0	0	0	0	1.56
		0	0	0	0	24	8	84	28	192	64	4.56
		0	0	0	0	21	7	96	32	183	61	4.54
		0	0	0	0	27	9	93	31	180	60	4.51
PERCEPTUAL FORCES	1	0	0	0	0	17	5.7	88	29.3	195	65	4.59
		0	0	0	0	17	5.7	92	30.7	191	63.7	4.58
		0	0	0	0	17	5.7	98	32.7	185	61.7	4.56
		0	0	0	0	32	10.7	89	29.7	179	59.7	4.49
		0	0	0	0	23	7.7	94	31.3	183	61	4.53
		172	57.3	89	29.7	39	13	0	0	0	0	1.56
		170	56.7	106	35.3	24	8	0	0	0	0	1.51
		193	64.3	86	18.7	21	7	0	0	0	0	1.43
	2	187	62.3	81	27	32	10.7	0	0	0	0	1.48
		165	55	99	33	36	12	0	0	0	0	1.57
		186	62	78	26	36	12	0	0	0	0	1.50
		164	54.7	100	33.3	36	12	0	0	0	0	1.57
		181	60.3	85	28.3	34	11.3	0	0	0	0	1.51
		0	0	0	0	27	9	86	28.7	187	62.3	4.53
		0	0	0	0	27	9	84	28	189	63	4.54
		0	0	0	0	27	9	84	28	189	63	4.54

According to Table 2, it can be concluded that the experiment for the strong value of each design principle shows a great number of the overall score. Which means that a great number of respondents agreed that they prefer ad design to implement the design principles in the visuals of an ad. Moreover, the strong design principal experiments are perceived to not need a lot of improvement to be more appealing and that respondents found this ad is easy to look at and read the information. Meanwhile, the weak design principle which is labeled as the number 2 of each indicator shows that respondents do not have a positive perception and they suggested for the ads to have a lot of improvement to be perceived as appealing. Additionally, this weak value also indicated that the respondents have difficulty to look and read the ads. Therefore, ad design with strong design principles is in the respondent's favor and marketers or advertisers of Granoolars should consider it as a crucial matter.

3.2.2. Enhance Design Problem

After finishing the divergent research, there are several closures that enhance the design problem. While learning the consumer preference on the marketing content they would like to see on a social media ad, the framework of a clearer guide. Firstly, the marketing content should offer the value of credibility and informativeness. The selection of typography and color palette should align the overall brand image. Then, the graphic presentation should be simple and represent strong design principles. Imagery mostly should be photographic to build credibility value.

3.2.3. Agreed Design Objective

Following the proposed design, there are a set of feasible and realistic objectives as the criteria. The design must be high in readability and able to deliver the messages of Granoolars. Then, it must also appeal to the target consumer. Lastly, it should represent the value of the business and the target audience equally.

3.2.4. Agree Channel of Distribution

Thereafter figuring out the characteristics of promotional content that the targeted audience preferred, the distribution channel for the message delivery is critical. Nguyen (2020) concluded from a public article called Inkbot Design, a Creative Branding Agency (2018), that using social media to produce informative, engaging, and relatable material is a new and extremely successful approach for modern businesses to build brand awareness. This will foster a bond and relationship between consumers and the business, converting them into prospective consumers. Moreover, Nguyen (2020) also discovered a report from Snalderman's 2019 Restaurant Report, which surveyed over 800 food owners and managers, shows how social media affects the food and beverage business. Businesses with yearly profit increases indicated that 82 percent of them communicate with consumers via social media.

Additionally, social media is chosen since the targeted consumers of Gen Z are a key contributor in the growth of users. As per the Global Web Index, Gen Z in Indonesia now overtaken Millennials in terms of daily social media usage, consuming about 3 hours per day on the platform. Therefore, social media is a promising channel of distribution to meet the prospective consumer.

People nowadays consume content across many platforms, forcing advertisers and marketers to increase the effectiveness of advertising messages by boosting consumer media interaction. Cross-channel integration is used since repetition would increase the exposure of brand information. A business must also carefully select the social media channels that will most successfully reach their target consumers. Channels are often chosen based on the features and functionalities, as well as the quantity of potential users.

Among all the social media sites accessible in Indonesia, there are a few that are the most popular. They are YouTube, Facebook, Instagram, and Twitter, according to the statistics (*StatCounter Global Stats, 2021*). Consumers are more likely to accept media content across several social media sites. As a result, if the proper advertising message material is distributed via the appropriate social media channels, it may have a big impact.

The survey in this study also included the item of which social media that the respondents are actively using. The following pie chart represents the answers:

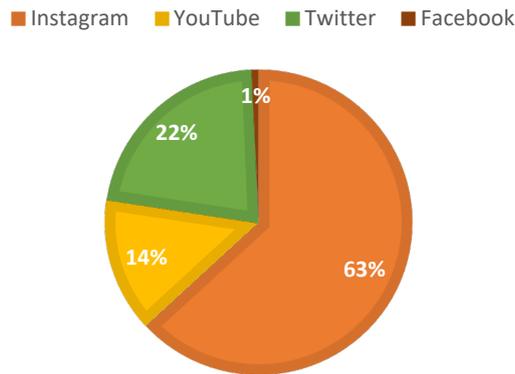


Figure 5. The Number of Respondents on Most Used Social Media Platforms

According to Figure 2, it can be concluded that the respondents of this study mostly used Instagram and Twitter. About 190 people are mostly using Instagram while a number of 66 out of 300 respondents choose to be more active on Twitter. The sum of people in the study that use YouTube as the primary social media are 43 people. Lastly, Facebook only has 2 active users from the overall respondents. In conclusion, the distribution channels that will be used as a social media mix strategy in this study are Instagram and Twitter.

3.3. Transformation

The overall concept is using the white space layout where pictures are highlighted almost in every promotional content. Since content that shows the real picture of the brand is perceived as credible and informative by the respondents. The simple and elegant design is also implemented for representing the brand of middle- and upper-income target audience.

3.3.1. Elements of Design

Brand Identity Granoolars

The identity of the brand will be highlighted in the design. It includes the logo and the tone and manner as the starter point of the whole design. The theme for design is aligning with the tone and manner which implements the earth tone. The word choices will align with the given key word as well. The logo itself already uses the Arial Rounded MT Bold. This font represents how dynamic the brand is and that it produces snacks for highly active people as a grab-to-go option.



Figure 6. Logo Granoolars Brand



Figure 7. Tone & Manner Granoolars Brand

Font and Color Palette

The headline uses Barlow font with the Black Italic or Bold Italic font style. This font gives a bold and strong look that can emphasize the headline of the content. The font size is 70pt All Caps and adapted to the other element in one page. If there should be any sub headlines, the font is also Barlow but with medium font style. This still gives emphasis to the headline and body text. While the body text is using Arial Rounded MT Bold. For the color palette, we follow the tone of the brand which is earth tone. However, a selection of schemes is selected as mentioned in Figure 8.

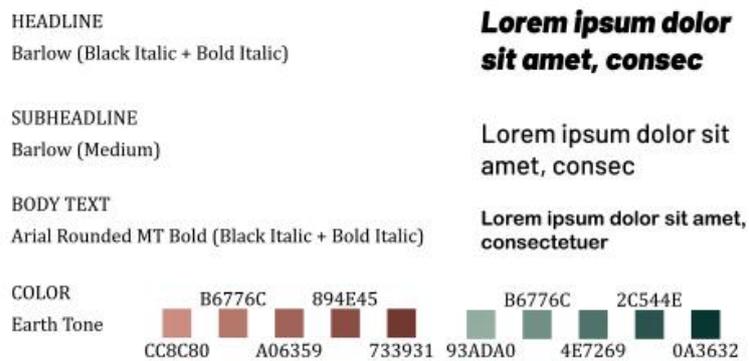


Figure 8. Font and Color Pallet of the Promotional Content Design

3.3.2. Instagram

Since Instagram is the main distribution channel, the design was made according to the orientation of the Instagram post of a 1x1 square. The content plan in the early stage divides the contents into several categories such as Product, Process, Discount, Trivia, National/International day celebration, and Interactive Content. To be systematic, a content calendar is also implemented for the promotional plan. The following is the month of launching’s content calendar plan.

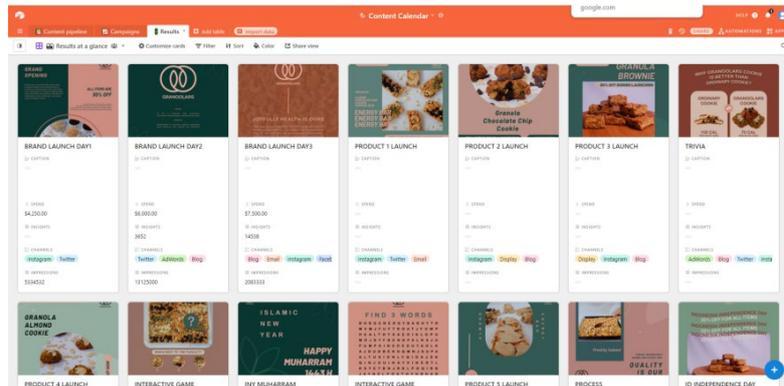


Figure 9. Content Calendar

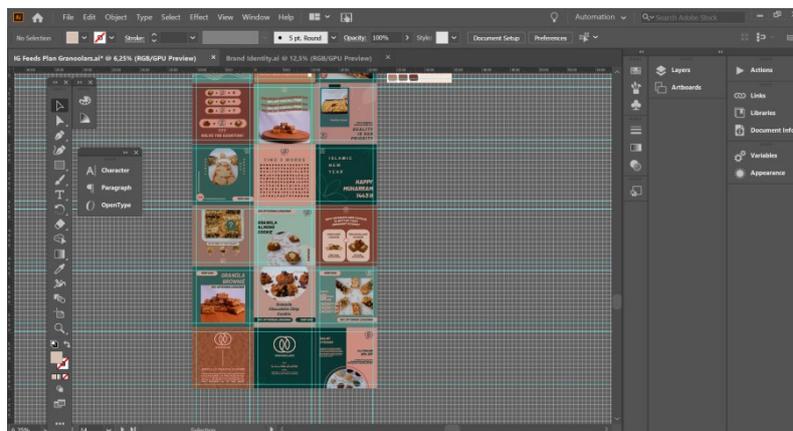


Figure 10. Final Design of The First 15 Content

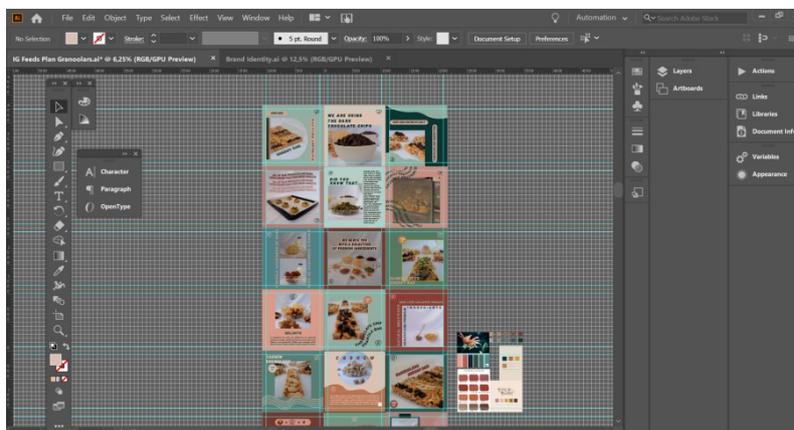


Figure 11. Final Design of The Second 15 Content

3.3.3. Twitter

Another distribution channel is also twitter. Since twitter is a micro-blogging social media, the short captioning is also utilized to engage and gain the audience's awareness. Moreover, the picture is taken from the Instagram post so that the channels will be integrated and connected between one another. The following is an overview of how the design of the twitter platform will be.

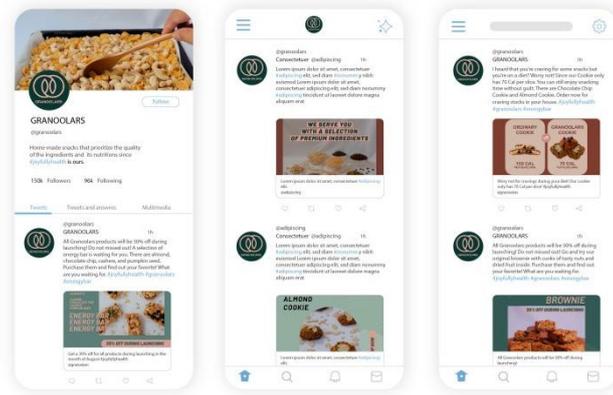


Figure 12. Twitter Distribution Channel

4. Conclusion

The suggestion from this research is for the marketer or advertiser of Granoolars to provide the ad value of credibility and informativeness in the promotional content. Moreover, the visuals of ads that have a strong value of design principle is more favorable than the weak one. The respondents in this study are mostly active on Instagram and Twitter. Therefore, it can be a consideration to utilize both channels to deliver the message content. Picture is highlighted in the design since it is perceived as more credible especially for the food business. The study was conducted in the best effort to generate the desirable outcome, hence there still need improvements for further Granoolars business growth. A video-based ad can also be beneficial to further advance the promotional approach of the brand. Moreover, a variation of marketing strategy will also be needed after the brand gains consumer awareness in the early stage of launching. The creatives of Granoolars need to consider marketing approaches to be the top-of-mind brand in a healthy food industry through the visuals of the promotional content.

References

- Agustina, Y., Winarno, A., Pratikto, H., Narmaditya, B.S., & Filianti, F. (2020). A creative economy development strategy: The case of Trenggalek creative network for Trenggalek Regency, Indonesia. *Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 7(12), 1111–1122. doi: <https://doi.org/10.13106/JAFEB.2020.VOL7.NO12.1111>
- BEKRAF. (2019). *OPUS: Creative economy outlook 2019* (English version). Retrieved from [https://www.kemenparekraf.go.id/asset_admin/assets/uploads/media/pdf/media_1589839632_OPUS_-_Creative_Economy_Outlook_2019_\(English_Version\).pdf](https://www.kemenparekraf.go.id/asset_admin/assets/uploads/media/pdf/media_1589839632_OPUS_-_Creative_Economy_Outlook_2019_(English_Version).pdf)
- Brodie, R.J., Hollebeek, L.D., Ilić, A., & Jurić, B. (2011). Customer engagement: Conceptual domain, fundamental propositions, and implications for research. *Journal of Service Research*, 14(3), 252–271. doi: <https://doi.org/10.1177/1094670511411703>
- Dehghani, M., & Tumer, M. (2015). A research on effectiveness of Facebook advertising on enhancing purchase intention of consumers. *Computers in Human Behavior*, 49, 597–600. doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.051>
- Dix, S., Ferguson, G., Logan, K., Bright, L.F., & Gangadharbatla, H. (2012). Facebook versus television: Advertising value perceptions among females. *Journal of Research in Interactive Marketing*, 6(3), 164–179. doi: <https://doi.org/10.1108/17505931211274651>
- Ducoffe, R.H. (1996). Advertising value and advertising the Web. *Journal of Advertising Research*, 36(5), 21–35.

- Graham, L. (2008). Gestalt theory in interactive media design. *Journal of Humanities & Social Sciences*, 2(1), 1–12. Retrieved from <http://www.guillaumegronier.com/2020-miashs/resources/Graham,-2008.pdf>
- Hashim, N.H., Normalini, & Sajali, N. (2018). The influence factors towards mobile advertising message content on consumer purchase intention. *Global Business Review*, 19(5), 1187–1206. doi: <https://doi.org/10.1177/0972150918788746>
- Inkbot Design. (2016). *New Instagram logo design feedback & expert opinion*. Retrieved from <https://inkbotdesign.com/new-instagram-logo-design/>
- Lehrer, J. (2006). Design Studies: Theory and Research in Graphic Design, (A. Bennett, Ed.). New York: Princeton Architectural Press, 60(5), 172.
- MacKenzie, S.B., & Lutz, R.J. (1989). An empirical examination of the structural antecedents of attitude toward the ad in an advertising pretesting context. *Journal of Marketing*, 53(2), 48–65. doi: <https://doi.org/10.2307/1251413>
- Marley, M.L. (2018). *Effects of visual design in beef seedstock ads on trust, credibility, and intent to seek more information*. (Master's thesis, Colorado State University, Colorado). Retrieved from https://mountainscholar.org/bitstream/handle/10217/191387/Marley_colostate_0053N_14977.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Nguyen, T. (2020). *Designing a social media marketing plan for brand awareness enhancement: Case study of KOKORO restaurant*. (Undergraduate thesis, Laurea University of Applied Sciences, Finland). Retrieved from <https://www.theseus.fi/handle/10024/344133>
- Noble, I., & Bestley, R. (2005). *Visual research: An introduction to research methodologies in graphic design*. Lausanne: AVA Publishing SA.
- Olsen, G.D., Pracejus, J.W., & O'Guinn, T.C. (2012). Print advertising: White space. *Journal of Business Research*, 65(6), 855–860. doi: <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2011.01.007>
- Pracejus, J.W., Olsen, G.D., & O'Guinn, T.C. (2006). How nothing became something: White space, rhetoric, history, and meaning. *Journal of Consumer Research*, 33(1), 82–90. doi: <https://doi.org/10.1086/504138>
- Pulizzi, J. (2012). The rise of storytelling as the new marketing. *Publishing Research Quarterly*, 28(2), 116–123. doi: <https://doi.org/10.1007/s12109-012-9264-5>
- Rodgers, S., & Thorson, E. (2018). Special issue introduction: Digital engagement with advertising. *Journal of Advertising*, 47(1), 1–3. <https://doi.org/10.1080/00913367.2017.1414003>
- Sekaran, U. (2003). *Research and markets: Research methods for business - A skill building approach*. New York: John Wiley & Sons.
- Siau, K., & Shen, Z. (2003). Mobile communications and mobile services. *International Journal of Mobile Communications*, 1(1–2), 3–14. doi: <https://doi.org/10.1504/ijmc.2003.002457>
- Snalderman, D. (2019). The 12 best restaurant website examples. *Toast*. Retrieved from <https://pos.toasttab.com/blog/examples-restaurant-websites?fbclid=IwAR00xx8LBFjiLaZsoevP1YgwnbqTVME4EWErWm08jsvGIY2IL7Oj-9FuCo>
- StatCounter Global Stats. (2021). *Social Media Stats Indonesia*. Retrieved from <https://gs.statcounter.com/social-media-stats/all/indonesia>
- Taylor, D.G., Lewin, J.E., & Strutton, D. (2011). Friends, fans, and followers: Do ads work on social networks? How gender and age shape receptivity. *Journal of Advertising Research*, 51(1), 258–275. doi: <https://doi.org/10.2501/JAR-51-1-258-275>
- Yu, J. (2006). *Visual communication design strategies: Multidisciplinary human-centered approach in branding and marketing*. (Master's thesis, Auckland University of Technology, New Zealand). Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/56360912.pdf>



Arguments in Interactive Dialogue on YouTube Channel *Metro TV News* (Editorial Media Indonesia)

Argumentasi dalam Dialog Interaktif di Kanal YouTube *Metro TV News* (Editorial Media Indonesia)

Muhammad Maulana Iqbal, Dawud*

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

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

Paper received: 05-07-2021; revised: 19-07-2021; accepted: 31-07-2021

Abstract

The focus of this study is to analyze and to explain about arguments in interactive dialogue in television programs. The use of arguments is critically important. It is because without knowing and understanding them, it can trigger misunderstanding and chaos in the dialogue. The specific focus of this study consists of reasoning in interactive dialogue arguments, evidence in interactive dialogue arguments, along with inference and implication in interactive dialogue arguments. Qualitative approach was used in this study. The data of this study were in the form of verbal data from the dialogue of *Editorial Media Indonesia Metro TV* video. The verbal data were in the form of phrases, words, prepositions, and sentences. The data sources were taken from YouTube. The data gathering techniques that was used in this study was documentation, by collecting videos. The results of the study showed reasoning, evidence, inference, and implication were found in interactive dialogue. In the inductive reasoning, generalization in casual and analogical relationship was found. In inductive reasoning, categorical and hypothetical syllogism were found. Evidence in arguments tested with data, information, and facts. The data and information testing used observation and expert opinions. The facts testing used consistency. In inference and implication, causal and assumption factors were found.

Keywords: arguments, interactive dialogue, televisions programs

Abstrak

Fokus penelitian ini menganalisis dan menjelaskan argumentasi dalam dialog interaktif di kanal YouTube *Metro TV News*. Penggunaan argumentasi sangat penting karena jika tidak mengetahui dan memahaminya dengan jelas dapat memicu kesalahpahaman dan kegaduhan dalam berdialog. Fokus khusus penelitian meliputi penalaran dalam argumentasi dialog interaktif, evidensi dalam argumentasi dialog interaktif, serta inferensi dan implikasi dalam argumentasi dialog interaktif. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Data penelitian ini berupa data verbal dari tuturan dialog interaktif yang ada di dalam video *Editorial Media Indonesia Metro TV*. Data verbal tersebut berupa frasa, kata, proposisi, atau kalimat. Sumber data penelitian diambil melalui platform YouTube. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumen, dengan cara mengumpulkan video-video. Hasil penelitian menunjukkan argumentasi dalam dialog interaktif, ditemukan penalaran, evidensi, inferensi dan implikasi. Penalaran dalam argumentasi terdapat penalaran induktif dan deduktif. Penalaran induktif ditemukan proses generalisasi, hubungan kausal, dan analogi. Penalaran deduktif ditemukan silogisme kategorial dan silogisme hipotetis. Evidensi dalam argumentasi menguji dengan data, informasi, dan fakta. Menguji data dan informasi menggunakan observasi dan meminta pendapat otoritas. Menguji fakta menggunakan segi konsistensi. Inferensi dan implikasi dalam argumentasi ditemukan faktor dugaan, faktor akibat, dan asumsi-asumsi.

Kata kunci: argumentasi, dialog interaktif, kanal YouTube *Metro TV News*

1. Pendahuluan

Media *online* saat ini sangatlah berpengaruh bagi setiap orang. Maraknya pengguna media online sebagai sarana berinteraksi, berkomunikasi menjadi kebutuhan yang penting di saat ini. Melalui media *online* seseorang bisa menyampaikan ide, pikiran, atau pun berekspresi. Namun, media *online* pada saat ini banyak memberitakan sesuatu yang belum pasti atas kebaktiannya, terutama dalam YouTube. Banyak orang berargumentasi di YouTube dalam perbincangan dialog interaktif yang hanya melontarkan pendapat atau argumen tanpa didasari oleh fakta dan pembuktian yang jelas. Kadang, argumen mereka hanya untuk melindungi diri sendiri atau untuk kepentingan pribadi jika seseorang berbicara mewakili dirinya sendiri. Demikian juga argumen seseorang digunakan untuk kepentingan politiknya, jika memang orang tersebut memiliki latar belakang politik tertentu dan berbicara untuk mewakili organisasi politiknya. Oleh karena itu, penggunaan argumentasi yang tepat sangat penting dalam dialog interaktif. Penggunaan argumentasi yang tepat akan menghindari konflik, kesalahpahaman, dan kegaduhan dalam berdialog.

Mengingat pentingnya argumentasi dalam dialog interaktif di media online, maka artikel ini ditulis dengan tujuan untuk mengetahui penalaran dalam argumentasi dialog interaktif di kanal YouTube *Metro TV news*, mengetahui evidensi argumentasi dialog interaktif di kanal YouTube *Metro TV news*, dan mengetahui inferensi dan implikasi dalam argumentasi dialog interaktif di kanal YouTube *Metro TV news*.

Argumentasi adalah bahasa yang mengandung alasan tersendiri atau pendapat yang dipakai oleh seseorang untuk membuktikan akan kebenaran karyanya. (Dawud, 2010) menyatakan bahwa argumen merupakan seperangkat pernyataan yang berupa pendirian dan dukungan terhadapnya. Kekuatan argumen ditentukan dari bagaimana pembicara memaparkan fakta maupun bukti. Teknik argumentasi yang dijelaskan akan menuntut dari penguatan-penguatan gagasan yang terpapar dalam dialog interaktif guna sebagai bukti pembicara akan pertanggung jawaban pernyataannya.

Argumentasi juga memiliki tempat atau wadah yang akan dinilai. Dialog interaktif merupakan tempat yang tepat bagi penulis untuk mengutarakan gagasan atau argumentasi penulis. Menurut Supriatna (2007), dialog adalah proses komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang dilakukan harus mempertimbangkan makna. Dialog juga dapat diartikan sebagai kegiatan bercakap-cakap atau kegiatan tanya jawab yang dilakukan secara langsung. Interaktif artinya adanya hubungan saling aktif antara dua orang atau lebih yang terdapat aksi dan reaksi yang menghubungkan sebab akibat. Jadi dialog interaktif adalah kegiatan berdiskusi dua orang atau lebih yang sedang membahas topik hangat untuk diperbincangkan di khalayak publik, kadang disiarkan melalui televisi, radio, atau forum umum. Dialog interaktif ini mengundang para ahli dan narasumber untuk berbincang dan melibatkan para pendengar untuk dapat menanggapi isi topik pembicaraan yang sedang dibahas. Menurut Ariyani (2019), memberikan komentar dalam dialog interaktif sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut (1) komentar yang diberikan sebaiknya bersifat objektif (tidak memihak), (2) harus disertai data dan fakta yang meyakinkan serta akurat dalam menyampaikan komentar tersebut, (3) berisi mengenai alasan yang logis. jika pendengar berkomentar memihak, komentar tidak disertai data dan fakta yang mendukung, dan tidak berisi alasan yang logis itu berarti komentar yang diberikannya tidak membangun dan tidak dapat dijadikan pertimbangan.

Komunikasi dialog interaktif merupakan sebuah penunjang media komunikasi yang efektif dalam menambah wawasan pengetahuan dan informasi. Dialog interaktif merupakan tempat informasi bagi masyarakat dalam dunia komunikasi. Menurut Kincaid dan Schramm dalam (Rohim, 2009) peserta yang satu harus mengutarakan gagasan dengan menggunakan salah satu media yang tersedia. Kemudian informasi yang telah diciptakan oleh peserta yang satu harus dimanfaatkan Bersama dengan peserta yang lain. Proses saling berbagi atau menggunakan informasi secara Bersama, dan pertalian antara para peserta dalam proses informasi, disebut komunikasi.

Media online menjadi penunjang bagi dialog interaktif yang akan di publikasikan oleh pembicara kepada pendengar atau penonton. Media online merupakan sarana berkomunikasi melalui laman atau aplikasi yang bisa diakses dengan jaringan internet (Lubis, 2011). Media online berisikan teks, suara, gambar, dan video. Perkembangan teknologi saat ini telah melahirkan berbagai produk online seperti televisi, koran dan radio online. Dengan bantuan teknologi internet yang ada mempermudah akses ke berbagai situs yang tersedia. Media online tidak hanya sebagai media rekreatif, informatif, dan edukatif, melainkan sebuah ranah interaksi sosial secara massal yang dapat menampung dan menyalurkan berbagai argumen, pendapat, gagasan, ide, dan aspirasi narasumber.

YouTube merupakan salah satu situs web media online yang menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna, termasuk klip film, klip TV, dan video musik. Selain itu ada pula konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan. Kebanyakan konten di YouTube diunggah oleh individu (Hopkins, J. 2006). Selain bersifat sebagai media rekreatif, informatif, dan edukatif, melainkan sebuah ranah interaksi sosial secara massal yang dapat menampung dan menyalurkan berbagai argumen, pendapat, gagasan, ide, dan aspirasi narasumber.

Dari berbagai hal bahasan yang ada di media online dapat menjadikan sebagai topik dialog interaktif yang dikemas dalam kanal YouTube *Metro TV news* "Editorial Media Indonesia". Alasan penelitian ini mengambil kanal YouTube *Metro TV news* adalah kanal tersebut videonya rata-rata dilihat oleh ratusan ribu penonton serta memiliki ratusan ribu pengikut, keahliannya berimbang dalam perbincangan pembawa acara dan narasumber, dan pemancingan isu secara datar dan terkendali dalam perbincangan pembawa acara dan narasumbernya.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian argumentasi antara lain dilakukan oleh Prabawati dan Dawud (2019), Pertiwi dan Dawud (2018) dan Musyawir dan Yulismayanti (2018). Penelitian Prabawati berjudul *Karakteristik Argumentasi dalam Opini di Media Online* menghasilkan temuan (1) pemaparan argumen data primer dan sekunder, (2) pengungkapan argumen penulis, kronologis, dan tujuan, (3) pengungkapan argumen simpulan. Penelitian Pertiwi berjudul *Argumentasi dalam Teks Tajuk Rencana Harian Suara Merdeka (Online)* menghasilkan temuan (1) teknik argumentasi dalam teks tajuk rencana, dan (2) pola argumentasi dalam teks tajuk rencana. Penelitian Musyawir berjudul *Keefektifan Strategi Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) dalam Menulis Karangan Argumentasi Kelas X SMA Negeri 1 Bua Ponrang* menghasilkan temuan (1) *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis karangan argumentasi kelas eksperimen dan kelas kontrol, (2) uji-t *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis karangan argumentasi kelas eksperimen dan kelas kontrol, (3) hasil perhitungan *gain score* kelas eksperimen dan kelas kontrol, (4) deskripsi kondisi awal

dan akhir kemampuan menulis karangan argumentasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini difokuskan pada argumentasi yang terdapat pada dialog interaktif di kanal YouTube *Metro TV news* (Editorial Media Indonesia). Kedudukan penelitian ini sebagai sisi unik tentang penalaran, evidensi, inferensi dan implikasi dari sebuah argumentasi yang diulas dalam dialog interaktif.

2. Metode

Penelitian *Argumentasi dalam Dialog Interaktif di Kanal YouTube Metro TV News "Editorial Media Indonesia"* menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan melukiskan, memaparkan sebuah fakta secara mendalam, menyeluruh, dan sesuai dengan realitas yang ada pada kanal YouTube *Metro TV News* "Editorial Media Indonesia". Peneliti mempertimbangkan dipilihnya pendekatan kualitatif dalam penelitian ini. Pertimbangan tersebut diuraikan sebagai berikut. *Pertama*, peneliti merupakan instrumen kunci karena peneliti berperan dalam menetapkan fokus penelitian, memilih sumber data, mendeskripsikan data, menafsirkan data, dan menjelaskan data hasil temuannya. *Kedua*, data penelitian yang terkumpul cocok dengan data yang akan diteliti mengenai argumentasi dalam dialog interaktif yang meliputi penalaran, evidensi, inferensi, dan implikasi. *Ketiga*, peneliti melakukan analisis dari data yang telah diamati. *Keempat*, hasil analisis dijabarkan berdasar pada penafsiran dan kaidah ilmiah dari data yang ada.

Orientasi teoretis dalam penelitian ini adalah analisis argumentasi. Orientasi teoretis ini dipilih karena yang dianalisis adalah argumentasi dalam dialog interaktif. Hal ini didasarkan pada fokus penelitian. (1) penalaran dalam argumentasi dialog interaktif di acara televisi "Editorial Media Indonesia Metro TV", (2) evidensi dalam argumentasi dialog interaktif di acara televisi "Editorial Media Indonesia Metro TV", (3) inferensi dan implikasi dalam argumentasi dialog interaktif di acara televisi "Editorial Media Indonesia Metro TV".

Menurut Mukhtar (2013), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan sejumlah informasi yang dikenal dengan data penelitian. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah *key instrumen* atau instrumen kunci. Manusia (peneliti) sebagai Instrumen atau alat pengumpulan data. Menurut Aminuddin (1990), dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri merupakan instrumen kunci, baik dalam pengumpulan data maupun analisis data. Peneliti merupakan pelaku utama dalam melakukan penelitian kualitatif. Peneliti dituntut untuk berpikir logis dan kreatif dalam melakukan penelitian. Hal itu dikarenakan penelitian kualitatif ini berfokus pada proses penelitian yang cukup memakan waktu. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus "divalidasi" seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan (Sugiyono, 2017).

Pada penelitian ini memiliki satu instrumen, instrumen kunci. Instrumen kunci penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. Peneliti berperan (1) perencana tindakan; merencanakan fokus penelitian, dan penentu subjek penelitian, (2) pengumpul data; peneliti mengumpulkan data objektif dari dialog interaktif di kanal *YouTube Metro TV news* (Editorial media Indonesia) (3) penganalisis data berdasarkan panduan analisis, dan (4) pelapor hasil penelitian, setelah melakukan analisis data hasil penelitian dideskripsikan dan menarik kesimpulan untuk dipertanggungjawabkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Argumentasi adalah bahasa yang mengandung alasan tersendiri atau pendapat yang dipakai oleh seseorang untuk membuktikan kebenaran karyanya. (Dawud, 2010) menyatakan bahwa argumen merupakan seperangkat pernyataan yang berupa pendirian dan dukungan terhadapnya. Kekuatan argumen ditentukan dari bagaimana penulis memaparkan fakta maupun bukti. Cara berargumentasi yang dijelaskan menuntut dari penguatan-penguatan gagasan yang terpapar dalam dialog interaktif guna sebagai bukti pembicara akan bertanggung jawaban pembicaraannya.

Menurut Weston (2007), argumentasi merupakan sebuah usaha mencari tahu pandangan mana yang lebih baik dari yang lain dan argumen dijabarkan sebagai cara seseorang menjelaskan dan mempertahankan suatu gagasan. Kaitannya dengan hal itu, (Keraf, 2007) juga menyatakan bahwa argumentasi merupakan dasar yang paling fundamental dalam ilmu pengetahuan. Melalui argumentasi seseorang dapat menunjukkan pernyataan-pernyataan (teori-teori) yang dikemukakan benar atau tidak dengan mengacu pada fakta atau bukti-bukti yang ditunjukkan.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa argumentasi merupakan sebuah pernyataan yang ditulis maupun dilisankan oleh penulis atau pembicara berupa paragraf, kalimat, atau kata yang berisikan pendapat, ide, teori, atau gagasan yang bersifat membujuk, mengajak dan menyakinkan pembaca dengan berdasarkan pembuktian dan alasan si penulis atau si pembicara. Argumentasi dalam Dialog Interaktif di kanal YouTube *Metro TV News* (Editorial Media Indonesia Metro TV) memiliki fokus penelitian meliputi penalaran dalam argumentasi dialog interaktif, evidensi dalam argumentasi dialog interaktif, serta inferensi dan implikasi dalam argumentasi dialog interaktif.

3.1 Penalaran dalam Argumentasi Dialog Interaktif

Dalam berargumentasi seseorang harus memiliki sebuah penalaran atau jalan pikiran yang logis sesuai dengan fakta dan realita yang ada. Ketika orang berargumentasi harus mengerti apa dan maksud tujuan sebenarnya yang mereka lakukan dan apa nantinya reaksi yang ditimbulkan setelah berargumentasi tersebut. Menurut Keraf (1985), penalaran (*reasoning*, jalan pikiran) adalah suatu proses berpikir yang berusaha menghubungkan fakta-fakta atau evidensi-evidensi yang diketahui menuju kepada kesimpulan. Penalaran tidak hanya dibekali fakta-fakta atau bukti autentik yang bersifat pasif. Penalaran juga dapat dikeluarkan melalui fakta-fakta yang dirumuskan dengan kalimat pernyataan yang telah diakumulasikan dari proses berpikir. Kalimat-kalimat pernyataan ini disebut *proposisi*. Pada penalaran dalam argumentasi dibagikan menjadi dua penalaran, penalaran induktif dan penalaran deduktif.

Penalaran Induktif dalam Argumentasi Dialog Interaktif

Penalaran induktif adalah proses berpikir yang berlaku untuk prinsip atau sikap untuk mengambil sebuah kesimpulan berdasarkan atas fakta-fakta yang bersifat khusus. Penalaran induktif dalam dialog interaktif ini memiliki fungsi mempertahankan argumentasi seseorang atau penutur dalam berdialog interaktif. Pemaparan penalaran induktif ini dianalisis dengan proses generalisasi, hipotesis, analogi, dan hubungan kausal. Berikut kutipan kalimat yang mengandung penalaran induktif tersebut.

- Kevin Egan : “Kalau kita cermati inikan tindakan radikalisme ini seperti tetap bermunculan. Begitu banyak aksi penangkapan maupun pembongkaran kasus-kasus terorisme dilakukan Densus 88, kenapa ini tetap terjadi bang?” (DI01-PI-001)
- Gaudensius : “Pencegahan itu merupakan hal yang paling bagus, Suhardi penangkapan itu adalah tindakan-tindakan mencegah terjadinya sesuatu. Pertanyaannya mengapa orang mau melakukan kekerasan? *Orang melakukan kekerasan karena ada rasa kebencian disitu kepada apa saja, kepada realitas sosial.* Benci itu yang menyebabkan orang mau melakukan kekerasan apalagi diiming imingi surga, karena itu orang mengantri untuk menjadi pengantin didalam pengeboman. Sebelum anak muda tertarik dengan ideologi kekerasan disitulah dicegah.” (DI01-PI-001)

Data tuturan dialog interaktif (DI01-PI-001) tersebut merupakan tuturan yang mengandung penalaran induktif dalam argumentasi dialog interaktif. Tuturan tersebut dapat diinterpretasikan menandai adanya proses generalisasi karena adanya kata yang bertutur “kekerasan” dan kata “kebencian” dan menjadikannya paparan penalaran induktif dalam argumentasi dialog interaktif. Pada kutipan (001) “*Orang melakukan kekerasan, karena ada kebencian*”, maka pengertian “kekerasan” dan “kebencian” merupakan hasil generalisasi. Dari berbagai “kebencian” yang berasal, menghadirkan sebuah reaksi mendapatkan sebuah gagasan mengenai “kekerasan”, dan lahirlah abstraksi. Fungsi generalisasi disini untuk menurunkan suatu inferensi yang bersifat umum yang mencakup “kekerasan” dan “kebencian”. Keraf (1985) menyatakan bahwa generalisasi hanya mempunyai makna yang penting, kalau kesimpulan yang diturunkan dari sejumlah fenomena tadi bukan saja mencakup semua fenomena itu, tetapi juga harus berlaku pada fenomena-fenomena lain sejenis yang belum diselidiki.

- Kevin Egan : “Mengapa bibit kebencian yang berujung pada fanatisme sesat terus tumbuh di masyarakat Indonesia yang plural. Sambungan telepon terhubung dengan Yenny Wahid (Direktur Wahid Fondation).” (DI01-PI-002)
- Yenny Wahid : “*Paham radikalisme itu fenomena dunia bukan Cuma terjadi di Indonesia dan ini terjadi juga karena menguatnya politik identitas, biasanya karena ingin berjuang untuk sesuatu hal, suatu isu itu menggunakan identitas salah satunya, identitas agama bisa juga identitas politik dan lain sebagainya. Kemudian retorika-retorika atau narasi-narasi berbasis kebencian ini sengaja disebarkan di tengah-tengah masyarakat, dan ada Sebagian masyarakat yang rentan terhadap narasi-narasi ini merekalah yang kemudian jadi termakan dengan narasi semacam ini dan radikalisasi.*” “Jadi, dari survey yang dilakukan ada banyak faktor yang mengantar orang jadi radikal. Salah satunya itu adalah perasaan kegelisahan, kecemasan, ketakutan akan masa depannya atau perasaan dia melihat ada masalah ketidakadilan yang terjadi pada dirinya maupun pada masyarakat, nah perasaan ini Ketika kemudian bertemu dengan orang-orang yang memberikan rasa aman

dengan memakai retorika-retorika dengan memakai isu-isu yang langsung menyentuh emosinya misalnya itu agama, maka itu menjadi suatu hal yang sangat efektif untuk radikalisasi seseorang.” (DI01-PI-002)

Data tuturan dialog interaktif (DI01-PI-002) tersebut merupakan tuturan yang mengandung penalaran induktif dalam argumentasi dialog interaktif. Tuturan tersebut dapat diinterpretasikan paparan data penalaran induktif dalam argumentasi dialog interaktif. Hal tersebut dianalisis berupa hubungan kausal yang terdapat pada kalimat “*Paham radikalisme muncul karena menguaknya politik identitas.*” Kata “politik identitas” merupakan sebuah sebab dan melahirkan akibat berupa kata “paham radikalisme”. Pada kutipan (002) “*Paham radikalisme itu fenomena dunia bukan cuma terjadi di Indonesia dan ini terjadi juga karena menguatnya politik identitas.*” Konteks tuturan ini ketika Kevin Egan menanyakan tentang pemberantasan teroris dan radikalisme ini sudah dilakukan, tetapi masih banyak praktik ideologi radikalisme dan insiden pemboman yang masih terjadi. Yenny Wahid menjawab dengan sebuah proposisi yang bersifat deklaratif bahwa “*Paham radikalisme itu fenomena dunia bukan Cuma terjadi di Indonesia dan ini terjadi juga karena menguatnya politik identitas,* biasanya karena ingin berjuang untuk sesuatu hal, suatu isu itu menggunakan identitas salah satunya, identitas agama bisa juga identitas politik dan lain sebagainya.”

Proposisi yang diungkapkan oleh Yenny Wahid merupakan hasil penalaran induktif argumentasi dari bagian proses hubungan kausal (sebab-akibat). Fenomena ini bertolak pada peristiwa “*menguaknya politik identitas*” yang dianggap sebagai sebab yang diketahui, kemudian bergerak maju menuju kepada suatu kesimpulan sebagai efek atau akibat yaitu “*paham radikalisme muncul*”. Hal ini sejalan dengan Keraf (1985) yang mengemukakan bahwa hubungan hubungan sebab ke akibat mula-mula bertolak dari suatu peristiwa yang dianggap sebagai sebab yang diketahui, kemudian bergerak maju menuju kepada suatu kesimpulan sebagai efek atau akibat yang terdekat. Pola ini dapat diuji kebenarannya melalui apa saja yang dapat ditimbulkan dari politik identitas itu sendiri, banyaknya isu-isu dan fitnah yang digunakan dengan memakai politik identitas ini juga merupakan sebab yang akan berakibat pada paham kekerasan (radikalisme).

- Leonard : “*Menuding bahwa presiden berniat untuk menjabat tiga periode adalah halusinasi tingkat dewa.*” (DI01-PI-003)
Samosir :
Narator : “Wacana memperpanjang masa jabatan Presiden menjadi tiga periode menghangat lagi. Disebutkan Presiden Joko Widodo berniat diadakannya sidang istimewa MPR untuk Amandemen Undang-Undang dasar 1945 tujuannya untuk menambah masa jabatan Presiden menjadi tiga periode. Sebagai wacana boleh-boleh saja akan tetapi menuding bahwa Presiden mempunyai niat untuk itu adalah halusinasi tingkat dewa.” (DI01-PI-003)
- Gaudensius : “Saya kira orang yang melontarkan wacana ini tidak lebih seperti di dalam film Kungfu itu pendekar mabuk, pendekar mabuk itu ciri khasnya itu kakek-kakek, dia akan memukul ke segala arah soal kena itu lain, yang penting dia memukul dulu, itulah istilah cek ombak ini. Nah tentu Ketika ada pendekar mabuk dia berhadapan langsung dengan mayoritas masyarakat yang masih akal warasnya. Kita perlu melihat ke belakang mengapa muncul dua periode itu karena kemukakan

bangs aini atas setiap pemimpin nasional yang berlama-lama bahkan sampai 30 tahun di Orde baru, karena itu tuntutan pertama reformasi itu membatasi masa jabatan Presiden didalam Amandemen pasal 7 tegas sekali dijelaskan hanya boleh dua periode, satu periode boleh dipilih kembali hanya untuk satu kali itu saja.” (DI01-PI-003)

Data tuturan dialog interaktif (DI01-PI-003) tersebut merupakan tuturan yang mengandung penalaran induktif dalam argumentasi dialog interaktif. Untuk memahami penjelasan proposisi tersebut dilakukanlah proses analogi berupa “pendekar mabuk yang menyerang ke segala arah.” Sehingga paparan data ini mempresentasikan proses analogi dari orang yang membuat isu presiden berniat menjabat tiga periode adalah halusinasi tingkat dewa, sama dengan pendekar mabuk yang menyerang ke segala arah. Pada kutipan (003) “*Menuding bahwa presiden berniat untuk menjabat tiga periode adalah halusinasi tingkat dewa*” merupakan hasil penalaran induktif argumentasi dari bagian proses analogi. Proposisi ini yang dikeluarkan oleh Leonard Samosir ditanggapi dan dijelaskan maksud dari kata “*halusinasi tingkat dewa*” oleh Gaudensius Suhardi bahwa “Saya kira orang yang melontarkan wacana ini tidak lebih seperti di dalam film Kungfu itu pendekar mabuk, pendekar mabuk itu ciri khasnya itu kakek-kakek, dia akan memukul ke segala arah soal kena itu lain, yang penting dia memukul dulu, itulah istilah cek ombak ini.”

Untuk memahami penjelasan proposisi tersebut dilakukanlah proses analogi berupa “pendekar mabuk yang menyerang ke segala arah.” Sehingga bahasan ini mempresentasikan proses analogi dari orang yang membuat isu presiden berniat menjabat tiga periode adalah halusinasi tingkat dewa, sama dengan pendekar mabuk yang menyerang ke segala arah. Dalam artian, orang yang membuat isu dan wacana yang tidak jelas akan menyerang dan menjatuhkan Presiden dengan segala cara yang mereka lakukan, entah itu berhasil menjatuhkan Presiden atau tidak, intinya mereka selalu menyerang terus sama seperti pendekar mabuk tadi. Pendekar mabuk jika dia mengeluarkan jurusnya, menyerang ke sasaran musuhnya, tidak peduli serangan pukulannya mengenai sasaran musuh atau tidak dia tetap menyerang. Hal ini sejalan dengan teori Keraf (1985) yang mengemukakan analogi adalah proses penalaran yang bertolak dari dua peristiwa khusus yang mirip satu sama lain, kemudian menyimpulkan bahwa apa yang berlaku untuk suatu hal berlaku pula untuk yang lain.

Penalaran Deduktif dalam Argumentasi Dialog Interaktif

Penalaran deduktif ini bertolak dari sesuatu proposisi yang sudah ada, menuju suatu proposisi baru yang membentuk suatu kesimpulan. Proposisi baru ini terbentuk dari pengalaman hidup kita sehari-hari yang menghasilkan proposisi umum dan proposisi khusus. Proses berpikir penalaran deduktif ini dari pengalaman hidup diseleksi untuk menggerakkan pertalian proposisi guna mencari dan menjadikan proposisi baru. Jika dalam penalaran induktif terdapat kemungkinan kebenaran, maka di penalaran deduktif terdapat konklusi benar atau mengandung kebenaran. Didalam proposisi penalaran deduktif terdapat silogisme dan entimem untuk menganalisisnya. Silogisme memiliki 3 corak, silogisme kategorial, silogisme hipotetis, dan silogisme alternatif. Berikut kutipan kalimat yang mengandung penalaran deduktif tersebut.

Narator : “Kekuasaan cenderung merusak dan kekuasaan Absolut sudah pasti merusak. Sehingga *lama seseorang berkuasa makin mudah ia terjerumus dalam kejahatan moral dan timbul kultus individu*. Oleh sebab itu *mayoritas negara di dunia membatasi masa jabatan kepala negara*. Ketentuan yang paling banyak digunakan sama dengan yang berlaku di Indonesia yakni maksimal dua periode dan tiap periode berlangsung lima tahun.” (DI02-PD-004)

Data tuturan dialog interaktif (DI02-PD-004) tersebut merupakan tuturan yang mengandung penalaran deduktif dalam argumentasi dialog interaktif. Terdapat dua proposisi yang dituturkan oleh narator. Proposisi tersebut diinterpretasikan pada proses silogisme hipotetis, karena pada kedua proposisi tersebut bertolak dari pendirian yang mana proposisi itu tidak ada atau tidak terjadi. Pada kutipan (004) terdapat proposisi “*lama seseorang berkuasa makin mudah ia terjerumus dalam kejahatan moral dan timbul kultus individu*.” Dan proposisi “*mayoritas negara di dunia membatasi masa jabatan kepala negara*.” Proposisi tersebut hasil dari pembacaan narasi dalam dialog interaktif. Kedua proposisi tersebut merupakan hasil penalaran deduktif argumentasi dari corak proses berpikir silogisme hipotetis. Proposisi dikatakan melalui corak proses berpikir silogisme hipotetis, karena pada kedua proposisi tersebut bertolak dari pendirian yang mana proposisi itu tidak ada atau tidak terjadi. Premis mayor pada proposisi pertama (004) mengandung pernyataan yang bersifat hipotetis.

Premis Mayor : Jika lama seseorang berkuasa makin mudah ia terjerumus dalam kejahatan moral dan timbul kultus individu, maka mayoritas negara di dunia membatasi masa jabatan kepala negara.
Premis Minor : Mayoritas negara di dunia membatasi masa jabatan kepala negara.
Konklusi : Sebab itu lama seseorang berkuasa makin mudah ia terjerumus dalam kejahatan moral dan timbul kultus individu.

Kevin Egan : “Banyak juga tokoh-tokoh di media sosial, mengkampanyekan kekerasan itu sendiri, ini juga berkontribusi kepada anak-anak milenial, yang mungkin pada akhirnya menjadi tertarik dengan kekerasan itu sendiri, karena orang yang dia idolakan mengajarkan hal seperti itu” (DI01-PD-005)

Gaudensius Suhardi : “*Banyak sekali agama dipolitisasi di media sosial, karena itu muncul kaum radikal yang tertarik melakukan terror bom dari komentar tokoh-tokoh yang diidolakan di media sosial yang tidak mendidik*. Terror bom di Makassar dan terror di mabes POLRI itu dari media sosial. Itu artinya media sosial digunakan untuk yang tidak baik. Seperti yang dijelaskan oleh polisi seorang perempuan yang tertembak di mabes POLRI yang sebelumnya mengunggah bendera yang sebenarnya tidak dilakukan dan kalau kita lihat surat wasiatnya bagaimana dia terpapar ideologi lewat media sosial atau dengan kata lain dia menemukan jalan yang salah di dalam hidupnya.” (DI01-PD-005)

Data tuturan dialog interaktif (DI01-PD-005) tersebut merupakan tuturan yang mengandung penalaran deduktif dalam argumentasi dialog interaktif. Tuturan tersebut dapat diinterpretasikan pada proses silogisme kategorial karena pada pernyataan tuturan oleh Gaudensius Suhardi mengandung argumen deduktif 3 term 3 proposisi. Pada kutipan (005) terdapat proposisi “*Banyak sekali agama dipolitisasi di media sosial, karena itu muncul kaum radikal yang tertarik melakukan terror bom dari komentar tokoh-tokoh yang diidolakan di media sosial yang tidak mendidik.*” Proposisi tersebut merupakan hasil penalaran deduktif argumentasi dari corak proses berpikir silogisme kategorial karena pada pernyataan tuturan oleh Gaudensius Suhardi mengandung argumen deduktif 3 term 3 proposisi. Jika dibedah tuturan (005) yang terdapat premis yang meliputi premis mayor, premis minor, dan konklusi atau kesimpulan. Hal ini sejalan dengan Keraf (1985) yang mengemukakan bahwa seluruh silogisme hanya terdapat tiga term, yaitu *term mayor*, *term minor*, dan *term tengah*.

Premis Mayor : Banyak sekali agama dipolitisasi di media sosial.

Premis Minor : Kaum radikal tertarik melakukan terror bom dari komentar tokoh-tokoh yang diidolakan di media sosial yang tidak mendidik.

Konklusi : Jadi kaum radikal mempolitisasikan agama di media sosial.

Kevin Egan : “Banyak juga tokoh-tokoh di media sosial, mengkampanyekan kekerasan itu sendiri, ini juga berkontribusi kepada anak-anak *milenial*, yang mungkin pada akhirnya menjadi tertarik dengan kekerasan itu sendiri, karena orang yang dia idolakan mengajarkan hal seperti itu.” (DI02-PD-007)

Data tuturan dialog interaktif (DI02-PD-007) terdapat proposisi “*Banyak juga tokoh-tokoh di media sosial, mengkampanyekan kekerasan itu sendiri, ini juga berkontribusi kepada anak-anak milenial, yang mungkin pada akhirnya menjadi tertarik dengan kekerasan itu sendiri, karena orang yang dia idolakan mengajarkan hal seperti itu.*” Proposisi tersebut merupakan tuturan yang mengandung penalaran deduktif dalam argumentasi dialog interaktif. Proposisi umum dan khususnya menjadi satu. Proposisi tersebut diinterpretasikan pada proses entimem, karena pada proposisinya salah satunya dihilangkan, walaupun dihilangkan, proposisi itu tetap dianggap diketahui pula oleh orang lain. Entimem itu jika dimasukkan dalam silogisme kategorial sebagai berikut.

Premis Mayor : Banyak tokoh di media sosial mengkampanyekan kekerasan.

Premis Minor : Anak-anak milenial mengidolakan tokoh-tokoh di media sosial.

Konklusi : Jadi anak-anak *milenial* ikut berkontribusi mengkampanyekan kekerasan.

Bentuk proposisi melalui proses entimem akan berbunyi, “Banyak tokoh di media sosial yang mengkampanyekan kekerasan diidolakan oleh anak-anak *milenial*.”

Penalaran induktif dalam argumentasi dialog interaktif yang ditemukan dalam tuturan kanal *YouTube Metro TV News* (Editorial Media Indonesia) menggunakan bagian proses generalisasi, proses hubungan kausal, dan proses analogi. Sedangkan penalaran deduktif dalam argumentasi dialog interaktif yang ditemukan dalam tuturan kanal *YouTube Metro TV News* (Editorial Media Indonesia) menggunakan corak proses berpikir silogisme kategorial, proses berpikir silogisme hipotetis, dan proses berpikir melalui entimem.

3.2 Evidensi dalam Argumentasi Dialog Interaktif

Evidensi merupakan unsur penting dalam argumentasi, karena didalamnya kesaksian, fakta, informasi dan data, otoritas, dan sebagainya. Evidensi tidak boleh dikaitkan dan dicampuri oleh pernyataan atau penegasan, karena argumentasi guna mengetahui peristiwa itu benar atau tidaknya. Evidensi berbentuk data dan informasi dari bahan keterangan dari sumber tertentu. Dengan adanya data yang diberikan untuk pengujian dan informasi dengan bahan keterangan yang jelas, terciptalah fakta yang nyata. Fakta adalah sesuatu yang terjadi atau sesuatu yang nyata. Sebelum menemukan fakta, seseorang perlu mencari data dan informasi dengan pengujian proses observasi, kesaksian dan otoritas untuk mengaitkan pada fakta-fakta yang terdapat dalam peristiwa tersebut. Untuk mengetahui fakta dalam peristiwa tersebut itu nyata juga perlu adanya pengujian fakta dengan proses konsistensi dan koherensi.

Menguji Data dan Informasi dalam Argumentasi Dialog Interaktif

Supaya dapat mengetahui wujud evidensi, perlu penalaran data dan informasi guna mendapatkan bahan-bahan menuju fakta. Data dan informasi harus di uji dengan kegiatan pengujian-pengujian meliputi observasi, kesaksian, dan kesaksian otoritas. Berikut kutipan kalimat yang mengandung tahapan menguji data dan informasi dari argumentasi dialog interaktif.

Narator : “MPR juga menepis adanya perpanjangan masa jabatan masa Presiden dengan demikian tidak ada perubahan yang digagas. *Ketentuan masa jabatan tetap diatur dalam pasal 7 Undang-Undang Dasar 1945 hasil amandemen. Pasal 7 itu menyatakan Presiden dan wakil Presiden memegang masa jabatan selama lima tahun dan sesudahnya dapat dipilih Kembali dalam masa jabatan yang sama hanya untuk satu kali masa jabatan.* Pelajaran masa lalu mendorong dihasilkannya pembatasan masa jabatan Presiden dan Wakil Presiden menjadi maksimal dua periode, masa 10 (sepuluh) tahun dianggap cukup bagi seseorang untuk menjalankan amanah memimpin bangsa dengan kebijakan-kebijakannya.” (DI02-MD-011)

Data tuturan dialog interaktif (DI02-MD-011) tersebut merupakan tuturan yang mengandung evidensi tahapan, menguji data dan informasi dari argumentasi dialog interaktif. Konteks dalam tuturan dialog interaktif tersebut adalah ketika narator memberikan kajian data berupa paragraf yang menjelaskan tentang Amandemen Undang-Undang Dasar 1945. Kajian Amandemen UUD 1945 yang diungkapkan oleh Narator dapat diinterpretasikan paparan data tahapan menguji data dan informasi dari argumentasi dialog interaktif. Hal tersebut dianalisis berupa observasi yang dilakukan oleh narator untuk membuat narasi penegasan dengan data amandemen UUD 1945 mengenai pemegang jabatan presiden selama lima tahun dan dapat dipilih lagi untuk satu periode. Pada kutipan (011) “*Ketentuan masa jabatan tetap diatur dalam pasal 7 Undang-Undang Dasar 1945 hasil amandemen. Pasal 7 itu menyatakan Presiden dan wakil Presiden memegang masa jabatan selama lima tahun dan sesudahnya dapat dipilih Kembali dalam masa jabatan yang sama hanya untuk satu kali masa jabatan.*” merupakan hasil kegiatan observasi. Narasi yang dituturkan oleh narator menandai mengadakan observasi terkait argumentasi yang dilontarkan dalam dialog interaktif. Narasi yang dibacakan oleh narator diinterpretasikan dengan tahapan evidensi menguji data dan informasi dari argumentasi dialog interaktif melalui mengadakan observasi berupa kajian pustaka amandemen Undang-Undang 1945. Narator memberikan data secara riil dan nyata

mengenai peraturan yang mengurus waktu dan periode jabatan dari seorang Presiden, maka diadakanlah kajian pustaka dari amandemen Undang-Undang 1945 dalam usaha menyakinkan pembaca.

- Leonard Samosir : “Ada wacana menjadikan Presiden tiga periode untuk seorang Joko Widodo walaupun itu, kemudian sudah dijawab lagi oleh seorang Joko Widodo, tidak punya niat dan tidak berminat. Kalau Prof Hamdi melihat ini sebetulnya apa maksudnya Prof Hamdi?” (DI02-MD-012)
- Hamdi Muluk (Psikolog Politik) : “Mungkin ada sekelompok orang yang lagi cek ombak katakanlah seperti itu *testing water* kemungkinan seperti itu. Tetapi sekali lagi menurut saya itu tidak perlu ya, sebab kita sebagai fakta berkata dalam konteks berbangsa dan bernegaranya gejala tentang nalar demokrasi dalam publik. Jadi walaupun itu melakukan pintunya kan cuma satu MPR ya Amandemen pasal 70 saya rasa. Tetapi sekali lagi kalau itu dilakukan itu juga akan mendapat tantangan yang besar dari publik yang sudah nyaman dengan nalar demokrasi bahwa dua periode itu sudah praktek umum berlaku diseluruh negara, itu yang diterima sebagai norma demokrasi yang mungkin sudah terbaik. MPR sudah berkali-kali mengatakan ketua dan wakil ketuanya kan, Pak Bambang Soesatyo mengatakan tidak ada rencana ke arah itu.” (DI02-MD-012)

Data tuturan dialog interaktif (DI02-MD-012) tersebut merupakan tuturan yang mengandung tahapan evidensi, menguji data dan informasi dari argumentasi dialog interaktif. Konteks dalam tuturan dialog interaktif tersebut sudah terlihat tahapan evidensi menguji data dan informasi menggunakan proses meminta pendapat kepada Autoritas. Konteks ini dapat diinterpretasikan paparan menguji data dan informasi argumentasi dialog interaktif berupa meminta pendapat Autoritas mengenai wacana Presiden tiga periode kepada Prof. Hamdi Muluk. Pada kutipan (012) “Ada wacana menjadikan Presiden tiga periode untuk seorang Joko Widodo walaupun itu, kemudian sudah dijawab lagi oleh seorang Joko Widodo, tidak punya niat dan tidak berminat. Kalau Prof Hamdi melihat ini sebetulnya apa maksudnya Prof Hamdi?” pertanyaan dari Leonard Samosir kepada Profesor Hamdi Muluk yang merupakan seorang ahli dalam bidang Psikolog Politik, sudah memperlihatkan dengan jelas bahwa tahapan evidensi menguji data dan informasi dari argumentasi dialog interaktif tersebut menggunakan proses meminta pendapat kepada Autoritas.

Tahapan evidensi, menguji data dan informasi dari argumentasi dialog interaktif dapat diinterpretasikan pertanyaan Leonard Samosir sebagai meminta pendapat dan tanggapannya dari Profesor Hamdi Muluk selaku ahli dalam bidang Psikologi Politik mengenai orang yang membuat wacana Presiden tiga periode. Evidensi yang diajukan secara fakta-faktanya Leonard Samosir ingin meyakinkan kembali kepada pembaca melalui pendapat Prof. Hamdi Muluk.

Menguji Fakta dalam Argumentasi Dialog Interaktif

Dari hasil informasi dan data yang di cari guna mengembangkan evidensi dalam argumentasi dialog interaktif di *kanal YouTube Metro TV News* (Editorial Media Indonesia

Metro TV), terdapat penilaian yang di peroleh tentang keyakinan mengenai fakta yang berada dalam argumentasi dialog interaktif tersebut, bahwa fakta itu benar. Dengan keyakinan fakta yang benar dapat memperkuat kesimpulan yang diambil dari argumentasi dialog interaktif. Penilaian juga menyeleksi fakta-fakta yang dijadikan evidensi. Cara untuk menyeleksinya dengan proses menganalisis evidensi dari segi konsistensi dan segi koherensi. Berikut kutipan kalimat yang mengandung tahapan evidensi, menguji fakta dari argumentasi dialog interaktif.

Gaudensius : *“Pencegahan itu merupakan hal yang paling bagus, penangkapan itu adalah tindakan-tindakan mencegah terjadinya sesuatu. Pertanyaannya mengapa orang mau melakukan kekerasan? Orang melakukan kekerasan karena ada rasa kebencian disitu kepada apa saja, kepada realitas sosial. Benci itu yang menyebabkan orang mau melakukan kekerasan apalagi diiming imingi surga, karena itu orang mengantri untuk menjadi pengantin didalam pengeboman. Sebelum anak muda tertarik dengan ideologi kekerasan disitulah dicegah.”*
Suhardi (DI01-MF-014)

Data tuturan dialog interaktif (DI01-MF-014) tersebut merupakan tuturan yang mengandung tahapan evidensi, menguji fakta dari argumentasi dialog interaktif. Tuturan tersebut dapat diinterpretasikan paparan tahapan evidensi, menguji fakta dari argumentasi dialog interaktif yang dianalisis dari segi konsistensi. Evidensinya melakukan proses menganalisis dari segi konsistensi terjadi pada proposisi *“Pencegahan itu merupakan hal yang paling bagus,”* dan diperkuatlah dengan proposisi *“penangkapan itu adalah tindakan-tindakan mencegah terjadinya sesuatu”* untuk menetapkan kekonsistenan pada evidensinya. Pada kutipan (014) terdapat proposisi *“Pencegahan itu merupakan hal yang paling bagus, penangkapan itu adalah tindakan-tindakan mencegah terjadinya sesuatu.”* Proposisi tersebut hasil dari tuturan Gaudensius Suhardi dengan tahapan menguji fakta dari argumentasi dialog interaktif melalui proses berpikir konsistensi. Proposisi Gaudensius Suhardi dapat diinterpretasikan dengan melakukan proses menganalisis dari segi konsistensi terjadi pada proposisi *“Pencegahan itu merupakan hal yang paling bagus,”* dan diperkuatlah dengan proposisi *“penangkapan itu adalah tindakan-tindakan mencegah terjadinya sesuatu”* untuk menetapkan kekonsistenan pada evidensinya.

Tahapan evidensi menguji data dan informasi dari argumentasi dialog interaktif yang ditemukan dalam tuturan *kanal YouTube Metro TV News* (Editorial Media Indonesia Metro TV) mengadakan proses observasi dan meminta pendapat kepada ahli (Autoritas). Menguji data dan informasi melalui proses kesaksian tidak ditemukan dalam argumentasi dialog interaktif di *kanal YouTube Metro TV News* (Editorial Media Indonesia Metro TV) karena, dialog interaktif tersebut hanya membahas mengenai wacana dan narasi bukan sebuah kasus kriminal, kasus tipikor, dan kasus-kasus yang lainnya. Sedangkan, tahapan evidensi dari argumentasi dialog interaktif di *kanal YouTube Metro TV News* (Editorial Media Indonesia Metro TV) ditemukan hanya dapat dinilai dari segi kekonsistennya saja, belum ditemukan evidensi diuji fakta melalui penilaian segi koherensi.

3.3 Inferensi dan Implikasi dalam Argumentasi Dialog Interaktif

Menurut Keraf (1985), inferensi adalah kesimpulan yang diturunkan dari apa yang ada atau dari fakta-fakta yang ada. Kesimpulan (inferensi) mengandung proposisi yang deklaratif yang faktual dengan dibuktikan kebenarannya dan kemustahilannya. Pendapat merupakan kesimpulan (inferensi). Dari proposisi mengandung ucapan-ucapan faktual dan mengandung pendapat atau kesimpulan suatu hal. Menurut Keraf (1985), implikasi adalah rangkuman, sesuatu yang dianggap ada karena sudah dirangkum dalam fakta atau evidensi itu sendiri. Untuk membuat rangkuman (implikasi) diperlukan kumpulan kesimpulan atau banyaknya kesimpulan sebagai proses berpikir yang logis. Dengan rangkaian-rangkaian peristiwa dapat mengkaji implikasi yang ada dalam persoalan tersebut. Dalam rangkaian peristiwa itu dengan kesimpulan (inferensi) yang didapat harus membangun faktor-faktor dan asumsi-asumsi guna mengetahui implikasi tersebut dengan baik.

Faktor Dugaan dalam Argumentasi Dialog Interaktif

Faktor dugaan dalam argumentasi dialog interaktif di *kanal YouTube Metro TV News* ini menjadi indikator pembentukan dari sebuah inferensi argumentasi. Berikut kutipan kalimat yang mengandung faktor dugaan argumentasi dalam dialog interaktif.

- Leonard Samosir : “Banyak orang bertanya-tanya di tahun 2021 ya kalau kita lihat masih tiga tahun lagi ke 2024 tapi sudah ada yang memunculkan lagi wacana ini. Kalau anda melihat motif ini seperti apa Prof. Hamdi?” (DI02-FD-019)
- Hamdi Muluk (Psikolog Politik) : “*Saya kira ini bikin gaduh saja, atau mungkin benar yang dikatakan Pak Presiden, ini hanya untuk menjerumuskan saya atau orang lebih menjilat saya.* Cuman dua itu saja. Tidak usah kita bikin gaduh, masih banyak urusan lain yang perlu kita kerjakan.” (DI02-FD-019)

Data tuturan dialog interaktif (DI02-FD-019) tersebut merupakan tuturan yang mengandung faktor dugaan untuk membangun inferensi dan implikasi dalam argumentasi dialog interaktif. Konteks dalam tuturan dialog interaktif tersebut adalah ketika Leonard Samosir menanyakan kepada Profesor Hamdi Muluk selaku ahli dalam bidang Psikolog Politik mengenai motif orang membuat wacana jabatan Presiden tiga periode. “Banyak orang bertanya-tanya di tahun 2021 ya kalau kita lihat masih tiga tahun lagi ke 2024 tapi sudah ada yang memunculkan lagi wacana ini. Kalau anda melihat motif ini seperti apa Prof. Hamdi?” Pertanyaan tersebut dijawab oleh Prof. Hamdi Muluk. “*Saya kira ini bikin gaduh saja, atau mungkin benar yang dikatakan Pak Presiden, ini hanya untuk menjerumuskan saya atau orang lebih menjilat saya.*” Proposisi dari Profesor Hamdi Muluk dapat diinterpretasikan proposisi tersebut mengandung faktor dugaan karena, pada isu atau wacana Presiden menjabat tiga periode ini belum bisa teruji data, informasi, dan fakta pendukungnya.

Hal inilah yang menyebabkan Profesor Hamdi Muluk memberikan kesimpulan (inferensi) melalui faktor dugaan bahwasanya motif orang yang membuat wacana Presiden menjabat tiga periode tersebut adalah untuk membuat gaduh atau ingin menjatuhkan presiden. Faktor dugaan inilah yang digunakan oleh kelompok bagian oposisi untuk menjatuhkan martabat Presiden dengan memanfaatkan situasi negara yang masih dalam keadaan musibah Pandemi Covid19 ini mereka membuat wacana, menggiring isu dan opini dan mencari simpati dan empati masyarakat dengan tujuan merebut kekuasaan.

Faktor Akibat dalam Argumentasi Dialog Interaktif

Faktor akibat dalam argumentasi dialog interaktif di kanal YouTube *Metro TV News* ini menjadi indikator timbal balik pembentukan dari sebuah inferensi argumentasi. Berikut kutipan kalimat yang mengandung faktor akibat dalam argumentasi dialog interaktif.

Narator : “Isu memperpanjang masa jabatan presiden sebetulnya telah beberapa kali muncul termasuk di era pemerintahan Presiden enam RI Susilo Bambang Yudhoyono. Semuanya tidak jelas dari mana asal mulanya, apakah benar apa yang disebut atau hanya merupakan alat untuk mengaduk emosi rakyat agar mudah diarahkan melawan pemerintah. *Satu yang pasti, isu-isu tersebut menimbulkan kegaduhan di tengah publik, efek yang dihasilkan dapat menjadi lebih merusak dalam situasi Pandemi Covid19 saat ini. Wacana tiga periode tentu saja mendapat penolakan yang luas dari rakyat. Situasi bisa memanas dengan cepat perpecahan bakal tidak terhindarkan padahal pemerintah berupaya menyatukan daya semua pihak agar fokus pada penanggulangan wabah kedaruratan menangani Pandemi pula yang membuat pemerintah tegas menolak rencana sebagian fraksi di DPR untuk merevisi Undang-Undang pemilu.*” (D102-FA-021)

Data tuturan dialog interaktif (D102-FA-021) tersebut merupakan tuturan yang mengandung faktor akibat untuk membangun inferensi dan implikasi dalam argumentasi dialog interaktif. Konteks dalam tuturan dialog interaktif tersebut adalah ketika Narator memberikan narasi dan pernyataan mengenai isu wacana Presiden dapat menjabat tiga Periode, terdapat faktor akibat yang ditimbulkan mengenai isu-isu tersebut disebarkan. “*Satu yang pasti, isu-isu tersebut menimbulkan kegaduhan di tengah publik, efek yang dihasilkan dapat menjadi lebih merusak dalam situasi Pandemi Covid19 saat ini. Wacana tiga periode tentu saja mendapat penolakan yang luas dari rakyat. Situasi bisa memanas dengan cepat perpecahan bakal tidak terhindarkan padahal pemerintah berupaya menyatukan daya semua pihak agar fokus pada penanggulangan wabah kedaruratan menangani Pandemi pula yang membuat pemerintah tegas menolak rencana sebagian fraksi di DPR untuk merevisi Undang-Undang pemilu.*”

Proposisi (pernyataan) yang dituturkan oleh Narator dapat diinterpretasikan ke dalam faktor akibat untuk membangun inferensi dan implikasi dari argumentasi dialog interaktif. Proposisi tersebut merupakan faktor akibat yang menimbulkan sebuah kegaduhan serta menambah buruk pada situasi Pandemi Covid19. Isu-isu yang diangkat dapat mengakibatkan ketidakstabilan masyarakat untuk berkontribusi dengan kebijakan pemerintah untuk mananggulangi wabah virus Covid19. Hal inilah yang dapat menjadi beban pikiran masyarakat yang semula sudah dibebani oleh kasus Pandemi ini, malah semakin berat dan isu-isu atau wacana seperti ini dapat menjatuhkan martabat pemerintahan.

Asumsi terkait Implikasi dalam Argumentasi Dialog Interaktif

Asumsi-asumsi terkait implikasi dalam argumentasi dialog interaktif di kanal YouTube *Metro TV News* ini menjadi rangkuman kejadian yang telah diinferensikan untuk mengindikasikan maksud dan tujuan dalam argumentasi. Berikut kutipan kalimat yang mengandung asumsi dalam implikasi terkait argumentasi dialog interaktif.

Kevin Egan : *“Perlawanan terhadap bibit-bibit terorisme seperti radikalisme dan intoleranisme perlu ditumbuhkan kembali oleh elemen bangsa. Jangan biarkan tumbuh disiram dengan narasi-narasi kebencian dan fanatisme yang keblablasan seperti yang selama ini yang mewarnai interaksi di jagat maya lewat media sosial dan internet. Terorisme merupakan musuh Bersama yang menuntut seluruh elemen negara ini bersinergi mewujudkan ideologi yang erat dan bijak kepada pluralisme dan multikulturalisme.”* (D101-AA-022)

Data tuturan dialog interaktif (D101-AA-022) tersebut merupakan tuturan yang mengandung asumsi-asumsi terkait implikasi dalam argumentasi dialog interaktif. Proposisi dari Kevin Egan dapat diinterpretasikan proposisi tersebut mengandung asumsi-asumsi dalam implikasinya karena, Kevin Egan mengamsumsikan mengenai perlawanan terorisme, radikalisme, serta intoleranisme sebagai “bibit yang perlu ditumbuhkan dan disiram menggunakan jiwa nasionalisme” Asumsi keterlibatan keadaan (implikasi) paham kekerasan ini jangan pernah diberikan narasi kebencian dan fanatisme terutama pada platform media sosial. Pada kutipan (022) *“Perlawanan terhadap bibit-bibit terorisme seperti radikalisme dan intoleranisme perlu ditumbuhkan Kembali oleh elemen bangsa. Jangan biarkan tumbuh disiram dengan narasi-narasi kebencian dan fanatisme yang keblablasan seperti yang selama ini yang mewarnai interaksi di jagat maya lewat media sosial dan internet.”* Proposisi tersebut mengenai perlawanan terhadap terorisme, radikalisme, serta intoleranisme. Proposisi tersebut dapat diinterpretasikan bahwasannya penutur mengamsumsikan mengenai perlawanan terorisme, radikalisme, serta intoleranisme sebagai “bibit yang perlu ditumbuhkan dan disiram menggunakan jiwa nasionalisme” Asumsi keterlibatan keadaan (implikasi) paham kekerasan ini jangan pernah diberikan narasi kebencian dan fanatisme terutama pada platform media sosial. Asumsi-asumsi ini dapat diklasifikasikan dengan disederhanakan penjabarannya sebagai berikut.

Asumsi : Penanggulangan dan perlawanan terhadap terorisme, radikalisme, serta intoleranisme dengan menumbuhkan jiwa nasionalisme.
Implikasi : Penanggulangan dan perlawanan.

Faktor dugaan dalam argumentasi dialog interaktif yang ditemukan dalam tuturan di kanal YouTube *Metro TV News* (Editorial Media Indonesia Metro TV) menuturkan pernyataan dan kesimpulan. Faktor akibat penutur ditemukan berupa proposisi timbal balik yang menuju ke sebuah kesimpulan (inferensi) dalam argumentasi dialog interaktif. Faktor dugaan dalam argumentasi dialog interaktif yang ditemukan dalam tuturan kanal YouTube *Metro TV News* (Editorial Media Indonesia Metro TV) menuturkan pernyataan dan kesimpulan. Asumsi-asumsi terkait implikasi dalam argumentasi dialog interaktif yang ditemukan dalam tuturan kanal YouTube *Metro TV News* (Editorial Media Indonesia Metro TV) menuturkan pernyataan (proposisi) berupa asumsi dan implikasi

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang disesuaikan dengan fokus penelitian dapat disimpulkan bahwa argumentasi dalam dialog interaktif di kanal YouTube *Metro TV News* (Editorial Media Indonesia Metro TV), yaitu penalaran dalam argumentasi dialog interaktif, evidensi dalam argumentasi dialog interaktif, serta inferensi dan implikasi dalam argumentasi

dialog interaktif. Dari ketiga fokus penelitian tersebut dapat ditentukan berdasarkan analisis argumentasi yang digunakan pada penelitian ini.

Penalaran dalam argumentasi dialog interaktif terdapat sebuah kalimat pernyataan (proposisi). Pernyataannya dapat dibuktikan kebenarannya atau pernyataannya dapat ditolak karena fakta-fakta yang ada menentang kebenarannya dalam dialog interaktif. Penalaran dalam argumentasi dialog interaktif ini dibagi menjadi dua bagian meliputi, penalaran induktif dan penalaran deduktif.

Evidensi dalam argumentasi dialog interaktif memiliki pernyataan atau penegasan didalamnya. Evidensi berbentuk data dan informasi dari argumentasi dialog interaktif di kanal *YouTube Metro TV News* (Editorial Media Indonesia Metro TV). Dengan adanya data yang diberikan untuk pengujian dan informasi dengan bahan keterangan yang jelas terciptalah fakta yang nyata. Evidensi dalam argumentasi dialog interaktif di kanal *YouTube Metro TV News* ini memiliki tahapan-tahapan untuk memberikan suatu penilaian, tahapan tersebut meliputi tahapan menguji data dan informasi dalam argumentasi dialog interaktif, dan tahapan menguji fakta dalam argumentasi dialog interaktif.

Inferensi dan implikasi dalam argumentasi dialog interaktif merupakan sebuah pembentukan akhir dari sebuah argumentasi dalam dialog interaktif yang berupa kesimpulan dan keterlibatan. Untuk menunjukkan sebuah inferensi dalam argumentasi dialog interaktif dibutuhkan sebuah faktor dugaan dan faktor akibat, sedangkan untuk menunjukkan adanya sebuah implikasi ini penutur membuat asumsi-asumsi yang berkaitan berupa pendapat yang bersifat pernyataan (proposisi).

References

- Aminuddin. (1990). *Pengembangan penelitian kualitatif dalam bidang bahasa dan sastra*. Malang: Yayasan Asih Asah Asuh Malang.
- Ariyani, L. (2019). *Keterampilan menyimak dialog interaktif*. (Undergraduate paper, Universitas Sebelas Maret, Surakarta). Retrieved from <https://osf.io/pyjnm/download/?format=pdf>
- Dawud. (2010, September 30). *Pembelajaran berargumentasi tulis bahasa Indonesia*. Paper presented at Forum Besar Sidang Terbuka Senat Universitas Negeri Malang. Retrieved from <http://library.um.ac.id/images/stories/pidatogurubesar/gurubesar/okt2010/Pembelajaran%20Berargumentasi%20Tulis%20Bahasa%20Indonesia%20-%20Prof.%20Dr.%20Dawud,%20M.Pd.pdf>
- Hopkins, J. (2006, July 5). Surprise! There's a third YouTube co-founder. *USA Today*. Retrieved from https://usatoday30.usatoday.com/tech/news/2006-10-11-YouTube-karim_x.htm
- Keraf, G. (1985). *Argumentasi dan narasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Lubis, U.Z. (2011). Blokir internet: How far can you go? *Jurnal Dewan Pers*, 4, 1–15. Retrieved from https://www.dewanpers.or.id/publikasi/publikasi_detail/130/Jurnal_Dewan_Pers_Edisi_Ke-4
- Mukhtar. (2013). *Metode praktis penelitian deskriptif kualitatif*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Musyawir, & Yulismayanti. (2018). Keefektifan strategi Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) dalam menulis karangan argumentasi Kelas X SMA Negeri 1 Bua Ponrang. *Jurnal Gramatika*, 4(2), 416–427. doi: <https://doi.org/10.22202/jg.2018.v4i2.2630>
- Pertiwi, L.B., & Dawud. (2017). Argumentasi dalam teks tajuk rencana Harian Suara Merdeka. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya (BASINDO)*, 3(2), 1–13. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um007v2i12018p001>
- Prabawati, R.L., & Dawud. (2019). Karakteristik argumentasi dalam opini di media online. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya (BASINDO)*, 3(2), 224–236. Retrieved from

<http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo/article/view/11586>

Rohim, S. (2009). *Teori komunikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta CV.

Supriatna, A. (2007). *Bahasa Indonesia untuk Kelas IX*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

Weston, A. (2007). *Kaidah berargumentasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

The Depiction of the the Day of Judgment with *Uslub Isti'Arah* (Metaphors) in the Quran: Al-Munir's Tafsir Study

Penggambaran Hari Kiamat dengan *Uslub Isti'arah* (Metafora) dalam Alquran: Telaah Tafsir Al-Munir

Imroatul Azizah, Ibnu Samsul Huda*

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

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

Paper received: 05-07-2021; revised: 19-07-2021; accepted: 31-07-2021

Abstract

The verse depicting the Day of Judgment uses a lot of comparative language styles, one of which is *uslub isti'arah* (metaphorical style). This study aims to find verses describing the Day of Judgment with *uslub isti'arah* in the Qur'an. The research was conducted by analyzing the elements, types, and meanings of *uslub isti'arah* in the verse. The research design is descriptive qualitative with meaning analysis methods and literature review. Al-Munir's interpretation is used as the main reference in determining the meaning. The results showed that there were 144 verses with two patterns, namely 97 verses mentioning another name for the Day of Judgment according to its occurrence using the word "*al-yaum*" and 47 verses describing the Day of Judgment in general/without using the lafadz "*al-yaum*". The type of *isti'arah* in the verse describing the Day of Judgment is based on the mention of two main elements, including *isti'arah makniyah* (explicit metaphor) and *isti'arah tashrihiyah* (implicit metaphor). In addition, the type of *isti'arah* seen from the words used, includes *isti'arah taba'iyah* and *isti'arah ashliyah*. The meaning of the verse explains the condition of the disbelievers and believers, the recompense for their actions, hell and its inhabitants, as well as the phenomena that will occur on the Day of Judgment. The dominant *uslub* found is the type of *Isti'arah Tamtsiliyyah/simile epic* with the theme of hell and its inhabitants.

Keywords: judgment day, *isti'arah*, Tafsir al-Munir, *maknawi*, *lafdhi*

Abstrak

Ayat yang menggambarkan hari kiamat banyak menggunakan gaya bahasa perbandingan, salah satunya dengan *uslub isti'arah* (gaya bahasa metafora). Penelitian ini bertujuan untuk menemukan ayat penggambaran hari kiamat dengan *uslub isti'arah* di dalam Alquran. Penelitian dilakukan dengan menganalisis unsur-unsur, jenis, dan makna *uslub isti'arah* dalam ayat tersebut. Penelitian ini berupa deskriptif kualitatif dengan metode analisis makna dan kajian kepustakaan. Tafsir Al-Munir dijadikan sebagai rujukan utama dalam menentukan makna. Hasil penelitian menunjukkan ada 144 ayat dengan dua pola yaitu 97 ayat menyebutkan nama lain hari kiamat sesuai kejadiannya dengan menggunakan kata "*al-yaum*" dan 47 ayat menggambarkan hari kiamat secara umum/tanpa menggunakan lafadz "*al-yaum*". Jenis *isti'arah* dalam ayat penggambaran hari kiamat berdasarkan penyebutan dua unsur pokoknya, mencakup *isti'arah makniyah* (metafora eksplisit) dan *isti'arah tashrihiyah* (metafora implisit). Selain itu, jenis *isti'arah* dilihat dari kata yang digunakan, mencakup *isti'arah taba'iyah* dan *isti'arah ashliyah*. Makna dari ayat-ayat tersebut menjelaskan keadaan orang kafir dan orang mukmin, balasan atas perbuatannya, neraka dan penghuninya, serta fenomena yang terjadi di hari kiamat. Gaya bahasa yang dominan ditemukan merupakan jenis *Isti'arah Tamtsiliyyah/simile epos* dengan tema neraka dan penghuninya.

Kata Kunci: hari kiamat, *isti'arah*, tafsir al-Munir, jenis, makna

1. Pendahuluan

Hari kiamat digambarkan sebagai kehancuran segala yang ada di dunia, semua makhluk akan mati kecuali yang dikehendaki-Nya. Kehancuran total yang terjadi di alam ini secara logika bukanlah suatu peristiwa yang mustahil, karena para pakar ilmu alam telah sepakat bahwa segala yang ada di dunia ini pasti memiliki batas akhir keberadaannya. Hari kiamat dimulai dengan proses semua manusia dimatikan, lalu selang beberapa waktu yang ditentukan, manusia dibangkitkan kembali dari kuburnya setelah Malaikat Isrofil meniup terompet yang kedua, kemudian mereka akan digiring dan dikumpulkan di padang mahsyar, kemudian dihitung dan ditimbang amal perbuatannya di dunia, lalu ditentukan tempat mereka kembali (surga atau neraka) sesuai dengan amal perbuatan yang telah mereka lakukan selama di dunia (Faizah, 2019).

Pembahasan tentang hari kiamat banyak dijelaskan baik di dalam Alquran, hadist, maupun hasil ijtihad para ulama. Dalam Alquran diceritakan tentang kejadian alam semesta termasuk gambaran kedahsyatan pada saat hari kiamat, kejadian-kejadian setelah hancurnya alam semesta dan keadaan manusia ketika hari kiamat terjadi. Banyak dijelaskan dalam Alquran khususnya surat *Makkiyah*, yang menggambarkan hari kiamat dan perintah untuk mengimani adanya hari kiamat. Hal ini sesuai dengan sejarah, di mana bangsa Arab Makkah pada saat awal datangnya wahyu, banyak dari orang-orang kafir yang tidak memercayai berita terjadinya hari kiamat. Padahal memercayai hari kiamat adalah salah satu rukun Iman yang kelima.

Dari nama-nama tersebut menunjukkan bahwa deskripsi tentang tanda dan proses terjadinya hari kiamat telah banyak dijelaskan dalam Alquran. Cara pengungkapannya juga berbeda-beda, diantaranya menggunakan kata konotatif (kiasan) dan kata denotatif (asli). Salah satu bentuk gaya bahasa kias adalah gaya bahasa perbandingan. Dalam bahasa Arab pola-pola dan gaya bahasa tersebut dibahas dalam *Ilmu Balaghah*. Ilmu ini menjelaskan penggunaan lafadz-lafadz yang sesuai untuk menyampaikan pesan dari pembicara kepada pendengar. Hal ini bertujuan untuk mencapai efektifitas dalam komunikasi antara *mutakallim*/pembicara dan *mukhathab*/pendengar (Qasim, Nur, Wahab, & Wahya, 2018). *Ilmu Balaghah* mempunyai tiga bidang kajian, yaitu *ilmu Bayan*, *Ma'ani* dan *Badi*. Dalam analisis ini penulis menggunakan *Ilmu Bayan* sebagai landasan teori. *Ilmu Bayan* mendeskripsikan suatu makna yang bisa diungkap dalam berbagai gaya bahasa yang bervariasi. Kajiannya meliputi *tasybih(simile)*, *majaz(majas)* dan *kinayah(sindiran)*. Dalam kajian *Majaz*, terdapat istilah *Isti'arah* (metafora). *Isti'arah* (metafora) adalah bagian dari *majaz* yang hubungannya adalah penyerupaan. *Isti'arah* adalah meminjam kata lain sebagai pengganti makna yang sebenarnya namun masih memiliki hubungan makna yaitu penyerupaan. Adanya perluasan makna tidak berarti bahwa makna tersebut berbeda dari makna aslinya. Oleh karena itu *Isti'arah* mensyaratkan *al-ism al-lughawi* (sebutan etimologis) harus mempunyai makna hakiki (denotative) sebelum akhirnya digunakan dalam bentuk makna kias (konotatif). *Isti'arah* alam bahasa Indonesia disebut dengan gaya bahasa metafora (Pakaya, 2016)

Asal dari *isti'arah* adalah bentuk *tasybih baligh/ simile* yaitu yang tidak ada *wajhu syibhi* (arah persamaan)-nya dan *adat tasybih (alat)*-nya, dari dua unsur utamanya *musyabbah(tenor)* dan *musyabbah bih(vehicle)*-nya kemudian dihilangkan salah satu, namun ketika menganalisis, unsur yang dibuang bisa dimaksudkan sebagai hubungan keserupaan. *Isti'arah* lebih sempurna daripada *tasybih*, karena *tasybih* meskipun telah mencapai kesempurnaan (kesamaan), masih memerlukan penyebutan *musyabbah* dan *musyabbah bih*-nya., sedangkan *Isti'arah* tidak. Perbedaan antara keduanya adalah pada penanda perbandingan. Gaya bahasa

Isti'arah dalam bahasa Arab hanya menyebutkan salah satu dari dua unsur pokok, tenor atau *vehicle*. Hal ini dimaksudkan untuk menyatakan bersatunya motif dua unsur pokok tersebut secara sempurna (Fauzan, Nawawi, & Hanafi, 2020).

Adapun pada imile terbuka/*tasybih*, penanda perbandingannya disebutkan. Hal ini karena adanya batas keserupaan yang dimiliki oleh *tenor (musyabbah bih)* dan *vehicle(musyabbah)*. Dalam Alquran ayat hari kiamat diungkapkan dengan menggunakan beberapa pola gaya bahasa perbandingan, yaitu: (1) *Isti'arah Makniyah* (2) *Simile* tertutup (*tasybih mursal mufashshal*), (3) *Simile epos (tasybih tamtsil)*, (4) *tasybih dhimniy*, (5) metafora dalam arti sempit (*tasybih baligh*) (6) metafora implisit (*isti'arah tashrihiyyah*), (7) Personifikasi (*tasykhish*), (8) *isti'arah makniyyah*, dan (9) *isti'arah tamtsiliyyah* (Mahliatussikah, 2004).

Ayat yang menjelaskan tentang hari kiamat jumlahnya sangat banyak, bahkan ada beberapa surah dalam Alquran yang khusus berisi tentang kejadian hari kiamat, seperti surat *al-Qari'ah*, *al-zalزالah*, *al-waqi'ah*, *al-haqqah*, dll. Apalagi dalam Alquran, istilah hari kiamat disebutkan dengan nama/sebutan yang berbeda-beda dalam pengungkapannya serta memiliki makna yang bermacam-macam, terkadang makna tersebut merupakan bentuk majas. Penggunaan gaya bahasa *Isti'arah* dalam ayat-ayat Al-Quran tentang Hari Kiamat dimaksudkan untuk mendekatkan peristiwa tersebut dengan pengalaman manusia sehingga manusia mudah memahaminya dan menjadi beriman atau bertambah keimanannya dengan adanya hari akhir, karena masalah kepercayaan pada hari Kiamat termasuk masalah keimanan (Rohmah, 2019)

Dalam artikel ini peneliti tertarik meneliti makna *uslub isti'arah* yang terdapat ayat penggambaran hari kiamat. Dengan asumsi bahwa terdapat banyak *uslub isti'arah* (metafora) dalam ayat tersebut, karena pada dasarnya fenomena hari kiamat adalah sesuatu yang masih abstrak dan samar, sehingga perlu adanya penyerupaan dengan hal-hal yang sudah jelas dan tampak dikehidupan sehari-hari. Untuk menghindari kesalahan makna, penulis menggunakan tafsir Al-Munir sebagai rujukan utama dalam penelitian ini. Tafsir al-Munir merupakan karya seorang ulama' dari Syria yang bernama Wahbah al-Zuhaili (1932-2015 M). Tafsir ini ditulis kurang lebih selama 16 tahun (mulai dari tahun 1975 sampai tahun 1991 M). Tafsir ini mencakup lima pembahasan yaitu aspek *balaghah* (keindahan bahasa), hukum islam dan fiqih, terjemah ayat, tafsir dan penjelasan qiro'at(cara membaca). Terdiri dari 16 jilid, masing-masing jilid memuat dua juz Alquran. Wahbah al-Zuhaili menggunakan metode *tafsir tahlili* dalam menafsirkan ayat-ayat Alquran (Mubaidillah, 2017). Pembahasan *uslub Isti'arah* dalam tafsir ini memiliki kesamaan dengan tafsir lainnya, seperti Tafsir Ali Ash-shabuni, karena pada dasarnya teori tentang *Isti'arah* adalah sama, yaitu *tasybih baligh* yang salah satu *tharafaini*/dua unsur utamanya dihapus dan hubungan antar keduanya selalu *musyabahah* (keserupaan).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif sebagaimana tujuan dari penelitian ini, yakni mendeskripsikan *uslub-uslub Isti'arah* dalam penggambaran hari kiamat dari segi jenis, makna dan tujuan *Isti'arah*. Arikunto (2013) menjelaskan bahwa rancangan deskriptif adalah sebuah metode untuk meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun kelas peristiwa pada masa sekarang yang bertujuan untuk membuat gambaran maupun deskripsi yang sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat maupun hubungan antar fenomena yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pengumpulan data yang dimaksudkan untuk menafsirkan fenomena yang terjadi, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitiannya lebih menekankan makna daripada generalisasi (Anggito & Setiawan, 2018). Pendekatan kualitatif ini digunakan karena data dalam penelitian ini dinyatakan dalam bentuk verbal. Data dalam penelitian ini berupa ayat-ayat Al-Quran tentang hari kiamat dengan *uslub isti'arah*. Data tersebut berjumlah 97 ayat dengan lafadz "*al-yaum*" dan 47 ayat tanpa lafadz "*al-yaum*".

Dalam penelitian ini, data penelitian berupa ayat-ayat hari kiamat yang mengandung *uslub Isti'arah* berjumlah 144 ayat. Penelitian ini berbentuk penelitian analisis pustaka, oleh karena itu sumber data diperoleh melalui sumber data primer dan data sekunder. Data primer diambil dari Alquran dan kitab tafsir Al-Munir yang memuat ayat hari kiamat yang berkaitan dengan pokok pembahasan yaitu ayat hari kiamat yang mengandung *Isti'arah*. Data sekunder diambil dari, buku-buku tentang ilmu Balaghah, *i'jaz al-Qur'an*, dan bentuk tulisan atau bacaan lainnya yang berkaitan dengan pokok pembahasan tersebut.

Objek penelitian ini adalah data-data yang berhubungan dengan *uslub Isti'arah* yaitu ayat-ayat yang menggambarkan tentang hari kiamat yang didalamnya termuat *uslub Isti'arah*. Sebagaimana pendapat Arikunto (2013) yang menjelaskan bahwa objek penelitian adalah suatu hal yang menjadi titik perhatian peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi yang kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Objek penelitian ini adalah data-data yang berhubungan dengan hari kiamat dan *Isti'arah* yaitu berupa ayat-ayat yang menggambarkan tentang hari kiamat yang di dalamnya termuat makna *Isti'arah*.

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, sumber, dan cara (Mubaidillah, 2017). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengumpulkan buku-buku atau literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian serta membaca dan memahaminya, peneliti mengumpulkan data berupa ayat-ayat yang menggambarkan hari kiamat dengan *uslub Isti'arah* dalam Alquran, menginterpretasi dan menganalisis jenis *isti'arah* dalam ayat tersebut, menentukan makna ayat-ayat tersebut berdasarkan Tafsir Al Munir karya Prof. Dr. Wahbah Al-Zuhaili (2013).

Instrumen penelitian adalah aspek pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ilmiah (Rozy, 2011). Dalam penelitian ini, peneliti merupakan instrumen penelitian (*Human Instrumen*) sekaligus pengumpul data, Peneliti juga menggunakan instrumen berupa tabel yang berfungsi sebagai penunjang untuk membantu peneliti untuk mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan sebagian besar merupakan data kualitatif dan teknik analisis menggunakan teknik kualitatif. Teknik ini dipilih peneliti untuk menghasilkan data kualitatif, yaitu data yang tidak bisa dikategorikan secara statistik (Syihabudin, 2018). Dalam penggunaan analisis kualitatif, maka penginterpretasian terhadap apa yang ditemukan dan pengambilan kesimpulan akhir menggunakan logika atau penalaran sistematis.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis terhadap ayat-ayat Al-Quran tentang hari kiamat yaitu, terdapat 144 ayat yang mengandung *uslub isti'arah* yang terdiri atas ayat yang menggunakan nama lain hari

kiamat dengan menyebut kata “*al-yaum*” dan 47 ayat tanpa menyebutkan kata “*al-yaum*”. Data penelitian ini tersebar dalam 4 sub-tema sebagaimana tabel berikut.

Tabel 1. Frekuensi Penggunaan Isti’arah Penggambaran Hari Kiamat dalam Ayat-ayat Al-Quran berdasarkan dua unsur utamanya (*tenor* dan *vehicle*).

No	Jenis Isti’arah	Frekuensi Ayat dengan lafadz “ <i>al-yaum</i> ”	Frekuensi Ayat tanpa lafadz “ <i>al-yaum</i> ”	Persentase
1.	<i>Isti’arah Makniah</i> (Metafora eksplisit)	60	35	66 %
2.	<i>Isti’arah Tashrihiyyah</i> (Metafora implisit)	37	12	44 %
Jumlah		97	47	144

Tabel 2. Frekuensi Penggunaan Isti’arah dalam ayat-ayat Al-Quran penggambaran hari kiamat berdasarkan lambang kiasnya/kata yang digunakan (non bentukan/ *isim jamid* dan kata bentukan/ *isim musytaq*).

No	Jenis Isti’arah	Frekuensi Ayat dengan lafadz “ <i>al-yaum</i> ”	Frekuensi Ayat tanpa lafadz “ <i>al-yaum</i> ”	Persentase
1.	<i>Isti’arah Ashliyyah</i>	0	18	13 %
2.	<i>Isti’arah Taba’iyyah</i>	97	29	87 %
Jumlah		97	47	144

Tabel 3. Frekuensi Penggunaan Isti’arah dalam ayat penggambaran hari kiamat berdasarkan Tema Ayat dengan “*al-yaum*”

No	Tema Isti’arah	Frekuensi Ayat	Persentase
1	Fenomena hari kiamat	27	28 %
2	Waktu (Hari yang dekat, hari akhir, hari yang telah ditentukan)	19	20 %
3	Sifat	22	23 %
4	Perubahan ketika hari kiamat	29	29 %
Jumlah		97	100 %

Tabel 4. Frekuensi Penggunaan Isti’arah dalam ayat penggambaran hari kiamat berdasarkan Tema Ayat tanpa kata “*al-yaum*”.

No	Tema Isti’arah	Frekuensi Ayat	Persentase
1	Keadaan orang kafir dan neraka	20	40 %
2	Keadaan orang mukmin dan balasan surga	5	11 %
3	Hari kebangkitan	7	15 %
4	Keadaan hari kiamat (sifat, suasana, situasi, perasaan)	15	32 %
Jumlah		47	100 %

3.1. Ayat yang Mengandung *Uslub Isti’arah* dalam Penggambaran Hari Kiamat

Ayat tentang penggambaran kejadian hari kiamat dengan *uslub Isti’arah* berjumlah 144 ayat. Ayat-ayat tersebut terdiri atas 97 ayat dengan menyebutkan kata “*al-yaum*” dan 47 ayat tidak menyebutkan lafadz “*al-yaum*”. Ayat-ayat tersebut mengandung *isti’arah* yang menggambarkan hari kiamat dengan meminjam kata lain yang bermakna hari kiamat. Peminjaman kata tersebut, dianalogikan dengan sesuatu yang telah diketahui oleh mitra tutur, misalkan penggambaran kengerian hari kiamat digambarkan dengan hari yang mandul, yakni ketika hari kiamat tiba tidak ada waktu siang dan malam. Dalam *isti’arah* tersebut terdapat penyerupaan waktu dengan anak. Dari 144 ayat tersebut, penggambaran neraka dan

penghuninya adalah tema yang paling dominan disebutkan dengan menggunakan *uslub Isti'arah*.

Hari kiamat dalam Al-Quran diungkapkan dengan berbagai macam bentuk redaksi, mulai dari redaksi kata hari kiamat secara langsung yaitu *yaum al-qiyamah* dan menggunakan redaksi-redaksi lain yang mengandung gaya bahasa perbandingan. Hari kiamat disebutkan dengan menggunakan lafadz "*yaum al-qiyamah*" sebanyak 60 kali. Selain itu, penyebutan hari kiamat banyak menggunakan nama-nama lain yang disesuaikan dengan tahapan/ kejadian hari kiamat (Had, 2018).

3.2 Jenis *Isti'arah*, Unsur-unsur *Isti'arah* tentang Hari Kiamat dan Tujuan dari Penggunaan *Uslub Isti'arah* tersebut

Isti'arah adalah majaz yang memiliki hubungan keserupaan antara makna harfiah dan makna kiasan. Unsur *Isti'arah* ada tiga, yaitu *Musta'ar lahu* (*Musyabbah/tenor*) dan *Musta'ar minhu* (*Musyabbah bih/vehicle*), *Musta'ar* (ujaran yang dipinjam maknanya). Berdasarkan perspektif *tenor* (*Musta'ar lahu*) dan *vehicle* (*Musta'ar minhu*)-nya dalam kalimat, jenis *Isti'arah* dibagi menjadi dua, yaitu (1) *Isti'arah makniyyah* (metafora eksplisit). dan (2) *isti'arah tashrihiyyah* (metafora implisit) Selain itu, jenis *isti'arah* juga dilihat dari lambang kiasnya (kata non bentukan/*isim jamid* dan kata bukan non bentukan/ *isim musytaq*) mencakup *isti'arah taba'iyah* dan *isti'arah ashliyyah*. Sedangkan dari perspektif tataran klausa, beberapa ayat merupakan jenis *Isti'arah Tamtsiliyyah* (Ilyas, 2016).

Jenis *Isti'arah* yang digunakan dalam ayat-ayat penggambaran hari kiamat dalam Al-Quran berdasarkan perspektif *musta'ar lahu* (*musyabbah/tenor*) dan *musta'ar minhu* (*musyabbah bih/vehicle*) yang dihilangkan dalam kalimat dibagi menjadi dua, yaitu:

Isti'arah Makniyyah (metafora eksplisit)

Isti'arah makniyyah (metafora eksplisit) adalah apabila *musyabbah bih* tidak disebutkan secara eksplisit, namun hanya menyebutkan sifat atau perilaku *musyabbah bih*-nya saja yang disebutkan. Dalam hal ini personifikasi juga termasuk dalam jenis *isti'arah makniyyah* (Ardiansyah, 2010). Jenis *isti'arah makniyyah* dalam ayat penggambaran hari kiamat berjumlah 95 ayat dengan persentase 66% dari jumlah keseluruhan. Dari jumlah tersebut, 60 ayat merupakan ayat lafdzy dan 35 ayat merupakan ayat maknawi. Jenis *isti'arah* ini dalam ayat penggambaran hari kiamat jumlahnya lebih banyak dari pada jenis *isti'arah tashrihiyyah*, Hal ini menunjukkan bahwa Allah menyuruh kita agar selalu berpikir akan rahasia kekuasaan Allah.

Contoh *isti'arah makniyyah* adalah pada ayat QS. Az-zumar:24 yang menyebutkan lafadz "... wa qiila lil dhoolimiina dzuuquu maa kuntum taksibuuna" yang artinya "...dikatakan kepada orang yang zalim, "Rasakan olehmu (akibat) perbuatanmu!". Hal ini menunjukkan pada hari kiamat, orang kafir akan merasakan azab neraka Jahannam sebagai balasan keingkaran dan kemaksiatan yang mereka lakukan di dunia. Ayat ini bergaya *isti'arah makniyyah*, yaitu menyerupakan antara merasakan azab di neraka sebagaimana lidah merasakan makanan. Hal ini menunjukkan yang mereka rasakan di akhirat merupakan pengalaman ketika di dunia, yaitu merasakan sesuatu dengan lidah. Unsur *isti'arah* yang terdapat dalam ayat tersebut yaitu kata "dzuuquu" sebagai sifat dari *musta'ar minhu* (*musyabbah bih*) yang berupa lidah yang merasakan makanan sedangkan yang menjadi

musyabbah (musta'ar lah) adalah kata "dzuuquu 'adzab an-naar" yang artinya merasakan azab neraka.

Contoh lain dari *Isti'arah Makniyyah* yang menggunakan kata "*al-yaum*" adalah pada QS. Al Qalam:42 yaitu pada lafadz "*yaumu yuksyafu 'an saaqii*" yang artinya hari tersingkapnya betis. Dari ayat tersebut, terdapat uslub *Isti'arah Makniyah* yang menyerupakan keadaan manusia ketika dalam keadaan panik di akhirat dengan tersingkapnya betis manusia ketika di dunia. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat itu, manusia mengalami kepanikan layaknya di dunia. Unsur yang terdapat dalam lafadz tersebut adalah kata "*yuksyafu 'an saaqii*" sebagai *musta'ar minhu (musyabbah bih)* yaitu kepanikan di dunia, sedangkan *must'ar lah/musyabbah* yang dimaksud adalah kepanikan orang-orang kafir di akhirat.

Isti'arah Tashrihiyyah (metafora implisit)

Isti'arah tashrihiyyah ditandai dengan penyebutan unsur *vehicle (musyabbah bih)* yang disebutkan secara eksplisit dalam kalimat perbandingan, serta unsur *musyabbah-nya (tenor)* dihilangkan. Dalam ayat penggambaran hari kiamat jenis *isti'arah* ini berjumlah 49 ayat dengan persentase 44% dari jumlah keseluruhan. Dari jumlah tersebut, 37 ayat merupakan ayat dengan lafadz "*al-yaum*" dan 12 ayat merupakan ayat tanpa lafadz "*al-yaum*". Jenis *isti'arah* ini lebih sedikit dari *isti'arah makniyyah*, karena penggambaran hari kiamat khususnya tema neraka dan penghuninya banyak disebutkan dengan menyebutkan sifat-sifatnya secara langsung.

Contoh *Isti'arah tashrihiyyah* yaitu penggambaran dosa dengan beban berat yang dipikul. Ayat tersebut terdapat dalam QS.Thaha: 101 yang berbunyi "*wa saa'a lahumul yaumal qiyaamati himlaa*" yang artinya "amat buruklah dosa itu sebagai beban bagi mereka di hari kiamat". Ayat ini mengandung adalah *isti'arah tashrihiyyah*. Dalam ayat tersebut, dosa diserupakan dengan beban yang berat, yaitu dengan menyebutkan kata "beban" sebagai *musyabbah bih*. Semua orang yang mendustakan, berpaling dari agama Islam, tidak beriman, tidak mengamalkan isi Alquran bahkan mencari petunjuk dari yang lain, maka dia akan memikul dosa yang besar dan mendapatkan hukuman berat pada hari kiamat, disebabkan sikapnya berpaling dari Alquran. Dalam ayat tersebut terdapat unsur *Isti'arah* yaitu *musta'ar minhu* yang berupa lafadz "*himlaa*" yang artinya beban yang sangat berat, dan lafadz yang menjadi *musta'ar lah* adalah "*adz-dzunuub*" yang berarti dosa-dosa (Al-Zuhaili, 2013).

Sedangkan jenis *Isti'arah* berdasarkan lambang kiasnya pada kata non bentukan atau bukan non bentukan dibagi menjadi dua, yaitu:

Isti'arah ashliyah

Isti'arah ashliyah merupakan *isti'arah* yang lambang kiasnya berupa kata non bentukan (*isim jamid*). Dalam ayat penggambaran hari kiamat jenis *isti'arah* ini berjumlah 18 ayat dengan persentase 13 % dari jumlah keseluruhan. Jumlah tersebut terdiri dari 18 ayat merupakan ayat tanpa lafadz "*al-yaum*", sedangkan pada ayat yang menggunakan lafadz "*al-yaum*" keseluruhan bukan merupakan *isti'arah ashliyah*, melainkan jenis *isti'arah taba'iyah*. Hal ini menunjukkan bahwa hari kiamat adalah sebuah proses kejadian yang banyak diserupakan dengan proses kehidupan didunia ini.

Contoh *Isti'arah ashliyyah* adalah penyerupaan belalai gajah dengan hidung orang kafir, yang terdapat pada QS. Al-Qalam:16, yang berbunyi "*sanasimuhuuu 'ala al-khurthuum*" yang artinya "Kelak akan kami beri tanda di belalainya" dalam ayat tersebut , terdapat unsur

isti'arah yaitu *musta'ar minhu* berupa lafadz *al-khurthuum* (belalai gajah), dan *musta'ar lah* berupa lafadz *Al-anfu* (hidung). Kata tersebut tergolong *isim jamid* (kata non bentukan), sehingga disebut *isti'arah ashliyyah*. Ayat tersebut menjelaskan bahwa hidung orang kafir pada hari kiamat akan menghitam, layaknya tanda hitam pada belalai gajah, tanda tersebut bertujuan untuk membedakan antara orang yang kafir dengan orang yang mukmin.

Isti'arah Taba'iyah

Isti'arah taba'iyah adalah jenis *isti'arah* yang lambang kiasnya berupa kata bentukan (*isim musytaq*), Dalam ayat penggambaran hari kiamat jenis *isti'arah* ini berjumlah 126 ayat dengan persentase 87% dari jumlah keseluruhan. Jenis *isti'arah* ini adalah berupa keseluruhan ayat dengan kata "*al-yaum*" dan 29 ayat merupakan ayat tanpa lafadz "*al-yaum*". Contoh *Isti'arah taba'iyah* dalam ayat ini adalah, penggambaran keadaan hinanya orang kafir dengan lafadz "*dluribat 'alaihimu dzillatu wal maskanatu*". Lafadz ini adalah *isti'arah* tentang kenistaan dan kehinaan yang meliputi mereka, seperti tenda yang meliputi orang yang berada di bawahnya. susunan ini menambah celaan atas keburukan perbuatan yang melampaui batas. Namun kata tenda tidak disebutkan melainkan hanya menyebutkan lafadz "*dluribat*" yang berarti mendirikan tenda. (Al-Baqarah: 61). Bentuk *isti'arah taba'iyah*, yaitu menyerupakan kehinaan dengan sebuah tenda yang didirikan, kemudian *musyabbah bihnya* -dalam hal ini adalah tenda yang didirikan- dibuang lalu disebutkan sesuatu yang menjadi salah satu hal yang menjadi kelaziman tenda, yaitu *adh-Dharbu* [mendirikan]. Dalam ayat tersebut kata "*dlaraba*" merupakan bentuk *isim musytaq*, sehingga tergolong *isti'arah taba'iyah*.

Selain dari dua perspektif tersebut, terdapat jenis *Isti'arah* berdasarkan tataran klausanya, yaitu *Isti'arah Tamstiliyyah*.

Isti'arah Tamstiliyyah

Isti'arah Tamstiliyyah adalah jenis *isti'arah* yang lambang kiasnya berada tataran klausa atau kalimat. *Isti'arah* ini mengimplisitkan salah satu unsur pokok dan motifnya dipahami dari beberapa hal yang berbilang. Jenis *Isti'arah* ini merupakan *isti'arah* paling sempurna. Jenis metafora ini biasanya berupa peribahasa. (Mahliatussikah, 2004). Jenis *isti'arah tamstiliyyah* ini banyak digunakan dalam ayat penggambaran hari kiamat. Hal ini menunjukkan bahwa penyerupaan ini adalah penyerupaan yang paling sempurna. Contoh *Isti'arah tamstiliyyah* yaitu penyerupaan menyerupakan adzab dengan cambuk, suara api neraka dengan desisan keledai (QS. Al-Mulk:8), cara berjalan yang terjungkal orang kafir dan berjalan dengan tegap lurus bagi orang mukmin(QS.Al-Mulk:22), orang kafir di neraka sama dengan di penjara/ dibiarkan merasakan azab (Al-Jatsiyah:34), hari kebangkitan manusia dengan hidupnya kembali tumbuhan yang mati setelah turunnya hujan (Ar-ruum:19). Keseluruhan ayat tersebut menggunakan jenis *isti'arah tamstiliyyah*, karena kata tersebut diungkapkan dalam tataran klausa.

Mayoritas ayat ini hanya menyebutkan *tenor* atau *vehicle* saja. Penyebutan salah satu unsur pokok (*tenor* atau *vehicle*) atau menyebutkan sesuatu yang lazimnya dimiliki *tenor* atau *vehicle*, menunjukkan bahwa dua unsur tersebut sudah memiliki keserupaan yang sempurna sehingga tidak perlu lagi disebutkan dua unsur pokok sekaligus secara eksplisit karena sangat persisnya. Dominasi gaya bahasa ini dimaksudkan untuk mempertegas ancaman bagi orang kafir yang ketika hidupnya tidak mempercayai adanya hari pembalasan dan memperjelas betapa pedihnya siksa neraka bagi penghuninya.

Secara umum tujuan penggunaan *Isti'arah* dalam ayat penggambaran hari kiamat adalah (1) mempersingkat tuturan (2) mempertegas ancaman, (3) menjelaskan gambaran tentang sesuatu yang masih bersifat abstrak (4) mendekatkan pada objek yang digambarkan dengan menyebutkan sesuatu yang sudah tidak asing.

3.3 Makna Ayat yang Mengandung *Uslub Isti'arah* dalam Penggambaran Hari Kiamat Menurut Tafsir Al Munir

Tema yang dibahas dalam ayat penggambaran hari kiamat ini meliputi dua bagian, yaitu berasal dari ayat dengan kata "*al-yaum*" dan ayat tanpa lafadz "*al-yaum*". Pada ayat pertama, tema yang dominan adalah dengan menyebutkan fenomena hari kiamat, seperti hari kebangkitan, hari pembalasan, hari berkumpul, hari penentuan, hari terlaksananya ancaman, dan hari yang mandul. Selain itu, tema penggambaran tentang waktu, perubahan dan kedahsyatan hari kiamat juga digambarkan dengan gaya bahasa *isti'arah*.

Fenomena hari kiamat

Hari kiamat memiliki beberapa tahapan, diantaranya hari kebangkitan, hari perkumpulan, hari perhitungan, hari penentuan, hari pembalasan amal (Al-Asyqar, 2009). Istilah ini disebutkan dalam ayat penggambaran hari kiamat dengan menggunakan kata "*al-yaum*". Penggunaan kata tersebut menunjukkan bahwa hari kiamat merupakan hari yang panjang waktunya dengan banyak tahapan. Kedahsyatannya banyak digambarkan dengan berbagai macam bahasa perbandingan, salah satunya adalah *isti'arah* (Ilyas, 2016). *Isti'arah* ini terdapat pada Alquran, yaitu al-Fatihah:4, al-Hijr:35, 36, as-Syu'ara:82, as-Shafat:20 dan 21, Shad:78,81, Adzariyat:12, al-Waqiah: 56, Arrum:56, al-Mudatsir:46, al-Infithar: 15, 17, 18, adDukhan:40, Yunus: 45, al-Mursalat:14,38, an-Naba: 17, Ghafir :52, as-Syura:7, at-Taghabun:9, al-Mukminun:100, alFurqan:17, Ibrahim:41, an-Nahl:89.

Peristiwa hari kiamat diawali dengan proses dimatikannya semua makhluk yang ada di bumi, kemudian Allah membangkitkan kembali setelah waktu yang ditentukan. Kejadian ini dalam Alquran diibaratkan dengan tumbuhnya bumi yang telah mati setelah turunnya hujan. Dalam Alquran disebut *yaumul ba'ats*, dimana semua makhluk yang pada mulanya mati, dihidupkan kembali setelah Allah menurunkan hujan *nuthfah*, dalam penggambaran ini Allah SWT. menunjukkan kuasa-Nya, sehingga orang-orang kafir yang ketika di dunia tidak mempercayai adanya hari kebangkitan, menjadi bingung dan ketakutan. Ayat tersebut terdapat pada QS. Ar-ruum:56, lafadz "*laqad labitstum fii kitaabillah ilaa yaumul ba'tsi*", mengandung unsur-unsur *isti'arah* yaitu *musta'ar minhu "labitstum"* yang artinya kalian telah diam, hal ini menunjukkan makna diam di dalam kubur seperti orang yang tidur, yang akan dibangun ketika hari kebangkitan (*yaumul baa'ts*).

Setelah semua makhluk telah dibangun, terjadi peristiwa hari panggilan (*yaumul Tanaad*). Dalam Alquran kata tersebut juga disebutkan dengan bentuk kata kerja yang berbeda, seperti *yauma yunaadi al-malaaikah* yang artinya hari malaikat memanggil. Pada QS.Ghaafir: 32, dalam ayat tersebut terdapat unsur *isti'arah* yaitu *musta'ar minhu* yang berupa lafadz "*yaumul Tanaad*", dimana hal ini disamakan dengan peristiwa di dunia. Jenis *isti'arah* dalam ayat ini adalah *isti'arah tashrihiyyah*, karena menyebutkan *musta'ar minhu (musyabbah bih)* secara langsung.

Tahapan selanjutnya yaitu manusia dikumpulkan di Padang Mahsyar, hal ini disebutkan dengan istilah *Yaumul Jam'i/ Yaumul Hasyr*, setelah mereka dikumpulkan Allah

mulai menampakkan kesalahan-kesalahan orang kafir, sehingga dalam Al Quran kejadian ini disebut *Yaumut Taghaabun* (QS.At-Taghhabun:9). Pada hari itu, akan ditampakkan kesalahan-kesalahan, hal ini menunjukkan adanya *uslub isti'arah* yaitu lafdz "*at-taghabun*". Dalam hal ini jenis *isti'arah*-nya adalah *isti'arah makniyyah*, karena *musyabbah bih* hanya disebutkan sifat yang lazim ada padanya. *Musyabbah bih* dalam ayat ini adalah *yaumul jami'*/ hari berkumpul.

Selain itu, tanda di wajah orang mukmin yaitu berupa cahaya putih, sedangkan pada wajah orang kafir nampak hitam dan menakutkan. Dalam hal ini Allah mengibaratkan tanda tersebut seperti tanda hitam pada belalai gajah (Al-Qalam:16). Dalam ayat ini terdapat *Isti'arah tshrihiyyah*, dengan *musta'ar minhu* (*musyabbah bih*)-nya, yaitu lafadz *الخرطوم* "*yang* berarti belalai gajah, sedangkan *musta'ar lah*(*musyabbah*)-nya adalah tanda hitam pada wajah orang kafir ketika di akhirat.

Dalam QS. Ibrahim: 32 disebutkan tahapan selanjutnya yaitu hari perhitungan amal (*yaumul hisab*), Tahapan ini adalah tahapan yang sangat menakutkan bagi orang kafir, nampak diwajah mereka seperti orang linglung dan dalam kebingungan mencari penolong, hingga ditetapkannya tempat kembali bagi mereka sesuai amal perbuatannya selama di dunia. Hari iu dinamakan *Yaumul Fashl*/ hari pemisahan (QS. Al-Mursalat:14). Kemudian tahap selanjutnya adalah *yaumuddin*/hari pembalasan, ayat ini terdapat pada QS. Al-Faatihah:4. Kata tersebut berasal dari dua kata yaitu "*al-yaum*" dan "*ad-diin*", yang berarti "hari" dan "agama". Dalam hal ini kata tersebut menjadi nama lain hari kiamat. Penggunaan kata tersebut menunjukkan bahwa keadaan yang menundukkan semua orang pada saat itu, layaknya agama yang menundukkan setiap orang yang menganutnya. Pada hari itu, semua makhluk tertunduk di hadapan Allah SWT. karena patuh dengan semua keputusan-Nya. Allah telah menyiapkan surga dengan kenikmatannya kepada orang-orang yang mukmin, dan menyiapkan neraka beserta azabnya bagi orang-orang yang kafir.

Selain berkaitan dengan kejadian hari kiamat, ayat ini menjelaskan tentang beberapa fenomena yang menegangkan, diantaranya adalah langit digulung, tersingkapnya betis dan dipanggil untuk sujud tetapi tidak mampu, terbelahnya bumi, terbelalaknya semua mata, datangnya suara memekakkan, orang zalim menggigit dua tangannya, digantinya bumi dengan selain bumi dan langit, melihat keguncangan hingga seorang ibu lupa dengan anak yang disusunya..

Waktu (Hari yang dekat, hari akhir, hari yang singkat, hari yang sudah ditentukan, hari kemudian)

Peristiwa hari kiamat merupakan sesuatu yang memerlukan penjelasan mengenai waktu Kajian tentang waktu terjadinya hari kiamat, dalam Alquran disebutkan dengan menggunakan *uslub Isti'arah*, seperti *yaumul azifah* (hari yang dekat), *yaumul akhir* (hari kemudian), *Yaumu taquumu as-saa'ah* (Hari terjadinya kiamat), *Yaumu taquumul hisab* (Hari terlaksananya perhitungan amal). terjadinya, dalam hal ini Allah menyebutkan bahwa hari kiamat merupakan waktu yang dekat (*Yaumul Azifah*). *Isti'arah* ini terdapat pada Alquran, yaitu al-Hijr : 38, Shad 81, al-Waqiah : 50, Arrum :12, 14, 55 dan 56, Ghafir: 18, 46, al-Baqarah: 177, at-Taubah: 29 dan 45, an-Nur : 2, al-Ankabut: 36, al-Ahzab: 21, , Fusshilat : 47 al-Jatsiyah: 27, an-Naziat : 6, al-Isra :7.

Dalam QS. Ghaafir:18, Allah menyebutkan hari kiamat dengan kata *yaumul aziifah*/ hari yang dekat. Kata "*al-azifah*" yang artinya "dekat", menjelaskan kedekatan waktu terjadinya sebuah peristiwa. Selain itu kata "*al-azifat*" secara spesifik digunakan untuk

menunjukkan sempitnya waktu antara waktu kejadian yang akan terjadi dengan waktu sekarang. Hal ini menunjukkan bahwa hari kiamat bukanlah sesuatu yang jauh dari angan-angan, namun sebaliknya hari kiamat bisa terjadi kapanpun sesuai kehendakNya. Selain itu, terkait waktu, Allah menyebutkan dalam QS. Ibrahim: 41, QS. al-Baqarah:177, QS. at-Taubah:29 dan 45, QS.an-Nur:2, QS.al-Ankabut:36, dan QS.al-Ahzab: 21 yaitu *Yaumu Taquumu al-hisab* (Hari terlaksananya hisab atau perhitungan amal baik dan buruk). Metafora tersebut menunjukkan bahwa pada hari kiamat terjadi hari perhitungan, selain itu, makna waktu atau saat yang telah ditentukan untuk terjadinya suatu peristiwa yang penting dan besar dalam hari kiamat.

Selain ciri-ciri tersebut, terdapat nama lain hari kiamat sesuai waktunya. yaitu “*As-sa’ah*”, yang dalam bahasa Arab berarti jam. Dalam kata tersebut, berarti bahwa kehidupan Sedangkan lafadz *Yaumul Akhir* (Hari kemudian) menunjukkan waktu yang menjadi kesempatan terakhir bagi manusia untuk hidup dan berbuat. Hari kiamat adalah hari terakhir yang akan dialami oleh manusia, karena setelah adanya hari akhir tidak ada hari lain dan bersifat abadi. Hal ini juga menjelaskan bahwa eksistensi manusia di dunia telah habis (Mahmudah, Murtadho, & Mahliatussikah, 2018).

Sifat

Beberapa gambaran yang telah disebutkan diatas, menunjukkan bahwa peristiwa hari kiamat merupakan sesuatu yang bersifat pasti dan waktunya telah ditentukan. Dalam banyak ayat istilah hari kiamat banyak disebutkan dengan menggunakan nama lain yang berdasar pada sifat hari kiamat tersebut, Seperti dalam QS. Az-Zukhruf: 65 disebutkan bahwa sifat hari kiamat yaitu *yaumun aliim/* hari yang pedih. Hal ini menunjukkan bahwa hari kiamat merupakan ancaman bagi mereka yang tidak beriman dengan adanya hari kiamat. *Isti’arah* ini terdapat pada Alquran, yaitu as-Syu’ara:135, as-Sajdah :29, Maryam:39, Ghafir:52, as-Syura 47, 88, Qhaf : 20, 34, Yunus:15 az-Zumar: 13, , Al-Ahqaf:21, al-Muthaffifin: 5, , Hud:3, 26, 84 dan 103, an-Naba: 39, al-Hajj: 55, az-Zukhruf :65, al-Insan:7. 10 dan 27

Dalam QS. Al-Insan:7 juga menjelaskan tentang hari di mana adzab Allah merata dimana-mana, hingga semua orang takut akan siksa yang disediakan Allah, bahkan dalam surat lain disebutkan bahwa pada hari itu neraka diperlihatkan kepada orang kafir pagi dan sore, hal ini diibaratkan seperti barang dagangan yang ditawarkan kepada pembelinya. Bersamaan dengan hal itu, malaikat menyeru kepada mereka agar merasakan balasan atas perbuatannya, dalam hal ini Allah menyamakan kata “*dzuuquu*” yang berarti rasakanlah!. Kata tersebut biasanya dipakai untuk merasakan makanan oleh lidah, namun dalam konteks ini berarti seluruh anggota badan yang merasakan azab api neraka.

Selain itu sifat hari kiamat banyak disebutkan dengan kata hari yang agung, hari yang abadi, hari yang benar-benar terjadi, hari yang besar, hari yang tidak dapat ditolak, hari ancaman, hari kemenangan (bagi mukmin), hari penyesalan (bagi orang kafir), dan lain-lain. Semua sifat tersebut merupakan sifat hari kiamat yang terdapat dalam Alquran. (Rohmah, 2019)

Perubahan ketika hari kiamat

Setelah berbagai kejadian hari kiamat disebutkan dengan penggambaran yang mengerikan, baik ketika hancurnya alam semesta, maupun kejadian bangkitnya kembali manusia. Seluruh kejadian tersebut menjadikan beberapa hal mengalami perubahan,

diantaranya disebutkan dalam QS. Al-Hajj:2, yang menyebutkan bahwa pada hari itu seorang ibu menjadi lalai dengan anak yang disusunya, wanita hamil berguguran kandungannya karena melihat kegoncangan hari kiamat, semua orang terlihat mabuk, padahal mereka tidak mabuk. Dalam QS. Al-Qalam:42 dijelaskan bahwa betis orang kafir pada saat itu tersingkap, karena ingin lari dari huru-hara hari kiamat, namun tidak berhasil. Bahkan ketika mereka diperintah untuk bersujud mereka tidak mampu dan jatuh tersungkur ke tanah. Selain itu dijelaskan pula dalam QS. Al-Muzammil:17 bahwa pada hari itu anak-anak menjadi beruban rambutnya, karena sangat paniknya melihat kedahsyatan hari kiamat.

Isti'arah pada tema ini terdapat pada Alquran, yaitu as-Syu'ara: 82, 135,187, Ghafir:15,32, Qhaf: 42, 41,44, an-Nur:24, 37, al-Ankabut:55, Al-Ahqaf:34 dan 35, al-Hajj:2, al-Furqan:22, 27 dan 45, al-Qasas:62, 65 dan 74, Fussilat:47, Ibrahim:42 dan 48, Thaha:102, al-Anbiya: 104, al-Qalam: 42, al-Muzammil:17, an-Nahl:111, Al Imran: 106, Abasa: 34,35, dan 36, Luqman: 33. at-Thur: 9.

Sedangkan tema yang dominan dibahas adalah penggambaran neraka dan penghuninya. Selain tema tersebut, tema lainnya yaitu hari kebangkitan, keadaan orang kafir dan orang mukmin, fenomena hari kiamat juga disebutkan dengan menggunakan *uslub Isti'arah*. Berikut ini rincian setiap tema dalam ayat maknawi:

Keadaan orang kafir dan neraka

Orang kafir adalah golongan orang-orang yang ketika di dunia tidak mempercayai adanya hari kiamat.. Mereka menganggap tidak ada pertanggung jawaban atas semua perbuatan yang mereka lakukan selama didunia ini. Mereka meyakini bahwa tidak ada kehidupan lagi setelah kematian, sehingga menjadikan kehidupannya hanya untuk hal-hal keduniaan. Namun ketika di akhirat mereka benar-benar dapat melihat semua kejadian hari kiamat yang selama ini mereka dustakan, bahkan di dalam Alquran digambarkan mata mereka sampai terbelalak, tidak berkedip dengan diliputi perasaan khawatir dan ketakutan melihat azab neraka (Al-Qurthubi, 2008). *Isti'arah* pada tema ini terdapat pada Alquran, yaitu Al-Baqarah: 61, Ali 'Imran: 103,112,183, An-nisaa': 56, Al-A'raaf: 99, Yunus: 88, Huud: 98, Ash-Shaffat: 177, Al-Mukmin:46, Al-Qalam:16, Al-Mulk: 7,8, Al-Fajr:13, Al-Jaatsiyah: 34, Adz-Dzariyat: 13, Al-hajj: 3, Al-hajj: 19, Fushshilat: 50, Al-Mulk: 22.

Dalam QS. Al-Baqarah: 61, dijelaskan tentang kenistaan dan kehinaan orang kafir di akhirat, mereka diibaratkan seperti mendirikan sebuah tenda, dimana mereka berada dibawah tenda tersebut dan tenda tersebut melingkupi mereka. Hal ini serupa dengan keadaan mereka yang dilingkupi kehinaan dan kenistaan. Pada hari itu, kejarnya azab neraka diperlihatkan dengan jelas kepada orang kafir. Keadaan ini diibaratkan seperti barang yang dipergadagangkan dan ditawarkan setiap pagi dan sore kepada calon pembeli. Selain itu, adzab yang awalnya tidak disangka-sangka datang secara tiba-tiba. Hal ini diserupakan dengan pasukan yang menyerbu sebuah halaman rumah dalam waktu sekejap, tanpa ada aba-aba, sehingga membuat orang kafir tersebut kaget dan bingung menghadapinya.

Keadaan orang mukmin dan surga

Orang mukmin adalah orang yang beriman dengan adanya hari akhir. Sehingga perbuatannya ketika di dunia menunjukkan bahwa perbuatannya akan dipertanggung jawabkan, sehingga sangat hati-hati ketika berbuat. Keadaan orang mukmin digambarkan dengan orang yang sedang menyiapkan tempat tidurnya di surga, mereka beramal seakan-

akan kematiannya sudah mendekatinya. Mereka berusaha dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan ridlo dari Tuhannya dan mengharap pertemuan dengan Tuhannya dalam keadaan terbaik, yaitu dengan membawa iman dan tabungan amal salehnya. *Isti'arah* pada tema ini terdapat pada Alquran, yaitu Al-Mukminun: 11, Ar-Ruum: 44, At-Taubah: 111, Az-Zumar: 74, At-Taghabun: 9.

Pada QS.Al-Mukminun:9, Allah menggambarkan cara berjalannya orang mukmin juga tegap dan lurus menuju surge dengan wajah berseri dan tanpa beban karena mereka telah menanti janji Allah, yaitu surga yang diwariskan untuk hamba-Nya yang saleh Dalam Alquran Allah juga akan menukar semua kebaikan dengan surga, dalam hal ini Alquran menggunakan gaya bahasa *isti'arah* dengan menyebutkan menukar dengan kata "membeli" (Al-Zuhaili, 2013).

Hari kebangkitan

Hari kebangkitan atau disebut juga *Yaumul Ba'ats* adalah keadaan dimana seorang yang telah mati dihidupkan kembali setelah lama berada di Barzakh. Peristiwa bangkitnya kembali manusia yang sudah mati adalah salah satu bagian dari kejadian hari kiamat yang banyak diingkari oleh orang kafir. Beberapa ayat menggunakan *Uslub Isti'arah* untuk mengungkapkan kejadian pada saat itu. Dalam Tafsir Al Munir menjelaskan tentang proses kebangkitan ini. Proses penghidupan kembali manusia yang telah mati, bahkan yang hanya tersisa tulang belulangnyanya adalah hal yang mudah bagi Allah SWT. Yang Maha Kuasa atas segalanya. Proses kebangkitan ini dalam beberapa ayat digambarkan seperti proses tumbuhnya tanaman yang berasal dari tanah yang mati, kemudian dihidupkan kembali dengan diturunkannya hujan. Demikian pula Allah menghidupkan kembali orang yang mati dengan adanya hujan *nuthfah* (air mani). Dalam ayat tertentu dijelaskan tentang penggambaran orang yang mati dengan orang yang tidur, dimana pada saat yang ditentukan akan dibangun kembali dari tidur lamanya. *Isti'arah* pada tema ini terdapat pada Alquran, yaitu Al-hajj: 5,55, Ar-Ruum: 19, Az-Zukhruf: 11, Al-Baqarah: 259, Yaasiin: 52, Nuh: 17.

Pada QS. Al-Baqarah: 259, dijelaskan bahwa pada suatu ketika ada daerah yang awalnya mati dan lama tak berpenghuni, namun pada suatu ketika orang-orang Bani Israil melewati daerah tersebut, mereka heran dan seakan tidak percaya, namun kemudian hal ini menjadi perumpamaan daging yang diberi ruh akhirnya bisa hidup, sama halnya dengan sebuah bangunan yang awalnya roboh dibangun kembali. Di dalam susunan kata ini terdapat *isti'aarah makniyyah*, yaitu menyerupakan daging (*musyabbah*) dengan pakaian (*musyabbah bih*), lalu *musyabbah bih* yaitu *ats-Tsaub* (pakaian) dibuang, lalu menyebutkan sesuatu yang memiliki kaitan erat dengan *musyabbah bih*, yaitu al-Kiswah. Diceritakan pula tentang 'Uzair (ayah Nabi Ibrahim AS) yang melihat hewan keledainya dan menemukan tulang-tulangnyanya telah tersusun kembali seperti semula dan terbalut dengan daging, ruhnya pun ditiupkan kembali ke dalam jasadnya dan tampak tanda-tanda kehidupan pada hewan keledai tersebut. mengetahui dengan yakin dan melihat dengan mata kepala sendiri. Kisah-kisah yang terdapat pada ayat sebelumnya untuk membuktikan akan wujud Allah SWT. Sedangkan kisah ini dan kisah pada ayat setelahnya, yaitu ayat, "*Waidz qaala Ibraahiimu*," untuk membuktikan akan kebenaran adanya kebangkitan kembali setelah mati dan binasa. Selain itu, hari kebangkitan juga diserupakan dengan tumbuhnya tanah yang sudah mati setelah turunnya air hujan. Sedangkan orang yang mati diserupakan dengan orang yang tidur, dimana suatu saat akan dibangun kembali.

Keadaan hari kiamat (sifat, suasana, situasi, perasaan)

Adanya hari kebangkitan merupakan awal terjadinya hari kiamat. Beberapa diantaranya menggunakan *uslub isti'arah* dalam mengungkapkannya. Penggambaran tersebut banyak menggunakan lafadz-lafadz yang pernah dijumpai atau sesuatu yang terdapat di dunia ini. *Isti'arah* pada tema ini terdapat pada Alquran, yaitu Al-Baqarah: 81, Ar-Rahmaan: 31, Qaaf: 22, Saba': 46, Al-Qiyaamah: 7, Yaasiin: 82, An-Nahl: 76, Al-An'am: 93, Al-Israa': 13,71, Al-Kahfi: 99, Thaahaa:101, Al-Anbiyaa': 94, Al-Mukminuun: 62, Al-Qiyaamah: 8.

Pada QS. Saba: 46 yang berbunyi “ *Qul innama: a'idhukum bi wa:hidah an taquumu: lillahi matsna: wa fura:da...*” yang artinya akau hendak memperingatkanmu satu hal saja, agar kamu menghadap Allah dengan berdua-dua atau sendiri-sendiri”. Pada lafadz tersebut menunjukkan bahwa ketika hari kiamat, manusia akan menghadap Allah dengan pertanggung jawabannya masing-masing. Pada saat itu orang kafir akan merasa sangat khawatir dan takut dengan azab yang menantinya karena kelalaiannya ketika di dunia.

Kegelapan hari kiamat diserupakan dengan tidak adanya cahaya bulan di malam hari, sehingga sangat gelap(QS.Al-Qiyamah:8). Semua orang akan mendapatkan buku catatan amal perbuatannya masing-masing, dalam pengungkapannya diibaratkan dengan kalung yang dibawa oleh burung kemanapun, buku tersebut juga diibaratkan dengan imam yang selalu berada di depannya, yang selalu mengikuti. (QS.Al-Isra':13dan71). Peminjaman kata ini bertujuan agar manusia mengetahui perasaan ketika berhadapan dengan Dzat Yang Maha Agung, yaitu menghadap dengan sendiri (bukan kelompok)

3. Simpulan

Uslub Isti'arah dalam ayat-ayat penggambaran hari kiamat ada jumlahnya 144 ayat, 97 ayat menggunakan nama lain hari kiamat, seperti *yaumul hasyr*, *yaumul hisab*, dan lain-lain dan 47 lainnya tanpa menyebutkan kata *al-yaum*. Dari 144 ayat tersebut mengandung jenis *Isti'arah* adalah *Isti'arah Makniyyah* sebanyak 95 ayat dan *Isti'arah Tashrihiyyah* sebanyak 49 ayat. Selain itu, jenis *isti'arah* juga dilihat dari lambang kiasnya (kata non bentukan/*isim jamid* dan kata bentukan/ *isim musytaq*) mencakup 18 *isti'arah ashliyah* dan 126 *isti'arah taba'iyah*, 56 ayat merupakan jenis *Isti'arah Tamtsiliyyah*, karena berada pada tataran klausa/kalimat. *Isti'arah tamtsiliyyah* merupakan kesamaan dari *tasybih tamtsil* yang dibuang salah satu unsur pokoknya. Hal ini menunjukkan bahwa penyerupaan ini adalah penyerupaan yang paling sempurna. Ditinjau dari jenis *Isti'arah* yang digunakan dalam ayat-ayat penggambaran hari kiamat dalam Al-Quran adalah sebagai berikut: (1) persentase *isti'arah makniyyah* (metafora eksplisit) lebih dominan, yaitu 66%, sedangkan persentase *isti'arah tashrihiyyah* (metafora implisit) adalah 34% dan Dari jumlah tersebut, menunjukkan bahwa *isti'arah makniyyah* lebih banyak daripada *isti'arah tashrihiyyah*. (2) Persentase *Isti'arah ashliyah* lebih dominan yaitu 13%, sedangkan *isti'arah taba'iyah* adalah 87%. Tujuan penggunaan *Isti'arah* dalam ayat penggambaran hari kiamat adalah (1) mempersingkat tuturan (2) mempertegas ancaman, (3) menjelaskan gambaran tentang sesuatu yang masih bersifat abstrak (4) mendekatkan pada objek yang di gambarkan dengan menyebutkan sesuatu yang sudah tidak asing. Adapun tema penggunaan *Isti'arah* yang paling dominan adalah menjelaskan siksa neraka dan penghuninya ketika melihat kebenaran adanya hari kiamat. Hal ini untuk mempertegas ancaman dan balasan yang pasti diberikan untuk orang-orang yang tidak beriman *Istia'rah* ini berkaitan dengan penegasan ancaman dan membuktikan bahwa adanya fase setelah kematian. Allah memberikan gambaran secara jelas kepada mitra tutur mengenai kebenaran balasan di

akhirat. Seluruh tubuh akan merasakan siksa yang amat sangat sebagaimana lidah menerima rasa.

Ucapan Terimakasih

Alhamdulillah, Puji syukur kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya kepada makhluk-makhluk-Nya. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Rasulullah SAW, pelita dunia akhirat. Ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ustadzah Dr. Hanik Mahliatussikah, S.Ag., M.Hum. (Penguji 1) dan Dra. Nur Anisah Ridlwan, M.Pd. (Penguji 2) yang telah memberikan kritik, masukan dan saran untuk perbaikan artikel ini, sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ustadz Dr. Ibnu Samsul Huda, S.S, M.A. sebagai pembimbing 1 sekaligus penguji 3, yang dengan sabar dan telaten dalam membimbing penulis menyelesaikan artikel ini, sekaligus memberi masukan untuk perbaikan artikel ini, sehingga dapat selesai dengan baik dan pada waktu yang tepat.

Daftar Rujukan

- Al-Zuhaili, W. (2013). *Tafsir Al-munir* (vol. 1-15). Jakarta: Gema Insani Press.
- Al-Asyqar, U.S. (2009). *Ensiklopedia kiamat*. Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta
- Aljazairi, S.T.S. (n.d.). *Terjemah Jawaahirul Kalaamiyyah: Tuntunan aqidah Islam*. Semarang: Pustaka 'Awaliyah.
- Al-Qurthubi. (2008). *Tafsir Al-Qurthubi* (vol. 16). Jakarta: Pustaka Azzam.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Ardiansyah. (2010). Pengantar penerjemah. In B.A. Al-Lahham (Ed.), *Sheikh Prof. Dr. Wahbah al-Zuhaili: Ulama Karismatik kontemporer – Sebuah biografi* (pp. 15). Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Arikunto. (2013). *Prosedur penelitian*. Bandung: Pustaka Abadi.
- Had, S.B.C. (2018). Penafsiran ayat tentang hari kiamat menurut Umar Sulaiman 'Abdullah Al-Asyqar. (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh)
- Faizah, N. (2019). *Majaz Isti'arah dalam konsepsi Az-Zamakhshary: Analisis penafsiran surah Al-Baqarah dalam Tafsir Al-Kasysyaaf*. (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya). Retrieved from <http://digilib.uinsby.ac.id/31673/>
- Fauzan, M., Nawawi, M.S., & Hanafi, Y. (2020). Al-muchassinat al-ma'nawiyah fi al-juz'i ats-tsalatsina min al-qur'an al-karim. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language* 4(1), 51–74. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um056v4i1p51-74>
- Ilyas, M. (2016). Al-Mawt: Perspektif tafsir Maudlu'iy. *Jurnal Pusaka* 4(1), 55–71. doi: <https://doi.org/10.31969/pusaka.v4i1.155>
- Qasim, A., Nur, T., Wahab, T.F., & Wahya. (2018). Konsepsi makna hari kiamat dalam tafsir Alquran. *Al-Bayan: Jurnal Studi Alquran dan Tafsir*, 3(2) 119–129. doi: <https://doi.org/10.15575/al-bayan.v3i2.3817>
- Mahliatussikah, H. (2004). Penggunaan gaya bahasa perbandingan dalam ayat-ayat Al-Quran tentang hari kiamat. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 32(2), 175–189. Retrieved from <http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/Penggunaan-Gaya-Bahasa-Perbandingan-dalam-Ayat-Ayat-Al-Quran-tentang-Hari-Kiamat.pdf>
- Mahmudah, M., Murtadho, N., & Mahliatussikah, H. (2018). تطور كتاب البلاغة الدراسي باستخدام الخريطة الذهنية لقسم الأدب العربي جامعة مالانج الحكومية. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, 1(2), 16–32. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um056v1i2p16-32>

- Mubaidillah. (2017). Memahami Isti'arah dalam Al-Quran. *Jurnal Nur El-Islam*, 4(2), 130–141. Retrieved from <https://ejurnal.iaiyasnibungo.ac.id/index.php/nurelislam/article/view/74>
- Pakaya, N.A. (2016). Fenomena Uslub Isti'arah dalam Alquran (Studi analisis ilmu Bayan). *Al-'AJAMI, Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 5(1), 54–68. doi: <http://dx.doi.org/10.31314/ajamiy.5.1.54-68.2016>
- Rohmah, K. (2019). *Deskripsi kiamat dalam Alquran (Telaah interpretasi ayat-ayat Alquran tentang kiamat dalam Kitab Tafsir Ilmi Kementerian Agama RI dan LIPi)*. (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya). Retrieved from <http://digilib.uinsby.ac.id/38231/>
- Rozy, A.F. (2011). *Kemukjizatan Alquran dari aspek Balaghah (Bentuk bentuk dan penafsiran Ulama' Terhadap Lafadz-Lafadz Isti'aroh dalam surat Yasin)*. (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). Retrieved from <http://repository.uin-suska.ac.id/220/>
- Syihabudin. (2018). *Kajian ayat-ayat Isti'arah QS. An-Nazi'at (Dalam kitab tafsir Al-Tahrir wa At-Tanwir)*. (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung). Retrieved from <http://digilib.uinsgd.ac.id/13748/>



The Cohesion Markers in News Discourse Written by Students of SMP Negeri 2 Jiwan

Pemarkah Kohesi dalam Wacana Berita Karangan Siswa SMP Negeri 2 Jiwan

Fauziyyah Zahra Swandalia, Suparno, Novi Eka Susilowati

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

*Penulis korespondensi, Surel: fauziyyahzahra27@gmail.com

Paper received: 05-07-2021; revised: 19-07-2021; accepted: 31-07-2021

Abstract

This study aims to describe the cohesion markers used in news discourse written by eighth grade students of SMP Negeri 2 Jiwan. Because the data generated in this study is not in the form of numerical data, but word descriptions and is concerned with language forms, it uses a qualitative approach. This type of research includes discourse analysis research. This study collected the data from students' assignments in the form of news discourses made by * graders of SMP Negeri 2 Jiwan which meet the indicators of essay selection. The data elicited are in the form of words, phrases, clauses, and clitics that indicate the use of cohesion markers from news discourse written by the student participants. As the results of the study, the use of grammatical cohesion markers and the use of lexical cohesion markers in students' news discourse are discovered. The results of the study can be used for other related research and can be used as a reference for teachers to improve students' mastery of cohesion markers.

Keywords: discourse; cohesion; student essay

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemarkah kohesi yang digunakan dalam wacana berita karangan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jiwan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, hal ini berkaitan dengan data yang dihasilkan berupa deskripsi kata-kata atau bersangkutan dengan bentuk bahasa, tidak berupa data angka. Jenis penelitian termasuk penelitian analisis wacana. Penelitian ini menggunakan sumber data dari tugas siswa berupa wacana berita karangan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jiwan yang memenuhi indikator pemilihan karangan. Dari sumber data yang didapatkan, diambil data berupa kata, frasa, klausa, dan klitika yang menunjukkan penggunaan pemarkah kohesi dari wacana berita karangan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jiwan. Hasil dari penelitian ini ditemukan adanya penggunaan pemarkah kohesi gramatikal dan penggunaan pemarkah kohesi leksikal dalam wacana berita karangan siswa. Hasil penelitian dapat digunakan untuk penelitian terkait lainnya dan dapat dijadikan acuan guru untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap pemarkah kohesi.

Kata kunci: wacana; kohesi; karangan siswa

1. Pendahuluan

Wacana merupakan unsur kebahasaan paling tinggi dan paling kompleks. Hal ini karena di dalam wacana terdapat kata, frasa, klausa, kalimat, dan paragraf. Wacana merupakan satuan bahasa tertinggi dan terlengkap setelah tataran kalimat atau klausa dalam tataran linguistik yang memiliki kohesi dan koherensi tinggi yang saling berkaitan serta mempunyai awalan dan akhiran nyata dan disampaikan secara lisan dan tulis (Tarigan, 2009). Wacana berita merupakan salah satu bentuk wacana tulis yang digunakan sebagai media penyampaian informasi untuk pembaca.

Sebuah wacana termasuk wacana berita dapat dipahami dengan baik jika wacana tersebut utuh dan padu. Perwujudan kepaduan dalam wacana membutuhkan adanya pemarkah kohesi atau unsur penanda kohesi. Penggunaan pemarkah kohesi yang tepat bertujuan membentuk pemahaman terhadap konteks wacana yang disampaikan secara lengkap dan lebih jelas. Kohesi merupakan hubungan yang terdapat dalam rangkaian kalimat sebuah wacana. Kohesi menjadi unsur penting dalam wacana sebagai penghubung antarbagian dalam wacana. Kohesi mengacu pada pertautan bentuk dalam wacana. Kohesi adalah hubungan semantik antara elemen dalam teks dengan elemen lain yang penting sekali untuk menafsirkan (Halliday & Hasan, 1976). Kohesi dibedakan menjadi kohesi gramatikal dan kohesi leksikal.

Kohesi gramatikal merupakan keterkaitan antar bagian wacana secara gramatikal, bentuk-bentuk kohesi tersebut dinyatakan melalui tata bahasa. Piranti kohesi gramatikal merupakan piranti kohesi yang melibatkan unsur-unsur kaidah bahasa (Rani, Arifin, & Martutik, 2004). Kohesi gramatikal dibagi menjadi referensi, substitusi, elipsis, dan konjungsi (Sumarlam, 2008). Kohesi leksikal merupakan keterkaitan antar bagian wacana secara semantik. Piranti kohesi leksikal merupakan segi makna atau struktur batin wacana, di mana hubungan antarunsur wacana terjadi secara semantik (Sumarlam, 2008). Kohesi leksikal dibagi menjadi (1) repetisi; (2) sinonimi; (3) hiponimi; (4) antonimi; (5) kolokasi; (6) ekuivalensi (Keraf, 2004).

Penelitian terkait piranti kohesi sebelumnya pernah diteliti oleh Widiatmoko (2015) berupa artikel dengan simpulan kepaduan yang paling banyak ditemukan berupa kohesi gramatikal pengacuan dan konjungsi. Penelitian terkait piranti kohesi lainnya juga dilakukan oleh Anjani (2013) berupa artikel. Dalam artikel tersebut, disimpulkan bahwa terdapat penggunaan kohesi repetisi yang dominan sebagai bentuk kekhasan kohesi dalam wacana *stand-up comedy* Prancis maupun Indonesia.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat kompetensi dasar mengenai wacana berita. Wacana berita disusun berdasarkan pengamatan siswa tentang peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Penelitian pemarkah kohesi dalam wacana berita karangan siswa perlu dilakukan karena dengan adanya penggunaan pemarkah kohesi dalam wacana berita karangan siswa, akan menunjukkan pengetahuan siswa mengenai kohesi gramatikal dan leksikal serta mengetahui ketepatan penggunaannya. Dalam penelitian ini akan mengangkat permasalahan berupa pemarkah kohesi gramatikal yang digunakan dalam wacana berita karangan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jiwan dan pemarkah kohesi leksikal yang digunakan dalam wacana berita karangan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jiwan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemarkah kohesi gramatikal yang yang digunakan dalam wacana berita karangan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jiwan dan mendeskripsikan pemarkah kohesi leksikal yang digunakan dalam wacana berita karangan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jiwan. Hasil dari penelitian ini berupa deskripsi pemarkah kohesi yang digunakan siswa dalam menulis wacana berita dapat digunakan untuk penelitian terkait lainnya, dan hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan guru untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap pemarkah kohesi.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, hal ini berkaitan dengan data yang dihasilkan berupa deskripsi kata-kata atau bersangkutan dengan bentuk bahasa, tidak berupa

data angka. Oleh sebab itu penelitian ini juga tergolong deskriptif. Jenis penelitian termasuk penelitian analisis wacana. Pada penelitian ini menggunakan sumber data dari tugas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia berupa wacana berita karangan siswa kelas VIII. Sumber data didapatkan dari SMP Negeri 2 Jiwan sebanyak 33 wacana berita karangan siswa yang memenuhi indikator pemilihan karangan. Dari sumber data tersebut, diambil data berupa kata, frasa, klausa, dan klitika yang menunjukkan penggunaan pemarkah kohesi. Data terbagi menjadi dua berupa (1) pemarkah kohesi gramatikal pada wacana berita karangan siswa; dan (2) pemarkah kohesi leksikal pada wacana berita karangan siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menjadi instrumen kunci. Penelitian ini juga menggunakan instrumen teknis berupa indikator pemilihan karangan siswa dan panduan pengumpulan data dan analisis data. Selain itu, digunakan pula tabel data untuk memudahkan mencatat data dan analisis data. Penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data berupa dokumen wacana berita karangan siswa. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan memilih wacana berita yang telah ditulis siswa sebagai tugas pada pembelajaran teks berita. Wacana berita tersebutlah yang dikatakan sebagai dokumen. Pada tahap analisis data dilakukan dengan empat tahap, yaitu (1) identifikasi data; (2) reduksi data; (3) interpretasi data; dan (4) eksplanasi data.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya penggunaan pemarkah kohesi gramatikal dan penggunaan pemarkah kohesi leksikal dalam wacana berita karangan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jiwan. Dalam penelitian ini ditemukan sebanyak 316 data kohesi gramatikal dan 134 data kohesi leksikal. Hasil penelitian tersebut dijabarkan sebagai berikut.

3.1. Penggunaan Pemarkah Kohesi Gramatikal

Dalam wacana berita karangan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jiwan ditemukan penggunaan pemarkah kohesi gramatikal berupa referensi, substitusi, elipsis, dan konjungsi. Temuan tersebut disajikan sebagai berikut.

3.1.1. Penggunaan Kohesi Gramatikal Referensi

Referensi merupakan pemarkah kohesi gramatikal untuk menghubungkan kata yang menjadi acuan dengan kata yang menjadi lambang mewakilinya. Referensi adalah salah satu kohesi gramatikal berupa satuan lingual tertentu yang mengacu pada satuan lingual lain (menjadi suatu acuan) yang mendahului atau mengikutinya (Sumarlam, 2008). Hubungan pengacuan di dalam teks terdapat dua jenis, anafora dan katafora. Referensi anafora merupakan pengacuan oleh sesuatu yang telah disebutkan sebelumnya, sedangkan referensi katafora merupakan pengacuan pada sesuatu yang mengikutinya. Referensi anaforis dan kataforis menggunakan referensi pribadi atau referensi pronominal, referensi demonstratif, dan referensi komparatif (Halliday & Hasan, 1976). Dalam wacana berita karangan siswa, ditemukan penggunaan referensi pronominal dan referensi demonstratif.

Referensi pronominal disebut juga dengan referensi persona, hal itu karena pengacuan menggunakan pronomina persona atau kata ganti orang. Referensi persona merupakan referensi dengan pengacuan pada orang maupun non orang (Arifin, 2012). Penggunaan pemarkah kohesi gramatikal referensi pronominal salah satunya ditunjukkan pada kutipan data berikut.

(a) Pada hari Selasa 9 Juni 2020, Koordinator terminal Purbaya Madiun, **Pak Suyatno**, mengatakan setiap bus hanya boleh dinaiki 50 persen penumpang dari total seluruh tempat duduk. Pengurangan itu menyebabkan pada naiknya harga tiket. Menurut **dia**, tarif bus yang naik rata-rata 40 hingga 50 persen dari harga normal. Pihaknya belum dapat memastikan harga tiket yang naik itu resmi ditetapkan atau tidak.

Pada kutipan (a) tersebut terdapat penggunaan referensi secara anafora. Penggunaannya ditandai dengan adanya kata *dia* dan *-nya* yang mengacu secara anafora pada frasa *Pak Suyatno* dalam kalimat sebelumnya. Dalam temuan penelitian, referensi pronominal juga ditemukan penggunaan kata *mereka*, *ia*, *kita*, dan *beliau*. Kata *dia*, *ia*, dan *beliau* termasuk ke dalam pronomina persona ketiga tunggal. Penggunaan pronomina *dia*, *ia*, dan *beliau* memiliki fungsi merujuk pada seseorang yang sedang dibicarakan dan digunakan sebagai pengganti penyebutan orang tunggal. Pronomina persona ketiga tunggal lainnya berupa kata *-nya*. Penggunaannya merujuk pada kepemilikan seseorang. Kata *mereka* tergolong ke dalam pronomina persona ketiga jamak. Kata *kita* termasuk ke dalam pronomina persona pertama jamak.

Referensi demonstratif merupakan pengacuan dengan kata ganti penunjuk tempat maupun suatu hal. Referensi demonstratif merupakan kata deiktis yang mengacu hal umum, bisa tempat atau suatu ihwal (Arifin, 2012). Temuan penggunaan referensi demonstratif dibedakan menjadi pronomina demonstratif waktu dan pronomina demonstratif tempat.

(b) Pihaknya sudah berdiskusi dengan Balai Pelestarian Cagar Budaya Trowulan untuk usulan *itu*. *Pengusulan bangunan kuno* supaya lebih terlindungi dan tidak dirusak orang tak bertanggung jawab. (16/GRf/D); (c) Pemkot mengambil kebijakan bagi para pedagang untuk berjualan pada **malam** hari mulai pukul 18.00 WIB sampai pukul 21.00 WIB. (3/GRf/D)

Kutipan data (b) ditemukan pengacuan demonstratif tempat berupa kata *itu*. Kata *itu* mengacu secara katafora pada frasa yang mengikutinya yaitu frasa *pengusulan bangunan kuno*. Pronomina *itu* mengacu pada tempat yang agak jauh dengan pembicara. Kata *itu* mengacu ke acuan agak jauh dari pembicara, mengacu masa lampau, atau mengacu informasi yang disampaikan sebelumnya (Suladi, Martis, & Indriyastini, 2000). Dalam temuan penelitian, pronomina demonstratif tempat lainnya dapat dilihat dari kata *ini* dan *di sana*. Pada kutipan data (c) diperoleh referensi demonstratif waktu yang ditandai dengan kata *malam*. Kata *malam* sebagai acuan waktu netral. Dalam temuan penelitian, pronomina demonstratif waktu juga dapat diketahui dari kata *saat ini*, dan *sekarang*. Penggunaan kata *saat ini* dan *sekarang* memiliki fungsi mengacu waktu kini.

3.1.2. Penggunaan Kohesi Gramatikal Substitusi

Substitusi merupakan penggantian satuan lingual tertentu dengan satuan lingual lain. Substitusi merupakan ungkapan yang dapat digantikan dengan ungkapan lainnya (Brown & Yule, 1996). Substitusi bertujuan untuk mempersingkat ujaran, selain itu agar kata yang digunakan dapat bervariasi, tidak terjadi pengulangan kata. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan substitusi dalam wacana berita karangan siswa terdapat tiga jenis, yaitu substitusi nominal, substitusi verbal dan substitusi klausal.

Substitusi nominal merupakan penggantian pada nomina (kata benda). Salah satu penggunaan substitusi nominal terlihat pada kutipan data berikut.

(a) Pemkot Madiun mengambil kebijakan untuk mencegah **penyebaran virus corona (Covid-19)**. dan untuk mengurangi dampak ekonomi warga akibat **pandemi**.

Pada kutipan data (a) penggunaan substitusi nominal dapat dilihat melalui penggantian frasa nomina *penyebaran virus corona (Covid-19)* dengan frasa nomina *pandemi*. Penggantian nomina dapat berupa kata maupun frasa, seperti frasa nomina desa setempat menggantikan frasa desa Sewulan. Pada frasa nominal, inti dapat mengalami perluasan ke kiri atau ke kanan (Alwi, Dardjowidjojo, Lapoliwa, & Moeliono, 2003).

Substitusi verbal merupakan penggantian pada kategori verba (kata kerja). Penggantian dapat berupa kata maupun frasa verba. Salah satu penggunaan substitusi verbal terlihat pada kutipan data berikut.

(b) Masyarakat Desa Sewulan, Kabupaten Madiun, mulai **mengembangkan** kembali kain batik motif tersebut yang sempat menjadi identitas desa. Saat ini sejumlah pembatik desa Sewulan secara serius **membuat** batik song song kembali.

Pada kutipan data (b) penggunaan substitusi verbal ditandai dengan verba *membuat* menggantikan verba *mengembangkan*. Kedua kata tersebut dapat saling menggantikan karena mengungkapkan maksud pembicaraan yang sama. Substitusi merupakan penggantian unsur wacana dengan unsur lainnya yang acuannya sama dalam hubungan antar bentuk kata, maupun bentuk lebih besar seperti frasa dan klausa (Halliday & Hasan, 1976).

Substitusi klausal merupakan penggantian lingual berupa klausa dengan lingual lain. Salah satu penggunaan substitusi klausal terlihat pada kutipan data berikut.

(c) Saat hari Senin, 4 Mei 2020, **Wali Kota Madiun memastikan pusat kuliner tidak mengganggu fungsi Sungai Maling sebagai saluran air pencegah banjir yang ada di bawahnya. Hal ini** karena saluran di sungai itu dibuat gorong-gorong yang berukuran besar.

Pada kutipan (c) penggunaan substitusi klausal terlihat melalui klausa *Wali Kota Madiun memastikan pusat kuliner tidak mengganggu fungsi Sungai Maling sebagai saluran air pencegah banjir yang ada di bawahnya* mengalami penggantian oleh frasa *hal ini*. Substitusi klausal terlihat dari penggunaan frasa *hal ini* dan frasa *hal itu* untuk menggantikan sebuah klausa. Pernyataan yang digantikan dengan frasa *hal ini* dan *hal itu* sudah dituturkan terlebih dahulu pada kalimat sebelumnya. Kata yang digunakan untuk menggantikan kata yang telah disebutkan terdahulu dalam kalimat (Azis & Juanda, 2017).

3.1.3. Penggunaan Kohesi Gramatikal Elipsis

Elipsis adalah pelepasan unsur bahasa yang telah disebutkan sebelumnya dan wacana tetap dapat dipahami. Suatu unsur dalam wacana dihilangkan atau diganti dengan tidak ada. Elipsis adalah penghilangan kata atau bagian dari kalimat yang terkait erat dengan substitusi (Halliday & Hasan, 1976). Penggunaan elipsis dalam wacana berita karangan siswa hanya berupa elipsis nominal saja. Pelepasan atau penghilangan kata benda dapat terjadi pada sebelum awal kalimat atau diantara kedua kata dalam satu kalimat. Penggunaan elipsis nomina salah satunya ditunjukkan pada kutipan data berikut.

(a) Pemkot Madiun juga membagikan bantuan paket sembako untuk warga yang ekonominya terdampak pandemi corona. Berupa gula, tepung terigu, kecap, dan lainnya.

Pada kutipan data (a) mengalami elipsis pada sebelum kata *berupa*. Frasa nomina *paket sembako* dihilangkan dari kalimat berbentuk rincian tersebut. Subjek kalimat berupa frasa nomina paket sembako mengalami pelesapan pada awal kalimat, tetapi frasa tersebut telah disebutkan pada kalimat sebelumnya. Elipsis umumnya terjadi pada awal kalimat dalam rangkaian paragraf dan elipsis terjadi bukan mengubah makna kalimat, melainkan kalimat masih dapat ditafsirkan (Azis & Juanda, 2017).

3.1.4. Penggunaan Kohesi Gramatikal Konjungsi

Konjungsi merupakan pemarah kohesi yang melibatkan penggunaan ikatan sebagai penghubung antar unsur bahasa. Konjungsi dibagi menjadi empat kelompok, yaitu konjungsi koordinatif, konjungsi korelatif, konjungsi subordinatif, dan konjungsi antarkalimat (Alwi, dkk., 2003). Temuan penelitian dalam wacana berita karangan siswa terdapat konjungsi koordinatif, konjungsi subordinatif, dan konjungsi antarkalimat. Penggunaan konjungsi tersebut juga memiliki fungsi sebagai pertalian makna dalam kalimat.

Konjungsi koordinatif merupakan konjungsi antardua unsur bahasa yang sama pentingnya dan memiliki status sintaksis sama. Dalam temuan penelitian, konjungsi koordinatif yang diperoleh berupa kata *serta, dan, atau, lalu, tetapi, padahal, sedangkan*. Kata *serta, dan, lalu* memiliki fungsi memberikan keterangan tambahan atas penjelasan sebelumnya. Penggunaan kata *serta, dan* yang tergolong sebagai konjungsi aditif. Konjungsi aditif berguna untuk merangkaikan dua proposisi atau lebih yang bersifat setara dan memberikan keterangan tambahan untuk proposisi sebelumnya (Rani, dkk., 2004) bahwa. Penggunaan konjungsi koordinatif beberapa diantaranya ditunjukkan pada kutipan berikut.

(a) Pengusulan bangunan kuno supaya lebih terlindungi **dan** tidak dirusak orang tak bertanggung jawab. (16/GK/KA); (b) Pemkot Madiun meluncurkan bus wisata Madiun Bus on Tour (Mabour), pada hari Selasa 14 Juli 2020 di Balai Kota Madiun. **Tetapi**, pemkot belum membuka pelayanan bus wisata tersebut. (12/GK/KPt)

Konjungsi koordinatif berupa kata *dan* yang termuat dalam kutipan (a). Kata *dan* termasuk dalam konjungsi koordinatif penanda penambahan. Menurut fungsinya, kata *dan* sebagai konjungsi aditif untuk menghubungkan kalimat dengan keterangan tambahan. Pada kutipan data (b) penggunaan tanda hubung *tetapi* menunjukkan adanya konjungsi koordinatif penanda perlawanan. Dari fungsinya kata *tetapi* sebagai konjungsi pertentangan untuk mengontraskan dua proposisi yang bertentangan. Kata *tetapi, padahal, sedangkan* memiliki fungsi sebagai mengontraskan pernyataan atas dua proposisi yang bertentangan. Karena digunakan sebagai penghubung dua hal yang bertentangan, maka ketiganya dapat termasuk sebagai konjungsi pertentangan. Penggunaannya telah sesuai dengan pendapat Rani, dkk. (2004) bahwa konjungsi pertentangan terjadi apabila dua proposisi saling bertentangan atau menunjukkan kekontrasan.

Konjungsi subordinatif merupakan konjungsi penghubung dua klausa atau kalimat yang memiliki kedudukan tidak sederajat. Konjungsi subordinatif merupakan konjungsi

penghubung dua klausa atau lebih dan klausa tersebut tidak memiliki status sintaksis yang sama (Alwi, dkk., 2003). Penggunaan konjungsi subordinatif beberapa diantaranya ditunjukkan pada kutipan berikut.

(c) Bapak Suwarno bersama saudaranya bernama Bapak Suwandi, mereka menata lahan sawah yang tidak terawat **supaya** bisa menjadi taman bermain yang bermanfaat. (13/GK/ST); (d) Dia menyampaikan, **kalau** kuliner lain memiliki standar seperti boks bakso, **maka** konsumen merasa tenang tanpa takut tertular virus corona. (9/GK/SAb)

Pada kutipan (c) terdapat konjungsi subordinatif tujuan berupa kata *supaya*. Kata *supaya* sebagai konjungsi tujuan atau final berfungsi menyatakan tujuan dari proposisi sebelumnya, yaitu menyatakan tujuan dari menata lahan sawah yang tidak terawat. Konjungsi subordinatif tujuan lainnya berupa kata *untuk, agar*.

Pada kutipan (d) penggunaan kata *kalau* termasuk ke dalam konjungsi subordinatif syarat. Jika dilihat dari fungsinya, kata *kalau* sebagai konjungsi syarat berfungsi menyatakan adanya syarat untuk suatu hal. Setelah adanya syarat, akan timbul suatu akibat atau hasil pada proposisi berikutnya, ditandai oleh konjungsi akibat berupa kata *maka*. Kata *maka* termasuk dalam konjungsi subordinatif akibat. Konjungsi subordinatif akibat (hasil) lainnya diperoleh kata *sehingga*. Konjungsi akibat (hasil) berfungsi sebagai penghubung atas pernyataan akibat dari suatu hal. Penggunaan konjungsi subordinatif pengakibatan sesuai dengan temuan penelitian Putri (2019) bahwa konjungsi pengakibatan berfungsi untuk menjelaskan akibat yang ditimbulkan dari suatu peristiwa.

Selain itu, dalam temuan penelitian juga ditemukan penggunaan konjungsi subordinatif lainnya. Terdapat beberapa klasifikasi konjungsi subordinatif sesuai dengan penggunaannya. Konjungsi subordinatif waktu berupa kata *hingga, sampai, selama, ketika, sejak, sebelum, sementara*. Konjungsi subordinatif syarat berupa kata *kalau, jika*. Kata tersebut digunakan menyatakan tujuan dari proposisi sebelumnya. Konjungsi subordinatif konsesif berupa kata *meskipun, walaupun*. Konjungsi subordinatif perbandingan ditemukan berupa kata *sebagai, seperti*. Konjungsi subordinatif cara diperoleh kata *dengan*. Konjungsi subordinatif penjelasan ditemukan berupa kata *bahwa*. Konjungsi subordinatif atributif ditemukan berupa kata *yang*. Konjungsi subordinatif kausal ditemukan hanya berupa kata *karena*.

Konjungsi antarkalimat merupakan konjungsi yang menghubungkan suatu kalimat dengan kalimat lain dalam satu paragraf. Konjungsi antarkalimat yang ditemukan berupa kata *selain itu, namun, dengan begitu, oleh karena itu, meski begitu, bahkan*. Konjungsi antarkalimat merupakan konjungsi yang menghubungkan suatu kalimat dengan kalimat lain dalam satu paragraf. Penggunaan konjungsi antarkalimat beberapa diantaranya ditunjukkan pada kutipan berikut.

(e) Walikota Madi berkata jika pelayanan bus wisata belum dibuka masih akan melihat situasi pandemi Covid-19. **Namun**, ketika pelayanan sudah dibuka akan tetap mengacu protokol kesehatan. (12/GK/Apt); (f) Selain terkena rumah, pada kejadian ini bahkan beberapa masyarakat terkena lemparan batu dalam peristiwa bentrok pesilat di Madiun. (22/GK/A)

Pada kutipan (e) terlihat adanya penggunaan konjungsi antarkalimat berupa kata *namun*. Kata *namun* berfungsi mengontraskan dua proposisi yang bertentangan, yaitu antara

pelayanan bus yang belum dibuka dengan pelayanan bus ketika sudah dibuka. Kata *namun* tergolong juga sebagai konjungsi pertentangan. Pada kutipan (f) kata *bahkan* memberikan penegasan atas dampak terjadinya bentrok yang dialami warga. Kata *bahkan* berfungsi sebagai pernyataan penguatan atau memberikan penegasan atas suatu hal. Penggunaan kata *bahkan* sesuai dengan pendapat Suladi, dkk. (2000) bahwa pernyataan yang dituturkan setelah kata *bahkan* merupakan unsur yang dikuatkan.

3.2. Penggunaan Pemarkah Kohesi Leksikal

Dalam wacana berita karangan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jiwan ditemukan penggunaan pemarkah kohesi leksikal berupa repetisi, sinonim, antonim, hiponim, kolokasi, dan ekuivalensi. Temuan tersebut disajikan sebagai berikut.

3.2.1 Penggunaan Kohesi Leksikal Repetisi

Repetisi merupakan unsur bahasa yang sudah ada dalam kalimat sebelumnya diulangi dalam kalimat berikutnya dalam wacana. Repetisi merupakan pengulangan unsur bahasa yang sederhana di dalam kalimat. Sumarlam (2008) menjelaskan bahwa repetisi adalah pengulangan satuan lingual (bunyi, suku kata, kata atau bagian kalimat) yang dianggap penting untuk memberi tekanan pada konteks yang sesuai. Penggunaan repetisi terdapat empat macam. Repetisi bentuk secara penuh merupakan pengulangan bentuk satuan lingual secara keseluruhan atau utuh. Ulangan penuh artinya mengulang satu fungsi dalam kalimat secara penuh (Rani, dkk., 2004). Repetisi sebagian bentuk merupakan pengulangan satuan lingual hanya sebagian bentuk atau tidak secara utuh. Pengulangan sebagian bentuk terjadi pada bentuk frasa diulang menjadi bentuk kata. Penggunaannya terlihat pada kutipan berikut.

- (a) Dia menambahkan **banjir** menggenangi jalan desa termasuk halaman rumah warga. **Banjir** yang terjadi ini, adalah **banjir** kiriman dari Kecamatan Pilangkenceng, Madiun. Pada hari Senin, 10 Februari Kecamatan Pilangkenceng hujan deras, akibatnya **banjir** terjadi di Kabupaten Ngawi. (2/LRp/P); (b) **Bentrok antar pesilat** terjadi di Madiun. Kali ini puluhan rumah warga di Desa Sugihwaras, Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun Jawa Timur, menjadi sasaran saat **bentrok** terjadi pada Kamis 18 Juni 2020. (22/LRp/S)

Pada kutipan (a) terjadi pengulangan kata *banjir* pada kalimat kedua dan ketiga. Kata *banjir* mengalami pengulangan keseluruhan bentuk, sehingga kata *banjir* mengalami repetisi bentuk secara penuh. Kutipan data (b) diawali dengan frasa *bentrok antar pesilat*. Frasa tersebut mengalami repetisi sebagian bentuk menjadi kata *bentrok* pada kalimat berikutnya.

Repetisi dengan penggantian merupakan pengulangan bentuk satuan lingual dengan adanya penggantian, bentuk dari satuan lingual yang diulang tidak sama persis secara keseluruhan. Ulangan dengan penggantian terjadi jika sebuah kata diulang dengan bentuk kata lain yang memiliki bentuk dasar sama (Rani, dkk., 2004). Repetisi menggunakan pronomina merupakan pengulangan bentuk satuan lingual dengan tambahan menggunakan pronomina. Satuan lingual diulang dengan adanya kata yang mendapat pronomina. Penggunaannya ditunjukkan pada kutipan berikut.

- (c) Di Kota Madiun akan ada rumah susun sewa (**rusunawa**) baru. **Rusunawa ini** mulai dibangun pada April 2020. "Pada bulan Maret sudah dilakukan tanda tangan perjanjian di Jakarta, lalu pembangunan dikerjakan

bulan April.” (6/LRp/Pg); (d) Saat itu, Dia mendengar ada keributan, kemudian keluar **rumah** melihat **rumahnya** sudah rusak. Kaca jendela **rumahnya** pecah, pintu rusak hingga plafon **rumahnya** jebol. (22/LRp/Pr)

Pada kutipan data (cc) repetisi dengan penggantian terjadi pada frasa (*rusunawa*) baru. menjadi frasa *rusunawa ini* pada kalimat berikutnya. Pada kutipan (d), kata *rumah* mengalami repetisi bentuk disertai dengan penggunaan pronomina *-nya*. Kata *rumah* mengalami pengulangan menjadi frasa *rumahnya* pada penjelasan selanjutnya.

3.2.2 Penggunaan Kohesi Leksikal Sinonim

Sinonim adalah leksem yang memiliki arti yang sama, dua atau lebih kata dengan makna yang sama saling berhubungan dalam kalimat. Kesamaan makna tersebut berlaku hubungan antarkata, frasa, klausa atau kalimat. Chaer (2007) menyatakan bahwa sinonim diartikan sebagai nama lain untuk benda atau hal yang sama, atau ungkapan dengan makna kurang lebih sama dengan ungkapan lain. Penggunaan sinonim ditemukan empat macam, ditunjukkan melalui kutipan sebagai berikut.

(a) Jadi bagian atas berfungsi untuk pusat kuliner dan bagian bawah untuk saluran, kata **dia**. **Dirinya** juga mengatakan pusat kuliner ini bisa menampung 400 pedagang kaki lima. (11/LS/mbt); (b) Pelaku berjumlah ratusan orang, saat **peristiwa** sore itu. Dia berada di dalam rumah ketika **kejadian** itu terjadi. (22/LS/kk).

Sinonim antara morfem bebas dan morfem terikat terdapat pada kutipan (a) Hal itu ditandai dari proposisi *dia* bersinonim dengan proposisi *-nya*. Kedua pronomina tersebut bermakna sama yaitu sebagai kata ganti orang ketiga. Sinonim kata dengan kata terdapat pada kutipan (b). Kata *peristiwa* bersinonim dengan kata *kejadian*. Keduanya bermakna sama yaitu sesuatu yang terjadi.

(c) BMKG mengimbau warga tetap **waspada** dan **berhati-hati** terhadap dampak dari cuaca ekstrem, seperti potensi banjir, angin kencang, tanah longsor, banjir bandang, dan pohon tumbang. (1/LS/kf); (d) Dirinya juga menyampaikan untuk pembangunan rusunawa kedua lebih rendah dibandingkan **rusunawa yang sudah lebih dulu** ada di Madiun. Bangunan **rusunawa sebelumnya** lebih tinggi ada lima lantai, sedangkan rusunawa baru ada tiga lantai. (6/LS/ff)

Sinonim kata dengan frasa terjadi pada kutipan data (c). Hubungan tersebut terjadi pada kata *waspada* yang bersinonim dengan frasa *berhati-hati*. Kata *waspada* bersinonim dengan frasa *berhati-hati*. Keduanya tersebut memiliki makna yang sama yaitu sikap hati-hati. Sinonim frasa dengan frasa terjadi pada kutipan data (d). Frasa *rusunawa yang sudah lebih dulu* bersinonim dengan frasa *rusunawa sebelumnya*. Keduanya memiliki makna yang sama yaitu rusunawa yang telah ada. Hal itu sesuai dengan pendapat Chaer (2002) bahwa kedua kata bersinonim dapat diidentifikasi dengan ciri yaitu (1) kedua kata memiliki makna sama atau hampir sama; dan (2) kedua kata dapat saling ditukarkan pada konteks kalimat yang sama.

3.2.3 Penggunaan Kohesi Leksikal Antonim

Antonim adalah leksem yang memiliki arti yang berlawanan. Antonim disebut juga dengan oposisi makna. Menurut Keraf (2004), antonim merupakan relasi antar makna yang wujud logisnya sangat berbeda atau bertentangan. Berdasarkan sifat oposisinya, penggunaan antonim ditemukan tiga jenis, yaitu oposisi mutlak, oposisi kutub, dan oposisi hubungan. Penggunaannya ditunjukkan melalui kutipan berikut.

(a) Jadi bagian **atas** berfungsi untuk pusat kuliner dan bagian **bawah** untuk saluran, kata dia. (11/LA/Om); (b) Sekitar tahun 60an di desa Sewulan **banyak** pengrajin batik. Tapi sekarang hanya **sedikit** yang masih ada.

Oposisi mutlak merupakan pertentangan makna bersifat mutlak. Oposisi mutlak terjadi pada kutipan (a), kata *atas* yang beroposisi secara mutlak dengan kata *bawah*. Oposisi kedua kata tersebut menjelaskan letak suatu tempat. Oposisi kutub merupakan pertentangan makna bersifat gradasi, pertentangan tidak bersifat mutlak, terdapat tingkatan makna. Oposisi kutub terjadi pada kutipan (b), kata *banyak* beroposisi dengan kata *sedikit*. Hubungan oposisi kedua kata tersebut bersifat gradasi. kata *banyak* beroposisi dengan sifat gradasi dengan kata *sedikit*. Hubungan kedua kata itu dikatakan bersifat gradasi karena tidak diketahui yang disebut *banyak*, *sedikit* itu ukuran secara pastinya, misalnya bisa *banyak sekali* beroposisi dengan *sedikit sekali*.

(c) Selain **menjual** pecel, pengunjung bisa **membeli** aneka lauk, terdapat paru goreng, telur dadar, empal daging, telur puyuh hingga bermacam gorengan. (7/LA/Oh); (d) Ia juga memberikan kebijakan bahwa pedagang dapat berjualan dua kali yaitu pada **pagi** hari hingga pukul 10.00 WIB dan pada **malam** hari mulai pukul 18.00 WIB hingga 21.00 WIB. (3/LA/Ohk)

Oposisi hubungan merupakan pertentangan makna bersifat saling melengkapi. Suatu kata diakui kehadirannya apabila ada kehadiran kata lain yang menjadi oposisinya. Pada kutipan data (c) terdapat penggunaan antonim berupa kata *menjual* beroposisi saling melengkapi dengan kata *membeli*. Kata *menjual* diakui ada karena kehadirannya dilengkapi kata *membeli*. Penggunaan oposisi hubungan sesuai pada penelitian Sukriyah, Sumarlam, dan Djatmika. (2018) bahwa oposisi hubungan disebut saling melengkapi karena suatu kata dimungkinkan kehadirannya karena ada kehadiran kata lain yang menjadi oposisi. Oposisi hirarkial merupakan pertentangan makna yang menyatakan urutan tingkatan atau jenjang. Oposisi hirarkial terdapat pada kutipan data (d), kata *pagi* beroposisi hierarkis dengan kata *malam*. Kedua kata tersebut menyatakan realita jenjang waktu dari pagi hingga malam.

3.2.4 Penggunaan Kohesi Leksikal Hiponim

Hiponim merupakan satuan lingual yang maknanya termasuk dari bagian makna satuan lingual lain. Verhaar (2001) berpendapat bahwa hiponim merupakan hubungan antara yang lebih kecil (secara ekstensional) dengan yang lebih besar (secara ekstensional juga). Penggunaan hiponim ditunjukkan pada kutipan berikut.

(a) Ada **bangunan** yang saat ini dimanfaatkan untuk **sekolahan, kantor pemerintahan, gereja**, hingga **rumah pribadi**, kata dia. (16/LH); (b) Ada banyak **wahana permainan anak** seperti **sepeda gantung, kereta gantung, becak mini, kereta mini**, dan lainnya. (13/LH).

Pada kutipan (a) kata *sekolahan, kantor, pemerintahan, gereja, rumah pribadi* berhiponim dengan kata *bangunan*. Kata *sekolahan, kantor, pemerintahan, gereja, rumah pribadi* merupakan subkelas atau superordinat dari kata *bangunan* sebagai kelas umum atau subordinat. Kata *bangunan* disebut juga sebagai hipernim. Pada kutipan (b) frasa *sepeda gantung, kereta gantung, becak mini, kereta mini* berhiponim dari frasa *wahana permainan anak*. Frasa *sepeda gantung, kereta gantung, becak mini, kereta mini* merupakan subkelas atau superordinat dari frasa *wahana permainan anak* sebagai kelas umum atau subordinat. Frasa *wahana permainan anak* disebut juga sebagai hipernim. Penggunaan hiponim sesuai dengan pendapat Rani, dkk. (2004) bahwa kehiponiman berupa keterkaitan antar bagian yang mengandung superordinat dengan bagian yang mengandung subordinat.

3.2.5 Penggunaan Kohesi Leksikal Kolokasi

Kolokasi merupakan hubungan semantik antara kata-kata yang berdampingan. Sumarlam (2008) mengemukakan bahwa kolokasi atau sanding kata merupakan asosiasi tertentu dalam menggunakan pilihan kata yang cenderung digunakan berdampingan. Penggunaan kolokasi dapat dilihat melalui kutipan berikut.

(a) Menurutnya pada hari pertama dibuka **penumpang** yang datang ke **Terminal** Madiun tidak terlalu banyak. Dia menduga banyak masyarakat yang belum tahu kalau **bus** sudah diperbolehkan beroperasi. (4/LK)

Pada kutipan (a) kata *terminal, penumpang, dan bus* berkolokasi. Penumpang adalah orang yang datang ke terminal dan akan menaiki bus. Ketiganya diasosiasikan dalam pembicaraan yang sama yaitu berhubungan dengan tempat transportasi bus atau terminal. Kolokasi telah digunakan dengan benar dan sesuai dengan definisi dari kolokasi. Arifin (2012) mengemukakan bahwa kolokasi merupakan kesamaan asosiasi atau kemungkinan adanya beberapa kata pada lingkungan sama dalam wacana.

3.2.6 Penggunaan Kohesi Leksikal Ekuivalensi

Ekuivalensi adalah hubungan kesepadanan dalam kalimat sebelumnya dengan kalimat yang setara setelahnya. Sumarlam (2008) menyatakan bahwa ekuivalensi merupakan hubungan kesepadanan antara satuan lingual dengan satuan lingual lain dalam sebuah paradigma. Penggunaan ekuivalensi ditunjukkan melalui kutipan berikut.

(a) Pemerintah Kota Madiun **membangun** pusat kuliner daerah yang berguna meningkatkan penjualan makanan dan jajanan khas daerah agar lebih dikenal masyarakat. Wali Kota Madiun Pak Maidi pada Kamis 9 Juli 2020 mengatakan pusat kuliner khas Madiun akan **dibangun** di lokasi yang saat ini masih menjadi pasar bunga yaitu di Jalan Larasati, sebelah barat Stadion Wilis. Sebelum **pembangunan**, akan dilakukan pemindahan pasar dan pelebaran jalan proliman. (10/LEv); (b) Mereka dibantu beberapa orang untuk membersihkan sawah itu dari rumput liar. Setelah dibersihkan, lahan ditanami berbagai bunga. (13/LEv)

Pada kutipan data (a) penggunaan ekuivalensi ditemukan pada kata *membangun, dibangun, dan pembangunan*. Hubungan antara kata *membangun, dibangun, dan pembangunan*, merupakan hasil dari proses afiksasi bentuk dasar kata *bangun*. Kutipan data (b) Penggunaan ekuivalensi terdapat pada kata *membersihkan* memiliki hubungan kesepadanan dengan kata *dibersihkan*. Hubungan antara kata *membersihkan* dan *dibersihkan*, merupakan hasil dari

proses afiksasi bentuk dasar kata *bersih*. Penggunaannya sesuai dengan pendapat Sumarlam (2008) bahwa ekuivalensi merupakan hubungan kesepadanan antara satuan lingual dengan satuan lingual lain dalam sebuah paradigma.

4. Simpulan

Dalam penelitian ini, ditemukan empat penggunaan pemarkah kohesi gramatikal. Penggunaan referensi meliputi referensi pronominal dan referensi demonstratif. Penggunaan substitusi meliputi substitusi nominal, substitusi verbal, dan substitusi klausul. Penggunaan elipsis berupa elipsis nominal. Penggunaan konjungsi meliputi konjungsi koordinatif, konjungsi subordinatif, dan konjungsi antarkalimat. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan pemarkah kohesi gramatikal paling banyak ditemukan, yaitu penggunaan kohesi gramatikal konjungsi.

Dalam penelitian ini, juga diperoleh enam penggunaan pemarkah kohesi leksikal. Penggunaan repetisi meliputi repetisi bentuk secara penuh, repetisi sebagian bentuk, repetisi dengan penggantian, dan repetisi menggunakan pronomina. Penggunaan meliputi sinonim antara morfem bebas dan morfem terikat, sinonim kata dengan kata, sinonim kata dengan frasa, sinonim frasa dengan frasa. Penggunaan antonim meliputi oposisi mutlak, oposisi kutub, dan oposisi hubungan. Penggunaan hiponim, penggunaan kolokasi, dan penggunaan ekuivalensi. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan pemarkah kohesi leksikal paling banyak ditemukan, yaitu penggunaan kohesi leksikal repetisi.

Daftar Rujukan

- Alwi, H., Dardjowidjojo, S., Lapoliwa, H., & Moeliono, A.M. (2003). *Tata bahasa baku bahasa Indonesia* (3rd ed.). Jakarta: Balai Pustaka.
- Arifin, B. (2012). *Alat kohesi wacana bahasa Indonesia*. Malang: Gunung Samudera.
- Anjani, E.A. (2013). Kohesi dan koherensi wacana stand-up comedy Prancis dan Indonesia. *Kawistara: Jurnal Ilmiah Sosial dan Humaniora*, 3(3), 227–334.
- Azis & Juanda. (2017). Kohesi gramatikal: Kajian keutuhan wacana tugas mahasiswa pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar. *Bahasa & Seni*, 45(2), 170–180. Retrieved from: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jbs/article/view/1731/993>
- Brown, G., & Yule, G. (1996). *Analisis wacana* (Sutikno, Trans.). Jakarta: Gramedia.
- Chaer, A. (2007). *Linguistik umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2002). *Pengantar semantik bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Halliday, M.A.K., & Hasan, R. (1976). *Cohesion in English*. London: Longman Group Limited.
- Keraf, G. (2004). *Diksi dan gaya bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Putri, A.N. (2019). Penggunaan konjungsi subordinatif kausal dan temporal dalam teks berita. *Basindo: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 3(2), 136–148. Retrieved from: <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo>
- Rani, A., Arifin, B., & Martutik. (2004). *Analisis wacana: Sebuah kajian bahasa dalam pemakaian*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Sukriyah, S., Sumarlam, & Djatmika. (2018). Kohesi gramatikal referensi pronomina persona dalam cerita anak, cerita remaja, dan cerita dewasa pada Kompas. *Aksara*, 30(2), 267–283. doi: 10.29255/aksara.v30i2.230.267-283

- Suladi, Martis, N., & Indriyastini, T. (2000). *Kohesi dalam media massa cetak bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumarlam. (2008). *Teori dan praktik analisis wacana*. Surakarta: Pustaka Cakra.
- Tarigan, H.G. (2009). *Pengajaran wacana*. Bandung: Angkasa.
- Verhaar, John W.M. (2001). *Asas-asas linguistik umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Widiatmoko, Wisnu. (2015). Analisis kohesi dan koherensi wacana berita rubrik nasional di majalah online Detik. *JSI: Jurnal Sastra Indonesia, 4(1), 1*.



The Effect of the Chain Writing Method on the Ability of the Chinese Language Students of 2018 Class at Universitas Negeri Malang in Writing Descriptive Text

Efektivitas Metode *Chain Writing* terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Bahasa Mandarin Mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin Angkatan 2018 Universitas Negeri Malang

Ike Wulandari*, Deddy Kurniawan, Karina Fefi Laksana Sakti

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

*Penulis korespondensi, Surel: ikewulan96@gmail.com

Paper received: 05-07-2021; revised: 19-07-2021; accepted: 31-07-2021

Abstract

In the process of learning to write Chinese descriptive text, students are required to be able to write essays using 汉字 [hànzì] 'Han Character' that is appropriate and can be understood by the reader. The use of the *chain writing* method in learning focuses on writing activities actively and in groups. This study aims to determine the initial ability to write descriptive text in Chinese Language Education students, class 2018 Universitas Negeri Malang and the effectiveness of the *chain writing* method on the ability to write descriptive text in Chinese. The research method used is quantitative research with comparative non-parametric analysis. The data obtained in the form of *pretest* and *posttest* scores were analyzed using a Likert scale. Instrument testing is carried out using construct validity to material expert lecturers. From the results of the *posttest* for both classes, a U-test was conducted to see the difference in average scores, as well as an N-gain score test to see the level of effectiveness of using the *chain writing* method. The results showed that the *chain writing* method was effectively applied to the ability to write descriptive Chinese text for the 2018 Chinese Language Education students, Universitas Negeri Malang.

Keywords: *chain writing* method, writing skill, descriptive text

Abstrak

Dalam proses pembelajaran menulis teks deskriptif bahasa Mandarin, mahasiswa dituntut untuk mampu menuliskan karangan menggunakan 汉字 [hànzì] 'aksara Han' yang tepat dan dapat dipahami oleh pembaca. Penggunaan metode *chain writing* dalam pembelajaran berfokus pada kegiatan menulis secara aktif dan berkelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal menulis teks deskriptif bahasa Mandarin mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2018 Universitas Negeri Malang dan efektivitas metode *chain writing* terhadap kemampuan menulis teks deskriptif bahasa Mandarin. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan analisis non parametrik komparatif. Perolehan data berupa skor *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan skala *Likert*. Pengujian instrumen dilakukan menggunakan validitas konstruk kepada dosen ahli materi. Dari hasil *posttest* kedua kelas dilakukan uji-U untuk melihat perbedaan nilai rata-rata, serta uji *N-gain score* untuk melihat tingkat efektivitas penggunaan metode *chain writing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *chain writing* efektif diterapkan pada kemampuan menulis teks deskriptif bahasa Mandarin mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2018 Universitas Negeri Malang.

Kata kunci: metode *chain writing*, kemampuan menulis, teks deskriptif

1. Pendahuluan

Proses pembelajaran diartikan sebagai sebuah kegiatan yang mengarah pada peningkatan kualitas manusia, baik dari segi kognitif-intelektual maupun keterampilan, dimana terdapat peranan pendidik dan peserta didik di dalamnya. Iskandarwassid dan Sunendar (2013) menyatakan bahwa mengajar adalah sebuah usaha menciptakan sistem lingkungan yang terdiri dari komponen pengajar, tujuan, peserta didik, materi pelajaran, metode, media, dan faktor administrasi lainnya yang mendukung proses pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, pengajar diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan terutama pembelajaran bahasa.

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin sebagai bahasa asing di Indonesia, terdapat empat keterampilan yang harus dipelajari yaitu 听力 [tīnglì] 'mendengar', 说话 [shuōhuà] 'berbicara', 阅读 [yuèdú] 'membaca', dan 写作 [xiězuò] 'menulis'. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang lebih kompleks dan menimbulkan kesulitan bagi pembelajar bahasa asing (Atmaja, 2014). Kegiatan menulis dalam bahasa Mandarin berbeda dengan bahasa Indonesia, dimana dalam Mandarin menggunakan 汉字 [hànzì] 'aksara Han'. Hal ini menjadi penyebab penguasaan keterampilan menulis peserta didik dipandang sulit, baik dalam keterampilan menulis aksara Han, kalimat maupun teks. Sejalan dengan pendapat Sunarti dan Sakti (2020) yang menyatakan bahwa bahasa Indonesia memiliki tingkat afiksasi yang lebih rumit dibanding bahasa Mandarin, sehingga menimbulkan kesulitan bagi pembelajar bahasa Mandarin sebagai bahasa kedua. Dalam pembelajaran menulis bahasa Mandarin yang ada di Universitas Negeri Malang, menurut struktur kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin untuk angkatan 2018 disisipkan pada mata kuliah Keterampilan Membaca dan Menulis III, Menulis I, dan Menulis II. Dalam katalog tertulis bahwa mahasiswa harus memiliki kemampuan menulis paragraf atau karangan pendek yang terdiri dari 300-500 kata, beserta penguasaan format penulisan yang meliputi tanda baca, konteks, dan penulisan aksara Han dalam bahasa Mandarin. Hal ini sejalan dengan pendapat Safitri (2014) yang menyatakan bahwa kegiatan menulis karangan sangat perlu diajarkan dalam pembelajaran bahasa untuk mengasah ekspresif tulis diri pembelajar.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan pada proses pembelajaran mata kuliah Membaca dan Menulis III, menunjukkan bahwa dosen menggunakan permainan 连说句子 [liánshuō jùzi] 'rantai kalimat' untuk kegiatan menulis. Mahasiswa diberi kesempatan untuk menuliskan satu kalimat dengan melanjutkan kalimat dari teman sebelumnya tanpa menggunakan bantuan kamus elektronik/*pleco*, sehingga terbentuk sebuah paragraf dari kalimat-kalimat yang telah terkumpul. Berdasarkan pengamatan terhadap proses berjalannya permainan, dapat diketahui bahwa dengan waktu tiga menit mahasiswa tidak mampu menuliskan kalimat dalam aksara Han dan cenderung masih ditulis dalam 汉语拼音 [hànyǔ pīnyīn] 'pinyin Cina'. Selain itu, hasil kalimat antar mahasiswa menunjukkan tidak ada kesinambungan seperti 有一天, 我跟朋友们一起去爬山。我们都决定坐汽车去那儿。除了去爬山, 我也喜欢帮妈妈做饭。 [yǒu yītiān, wǒ gēn péngyǒumen yìqǐ qù páshān. wǒmen dōu juéding zuò qìchē qù nà'er. chūle qù páshān, wǒ yě xǐhuān bāng māma zuò fàn.] 'Suatu hari, saya pergi hiking dengan teman-teman saya. Kami semua memutuskan untuk pergi ke sana dengan mobil. Selain mendaki gunung, saya juga hobi membantu ibu saya memasak.' Pada awal

kalimat tersebut menjelaskan tentang kegiatan mendaki gunung bersama teman-temannya, akan tetapi kalimat mahasiswa selanjutnya menjelaskan kegemaran memasak. Dari permasalahan tersebut, diperlukan sebuah metode pengajaran untuk menunjang kemampuan mahasiswa dalam menulis karangan berbahasa Mandarin. Metode dalam pembelajaran bersifat prosedural dan sistemik, sehingga dapat memudahkan pekerjaan dalam mencapai tujuannya (Iskandarwassid & Sunendar, 2013). Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniasih (2012) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode atau model pembelajaran tertentu bisa mendapatkan hasil diatas rata-rata, atau bisa disebut bahwa pembelajaran tersebut telah berhasil dan mendapatkan hasil efektif.

Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *chain writing*. Metode *chain writing* adalah metode berkelompok yang bisa membantu peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya menulis (Mackenzie & Veresov, 2013). Pembelajaran berkelompok dipilih karena menuntut mahasiswa untuk saling bekerja sama dan berdiskusi dengan kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan. Hal ini sejalan dengan pendapat Afandi, Chamalah, dan Wardani (2013) yang menyatakan bahwa *cooperative learning* sangat unggul diterapkan dalam pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Fitriyanti (2017) pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar menunjukkan bahwa pendidikan pada siswa berkebutuhan khusus memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian peneliti tersebut menerapkan metode *drill chain writing* untuk membantu dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai siswa kelas 3 menunjukkan peningkatan setelah perlakuan dan keterampilan siswa juga lebih kreatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan kemampuan awal menulis teks deskriptif mahasiswa pendidikan bahasa Mandarin angkatan 2018 Offering A dan Offering B Universitas Negeri Malang, (2) Mendeskripsikan efektivitas penggunaan metode *chain writing* terhadap kemampuan menulis teks deskriptif mahasiswa pendidikan bahasa Mandarin angkatan 2018 Offering A dan Offering B Universitas Negeri Malang.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode analisis non-parametrik komparatif. Peneliti melakukan perbandingan kemampuan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Desain eksperimen yang peneliti gunakan adalah *quasi eksperimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Sugiyono (2008) mengungkapkan bahwa desain *quasi eksperimental* ini memiliki kelompok kontrol yang tidak bisa berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Oleh karena itu kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam desain ini tidak dapat dipilih secara random.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan bahasa Mandarin angkatan 2018 Universitas Negeri Malang yang berjumlah 45 mahasiswa yang terbagi menjadi dua offering. Teknik penarikan sampel dilakukan dengan teknik *Non-Probability Sampling* dengan Offering A menjadi kelas eksperimen dan Offering B menjadi kelas kontrol. Tempat penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Malang dan dilakukan secara *daring* (dalam jaringan) pada mata kuliah Menulis II semester Gasal 2020/2021. Sehubungan dengan kondisi pandemi seperti saat ini, menuntut dosen ataupun pendidik mengelola kegiatan pembelajaran seefektif

mungkin sesuai kebutuhan mahasiswa. Ardiyani dan Kurniawan (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis TIK menjadi salah satu faktor dalam merealisasikan pembelajaran di era 4.0 yang juga sangat cocok diterapkan dalam kondisi pandemi ini. Dalam hal ini metode *chain writing* tetap dapat diimplementasikan dalam pembelajaran berbasis TIK, yakni dengan menggunakan *platform conference zoom*.

Instrumen penelitian ini menggunakan tes tulis dengan bentuk soal *essay* yang telah diuji validitasnya menggunakan *construct validity* (validitas konstruk). Uji validitas tersebut dilakukan pada Ibu Octi Redjky Mardasari, B.A., MTCSOL selaku ahli materi. Isi dari instrumen tes *essay* yang peneliti gunakan berasal dari bahan ajar 写作教程 (中级1) [xiězuò jiàochéng (zhōngjí 1)] ‘pengajaran menulis tingkat menengah 1’ bab 15 dengan topik “Perayaan Festival” (陈作宏, 2006). Soal *pretest* diberikan kepada sampel pada tanggal 10 Desember 2020 untuk kelas kontrol dan 9 Desember 2020 kelas eksperimen, yang bertujuan untuk mendapat data kemampuan awal sampel. Soal *posttest* diberikan pada tanggal 17 Desember 2020 untuk kelas kontrol dan 16 Desember 2020 kelas eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan dari kedua sampel. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* ditabulasikan dengan mengacu pada skala likert (memiliki gradasi dari nilai yang tertinggi sampai yang terendah).

Tabel 1. Rubrik Penilaian Tes

NO	Nama Siswa	Aspek yang dinilai					Skor	NA
		Kepaduan paragraf	Ketepatan Teks	Ketepatan penggunaan gramatika	Penggunaan tanda baca	Kerapian tulisan 汉字		
Skor pada setiap aspek yaitu 1-5								

Setelah hasil skor *pretest* dan *posttest* ditabulasikan, tahap pengolahan data berikutnya yakni menguji hipotesis penelitian. Dalam hal ini uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *mann-whitney* atau disebut uji-U dengan bantuan program *SPSS version 22.0 for windows*. Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil tes menulis kelas eksperimen dan kontrol yang meliputi enam aspek yaitu (1) aspek ketepatan teks, (2) kepaduan paragraf, (3) ketepatan penggunaan gramatika, (4) tanda baca, (5) penulisan aksara Han, serta (6) rata-rata nilai keseluruhan mahasiswa (nilai rata-rata kelas kontrol yang di-bandingkan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen). (Santoso, 2007) menyatakan bahwa dasar pengambilan keputusan hipotesis yakni (1) H_0 ditolak dan H_1 diterima apabila nilai signifikansi menunjukkan $< 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata, (2) H_0 diterima dan H_1 ditolak apabila nilai signifikansi menunjukkan $> 0,05$, yang berarti tidak terdapat perbedaan rata-rata.

Setelah uji hipotesis selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah menentukan tingkat efektivitas metode pembelajaran *chain writing* yang juga menggunakan bantuan program *SPSS version 22.0 for windows*. Peneliti menganalisis nilai *normalized gain* dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* kedua sampel sebagai berikut:

$$g = \frac{T_2 - T_1}{S_m - T_1}$$

Keterangan: g = *normalized gain* T_2 = skor *posttest*
 T_1 = skor *pretest* S_m = skor maksimal

Nilai *normalized gain* tersebut dihitung untuk menentukan tingkat efektivitas metode *chain writing* melalui tabel kriteria berikut:

Tabel 2. Rentang Normalized Gain

Rentang <i>Normalized Gain</i>	Kriteria Efektivitas
$0,7 > g$	Sangat efektif
$0,3 \geq g \leq 0,7$	Efektif
$g < 0,3$	Kurang efektif

Sumber: (Guntara, 2020)

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan metode *chain writing* terhadap kemampuan menulis teks deskriptif bahasa Mandarin. Dalam hal ini penentuan keefektifan dilihat dari hasil *posttest* mahasiswa Offering A dan Offering B sebagai perbandingan antara yang mendapat perlakuan *chain writing* dengan yang tidak mendapat perlakuan. Paparan data dalam penelitian ini akan diuraikan menjadi dua pembahasan yaitu (1) kemampuan awal menulis teks deskriptif bahasa Mandarin kelas kontrol dan kelas eksperimen, (2) efektivitas metode *chain writing* terhadap hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.1. Deskripsi Hasil *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tabel 3. Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	2	9,1	9,1	9,1
48	1	4,5	4,5	13,6
52	1	4,5	4,5	18,2
56	3	13,6	13,6	31,8
60	5	22,7	22,7	54,5
64	2	9,1	9,1	63,6
68	5	22,7	22,7	86,4
72	2	9,1	9,1	95,5
76	1	4,5	4,5	100,0
Total	22	100,0	100,0	

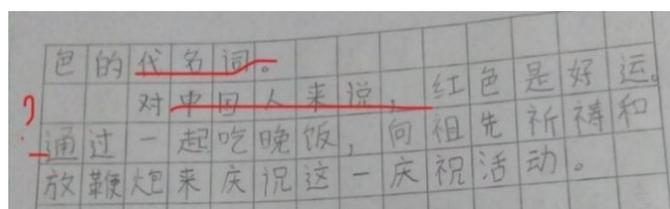
Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa kemampuan awal menulis teks deskriptif bahasa Mandarin kelas kontrol yang terdiri dari 22 mahasiswa masih tergolong rendah. Pada tabel tersebut menunjukkan hanya tiga mahasiswa yang memperoleh nilai di atas 70 poin. Rendahnya nilai rata-rata *pretest* juga dipengaruhi oleh dua mahasiswa yang mendapat nilai 0 karena tidak mengerjakan tes tersebut. Keseluruhan nilai *pretest* kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata sebesar 57,09 poin.

Tabel 4. Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	8	36,4	36,4	36,4
52	1	4,5	4,5	40,9
64	1	4,5	4,5	45,5
68	4	18,2	18,2	63,6
72	5	22,7	22,7	86,4
76	1	4,5	4,5	90,9
84	1	4,5	4,5	95,5
85	1	4,5	4,5	100,0
Total	22	100,0	100,0	

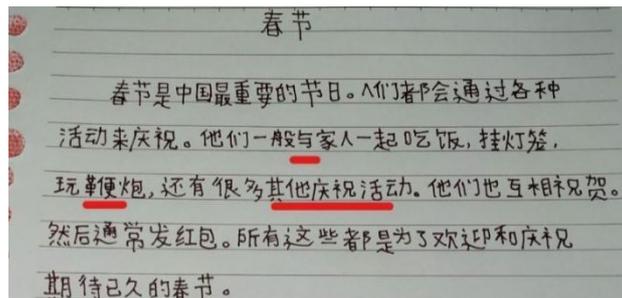
Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa kemampuan menulis teks deskriptif bahasa Mandarin kelas eksperimen pada saat *pretest* juga tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai tertinggi 80 poin dengan frekuensi perolehan sebanyak dua mahasiswa, sedangkan nilai terendah 0 didapatkan sebanyak empat mahasiswa. Nilai terendah tersebut juga dikarenakan tes tidak dikerjakan oleh mahasiswa.

Berdasarkan hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen yang telah peneliti analisis, terdapat empat bentuk kesalahan yang banyak dilakukan. Pertama, kesalahan yang banyak ditemukan pada penggunaan tanda baca yang tidak tepat, seperti逗号 [dòu hào] ‘tanda koma’ dan 顿号 [dùn hào] ‘tanda koma rincian’. Mengenai kesalahan tanda baca dalam karangan dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman akan penulisan tanda baca dan dianggap remeh sehingga tidak mempedulikan tanda baca dalam karangannya (Wahyuni, 2016). Kedua, banyak ditemukan awal paragraf yang tidak dituliskan di kotak kedua. Hal ini dikarenakan banyak mahasiswa yang menggunakan buku garis biasa dalam menulis tes, sehingga format tulisan tidak dapat terbaca dengan jelas. Ketiga, yakni kalimat yang ditulis tidak padu. Hal ini ditunjukkan pada kalimat对中国人来说, 红色是好运。通过一起晚饭, 向祖先.....[duì zhōngguó rén lái shuō, hóng sè shì hǎo yùn. tōngguò yìqǐ wǎn fàn, xiàng zǔxiān...] ‘Bagi orang Cina, merah adalah keberuntungan. Melalui makan malam bersama, kepada leluhur’. Berdasarkan kalimat tersebut, pada awal kalimat paragraf baru menjelaskan tentang warna merah, sedangkan kalimat selanjutnya menjelaskan topik makan bersama. Dari kedua kalimat tersebut jelas menunjukkan ketidakpaduan pada awal paragraf. Berikut kutipan hasil *pretest* yang menunjukkan kesalahan tersebut.



Gambar 1. Kutipan Kesalahan Koherensi Kalimat

Keempat adalah penggunaan kosakata yang tidak tepat. (Mukaromah, 2016) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kesalahan yang ditemukan dalam karangan bahasa Mandarin terletak pada penggunaan kosakata yang bersinonim, yakni kesalahan penempatan kosakata dalam kalimat yang bisa merubah isi konteks karangan tersebut. Sebagai contoh pada kalimat 还有很多其他庆祝活动 [hái yǒu hěnduō qítā qìngzhù huódòng] ‘masih banyak kegiatan perayaan lainnya’ yang seharusnya cukup ditulis 还有其他的活动 [hái yǒu qítā de huódòng] ‘masih ada kegiatan lainnya’. Kalimat tersebut dapat dikategorikan sebagai pemborosan kata yang dapat membuat rancu pembaca dan menimbulkan salah paham terhadap isi teks. Pada kalimat tersebut juga menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap penggunaan gramatika dalam kalimat masih rendah. Pada kalimat tersebut cukup dengan penambahan gramatika 的 [de] sudah mampu memperjelas isi kalimat. (Kurniawan & Rosyidah, 2013) mengungkapkan bahwa dalam proses menerjemahkan bahasa sumber (bahasa Indonesia) ke dalam bahasa target (bahasa Mandarin), penerjemah harus memilih dengan cermat konteks sumber yang bisa relevan dengan target dan jika perlu bisa menghilangkan atau menambah beberapa konteks sumber. Berikut kutipan hasil *pretest* salah satu kelompok kontrol yang menunjukkan kesalahan penggunaan kosakata.



Gambar 2. Kutipan Kesalahan Penggunaan Kosakata

3.2. Efektivitas Metode *Chain Writing* pada Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah kegiatan *pretest* dilaksanakan, pada tanggal 16 dan 17 Desember 2020 peneliti kembali melanjutkan penelitian dengan pemberian perlakuan kepada kedua kelas. Kelas kontrol dan kelas eksperimen mendapat perlakuan metode yang berbeda dengan tujuan untuk melihat hasil *posttest* nantinya setelah perlakuan selesai dilaksanakan. Perlakuan dilaksanakan dengan estimasi waktu 2 x 50 menit (2jp). Pada soal *posttest* peneliti juga menggunakan gambar stimulus pada soal dengan mencantumkan gambar-gambar kebiasaan yang dilakukan pada saat perayaan imlek, dan memperbolehkan mahasiswa menggunakan kamus elektronik/*pleco*. Citra (2014) mengungkapkan bahwa penggunaan kamus elektronik dalam pembelajaran bahasa sangat efektif digunakan dibanding non-elektronik. Hasil penelitian Prahastya (2014) juga mengungkapkan bahwa penggunaan kamus elektronik terhadap hasil terjemahan mahasiswa aspek padanan menunjukkan hasil yang lebih baik dan lebih tepat.

Dalam proses pelaksanaan, Offering B sebagai kelas kontrol mendapat perlakuan dengan metode konvensional atau ceramah seperti pembelajaran biasanya. Metode konvensional menuntut mahasiswa bekerja secara mandiri tanpa adanya kerja sama dengan teman sekelas, sehingga hasil *posttest* dari kelas kontrol sebanyak 22 lembar jawaban. Materi dan soal *posttest* yang diberikan kepada kelas kontrol sama dengan eksperimen. Estimasi waktu yang digunakan untuk kelas kontrol selama 2 x 50 menit (2jp).

Pada Offering A sebagai kelas eksperimen, peneliti membentuk tiga kelompok kecil dengan jumlah tujuh mahasiswa tiap kelompok. Tiga kelompok kecil peneliti pilih secara acak, sehingga level kemampuan dalam kelompok tersebut bisa beragam. Dari kegiatan perlakuan, peneliti menemukan adanya aktivitas kerja sama dan kemauan mahasiswa untuk saling bertukar pendapat. Masing-masing anggota mampu menuliskan kalimatnya sendiri dan dapat dilanjutkan oleh anggota lainnya. Beberapa mahasiswa ada yang kesulitan dalam menyusun kalimat, akan tetapi anggota kelompok yang lain langsung membantu dengan memperbaiki kalimat yang belum lengkap. Dalam waktu 100 menit masing-masing kelompok dapat menyelesaikan setengah dari teks yang mereka buat, kemudian untuk penyelesaian teks dilanjutkan kelompok via grup *whatsapp* masing-masing.

Setelah proses analisis nilai *posttest* selesai dilakukan, peneliti menemukan adanya perbedaan nilai rata-rata. Nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan metode *chain writing* sebesar 88,00 poin, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya sebesar 45,14 poin. Pada hasil uji hipotesis masing-masing aspek penilaian, peneliti uraikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Uji Hipotesis Aspek Kepaduan Paragraf

	Nilai Tes Aspek Paragraf
Mann-Whitney U	11,500
Wilcoxon W	264,500
Z	-5,990
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Uji hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan nilai rata-rata kedua sampel dalam menulis teks deskriptif bahasa Mandarin dari aspek kepaduan paragraf. Hasil *posttest* pada aspek ini menunjukkan kelas eksperimen lebih mampu menuliskan paragraf yang berkesinambungan dengan perolehan 5 poin yang didapat oleh 23 mahasiswa, sedangkan kelas kontrol sebanyak 9 mahasiswa memperoleh nilai 2 poin dan 0 poin pada aspek ini.

Tabel 6. Uji Hipotesis Aspek Ketepatan Teks

	Nilai Tes Ketepatan Teks
Mann-Whitney U	138,000
Wilcoxon W	391,000
Z	-3,607
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Uji hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan nilai rata-rata kedua sampel dalam menulis teks deskriptif bahasa Mandarin dari aspek ketepatan isi teks. Hasil *posttest* pada aspek ini menunjukkan bahwa kelas kontrol masih belum mampu menuliskan teks bertepatan春节 [chūnjié] ‘perayaan imlek’. Hal ini dibuktikan dengan perolehan mahasiswa yang mendapat 0 poin dan satu mahasiswa yang menuliskan tentang中秋 [zhōngqiū] ‘perayaan musim gugur’. Berbeda dengan kelas eksperimen, dimana 23 mahasiswa memperoleh 5 poin untuk aspek ketepatan teks.

Tabel 7. Uji Hipotesis Aspek Penggunaan Gramatika

	Nilai Tes Penggunaan Gramatika
Mann-Whitney U	30,000
Wilcoxon W	283,000
Z	-5,305
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata kedua sampel dalam menulis teks deskriptif bahasa Mandarin dari aspek penggunaan gramatika. Hasil *posttest* kelas kontrol menunjukkan bahwa mahasiswa hanya menuliskan salah satu gramatika dalam soal, sedangkan pada perintah soal tertulis harus menggunakan是因为...[shì yīnwèi] ‘karena’ dan 是为了...[shì wèi le] ‘untuk’. Putra (2018) mengungkapkan bahwa kesalahan pada aspek gramatika dapat

disebabkan oleh beberapa hal seperti kurangnya latihan penggunaan gramatika dan kurangnya pemahaman mahasiswa. Hasil *posttest* untuk kelas eksperimen mendapat rentang poin 3-5 dan berbeda dengan hasil poin kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen sudah mampu menuliskan kedua gramatika sesuai dengan perintah soal.

Tabel 8. Uji Hipotesis Aspek Penggunaan Tanda Baca

Nilai Tes Aspek Tanda Baca	
Mann-Whitney U	80,500
Wilcoxon W	333,500
Z	-4,699
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Uji hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan nilai rata-rata kedua sampel dalam menulis teks deskriptif bahasa Mandarin dari aspek penggunaan tanda baca. Hasil *posttest* kelas kontrol menunjukkan 15 mahasiswa melakukan kesalahan pada 顿号 [dùn hào] 'tanda koma rincian' dan mendapat nilai 0-3 poin. Hasil *posttest* kelas eksperimen menunjukkan perbedaan yang tidak terlalu jauh, dikarenakan ketiga kelompok mendapat poin yang sama yakni 4 poin.

Tabel 9. Uji Hipotesis Aspek Penulisan Aksara Han

Nilai Tes Aspek Penulisan Aksara Han	
Mann-Whitney U	91,500
Wilcoxon W	344,500
Z	-4,057
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Uji hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan nilai rata-rata kedua sampel dalam menulis teks deskriptif bahasa Mandarin dari aspek penulisan aksara Han. Hasil *posttest* kelas kontrol menunjukkan mahasiswa hanya menuliskan 150-200 aksara, sehingga menyebabkan perolehan poin yang juga rendah. Kelas eksperimen menunjukkan hasil yang berbeda dengan perolehan rentang nilai 4-5 poin. Dari segi jumlah aksara yang dihasilkan, ketiga kelompok dapat menuliskan sebanyak 200 lebih aksara dan menunjukkan peningkatan nilai *posttest*.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji *N-gain score* untuk melihat tingkat efektivitas. Dalam penelitian ini, uji *N-gain score* dilakukan dari hasil nilai rata-rata kedua kelas dengan menggunakan bantuan program *SPSS versi 22.0 for windows*. Hasil uji *N-gain score* nilai rata-rata kelas kontrol (metode ceramah/konvensional) menunjukkan nilai sebesar -0,3006 dan mengacu pada Tabel 2 termasuk dalam kategori kurang efektif. Perolehan nilai uji *N-gain score* kelas eksperimen (metode *chain writing*) sebesar 0,6280 dan termasuk dalam kategori efektif. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *chain writing* efektif diterapkan untuk kemampuan menulis teks deskriptif bahasa Mandarin.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diketahui bahwa kemampuan awal mahasiswa prodi bahasa Mandarin angkatan 2018 Universitas Negeri Malang dalam menulis teks deskriptif bahasa Mandarin masih tergolong dalam kemampuan yang rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pretest* dari kedua kelas sebagai sampel penelitian yang menunjukkan angka sebesar 57,09 untuk kelas kontrol dan 57,39 untuk kelas eksperimen. Rendahnya nilai *pretest* disebabkan karena kesalahan seperti penempatan gramatika是因为...[shì yīnwèi] 'karena' dan 是为了...[shì wèi le] 'untuk', penulisan aksara Han yang salah, penggunaan tanda baca yang tidak tepat, dan kesalahan penulisan tanda baca.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa metode *chain writing* efektif digunakan untuk kemampuan menulis teks deskriptif bahasa Mandarin. Hal ini dibuktikan dengan hasil pembahasan pada setiap aspek penilaian menunjukkan adanya peningkatan nilai *posttest* bagi mahasiswa kelas eksperimen yang cenderung signifikan. Perhitungan *N-gain score* dengan taraf signifikansi sebesar 5% juga menunjukkan perolehan nilai sebesar 0,6280 yang berarti metode *chain writing* termasuk dalam kategori efektif.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam pembelajaran menulis bahasa Mandarin, serta mengembangkan metode pembelajaran yang mengarah pada kegiatan berkelompok. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat meneliti penggunaan metode *chain writing* pada jenis keterampilan yang lain yang dibutuhkan untuk penguasaan bahasa Mandarin, dengan menambah estimasi waktu yang digunakan saat penerapan. Peneliti selanjutnya juga bisa menambah penggunaan kosakata maupun gramatika yang bisa disesuaikan dengan level kemampuan berbahasa Mandarin (HSK) tingkat lanjutan.

Daftar Rujukan

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O.P. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Ardiyani, D.K., & Kurniawan, D. (2020). Policy and curriculum of Study Program of German Language Education at the State University of Malang in welcoming the needs of German language teachers in Indonesia in the era of industrial revolution 4.0. *KnE Social Sciences*. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v4i4.6465>
- Atmaja, R.A. (2014). *Kesalahan penggunaan temporalangabe dalam karangan mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang angkatan 2012 pada mata kuliah Aufsatz I*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from <http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/pub/detail/kesalahan-penggunaan-temporalangabe-dalam-karangan-mahasiswa-jurusan-sastra-jerman-universitas-negeri-malang-angkatan-2012-pada-matakuliah-aufsatz-i-ratna-amelia-atmaja-66280.html>
- 陈作宏. (2006). *体验汉语写作教程 (中级1)*. 高等教育出版社.
- Citra, Y. (2014). *Perbandingan hasil terjemahan Indonesia-Jerman mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang antara yang menggunakan kamus nonelektronik dengan kamus elektronik*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from <http://repository.um.ac.id/12372/>
- Fitriyanti, R. (2017). Pengaruh metode chain writing terhadap hasil belajar menulis siswa kelas 3 Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), 276–282. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p276-282>
- Guntara, Y. (2020). *Normalized gain: Ukuran keefektifan treatment*. doi: 10.13140/RG.2.2.27603.40482
- Kurniasih, L. (2012). *Penerapan model Bildergeschichte untuk pembelajaran keterampilan menulis narasi dalam bahasa Jerman siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 8 Malang*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from <http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/pub/detail/penerapan>

model-bildergeschichte-untuk-pembelajaran-keterampilan-menulis-narasi-dalam-bahasa-jerman-siswa-kelas-xi-bahasa-sma-negeri-8-malang-lasmi-kurniasih-54029.html

- Kurniawan, D., & Rosyidah (2013). Lost in Translation: Problems in Translating Indonesian and English Expressions Into German. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 7(2), 10–15. doi: 10.30595/lks.v7i2.115
- Mackenzie, N., & Veresov, N. (2013). How drawing can support writing acquisition: text construction in early writing from a Vygotskian perspective. *Australasian Journal of Early Childhood*, 38(4), 22–29. <https://doi.org/10.1177/183693911303800404>
- Mukaromah, H. (2016). *Kesalahan penggunaan sinonim pada karangan (zuowen) mahasiswa semester 4 offering A angkatan 2014 Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin UM*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/Mandarin/article/view/52974>
- Prahastya, Y. C. (2014). *Perbandingan hasil terjemahan Indonesia-Jerman mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang antara yang menggunakan kamus nonelektronik dengan kamus elektronik*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from <http://repository.um.ac.id/12372/>
- Putra, B. P. (2018). *Kesalahan penggunaan kata...[zai] dan...[you] oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2015 Universitas Negeri Malang*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/Mandarin/article/view/75088>
- Safitri, N. D. (2014). *Kemampuan menulis karangan deskripsi bahasa Jerman siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Lawang* (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-jerman/article/view/35334>
- Santoso, S. (2007). *Menguasai statistik di era informasi dengan SPSS 15*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, S., & Sakti, K.F.L. (2020). Comparative Chinese personal's affixes and Indonesian personal's affixes. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 4(2), 276–287. doi: <https://doi.org/10.26858/eralingua.v4i2.11507>
- Iskandarwassid & Sunendar, D. (2013). *Strategi pembelajaran bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Wahyuni, S.N. (2016). *Kesalahan penggunaan huruf kapital dan tanda baca dalam teks surat bahasa Jerman pada mata kuliah Aufsatz I mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-jerman/article/view/51076>



Mistakes in the Use of Indonesian in Research Papers by Foreign Students at the State University of Malang (UM)

Kesalahan Berbahasa Indonesia dalam Karya Tulis Mahasiswa Asing di Universitas Negeri Malang (UM)

Fachriza Wilasita Karunia, Imam Suyitno, Dewi Ariani*

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

*Penulis korespondensi, Surel: dewi,ariani.fs@gmail.com

Paper received: 05-07-2021; revised: 19-07-2021; accepted: 31-07-2021

Abstract

In learning a new language, mistakes are common as a part of language acquisition. This research aims to describe the kinds of Indonesian language mistakes. Data analysis used the Miles and Huberman model with three activity lines, namely (1) data reduction, (2) data presentation, and (3) conclusion drawing. The data from this research are in the form of Indonesian language mistakes from research papers that are written by foreign students at Universitas Negeri Malang. The source of data comes from 15 research papers by foreign students at Universitas Negeri Malang that come in the form of essays and daily journals. The final result of Indonesian language mistakes in research papers that are written by foreign students (1) spelling mistakes, (2) word choices, (3) morphology, and (4) syntax. The kind of spelling are (1) wrong use of capital letters and (2) word writing errors. Indonesian language mistakes of morphology are (1) affix omission errors and (2) affix shortening errors. Indonesian language mistakes of syntax are (1) use of foreign terms, (2) word addition errors, and (3) word order errors.

Keywords: mistake, research paper, foreign student

Abstrak

Adanya kesalahan dalam mempelajari sebuah bahasa baru merupakan hal yang wajar terjadi dalam proses pemerolehan bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk kesalahan berbahasa Indonesia mahasiswa Asing di UM. Penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman melalui 3 tahap, yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan. Data penelitian ini berupa kesalahan berbahasa Indonesia dalam karya tulis mahasiswa Asing Universitas Negeri Malang. Sumber data berasal dari 15 karya tulis mahasiswa Asing di UM berupa esai dan jurnal harian. Hasil penelitian kesalahan berbahasa Indonesia dalam karya tulis mahasiswa Asing UM meliputi (1) kesalahan ejaan, (2) pemilihan kata, (3) morfologis, dan (4) sintaksis. Kesalahan berbahasa Indonesia pada tataran ejaan meliputi (1) penggunaan huruf kapital dan (2) kesalahan penulisan kata. Kesalahan morfologis berbahasa pada tataran, meliputi (1) kesalahan penghilangan afiks dan (2) kesalahan penyingkatan afiks. Kesalahan berbahasa pada tataran sintaksis, meliputi (1) penggunaan istilah asing, (2) kesalahan penambahan dan (3) kesalahan pengurutan kata.

Kata kunci kesalahan, karya tulis, mahasiswa asing

1. Pendahuluan

BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) adalah wadah edukasi belajar bahasa Indonesia yang dikemas dalam sebuah program pembelajaran. Mahasiswa asing yang datang ke Indonesia akan lebih mudah dalam belajar apabila menguasai bahasa Indonesia, hal ini juga dijelaskan dalam UU No. 24 Tahun 2009 pasal 29 ayat (1) menyatakan bahwa bahasa Indonesia wajib digunakan sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Pelajar akan lebih

mudah belajar apabila pelajar tersebut menguasai bahasa Indonesia, terutama untuk komunikasi lisan maupun tulis. Kesalahan berbahasa wajar terjadi dalam proses pembelajaran bahasa kedua, karena adanya kesalahan menandakan proses pemerolehan bahasa. Kesalahan berbahasa disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya pengaruh bahasa pertama, adanya *misunderstanding* atau kurang pemahannya pebelajar terhadap bahasa yang dipelajari, dan pembelajaran bahasa yang belum efektif (Inderasari & Agustina, 2017). Susanto (2007) menyatakan kesulitan-kesulitan yang dialami oleh pebelajar Asing tersebut terjadi baik pada tataran pemahaman maupun pada tataran produksi. Adanya bentuk-bentuk kesalahan berbahasa pelajar asing ini dinilai sebagai bentuk proses perkembangan belajar. Artinya, kesalahan tersebut merupakan cerminan tingkat penguasaan bahasa Indonesia mereka.

Menurut Tarigan dan Tarigan (1988), kesalahan merupakan bagian-bagian konversasi atau komposisi yang menyimpang dari norma baku atau norma terpilih dari performansi bahasa orang dewasa. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan, bahwa kesalahan berbahasa merupakan penyimpangan kaidah berbahasa yang telah ditetapkan. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesalahan berbahasa adalah penggunaan bahasa baik secara lisan maupun tertulis yang menyimpang dari faktor-faktor penentu berkomunikasi atau menyimpang dari norma kemasyarakatan dan menyimpang dari kaidah tata bahasa Indonesia.

Kesalahan berbahasa sering terjadi dan terdapat dalam pembelajaran bahasa asing. Berdasarkan penjabaran di atas akan dilakukan penelitian terhadap kesalahan berbahasa Indonesia dalam karya tulis mahasiswa Asing UM. Karya tulis yang dimaksud berupa jurnal harian dan esai yang telah dibuat mahasiswa Asing pada masa pembelajaran BIPA. Jurnal harian dan esai merupakan media untuk mengasah keterampilan menulis mahasiswa Asing dalam mengungkapkan/menceritakan kehidupan sehari-hari atau pengalaman mereka yang baik dan benar. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa Asing apabila sudah menempuh perkuliahan sesuai jurusan masing-masing. Berdasarkan alasan tersebut analisis kesalahan berbahasa Indonesia pada karya tulis mahasiswa Asing perlu dikaji lebih mendalam, karena banyak kesalahpahaman dan ketidaksesuaian dengan tata bahasa Indonesia karena kurang mahirnya penulis/mahasiswa Asing dalam merangkai kata-kata.

Tarigan dan Tarigan (1988) mengategorikan kesalahan berbahasa menjadi 4 (empat) jenis, yaitu; taksonomi kategori linguistik, taksonomi siasat permukaan, taksonomi komparatif dan taksonomi efek komunikatif. Namun dalam penelitian ini hanya meneliti tentang kesalahan berbahasa taksonomi kategori linguistik, karena data-data yang ditemukan tidak sekompleks dari teori yang ada. Peneliti hanya meneliti kesalahan berbahasa pada tataran ejaan, pemilihan kata, morfologis, dan sintaksis.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan materi kesalahan berbahasa Indonesia dilakukan oleh Susanto (2007) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar BIPA Berdasarkan Kesalahan Bahasa Indonesia Pembelajar Asing”. Berdasarkan hasil penelitian oleh Susanto, analisis kesalahan berbahasa Indonesia yang digunakan dikategorikan berdasarkan penanggalan dan penambahan kata, kesalahan informasi serta kesalahan pengurutan.

Penelitian lain tentang kesalahan berbahasa dilakukan oleh Inderasari (2017) dengan judul “Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Mahasiswa Asing dalam Program BIPA IAIN Surakarta”. Adapun empat tataran kesalahan pada penelitian Inderasari, yaitu kesalahan

interlingual dan interferensi, kesalahan intralingual, kesalahan ambigu dan kesalahan unik, kemudian dikategorikan menjadi kesalahan fonologi dan semantik.

Sholikha (2013) melakukan penelitian dengan judul “Analisis Kesalahan Berbahasa dalam Karangan tentang Perjalanan Siswa Kelas VII MTsN Model Trenggalek. Hasil penelitian Sholikha ditemukan kesalahan penggunaan ejaan (tanda baca, huruf kapital, preposisi, singkatan dan akronim), kesalahan penggunaan kata (leksikal dan gramatikal), dan kesalahan penggunaan kalimat (kelengkapan unsur kalimat, kelogisan dan kehematan).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada dasar pengkategorian kesalahan. Peneliti mengkategorikan bentuk-bentuk kesalahan berbahasa Indonesia berdasarkan aspek ejaan, pilihan kata, morfologis, dan sintaksis yang ada dalam karya tulis mahasiswa Asing di UM. Kesalahan berbahasa Indonesia yang membentuk pola-pola baru ditemukan dalam penelitian ini terutama pada tataran ejaan, seperti kesalahan huruf vokal yang tertukar dan kesalahan penulisan digraf. Sejalan dengan uraian di atas, tujuan umum dari penelitian ini meningkatkan pemahaman bahasa Indonesia mahasiswa Asing dan mengurangi kesalahan berbahasa Indonesia terutama pada bahasa tulis. Tujuan khusus penelitian ini adalah mendeskripsikan kesalahan berbahasa Indonesia pada aspek ejaan, pilihan kata, morfologis dan sintaksis dalam karya tulis mahasiswa Asing di Universitas Negeri Malang. Penelitian ini memiliki kelebihan pada temuan pola-pola kesalahan yang terjadi. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul *Kesalahan Berbahasa Indonesia dalam Karya Tulis Mahasiswa Asing di Universitas Negeri Malang (UM)*.

2. Metode

Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Sutopo dan Arief (2010), menyatakan pengertian penelitian kualitatif merupakan penjelasan serta penganalisisan fenomena atau aktivitas sosial secara kelompok atau individu, bersifat menggambarkan mengungkapkan dan menjelaskan kegiatan terencana untuk menangkap praktik penafsiran responden atau informan terhadap dunianya. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kesalahan berbahasa Indonesia dalam karya tulis mahasiswa Asing. Data penelitian ini menggunakan data kualitatif, berupa kesalahan berbahasa Indonesia dalam karya tulis mahasiswa Asing Universitas Negeri Malang. Kesalahan berbahasa yang dimaksud antara lain kesalahan aspek ejaan, pilihan kata, morfologis dan sintaksis. Sumber data berasal dari 15 karya tulis mahasiswa Asing di UM berupa esai dan jurnal harian. Penelitian dilakukan di Universitas Negeri Malang pada saat tutorial BIPA.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui studi dokumen, untuk mempermudah melakukan kegiatan-kegiatan tersebut. Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci dengan memanfaatkan alat bantu penelitian yang berupa panduan studi dokumen. Penelitian ini didasarkan pada teori-teori ejaan, morfologi dan sintaksis bahasa Indonesia. Analisis data yang digunakan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Herberman (2010), melalui tiga tahap, yakni (1) reduksi data, (2) penyajian data dan (3) penarikan simpulan. Pengecekan keabsahan data bertujuan untuk mengetahui kualitas penelitian, serta sesuai dengan tujuan penelitian. Peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi data merupakan ke teknik pengujian data dengan cara membandingkan data dengan sumber di luar data (Meleong, 2014). Sumber referensi lain berupa buku analisis kesalahan berbahasa oleh

Setyawati (2015) dan penelitian kesalahan berbahasa terdahulu oleh Susanto (2007), Inderasari dan Agustina (2017), dan Sholikha (2013).

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan data sebanyak Berdasarkan hasil analisis data ditemukan sebanyak 58 kesalahan ejaan. Kesalahan tersebut terdiri dari 19 kesalahan penggunaan huruf kapital dan 39 kesalahan penulisan kata. Kesalahan berbahasa pada tataran pemilihan kata yang ditemukan sebanyak 11 kesalahan. Kesalahan berbahasa pada tataran morfologis ditemukan sebanyak 16 kesalahan morfologis yang terdiri atas 14 kesalahan penghilangan afiks dan 2 kesalahan penyingkatan afiks. Kesalahan berbahasa pada tataran sintaksis ditemukan sebanyak 38 kesalahan sintaksis. Kesalahan tersebut terdiri dari 8 penggunaan istilah asing, 22 kesalahan penambahan kata dan 8 kesalahan pengurutan kata.

3.1 Kesalahan Ejaan

Pertama, kesalahan ejaan pada penggunaan huruf kapital. Kesalahan penggunaan huruf kapital yang ditemukan adalah penggunaan huruf kapital sebagai huruf pertama nama lembaga, hari/bulan, judul karangan, nama geografi, bahasa, dan singkatan. Berikut merupakan salah satu kesalahan penggunaan huruf kapital pada nama lembaga, hari/bulan, judul karangan, awal kalimat, nama geografi, bahasa, dan singkatan.

- (1) Waktu saya cek saya lihat email dari **univarsitas negeri malang**.
- (2) Kami sampai di Kota Malang pada hari **sabtu** tanggal 4 **september** 2018.
- (3) hidup saya Di Indonesia
- (4) Saya berjalan ke **surabaya, batu, madora** juga banyak kota-kota yang lain
- (5) ... ada beberapa orang yang bisa berbicara atau ngomong dengan bahasa **ingris**.
- (6) Saya belajar 2 semester atau 1 tahun di **Bipa**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 50 Tahun 2015 tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia menjelaskan penggunaan huruf kapital bahwa huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama semua kata dalam nama negara, lembaga, badan, organisasi atau dokumen, kecuali kata tugas seperti *di, ke, dari, dan, yang* dan *untuk*. penulisan huruf kapital terletak pada kata *univarsitas, negeri dan malang*. Perbaiki kalimat (1) disajikan sebagai berikut.

- (1b) Waktu saya cek saya lihat email dari **Universitas Negeri Malang**.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 50 Tahun 2015 tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia penggunaan huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama nama tahun, bulan, hari, dan hari besar dan sebagai huruf pertama unsur nama peristiwa sejarah. Kesalahan penggunaan huruf kapital untuk nama hari dan bulan ditemukan pada kalimat (2). Kesalahan penulisan huruf kapital terletak pada kata *Sabtu* dan *September*. Kata *Sabtu* dan *September* seharusnya menggunakan huruf kapital pada huruf pertama, karena *Sabtu* merupakan nama hari keenam dari tujuh nama-nama hari dan *September* merupakan nama bulan kesembilan dari dua belas nama-nama bulan. Perbaiki kalimat (2) disajikan sebagai berikut.

- (2b) Kami sampai di Kota Malang pada hari **Sabtu** tanggal 4 **September** 2018.

Kesalahan huruf kapital dalam penulisan judul dapat dilihat pada kalimat (3). Kesalahan penulisan huruf kapital terletak pada kata *hidup*, *saya*, dan *di* di dalam judul. Kata *hidup* dan *saya* seharusnya menggunakan huruf kapital pada huruf pertama kata, karena merupakan unsur dalam sebuah judul, sedangkan kata *di* tidak perlu menggunakan huruf kapital karena merupakan kata tugas, sesuai dengan Permendikbud Nomor 50 tahun 2015, penulisan huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama setiap kata dalam judul buku, karangan, kecuali kata tugas, seperti *di*, *ke*, *dari*, *dan*, *yang*, dan *untuk*. Maka, penulisan yang tepat untuk kalimat (3) disajikan pada kalimat berikut ini.

(3b) Hidup Saya di Indonesia

Pada kalimat(4), kesalahan penulisan huruf kapital terletak pada kata *Surabaya*, *Batu*, dan *Madura*. Surabaya dan Batu merupakan nama kota, sedangkan Madura merupakan nama pulau, dan Indonesia merupakan nama negara. Oleh karena itu, kata-kata tersebut seharusnya menggunakan huruf kapital pada huruf pertama, karena merupakan nama geografis. Perbaikan kalimat (4) disajikan sebagai berikut.

(4b) Saya berjalan ke **Surabaya, Batu, Madura** juga banyak kota-kota yang lain

Pada kalimat (5) kesalahan penulisan huruf kapital pada penulisan nama bahasa terletak pada kata *ingris* (Inggris)dalam data tersebut harus menggunakan huruf kapital karena merupakan nama macam-macam bahasa, yakni *bahasa Indonesia*, *bahasa Jawa* dan *bahasa Inggris*. Penulisan yang tepat untuk kalimat (5) disajikan dalam kalimat berikut ini.

(5b) ...ada beberapa orang yang bisa berbicara atau ngomong dengan bahasa **Inggris**.

Pada kalimat (6) ditemukan kesalahan penulisan huruf kapital terletak pada kata *bipa*. Kata *bipa* merupakan singkatan dari Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. Oleh karena itu, kata *bipa* seharusnya menggunakan huruf kapital pada setiap hurufnya. Hal ini Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 50 Tahun 2015 tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia, penggunaan huruf kapital dipakai sebagai huruf kapital pada setiap huruf singkatan, nama gelar dan sapaan. Perbaikan kalimat (6) disajikan sebagai berikut.

(6b) Saya belajar 2 semester atau 1 tahun di **BIPA**

Kedua, kesalahan ejaan pada penulisan kata. Kesalahan penulisan kata yang ditemukan adalah kesalahan vokal /a/ menjadi /e/ dan /e/ menjadi /a/, kesalahan penulisan digraf, kesalahan penulisan kata baku, dan kesalahan unik penulisan kata. Berikut merupakan salah satu kesalahan penulisan digraf pada digraf /ny/ dan /ng/.

(7) ...karena **bayak** dosen menggunakan bahas Indonesia di kelas.

(8) waktu **bagun** tidur saya lihat wa saya.

(9) Saya makan dengan **taman**.

Anas, Aqil, dan Bala (2021) menyebutkan digraf merupakan dua huruf konsonan yang berhimpitan dan dibaca menjadi satu kesatuan. Dua konsonan berhimpitan yang terletak dalam satu suku kata tersebut melebur menjadi satu bunyi. Vokal digraf terdiri dari: /ng/, /ny/, /sy/, /kh/, /sh/.Kesalahan penulisan digraf /ny/ dapat dilihat pada data (2). Kesalahan

penulisan digraf terletak pada kata *bayak*. Kata *bayak* merupakan penulisan yang salah dari kata *banyak*. Oleh karena itu, huruf /y/ harusnya diubah menjadi /ny/ agar ejaan menjadi tepat, yaitu *banyak*. Selanjutnya, kesalahan penulisan digraf /ng/ dapat dilihat pada data (3). Kesalahan penulisan digraf pada data (3) terletak pada kata *bagun*. Kata *bagun* merupakan penulisan yang salah dari kata *bangun*. Oleh karena itu, seharusnya huruf /g/ diubah menjadi /ng/ agar ejaan menjadi tepat, yaitu *bangun*. Dengan demikian, perbaikan kalimat (2) dan (3) disajikan sebagai berikut.

(7b) ...karena **banyak** dosen menggunakan bahas Indonesia di kelas.

(8b) waktu **bangun** tidur saya lihat wa saya

Pada data (9), kesalahan penggunaan huruf vokal /e/ yang berganti vokal /a/ terletak pada kata *taman*. Berdasarkan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (2015), nama huruf /a/ adalah /a/ dan nama huruf /e/ adalah /e/. Penulis ingin menuliskan bahwa ia sedang makan bersama teman, sehingga huruf /a/ yang digaris bawahi pada kata *taman* seharusnya diganti dengan /e/, agar penulisan kata sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia. Perbaikan kalimat (9) disajikan sebagai berikut.

(9b) Saya makan dengan **teman**.

3.1 Kesalahan Pilihan Kata

Ciri-ciri kesalahan ketepatan penggunaan kata adalah ketidaksesuaian antara maksud kalimat dengan makna leksikal, serta ketepatan kata dalam konteks kalimat. Menurut Alwi, Dardjowidjojo, Lapoliwa, dan Moeliono (2010) pilihan kata atau diksi merupakan pilihan kata yang bermakna tepat dan selaras untuk mengungkapkan gagasan dengan pokok pembicaraan, peristiwa, serta khalayak pembaca dan pendengar. Berikut merupakan salah satu kesalahan penggunaan pilihan kata.

(10) *Perjalanan itu indah, menarik aktivitas, pemandangan indah, **populasi** sangat ramah, menemukan situs yang sangat indah*

Pada data (10), kesalahan pilihan kata yang terletak pada kata *populasi*. Penulis ingin menceritakan sejumlah orang yang bersifat ramah dalam suatu daerah yang ia telusuri. Namun, kata *populasi* dalam kalimat tersebut kurang tepat dengan konteks kalimat, karena *populasi* memiliki arti *jumlah orang atau penduduk di suatu daerah*. Oleh karena itu, kata *populasi* kurang tepat apabila digunakan untuk menyatakan suatu sifat. Kata *populasi* dapat diganti dengan *masyarakat* yang dalam KBBI memiliki arti *sejumlah manusia dalam arti seluas-luasnya dan terikat oleh suatu kebudayaan yang mereka anggap sama*. Dengan demikian, perbaikan untuk kalimat (10) disajikan sebagai berikut.

(10b) *Perjalanan itu indah, menarik aktivitas, pemandangan indah, **masyarakat** sangat ramah, menemukan situs yang sangat indah.*

3.1 Kesalahan Morfologis

Pertama, kesalahan morfologis pada penghilangan afiks. Sumadi (2015) menyatakan, afiks merupakan satuan gramatika terikat yang dilekatkan atau ditambahkan pada bentuk asal atau bentuk dasar untuk membentuk bentuk dasar dan atau kata baru. Berdasarkan posisi proses pembentukan kata, afiks dibagi menjadi 4 macam, yaitu prefiks, infiks, sufiks, dan konfiks. Namun, berdasarkan hasil analisis data pada karya tulis mahasiswa Asing hanya

ditemukan satu jenis kesalahan afiks yakni kesalahan penghilangan prefiks *men-* dan *mem-*. Berikut merupakan salah satu kesalahan penghilangan prefiks *men-* dan *mem-*.

(11) Saya **dapat** info dari Pusat Pendidikan itu yang mereka akan memberikan beasiswa untuk mahasiswa

(12) Jadi negara Indonesia **bayar** biaya hidup, transportasi, asuransi kesehatan dan lain-lain.

Predikat kalimat (11) terletak pada kata *dapat*. Kalimat tersebut termasuk kalimat aktif transitif. Setyawati (2015) menyatakan sesuai dengan kaidah, dalam kalimat aktif transitif, predikat kalimat harus berprefiks *meN-*. Bentuk *meN-* yang cocok pada kata *dapat* adalah prefiks *men-*. Hal ini juga dijelaskan dalam Chaer (2008) bahwa bentuk *men-* digunakan apabila bentuk dasarnya dimulai dengan fonem /d/ dan /t/, dengan catatan fonem /d/ tetap diwujudkan sedangkan fonem /t/ tidak diwujudkan. Dengan demikian, perbaikan dari kalimat (11) sebagai berikut.

(11b) Saya **mendapat** info dari Pusat Pendidikan itu yang mereka akan memberikan beasiswa untuk mahasiswa

Predikat kalimat (12) terletak pada kata *bayar*. Kalimat tersebut termasuk kalimat aktif transitif. Setyawati (2015) menyatakan sesuai dengan kaidah, dalam kalimat aktif transitif, predikat kalimat harus berprefiks *meN-*. Bentuk *meN-* yang cocok pada kata *bantu*, *beri* dan *panggil* adalah prefiks *mem-*. Hal ini juga dijelaskan dalam Chaer (2008) bahwa bentuk *mem-* digunakan apabila bentuk dasarnya dimulai dengan fonem /b/ dan /p/, dengan catatan fonem /b/ tetap diwujudkan sedangkan fonem /p/ tidak diwujudkan. Dengan demikian, perbaikan dari kalimat (12) sebagai berikut.

(12b) Jadi negara Indonesia **membayar** biaya hidup, transportasi, asuransi kesehatan dan lain-lain.

Kedua, kesalahan morfologis pada penyingkatan afiks. Pengaruh bahasa daerah menjadi salah satu faktor pemakai bahasa cenderung menyingkat morf *mem-*, *men-*, *meng-*, *meny-*, dan *menge-* menjadi *m-*, *n-*, *ng-*, *ny-*, dan *nge-*. Penyingkatan tersebut sebenarnya adalah ragam lisan yang dipakai dalam ragam tulis. mencampuradukkan ragam lisan dan ragam tulis menghasilkan pemakaian bentuk kata yang salah (Setyawati, 2015). Berdasarkan analisis data pada karya tulis mahasiswa Asing, hanya terdapat 2 kesalahan penyingkatan afiks, yakni pada morf *mem-* menjadi *m-*. Berikut merupakan salah satu kesalahan penyingkatan afiks *mem-* menjadi *m-*.

(13) Dia **minta** saya untuk mendaftarkan diri ku di beasiswa KNB Dan Saya lakukannya dengan cara benar nya

Berdasarkan analisis data, kesalahan penyingkatan afiks terletak pada kata *minta*. Kata *minta* merupakan ragam lisan yang menghasilkan pemakaian bentuk kata yang salah. Kalimat (13) merupakan kalimat transitif. Kata dasar *minta* adalah *pinta*, sesuai dengan penjelasan Chaer (2008) bahwa bentuk *mem-* digunakan apabila bentuk dasarnya dimulai dengan fonem /b/ dan /p/, dengan catatan fonem /b/ tetap diwujudkan sedangkan fonem /p/ tidak diwujudkan, maka kata *pinta* harus ditambahkan afiks *mem-* bukan *m-*. Perbaikan kalimat (13) disajikan sebagai berikut.

(13b)Dia **meminta** saya untuk mendaftarkan diri ku di beasiswa KNB Dan Saya lakukannya dengan cara benar nya

3.1 Kesalahan Sintaksis

Pertama, kesalahan pada penggunaan istilah asing. Kesalahan istilah asing yang ditemukan dalam karya tulis mahasiswa Asing UM berupa masuknya kata selain bahasa Indonesia, yakni bahasa Inggris dan bahasa Melayu. Berikut kesalahan penggunaan istilah asing pada bahasa Inggris.

(14) Saya dari Afghanistan dan sekarang Saya mahasiswa s1 **information technology** di Universitas Negeri Malang

Pada kalimat (14) ditemukan penggunaan istilah asing yang terletak pada kata *information* dan *technology*. Frasa *information technology* yang dimaksud penulis adalah *teknik informatika* yaitu nama suatu jurusan di universitas. Pemakaian istilah asing ini disebabkan terbatasnya kosakata yang dikuasai mahasiswa. Perbaikan kalimat (14) disajikan sebagai berikut.

(14b)Saya dari Afghanistan dan sekarang Saya mahasiswa s1 **teknologi informatika** di Universitas Negeri Malang. ...*hari ini adalah hari libur, lalu saya makan sarapah*

Kedua, kesalahan sintaksis pada penambahan unsur berlebih. Berdasarkan analisis data, ditemukan 19 data kesalahan penambahan unsur berlebih dalam asing dalam karya tulis mahasiswa Asing. Indikator kesalahan penambahan yaitu tidak terdapat pengulangan kata bersinonim dalam satu kalimat dan tidak menjamakkan kata jamak yang menjadikan kalimat menjadi tidak efektif. Berikut merupakan kesalahan penambahan unsur berlebih pada karya tulis mahasiswa Asing UM.

(15) ...hari ini adalah hari libur, lalu saya **makan sarapah**

Kesalahan penambahan pada kalimat (15) terletak pada kata *makan* dan *sarapah* (*sarapan*). Kata *makan* dan *sarapan* memiliki arti yang sama, yakni sama-sama *makan*. Perbedaan adalah kata *sarapan* memiliki arti makan pagi. Oleh karena itu apabila *makan* dan *sarapan* diletakkan sejajar, maka kalimat tersebut menjadi tidak efektif. Berikut 2 alternatif perbaikan pada kalimat (15).

(15b) ...hari ini adalah hari libur, lalu saya **makan**

(15c) ...hari ini adalah hari libur, lalu saya **sarapan**

Ketiga, kesalahan sintaksis pada pengurutan kata. Berdasarkan analisis data, ditemukan 10 kesalahan urutan dalam karya tulis mahasiswa Asing di UM. Dalam bahasa Indonesia, pada umumnya, sesuatu yang diterangkan berada di depan yang menerangkan. Berikut merupakan salah satu kesalahan pengurutan kata dalam karya tulis mahasiswa Asing di UM.

(16) **Hindu budaya** dan arsitektur sangat menarik.

Pada kalimat (16) kesalahan pengurutan kata terletak pada frasa *hindu budaya*. Pada frasa tersebut terjadi interferensi bahasa Inggris, karena berkaitan dengan hukum struktur D-M (diterangkan-menerangkan) dalam bahasa Indonesia dan hukum M-D dalam bahasa Inggris (Budiarti, 2013).Unsur pusat frasa *hindu budaya* terletak pada kata *budaya* dan unsur

penjelasnya pada kata *hindu*, oleh karena itu struktur frasanya menjadi seperti hukum M-D dalam bahasa Inggris, agar menjadi struktur bahasa Indonesia seharusnya strukturnya dibalik menjadi D-M. Perbaiki kalimat (16) disajikan sebagai berikut.

(16b) **Budaya Hindu** dan arsitektur sangat menarik.

4. Simpulan

Kesalahan penggunaan ejaan yang ditemukan dalam karya tulis mahasiswa Asing, yaitu: kesalahan penggunaan huruf kapital dan kesalahan penulisan kata. Berdasarkan hasil analisis data, kurangnya pemahaman mahasiswa Asing tentang penggunaan ejaan khususnya huruf kapital disebabkan karena kurang diasahnya keterampilan menulis. Sebuah tulisan yang memenuhi ejaan akan memudahkan pembaca untuk memahami dan menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam mencerna sebuah tulisan. Mahasiswa Asing berlatih menulis menggunakan bahasa Indonesia hanya saat pembelajaran dalam kelas dan tutorial, sedangkan pada banyak kegiatan, bahasa yang digunakan mayoritas bahasa Inggris. Hal ini mempengaruhi penguasaan siswa terhadap bahasa Indonesia menjadi tidak maksimal.

Pemilihan kata/diksi yang kurang tepat disebabkan oleh keterbatasan perbendaharaan kata yang dimiliki mahasiswa Asing. Kesalahan pemilihan kata adalah ketidaksesuaian antara maksud kalimat dengan makna leksikal, serta ketepatan kata dalam konteks kalimat. Banyaknya kosakata yang dikuasai oleh pebelajar, semakin mudah pebelajar mengungkapkan gagasan. Kesalahan sintaksis yang ditemukan dalam karya tulis mahasiswa Asing, meliputi penggunaan istilah asing, kesalahan penambahan kata, dan kesalahan pengurutan kata. Struktur kalimat merupakan hal penting yang mempengaruhi gagasan penulis untuk sampai kepada pembaca. Semakin sering pola bahasa Indonesia diajarkan pada mahasiswa Asing, mahasiswa Asing akan lebih mudah menguasai pola tersebut.

Daftar Rujukan

- Alwi, H., Dardjowidjojo, S., Lapoliwa, H. & Moeliono, A. M. 2010. *Tata bahasa baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa dan Balai Pustaka
- Anas, S., Aqil, M. & Bala, I. 2021. Implementasi pendidikan literasi oleh Yayasan Runsrani di SD Inpres Sawai Biak-Papua. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2323-2332.
- Budiarti, A. B. (2013). Interferensi bahasa Indonesia ke dalam bahasa Inggris pada abstrak jurnal ilmiah. *Bahasa Dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Pengajarannya*, 41(1), 10-17.
- Chaer, A. 2008. *Morfologi Bahasa Indonesia (Pendekatan proses)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Inderasari, E. & Agustina, T. (2017). Pembelajaran bahasa Indonesia pada mahasiswa asing dalam Program BIPA IAIN Surakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 6-15.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (daring). (<http://kbbi.web.id>), diakses pada 1 mei 2021.
- Meleong, L. J. 2014. *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Miles, M. B. & Huberman, M. 2010. *Analisis data kualitatif Tjepjep Rohendi Rohidi (Penerjemah)*. Jakarta: UI-Press.
- Pendidikan, P. M., & Nomor, K. R. I. (50). Tahun 2015 tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. *Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- RI, U. 2009. UU RI No 24 Tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, Serta Lagu Kebangsaan.
- Setyawati, N. (2015). *Analisis kesalahan berbahasa Indonesia*. Surakarta: Yuma Pressindo
- Sholikha, S. E. (2013). *Analisis Kesalahan Berbahasa dalam Karangan tentang Perjalanan Siswa Kelas VIII MTsN Model Trenggalek*. (Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Negeri Malang).
- Sumadi. (2015). *Morfologi Bahasa Indonesia*. Malang: Universitas Negeri Malang.

- Susanto, G. (2007). Pengembangan bahan ajar BIPA berdasarkan kesalahan Bahasa Indonesia pembelajar asing. *Jurnal Bahasa dan Seni, 35*, 231-240.
- Sutopo, H. A. & Arief A. (2010). *Terampil mengolah data kualitatif dengan NVIVO*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tarigan, H. G., & Tarigan, D. (1988). *Pengajaran analisis kesalahan berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Demitefication of Rahwana's Character in Djoko Saryono's *Kemelut Cinta Rahwana* Poetry Collection: A Review of Reception Aesthetic

Demitefikasi Tokoh Rahwana dalam Kumpulan Puisi *Kemelut Cinta Rahwana* Karya Djoko Saryono: Tinjauan Estetika Resepsi

Mochamad Bayu Ari Sasmita*, Taufik Dermawan

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

*Penulis korespondensi, Surel: bayu9903@gmail.com

Paper received: 05-07-2021; revised: 19-07-2021; accepted: 31-07-2021

Abstract

This research is motivated by the strengthening tendency of Indonesian literary works in the last five decades to use wayang stories as inspiration for their creation. One of the literary works that uses wayang stories as inspiration for its creation is the collection of poems *Kemelut Cinta Rahwana* by Djoko Saryono. This collection of poems is a poet's reception of the *Ramayana*, especially the story of the character Rahwana. Based on this context, this study aims to describe (1) the stereotypical form of the mythical figure of Rahwana in the collection of poems and (2) the counter-myth of the character of Rahwana in the collection of poems. To achieve this goal, this research uses reception aesthetic theory developed by Wolfgang Iser. This is a qualitative research with a descriptive design. The data for this research were obtained from the book collection of poetry *Kemelut Cinta Rahwana* by Djoko Saryono and *Enslikopedi Wayang Indonesia Aksara D-E-F*. The results of this study are (1) the poet still maintains the mythical stereotype of the character Rahwana which has been known to the general public such as a symbol of anger, greed, and arrogance; and (2) apart from maintaining mythical stereotypes, the poet also performs counter myths, which include (i) Rahwana as a character who accepts his destiny, (ii) Rahwana as a character who sincerely loves Sita, and (iii) Rahwana as a wise character.

Keywords: demitefication, reception aesthetic, wayang poetry, Ramayana

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh menguatnya kecenderungan karya sastra Indonesia pada lima dekade terakhir yang menggunakan cerita wayang sebagai inspirasi penciptaannya. Salah satu karya sastra yang menggunakan cerita wayang sebagai inspirasi penciptaannya adalah kumpulan puisi *Kemelut Cinta Rahwana* karya Djoko Saryono. Kumpulan puisi tersebut merupakan resepsi penyair terhadap kitab *Ramayana*, khususnya kisah tokoh Rahwana. Berdasarkan konteks tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan (1) bentuk stereotip mitos tokoh Rahwana dalam kumpulan puisi tersebut dan (2) kontra mitos tokoh Rahwana yang terdapat dalam kumpulan puisi tersebut. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan teori estetika resepsi yang dikembangkan oleh Wolfgang Iser. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan desain deskriptif. Data penelitian ini diperoleh dari buku kumpulan puisi *Kemelut Cinta Rahwana* karya Djoko Saryono dan buku *Ensiklopedi Wayang Indonesia Aksara D-E-F*. Hasil penelitian ini adalah (1) penyair masih mempertahankan stereotip mitos tokoh Rahwana yang selama ini sudah dikenal khalayak ramai seperti sebagai lambang angkara murka, serakah, dan angkuh; dan (2) selain mempertahankan stereotip mitos, penyair juga melakukan kontra mitos yang antara lain (i) Rahwana sebagai tokoh yang menerima takdirnya, (ii) Rahwana sebagai tokoh yang mencintai Sita secara tulus, dan (iii) tokoh Rahwana sebagai tokoh yang bijaksana.

Kata kunci: demitefikasi, estetika resepsi, puisi wayang, Ramayana

1. Pendahuluan

Cerita klasik memiliki sebuah kekuatan untuk menarik perhatian generasi-generasi baru untuk membacanya, merenungkannya, dan/atau mereproduksinya menjadi sebuah karya seni yang sama sekali baru. Di Eropa terdapat mitologi Yunani, sementara di belahan dunia timur terdapat, misalnya, epos *Ramayana* dan *Mahabharata*. Kedua cerita tersebut kemudian menjadi bahan cerita untuk pertunjukan wayang. Dua epos tersebut merupakan sumber inspirasi bagi para sastrawan (seniman). Penggunaan cerita wayang sebagai basis karya sastra sudah dimulai semenjak masa awal kelahiran sastra Indonesia modern, yakni pada periode 1920-an. Hal tersebut diawali oleh Rustam Effendi dalam drama bersajaknya *Bebasari* yang berhipogram kepada cerita *Ramayana*. *Bebasari* bercerita tentang keberhasilan Rama yang disimbolkan oleh tokoh Bujangga dalam membebaskan kekasihnya, Sinta yang disimbolkan oleh tokoh (Bebasari) dan kerajaan Takutar (Indonesia) dari musuh (penjajah), Rahwana yang disimbolkan oleh Rahwana (Santosa, 2017; Dermawan, 2015). Sementara dalam bidang prosa, karya yang berhipogram cerita wayang dimulai oleh NH. Dini pada tahun 1950-an dalam cerpennya *Jatayu* (Nurgiyantoro, 2003). Sementara dalam bidang puisi Goenawan Mohamad memulainya dengan puisi “Pariksit” pada tahun 1963 (Santosa, 2017). Setelah itu karya-karya yang merespons cerita wayang terus bermunculan.

Karya sastra sangat erat hubungannya dengan pembaca, karena karya sastra ditujukan kepada pembaca dan untuk kepentingan masyarakat pembaca (Pradopo, 2013). Salah satu cerita klasik yang sering diresepsi adalah cerita wayang *Ramayana*. Cerita *Ramayana* merupakan salah satu cerita klasik yang diresepsi dalam kesusastraan Indonesia modern. Cerita *Ramayana* berasal dari India dan ditulis oleh Valmiki (Solichin, Suyanto, & Sumari, 2019). Antara versi India dan versi Jawa terdapat beberapa perbedaan. Hal tersebut dapat disimpulkan juga sebagai bentuk estetika resepsi produktif (Luxemburg, Bal, & Westseijn 1989). Salah satu dari sekian karya sastra yang meresepsi cerita *Ramayana* adalah kumpulan puisi *Kemelut Cinta Rahwana (KCR)* karya Djoko Saryono (2015). Kumpulan puisi tersebut mengambil cerita *Ramayana* sebagai dasar penciptaannya. Meskipun berbentuk kumpulan puisi, dalam pembacaannya setiap puisi memiliki keterikatan dengan puisi lainnya di dalam kumpulan tersebut. Selain itu, puisi-puisi yang terhimpun dalam *KCR* (2015) memiliki bentuk prosaik atau naratif, tetapi tetap mempertahankan keindahan diksi yang digunakan

Mitos merupakan sebuah cerita yang diwariskan secara turun-temurun dan dipercaya kebenarannya oleh sebuah kelompok masyarakat tertentu (Abrams, 1981). Masyarakat menciptakan mitos sesuai kebutuhannya. Mitos diciptakan untuk menjawab segala pertanyaan atas berbagai hal yang dihadapi manusia dalam hidupnya baik itu berkaitan dengan alam maupun konsep-konsep yang berkaitan dengan nilai dan norma, serta mengukuhkan kedua hal tersebut (Damono, 2016). Mitos adalah tipe wicara, maksudnya segala sesuatu bisa menjadi mitos ketika dihasilkan oleh sebuah wacana (Barthes, 2005). Wacana mensyaratkan hadirnya penyapa (*addressor*) dan pesapa (*addressee*) (Rani, Martutik, & Arifin, 2013). Jadi, mitos dihasilkan dalam bentuk wacana berarti hadirnya penutur mitos dan penerima mitos tersebut. Mitos-mitos tersebut kemudian diterima oleh *addressee* dalam berbagai bentuk, salah satunya dengan menyusun sebuah karya sastra. Di sisi lain, sastra bisa melahirkan sebuah mitos (Junus, 1985). Sastra sebagai sebuah cerita dapat membimbing pembacanya untuk memercayai sesuatu yang dikandungnya.

Wayang merupakan salah satu kesenian tradisional di nusantara yang berupa pertunjukan. Cerita yang dipentaskannya bersumber dari *Ramayana* dan *Mahabharata*. Selain

itu, wayang juga bisa disikapi sebagai sebuah teks. Teks tercipta dari sesuatu yang disebut sebagai teks budaya (atau sosial), yakni segala jenis wacana yang berlainan, cara-cara ungkap, segala sesuatu dalam sistem kelembagaan yang kemudian membentuk sesuatu yang disebut sebagai budaya (Allen, 2006). Sebuah teks terbentuk dari hubungannya dengan teks lain. Teks wayang bersumber pada epos besar dari India, yakni Ramayana dan Mahabharata. Namun, pemindahan kedua epos tersebut ke dalam teks wayang tidak dilakukan tanpa ada perubahan. Para pujangga tersebut menulis ulang kedua teks epos India tersebut ke dalam bentuk baru dan disesuaikan dengan situasi komunikasi di sekitarnya. Teks wayang tersebut kemudian dimanfaatkan: dikocok, dipelintir, digaribawahi, disalahartikan; ke dalam bentuk baru sesuai dengan kebutuhan komunikasi modern (Damono, 2016). Dari fakta tersebut, teks wayang menjadi teks terbuka. Artinya, teks wayang bisa ditafsirkan ulang sesering mungkin oleh siapa saja sesuai dengan lingkungan yang didiaminya.

Cerita wayang diceritakan secara turun-temurun. Dalam penurunan tersebut, seringkali terjadi perubahan baik itu disengaja atau tidak disengaja. Namun, dalam pandangan estetika resepsi hal tersebut tidak dipandang sebagai sebuah kesalahan melainkan sebagai sebuah penyesuaian atau penyempurnaan berdasarkan horison harapan sang penurun (Abdullah, 2015). Di abad modern ini, selain terus dimodifikasi oleh para dalang, cerita wayang juga diambil oleh para sastrawan untuk menciptakan karya mereka. Dalam memanfaatkan cerita wayang, para sastrawan tidak hanya memindahkan begitu saja cerita wayang ke dalam karya sastra, melainkan melakukan berbagai hal seperti yang dijelaskan oleh Northop Frye (dalam Junus, 1985), yakni mengukuhkan mitos (*myth of concern*) tokoh wayang atau menggugatnya (*myth of freedom*). Pengubahan mitos wayang ke dalam bentuk karya sastra yang lebih baru dapat dilakukan dengan beberapa strategi. Menjelaskan strategi itu antara lain dengan menciptakan tokoh, menyusun alur, menggelar latar, atau memadukan keseluruhan hal tersebut tanpa menyebutkannya di dalam karya yang baru (Damono, 2016).

Teori estetika resepsi merupakan teori yang mengedepankan pembaca karya sebagai fokus utama dalam kajiannya. Resepsi sastra merupakan teori yang menekankan peran pembaca sebagai pemberi makna terhadap teks yang dibacanya sehingga dapat memberikan reaksi atau tanggapan terhadap teks tersebut (Junus, 1985). Sebuah teks bisa dikatakan bermakna ketika dibaca (Iser, 1978). Konsep utama teori resepsi Wolfgang Iser adalah konsep efek atau kesan (*wirkung*). Hal tersebut didasarkan kepada pentingnya mempelajari reaksi pembaca sebagai jawaban terhadap teks (Iser dalam Junus, 1985). Seorang pembaca akan berinteraksi dengan teks sehingga terjalin sebuah komunikasi di antara keduanya. Konsep berikutnya dari Iser adalah repertoire. Repertoire dalam teori Iser merupakan sebuah area yang dikenali dalam teks dan bersifat ekstratekstual (Anwar, 2015). Bentuk-bentuk repertoire tersebut dapat berupa karya sastra yang pernah dibaca sebelumnya, referensi sosial, dan norma-norma historis, atau bentuk-bentuk budaya. Jadi, dalam proses membaca, seorang pembaca akan menghadapi sebuah teks dengan bekal *repertoire*-nya. Penerimaan sebuah teks yang dapat menjadi data penelitian resepsi sastra dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk. Salah satunya adalah resepsi produktif, yakni unsur-unsur di dalam sebuah karya sastra diolah di dalam karya sastra baru (Luxemburg, dkk., 1989). Kumpulan puisi Kemelut Cinta Rahwana karya Djoko Saryono dalam penelitian ini disikapi sebagai sebuah pengolahan sang penyair berdasarkan teks Ramayana baik versi India maupun versi Jawa. Dengan demikian, Djoko Saryono telah memberikan resepsinya atas teks cerita Ramayana melalui sebuah bentuk produk kreatif baru, yakni buku kumpulan puisi Kemelut Cinta Rahwana.

Penelitian ini mula-mula terinspirasi oleh penelitian yang dilakukan oleh Puji Santosa (2017) yang berjudul *Resepsi Sastra Kisah Gandari dalam Puisi Indonesia Modern*. Penelitian tersebut menggunakan puisi Gunawan Maryanto, Djoko Saryono, dan Gunawan Mohamad sebagai objek material penelitiannya. Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut adalah (1) transformasi kisah Gandari dengan kreativitas estetis sebagai proses penyair melalui pengamatan, peniruan, dan penggubahan cerita, tokoh, dan peristiwa; (2) referensi gerak budaya sebagai pertanda bahwa kisah Gandari itu dinamis, akulturatif, dan integratif menjadi lambang perjuangan wanita yang menjadi korban kekuasaan, wibawa, dan cinta; dan (3) reaktualisasi filosofi dan nilai budi pekerti perjuangan Gandari melawan suratan takdir dan nasib, meskipun pada akhirnya pasrah, kalah, dan menyerah sebagai suatu pembelajaran bahwa manusia diberi hak untuk tetap berusaha sekuat kemampuan mencapai cita-cita dan harapannya, meskipun kandas pada akhirnya semua itu Tuhan yang menentukan peta perjalanan hidup manusia. Dengan inspirasi tersebut penelitian ini bermaksud mengadaptasi model dari artikel yang ditulis oleh Puji Santosa (2017).

Selain itu terdapat skripsi berjudul *Dekonstruksi Tokoh Rahwana dan Sinta dalam Novel Rahvayana Aku Lala Padamu* Karya Sujiwo Tejo (2016) yang ditulis oleh Dhuha Husnun (2016). Hasil penelitian tersebut berupa dekonstruksi atas tokoh-tokoh Ramayana dimaksudkan sebagai kritik atas tokoh-tokoh dalam cerita tersebut. Kemudian, Dermawan (2018) telah melakukan penelitian yang diberi judul *Tokoh Wayang dalam Layar Puisi Indonesia: Pergulatan Mitos dan Kontra Mitos*. Salah satu kesimpulan yang diambil oleh Dermawan (2018) bahwa perwatakan hitam-putih yang terdapat dalam cerita wayang dapat dibolak-balikkan oleh penyair sedemikian rupa sehingga teks wayang dapat dianggap memiliki sifat keterbukaan, yakni dapat ditafsir apa saja oleh siapa saja sesuai dengan lingkungannya. Selain itu ada juga penelitian Rokhmansyah dan Nugroho (2019) yang berjudul *Model Transformasi Babak Sinta Obong dalam Puisi-puisi Indonesia*. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa para penyair telah memberikan tafsiran ulang atas babak Sinta Obong melalui puisi-puisi mereka. Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menemukan stereotip mitos dan kontramitos tokoh Rahwana dalam kumpulan puisi *Kemelut Cinta Rahwana* karya Djoko Saryono.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dan dengan cara deskripsi pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan metode alamiah (Moleong, 2014). Penelitian ini termasuk dalam kajian teks atau dokumentasi. Hal itu dikarenakan sumber data yang digunakan berupa teks kumpulan puisi *Kemelut Cinta Rahwana* karya Djoko Saryono, dan *Ensiklopedi Wayang Indonesia Aksara D-E-F*. Data dalam penelitian ini adalah kutipan larik-larik dan bait-bait dalam kumpulan puisi *Kemelut Cinta Rahwana* karya Djoko Saryono. Data tersebut dikumpulkan dari sumber data. Dalam buku tersebut terdapat 81 puisi naratif yang berkisah tentang tokoh Rahwana beserta tokoh-tokoh lain dalam cerita *Ramayana* yang terlibat dengannya. Untuk memudahkan dalam penelusuran teks *Ramayana*, peneliti menggunakan buku *Ensiklopedi Wayang Indonesia*. Ensiklopedia ini disusun oleh Drs. H. Solichin, Dr. Suyanto, S. Kar., M. A., dan Sumari, S. Sn., M. M. Buku ini berisi tentang tokoh-tokoh wayang, dalang, jenis-jenis wayang, dan lakon-lakon wayang. *Ensiklopedi Wayang Indonesia* terdiri atas sembilan jilid. Yang digunakan dalam penelitian ini adalah jilid tiga dengan judul

Ensiklopedi Wayang Indonesia Aksara D-E-F. Locke, Spirduso, dan Silverman (dalam Creswell, 2017) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian interpretatif, sehingga peneliti terlibat dalam pengalaman yang berkelanjutan dan terus-menerus dengan para partisipan (data). Dengan melibatkan peneliti sendiri, interpretasi data lebih mudah untuk dilakukan sehingga dapat mencapai kebulatan interpretasi data-data yang digunakan dalam penelitian ini. Selain itu, peneliti juga dibantu dengan instrumen bantu yang berupa tabel yang dapat dilihat berikut ini.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No.	Fokus	Sub Fokus	Indikator	Deskripsi
1	Stereotip mitos tokoh Rahwana dalam kumpulan puisi <i>Kemelut Cinta Rahwana</i> karya Djoko Saryono	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rahwana sebagai lambang angkara murka 2. Rahwana sebagai tokoh yang serakah 3. Rahwana sebagai tokoh yang angkuh 	<p>Konsepsi mengenai sifat atau watak tokoh Rahwana berdasarkan prasangka yang subjektif dan tidak tepat.</p>	Bentuk mitos tokoh Rahwana yang sudah ada sejak dahulu dan diterima oleh khalayak ramai.
2	Kontra mitos tokoh Rahwana dalam kumpulan puisi <i>Kemelut Cinta Rahwana</i> karya Djoko Saryono	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rahwana sebagai tokoh yang menerima takdirnya 2. Rahwana sebagai tokoh yang mencintai Sita secara tulus 3. Rahwana sebagai tokoh yang bijaksana 	<p>Penggambaran tokoh Rahwana dalam kumpulan puisi <i>Kemelut Cinta Rahwana</i> yang bertentangan dengan mitos <i>Ramayana</i></p>	Bentuk penentangan mitos tokoh Rahwana yang dilakukan oleh penyair di dalam puisi-puisinya.

3. Hasil dan Pembahasan

Kumpulan puisi *Kemelut Cinta Rahwana* karya Djoko Saryono merupakan sebuah respons terhadap teks mitos cerita wayang *Ramayana*, khususnya yang bersangkutan erat dengan tokoh Rahwana. Dalam puisi-puisinya, penyair telah melakukan pengukuhan mitos dan penentangan mitos terhadap mitos tokoh Rahwana. Mitos yang dikukuhkan penyair dalam puisi-puisinya adalah mitos tokoh Rahwana sebagai lambang angkara murka, tokoh yang serakah, dan tokoh yang angkuh. Selain mempertahankan mitos tersebut, penyair juga menentangnya dengan melakukan kontra mitos yang antara lain dengan menjadikan Rahwana sebagai tokoh yang menerima takdirnya, tokoh yang mencintai Sita secara tulus, dan tokoh yang bijaksana. Penjabaran terhadap aspek-aspek tersebut akan dibahas lebih lanjut dalam bagian berikut ini.

3.1. Stereotip Mitos Tokoh Rahwana dalam Kumpulan Puisi *Kemelut Cinta Rahwana* Karya Djoko Saryono

Rahwana, juga dikenal sebagai Dasamuka, merupakan salah tokoh di dalam cerita wayang *Ramayana*. Di dalam dunia pewayangan, Rahwana dilukiskan sebagai raksasa berkepala sepuluh (Solichin, dkk., 2019). Sebelum itu, Solichin, dkk. (2019) menjelaskan bahwa Rahwana juga dianggap sebagai lambang angkara murka, serakah, dan tamak. Tidak hanya itu, Rahwana juga dikenal sebagai tokoh yang angkuh. Gambaran tentang stereotip watak Rahwana tersebut masih dapat ditemukan di dalam kumpulan puisi *Kemelut Cinta Rahwana* karya Djoko Saryono yang menjadi objek material penelitian ini.

3.1.1. Rahwana sebagai Lambang Angkara Murka

Pembahasan pertama adalah tentang tokoh Rahwana yang menjadi lambang angkara murka. Keberadaannya menjadi ancaman bagi ketenteraman dunia sehingga patut disingkirkan. Djoko Saryono melukiskan kehadiran Rahwana sebagai ancaman di dunia ini di dalam puisinya yang berjudul "Cinta Rahwana, 1" yang akan dikutip sebagai berikut.

....
wahai manusia yang dititahkan mulia
jangan gampang menikamkan purbasangka
hadirku durjana, sumbu bencana jagat raya
lakuku sesat jiwa, biang dahsyat perang semesta
....
("Cinta Rahwana, 1"; Djoko Saryono, 2015).

Dalam puisi di atas, penyair menggunakan Rahwana sebagai juru bicara. Puisi di atas juga memberi kesan akan penyangkalan terhadap stereotip mitos tokoh Rahwana. Namun, dari penyangkalan tersebut, dapat diketahui bahwa Rahwana adalah sosok yang berbahaya. Tindakan-tindakannya menjadi penyebab bagi perang besar sehingga kehadirannya dapat disebut sebagai pembawa bencana bagi dunia. Hal tersebut sesuai dengan arti kata *angkara murka* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia V (2016), yakni kebengisan dan ketamakan. Kebengisan Rahwana dapat dilihat dari tindakannya yang rela mengorbankan segalanya untuk mencapai tujuannya, termasuk keluarganya sendiri (Solichin, dkk., 2019).

Keberadaan Rahwana yang dianggap membahayakan keselamatan alam semesta juga terdapat di dalam puisi bertajuk "Percakapan Rama dan Rahwana, 2" dan "Percakapan Rama dan Rahwana, 5". Dalam kedua puisi tersebut, melalui sudut pandang tokoh Rama, penyair menjelaskan tentang betapa berbahayanya keberadaan Rahwana di muka bumi. Rahwana dikenal sebagai seorang tokoh yang sakti mandraguna. Kesaktiannya sulit dicari tandingannya. Kesaktian tersebut adalah pemberian Batara Narada setelah Rahwana dan ketiga saudaranya bertapa di gunung Gohkarna (Solichin, dkk., 2019). Namun, melalui sudut pandang Rama, penyair menyebutkan bahwa kesaktian tersebut tidak diiringi dengan tujuan mulia. Kesaktian tersebut juga dapat disejajarkan dengan ilmu pengetahuan dalam konteks zaman ini. Ilmu pengetahuan, selain dapat meraih cita-cita dan memajukan kehidupan, juga dapat membuat kerusakan di atas permukaan bumi (Ahmadi, 2014).

3.1.2. Rahwana sebagai Tokoh yang Serakah

Seseorang disebut serakah ketika dirinya mencoba atau bahkan sudah merebut sesuatu yang telah menjadi milik orang lain. Kecerakahan Rahwana terutama sekali terletak dari tindakannya yang mencoba merebut istri orang lain. Tindakan amoral ini bermula ketika dirinya bertemu dengan Dewi Widowati, seorang titisan Dewi Sri dan putri Begawan Wesrapati (Solichin, dkk., 2019). Setelah gagal mendapatkan Dewi Widowati karena Dewi Widowati lebih memilih bunuh diri daripada menerima pinangan Rahwana, maka Rahwana pun bertekad untuk terus memburu titisan Dewi Sri, meskipun titisan tersebut telah menjadi istri orang. Salah satu titisan Dewi Sri adalah Sita yang menjadi istri Rama. Puisi yang menunjukkan watak serakah Rahwana tersebut salah satunya adalah puisi berjudul "Silsilah Cinta Rahwana". Kutipan puisi tersebut dapat disimak berikut ini.

....
jangan tergesa mendakwa

aku adalah kegelapan belaka
tersebab tanpa tata merebut Sinta:

padahal takdirnya berjodoh dengan Rama
lantaran dengan paksa melarikan Sinta:

sedang dia membisu semata
....
("Silsilah Cinta Rahwana"; Djoko Saryono, 2015).

Puisi di atas bernada penolakan, tetapi dari penolakan tersebut dapat diketahui bahwa salah satu stereotip mitos tokoh Rahwana adalah berwatak serakah.

Sementara itu, pada puisi "Kata Rama kepada Rahwana, 2" penyair menggambarkan keserakahan Rahwana yang memburu Sita karena dibutakan oleh nafsu bahwa Sita adalah wujud dari keagungan cinta. Di sini, Rahwana dipertentangkan dengan Rama yang penuh kerendahan hati sehingga ditakdirkan memiliki Sita. Kutipan puisi tersebut dapat disimak di bawah ini.

Dan berkatalah Rama dengan keteduhan sempurna seorang ksatria yang dihiasi lembut tutur bahasa, walau Rahwana tengah mengasah kilatan mata. "Keagungan cinta bukan milik siapa-siapa: ia kepunyaan Penguasa Segala. Hakikatnya energi niskala yang tak bakal terbandung oleh sesiapa. Memang mengejawantah dalam diri Sinta. Dan celaka, kau terpedaya kilaunya, yang kau sangka sejatinya. Sepanjang hidup pun kau korbankan untuk memiliki Sinta, seolah dialah keagungan cinta. Bukan anugerah Dewata kau terima, malah luka-luka hidup menganga."
....
Dan lalu berkatalah Rama, dalam keyakinan yang sudah teruji masa, kendati Rahwana menyiagakan sergah dan serapah batu bata. "Sedang diriku serba berserah dan menerima: tak bakal silau kilau menipu sukma, sembari terus mematangkan energi yang menjadi jodoh keagungan cinta."
....
("Kata Rama Kepada Rahwana, 2"; Djoko Saryono, 2015).

Hal serupa diulang oleh penyair di dalam puisi-puisinya yang lain, yakni "Kata Rama Kepada Rahwana, 4", "Kata Rama Kepada Rahwana, 5", "Kata Rama Kepada Rahwana, 5", "Kata Rama Kepada Rahwana, 6", dan "Kata Rama Kepada Rahwana, 7".

Dengan demikian, wujud keserakahan Rahwana tersebut dapat dilihat dari usahanya yang terus menerus mencoba merebut istri orang dengan dalih perempuan yang dikejanya adalah titisan Dewi Sri. Meskipun setiap usahanya tersebut berakhir dengan kegagalan, tindakannya tetap menimbulkan kekacauan. Tindakannya ketika hendak merebut istri orang tersebut dilakukan dengan kasar, dengan paksaan. Atas tindakannya tersebut, tidak sedikit nyawa melayang sebagai akibat dari tindakannya untuk merebut istri orang.

3.1.3. Rahwana sebagai Tokoh yang Angkuh

Keangkuhan Rahwana dapat dilihat dari sikapnya terhadap makhluk lain. Ketika Rahwana dan ketiga adiknya bertapa di bukit Gohkarna, Batara Narada turun dan mengabaikan segala permintaan mereka. Rahwana meminta agar tidak ada makhluk apapun di dunia ini yang sanggup mengalahkannya (Solichin, dkk., 2019). Segala pinta Rahwana dikabulkan oleh Batara Narada, tetapi Rahwana lupa untuk meminta unggul atas manusia (Tondowidjojo, 2013). Keangkuhan Rahwana tersebut dapat disimak dalam kutipan puisi berikut ini.

Rahwana, kau memang luar biasa digdaya: kuasa atas tiga lapis dunia. Segala pintamu diluluskan sang pencipta, kecuali hidup abadi di jagat raya, demikian ibunda Sukesi berkata. Tetapi, kau telah alpa, malah jumawa, tak meminta unggul atas manusia, yang kau sangka hina dina, hingga ajal tercinta terpegang Rama, yang notabene manusia biasa. ...

....
("Nasihat"; Djoko Saryono, 2015).

Pada puisi di atas, juru bicara penyair adalah ibunda Rahwana, Dewi Sukesi. bahwa kematian Rahwana terjadi ketika berhadapan langsung dengan Rama yang menggunakan panah sakti Guwawijaya. Panah sakti tersebut berhasil menewaskan Rahwana berkali-kali, tetapi karena memiliki Aji Pancasona, Rahwana dapat hidup kembali. Akhirnya, Anoman mendapat akal. Ketika Rahwana terkena panah sakti Guwawijaya, Anoman lekas-lekas menindih tubuh Rahwana dengan sebuah gunung (Solichin, dkk., 2019). Selain pada puisi di atas, penyair mengulang pernyataan tersebut pada puisi yang bertajuk "Takzim Rahwana". Hal serupa, tentang keangkuhan Rahwana yang tidak meminta unggul atas manusia, diulangi kembali melalui puisi-puisinya yang lain, yakni "Dialog Rama dan Rahwana Soal Cinta" dan "Percakapan Rama dan Rahwana, 3". Namun, kali ini penyair menggunakan sudut pandang tokoh Rama untuk menyampaikan hal tersebut. Pengulangan tersebut dapat disikapi sebagai sebuah penegasan yang dilakukan oleh penyair untuk menegaskan sikap angkuh Rahwana.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa terdapat tiga stereotip mitos tokoh Rahwana yang dimunculkan oleh penyair dalam puisi-puisinya. Ketiga stereotip mitos tersebut adalah Rahwana berwatak angkara murka, serakah, dan angkuh. Pemertahanan mitos tokoh Rahwana di dalam kumpulan puisinya dapat disikapi sebagai usaha penyair dalam pengukuhan mitos (*myth of concern*) sebagaimana yang dimaksud oleh Northop Frye (dalam Junus, 1985). Dalam kumpulan puisi *Kemelut Cinta Rahwana*, penyair tidak hanya mempertahankan stereotip mitos tokoh Rahwana; melainkan juga mengontra mitos yang selama ini melekat pada tokoh Rahwana. Kontra mitos tersebut akan dijelaskan pada bagian berikut ini.

3.2 Kontra Mitos Tokoh Rahwana dalam Kumpulan Puisi *Kemelut Cinta Rahwana* Karya Djoko Saryono

Sebagai seorang pembaca teks cerita wayang *Ramayana*, Djoko Saryono telah melakukan resepsi produktif dengan menyusun sebuah buku kumpulan puisi yang berjudul *Kemelut Cinta Rahwana*. Selain mempertahankan mitos tokoh Rahwana, kumpulan puisi tersebut juga telah mengontra mitos tokoh Rahwana. Kontra mitos tersebut antara lain 1)

Rahwana sebagai tokoh yang menerima atau bahkan mencintai takdirnya (*amor fati*), 2) Rahwana sebagai tokoh yang mencintai Sita secara tulus, dan 3) Rahwana sebagai tokoh yang bijaksana.

3.2.1 Rahwana sebagai Tokoh yang Menerima Takdirnya

Manusia tidak terlepas dari takdir Sang Pencipta. Ketika dilemparkan ke dunia, manusia sudah terikat oleh takdir yang telah ditentukan sebelumnya oleh Sang Pencipta. Manusia tidak bisa melakukan hal lain, kecuali menjalani takdirnya. Peran manusia di dunia ini juga termasuk dalam takdir yang telah ditentukan oleh Sang Pencipta. Manusia tidak ubahnya sebuah wayang yang digerakkan oleh Sang Dalang, Sang Pencipta itu sendiri. Dalam kumpulan puisi *Kemelut Cinta Rahwana*, Djoko Saryono juga melukiskan Rahwana sebagai seseorang yang menerima takdirnya sebagai antagonis dalam cerita tersebut. Pada umumnya, dalam sebuah cerita tokoh antagonis berakhir dengan kekalahan. Sikap menerima yang ditunjukkan oleh Rahwana tersebut dapat dilihat dalam kutipan-kutipan berikut ini.

....
Rama, diriku demikian sedia menjadi pecundang
hingga dirimu menggenggam daulat sang pemenang
/7/
wahai Rama yang disanjung-sanjung semesta
tiada kuminta siapa sosok ayahanda ibunda
lantaran kumengerti takdir penguasa semesta
betapa mustahil dicampuri sesiapa, apalagi kita
....
Rama, kita hanya pemeran utama
kau pegang peran pemenang idola
aku sandang peran pecundang dina
dalam lakon bencana kehidupan fana
yang menghisap seluruh energi semesta
dan melantakkan makhluk tanpa dosa
....
("Nasihat Rahwana"; Djoko Saryono, 2015).

Dalam kutipan dari puisi "Nasihat Rahwana" di atas, Rahwana dilukiskan sebagai sosok yang menerima takdirnya, meskipun takdir menggariskan bahwa dirinya adalah pecundang, sementara Rama ditakdirkan menjadi pemenang. Dengan sikap menerima takdirnya tersebut, Rahwana juga memahami bahwa baik dirinya atau Rama atau siapapun tidak akan sanggup mencampuri takdir yang telah ditetapkan. Dalam kebudayaan Jawa, terdapat sesanti yang berbunyi *nrima ing pandum, makarya ing nyata* "menerima pemberian, bekerja secara nyata". Artinya, masyarakat Jawa diharapkan menerima segala pemberian Tuhan Yang Mahakuasa setelah berusaha semaksimal mungkin (Wulandari, 2017). Setelah mendapatkan Sita di hutan Dandaka, Rahwana harus menghadapi pertempuran demi pertempuran serta kehilangan demi kehilangan. Setelah kehilangan punggawa kerajaan, Rahwana juga kehilangan saudara dan anak-anaknya (Solichin, dkk., 2019). Dengan demikian, Rahwana dapat dilihat telah menyimbolkan sesanti Jawa di atas. Puisi-puisi yang menegaskan penerimaan Rahwana atas takdirnya juga dapat dilihat dalam puisi "Pertanyaan Rahwana, 1", "Hujah Rahwana", dan "Kata Terakhir".

Sementara itu, di puisi-puisi yang lain lagi, penyair menggunakan sudut pandang tokoh Dewi Sukeksi yang memberi wejangan kepada Rahwana untuk senantiasa menerima takdirnya.

Dalam puisi-puisi tersebut, Rahwana ditampilkan sebagai anak yang patuh terhadap nasihat seorang ibu. Salah puisi yang menyatakan hal tersebut dapat dilihat pada kutipan berikut ini.

...
“terimalah sepenuh keikhlasan sukma dan keberserahan jiwa
sebab penerimaan membebaskan makhluk dari segala derita
tunaikanlah sepenuh kemampuan yang ada dan tanpa tanya
karena penunaian takdir melenyapkan seluruh beban dosa”

....
 (“Ungkap Rahwana, 3”; Djoko Saryono, 2015).

Senada dengan puisi-puisi di atas, puisi-puisi bertajuk “Pertanyaan Rahwana, 2”, “Takzim Rahwana”, dan “Mencari Akar” seolah menjadi alat bagi penyair untuk mengulangi pesan untuk menerima takdir tersebut.

Penerimaan takdir yang dilakukan oleh Rahwana tersebut dapat juga disikapi sebagai bentuk *repertoire* penyair. Dalam konteks menerima takdir (*amor fati*), salah seorang filsuf asal Jerman, yakni Frederich Wilhelm Nietzsche (dalam Hassan, 2018) menyatakan bahwa semboyan hidupnya adalah *amor fati*. Dalam menerima takdirnya, Nietzsche tidak hanya tabah menanggung segala keharusan atau penderitaan, melainkan juga mencintainya. Gagasan tersebut dapat dilihat juga pada puisi-puisi yang menunjukkan tokoh Rahwana sebagai tokoh yang menerima takdirnya yang telah dipaparkan di atas. Dengan demikian, pandangan Nietzsche tersebut dapat disikapi sebagai *repertoire* penyair sehingga hal tersebut kemudian memancar dalam puisi-puisi di dalam kumpulan puisi tersebut.

3.2.2 Rahwana sebagai Tokoh yang Mencintai Sita secara Tulus

Cerita *Ramayana*, baik yang versi Walmiki ataupun yang versi Jawa dalam pewayangan, telah menggariskan bahwa Sita adalah jodoh Rama. Dalam cerita itu juga, Rahwana digariskan sebagai penculik Sita karena kepercayaannya mengatakan bahwa Sita merupakan titisan Dewi Sri yang juga pernah menitis ke Dewi Widowati. Djoko Saryono merespons hal tersebut di dalam kumpulan puisi *Kemelut Cinta Rahwana*. Baginya, Rahwana adalah sosok yang cintanya meluap-luap kepada Sita. Rasa cinta tersebut adalah tulus. Untuk menggapai cintanya tersebut, Rahwana rela menempuh jalan berbahaya dan mengorbankan segalanya termasuk nyawanya sekalipun. Cinta Rahwana tersebut berakar sejak dia bertemu dengan Dewi Widowati yang juga merupakan titisan Dewi Sri. Bagi Rahwana, tidak peduli Dewi Widowati atau Sita, keduanya adalah entitas yang sama; hanya saja, tubuh yang digunakan berubah. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut ini.

...
cinta sejati selalu bersemi: bersemilah cintaku bagi Widowati
walau waktu ditumbuhi duri: ditanam Rama yang tak mengerti
cinta sejati selalu berseri: berserilah cintaku bagi Widowati
meski suasana dirimbuni nyeri: disirami Rama yang amat keki
cinta sejati niscaya abadi: abadilah cintaku kepada Widowati
kendati bertukar rupa Sinta: dan didaku belahan jiwa Rama
cinta sejati tak terbagi: tak terbagilah cintaku kepada Sinta
terlebih dia titisan Widowati: wanita paling kucintai hingga nanti
duh ... manusia yang telah dihajatkan bijaksana
kenapa pikiranmu mendatar semata: Cuma memandang satu masa?
tak menghujami berlapis bumi: sanggup menelisik umur almanak tua!

....
 (“Cinta Rahwana, 1”; Djoko Saryono, 2015).

Hal semacam itu diulangi oleh penyair di dalam puisi-puisi lainnya yang antara lain, “Silsilah Cinta Rahwana”, “Wangi Asmara”, “Cinta Rahwana, 4”, “Cinta Rahwana, 5”, “Cinta Rahwana, 7”, dan “Cinta Rahwana, 8”.

Ketulusan Rahwana juga dapat dilihat dalam usahanya yang tidak kenal lelah menjaga bara api cinta yang dimilikinya kepada titisan Dewi Sri tersebut. Meskipun berkali-kali gagal, Rahwana tetap berjuang sekuat tenaga demi mencapai tujuannya. Tapi, hal seperti itu malah ditafsirkan oleh manusia sebagai perwujudan nafsu bejat. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut ini.

ketahuilah hai manusia:
cinta murni dirawat harum niat
mustahil bersekutu jahat kata
kenapa cintaku bagi Sinta
tak direstui semesta
malah dikata nafsu bejat?
bukankah Widowati maujud padanya:
dan kucinta sampai dunia kiamat?

....
 (“Cinta Rahwana, 9”; Djoko Saryono, 2015).

Ketulusan tersebut juga dapat dilihat dalam tindakan gagah berani yang dimiliki Rahwana dalam mendapatkan Sita. Hal tersebut terdapat dalam puisi-puisi yang bertajuk “Cinta Rahwana, 6”, “Cinta Rahwana, 10”, “Percakapan Rama dan Rahwana, 4”, “Keyakinan Rahwana”, “Tatap Mata Terakhir”, “Pertempuran Terakhir”, dan “Ungkap Rahwana, 1”.

Ketulusan cinta Rahwana kepada Sita tidak hanya hadir dalam puisi-puisi dengan sudut pandang Rahwana, melainkan juga hadir dalam puisi-puisi dengan sudut pandang tokoh Sita. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan berikut ini.

....
dan memaksa Rama membuangku di rimba Gangga
justru saat aku tengah berbadan dua: buah cinta Rama
padahal selama di Alengka aku malah ditempatkan
di pesanggrahan indah Taman Argasoka
diperlakukan penuh kesabaran dan kelembutan
oleh Rahwana yang didakwa selalu durjana
juga disikapi ramah dan dibahagiakan dayang istana
dijamu sepanjang waktu dengan rupa-rupa jamuan
yang memuaskan jiwa
....
kenapa Rama yang didaulat agung dan waskita oleh dewa
malah menakik aniaya kepada permaisuri tercinta?
[bukankah wujud kekerasan simbolis rumah tangga?]
sedang Rahwana yang ditahbiskan rupa kegelapan semesta
justru berlaku lembut dan memuliakan Sinta?
[bukankah rupa kedamian suasana rumah tangga?]

....
duh ... betapa malang nasibku:
dimuliakan di Taman Argasoka
tetapi disebut diculik dan dinodai Rahwana
sedang ia lembut tak terbahasa

....
 (“Sinta Gugat, 1”; Djoko Saryono, 2015).

Hal serupa juga terdapat dalam puisi-puisi yang bertajuk “Tanya Sinta, 2”, “Sinta Gugat, 2”, “Pengakuan Diri”, “Menanti”, “Menunggu”, “Nestapa Sinta” dan “Suara Hati Sinta”.

Dalam puisi-puisi tersebut, penyair, melalui sudut pandang tokoh Sita, mempertentangkan sikap tokoh Rahwana dan tokoh Rama kepada tokoh Sita. Tokoh Rahwana dinarasikan sebagai tokoh yang lemah-lembut dalam memperlakukan Sita, sementara tokoh Rama dinarasikan sebagai seorang laki-laki yang berlaku aniaya terhadap istri sendiri. Dengan demikian, penyair telah melakukan kontra mitos tokoh Rahwana. Rahwana yang sebelumnya dianggap sebagai tokoh yang serakah dengan berusaha merebut istri orang ditafsirkan sebagai tokoh yang mencintai Sita secara tulus.

3.2.3 Rahwana sebagai Tokoh yang Bijaksana

Pada cerita wayang *Ramayana* Rahwana dimitoskan menjadi seorang tokoh yang selalu mengedepankan kekerasan. Namun, Rahwana adalah sosok yang sanggup memahami *Sastra Jendra* sejak belia dari Wisrawa, ayahandanya; sebuah ilmu yang membuat pemiliknya bisa menyingkap rahasia kehidupan. Kemampuan tersebut membuat Rahwana, di samping kuat secara ragawi, juga kuat dalam bernalar. Dalam *Kemelut Cinta Rahwana*, Djoko Saryono mengontra mitos tokoh Rahwana yang berwatak angkuh menjadi tokoh yang bijaksana. Kebijaksanaan Rahwana tersebut dapat dilihat dalam adu argumennya dengan tokoh Rama:

....
“Lantas kau perwujudan apa, hingga memastikan diri jodoh Sinta?” tukas tanya Rahwana, “Aku tahu, niscaya kau bakal jumawa, menepuk dada, meski di lubuk batin semata: akulah avatar dewata, berhak atas Sinta! Sangkamu Cuma kau berasal begitu? Semua makhluk tentu berakar sama: Sang Mahacipta lagi Mahacinta. Diriku pun avatar dewata! Tak beda pula Sinta!” sergah Rahwana amat kencana.

....
“Jangan tumpul kepala hai Rama! Kodrat ayah bunda hanya pelantar kehidupan dunia dan terhormat senantiasa. Eksistensi makhluk di dunia kehendak Sang Mahahadir ya Sang Mahacipta. Lagi pula semua ruh milik Sang Mahacipta: ruh Rama, Rahwana, dan Sinta! Semua makhluk juga!” ...

....
 (“Percakapan Rama dan Rahwana, 1”; Djoko Saryono, 2015).

Dalam kutipan di atas, penyair menggambarkan Rahwana sebagai tokoh yang memandang setiap makhluk itu berkedudukan setara tanpa hierarki. Setiap makhluk bersumber dari Sang Maha Pencipta, dengan demikian setiap makhluk bisa dikatakan setara. Kesederajatan merupakan suatu kondisi ketika berada di dalam perbedaan dan keragaman yang ada manusia tetap memiliki satu kedudukan yang sama dan satu tingkat hierarki (Setiadi, Hakam, & Effendi, 2017).

Tidak hanya sampai di situ, dalam puisi “Percakapan Rama dan Rahwana, 2” penyair menggambarkan tokoh Rahwana mempersoalkan tentang *benar* dan *salah*. *Benar* dan *salah* merupakan pasangan oposisi biner. Dalam oposisi biner tersebut terdapat hierarki metafisik sehingga salah satu dari dua hal tersebut selalu diunggulkan. Hal tersebut merupakan sebuah usaha pembakuan makna yang bertujuan untuk menetapkan diri pada sebuah posisi tertentu

(Petitdemange dalam Haryatmoko, 2016). Dalam konteks puisi yang dimaksud, tindakan Ramalah yang selama ini dianggap benar, sementara segala tindakan Rahwana berlaku sebaliknya atau dianggap salah. Akibatnya, pemahaman terhadap teks cerita wayang *Ramayana* menjadi normatif. Hal tersebut kemudian ditentang oleh penyair melalui tokoh Rahwana di dalam puisinya tersebut yang menanyakan kembali tentang benar dan salah terhadap tindakannya sendiri dan juga tindakan Rama.

Di dalam puisinya yang berjudul “Percakapan Rama dan Rahwana, 5”, penyair menggambarkan Rahwana sebagai tokoh yang selalu mengutamakan ilmu pengetahuan dalam setiap tindakannya. Salah satu julukan manusia adalah *homo sapiens*, yakni makhluk yang berpikir. Berpikir adalah karakteristik khas yang dimiliki manusia (Ahmadi, 2014). Dengan berpikir, manusia dapat membedakan dirinya dengan makhluk lain yang ada di jagat raya ini. Dengan tindakan berpikir, manusia dapat menciptakan perubahan atau pembangunan sesuai dengan cita-cita hidupnya (Ahmadi, 2014). Hal tersebut sesuai dengan penggambaran penyair atas tokoh Rahwana. Rahwana digambarkan mengejar Sita dengan mengandalkan pikirannya.

Ide kesetaraan, pertentangan oposisi biner, dan pengutamaan ilmu dalam setiap tindakan dapat disikapi sebagai bentuk *repertoire* yang dimiliki oleh penyair. *Repertoire* tersebut digunakan oleh penyair untuk menggambarkan ulang tokoh Rahwana yang berbeda dari tokoh Rahwana yang selama ini dikenal oleh khalayak ramai. Dengan demikian, penyair telah mengontra mitos tokoh Rahwana. Rahwana yang selama ini dimitoskan sebagai raksasa yang menempuh jalan kekerasan dikontra mitos oleh penyair sebagai sosok yang mengedepankan tindakan berpikir, dengan demikian mementingkan ilmu di atas segala-galanya. Sebagai tokoh yang mementingkan ilmu di atas segala-galanya, tokoh Rahwana dapat disikapi sebagai tokoh yang bijaksana.

4. Simpulan

Tokoh Rahwana dalam cerita wayang *Ramayana* dimitoskan sebagai tokoh yang menjadi lambang angkara murka, serakah, dan angkuh. Dalam kumpulan puisi *Kemelut Cinta Rahwana* karya Djoko Saryono, stereotip mitos tersebut masih dipertahankan. Sebagai lambang angkara murka, keberadaan Rahwana di dunia merupakan sebuah ancaman sehingga harus disingkirkan. Kemudian, sebagai tokoh yang serakah, keserakahan Rahwana mewujud dalam tindakannya yang berusaha merebut perempuan yang sudah menjadi istri orang. Terakhir, Rahwana dianggap sebagai tokoh yang angkuh karena dirinya memiliki kesaktian yang sulit dicari tandingannya. Selain mempertahankan stereotip mitos tokoh Rahwana, penyair juga melakukan kontra mitos. Rahwana tidak lagi dijadikan sebagai lambang angkara murka, melainkan sebagai tokoh yang menerima takdirnya. Kemudian, keserakahan Rahwana dikontra dengan tokoh Rahwana yang mencintai Sita secara tulus. Terakhir, Rahwana yang sakti mandraguna tersebut tidak lagi dipandang sebagai tokoh yang angkuh, melainkan sebagai tokoh yang bijaksana karena senantiasa mengedepankan ilmu dalam setiap urusan. Dengan demikian, penyair telah melakukan pengukuhan mitos (*myth of concern*) dan penentangan mitos (*myth of freedom*) atas tokoh Rahwana dalam kumpulan puisinya yang berjudul *Kemelut Cinta Rahwana*.

Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan puji syukur kehadirat Allah Swt. karena berkat rahmat dan hidayahnya penulis mampu menyelesaikan artikel penelitian ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada nabi Muhammad Saw. Penulis dengan

kerendahan hati dan penuh rasa hormat menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada Dr. Taufik Dermawan, M. Hum. yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan serta motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini.

Daftar Rujukan

- Abdullah, I.T. (2015). Resepsi sastra teori dan penerapannya. In Jabrohim (Ed.), *Teori penelitian sastra*, (pp. 143–169). Yogyakarta: Pustaka Pelajar dan Masyarakat Poetika Indonesia.
- Abrams, M.H. (1981). *A glossary of literary terms* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Ahmadi, R. (2014). *Pengantar pendidikan: Asas & filsafat pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.
- Allen, G. (2006). *Intertextuality*. London: Routledge and Taylor & Francis.
- Anwar, A. (2015). *Teori sosial sastra*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Barthes, R. (2006). *Mitologi*. (Nurhadi & A.S. Millah, Trans.). Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Creswell, J.W. (2017). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran* (A. Fawaid & R.K. Pancasari, Trans.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damono, S.D. (2016). *Bilang begini, maksudnya begitu: Buku apresiasi puisi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dermawan, T. (2015). *Tokoh wayang dalam puisi Indonesia : Kajian Intertekstual atas puisi Indonesia tahun 1970 sampai 2010*. (Master's thesis, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta). Retrieved from <http://digilib.fib.ugm.ac.id/mobile/detail/12056>
- Dermawan, T. (2018). Tokoh wayang dalam layar puisi indonesia: Pergulatan mitos dan kontra mitos. *Kongres Bahasa Indonesia XI*, 1–22. Retrieved from <http://repositori.kemdikbud.go.id/9986/>
- Dhuha, H. (2016). *Dekonstruksi Tokoh Rahwana dan Sinta dalam Novel Rahvayana Aku Lala Padamu Karya Sujiwo Tejo*. (Undergraduate thesis, Universitas Airlangga, Surabaya, Indonesia). Retrieved from <http://repository.unair.ac.id/55256/>
- Haryatmoko. (2016). *Membongkar rezim kepastian: Pemikiran kritis post strukturalis*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Hassan, F. (2018). *Berkenalan dengan eksistensialisme*. Jakarta: PT Pustaka Jaya.
- Iser, W. (1978). *The act of reading: A theory of aesthetic response*. London and Henly: Routledge and Kegan Paul.
- Junus, U. (1985). *Resepsi sastra sebuah pengantar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016), Jakarta: Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional.
- Luxemburg, J.V., Bal, M., & Westseijn, W.G. (1989). *Pengantar ilmu sastra*. (D. Hartoko, Trans.). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Moleong, L.J. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Nurgiyantoro, B. (2003). Wayang dalam fiksi Indonesia. *Humaniora*, 15(1), 1–14. doi: <https://doi.org/10.22146/jh.769>
- Pradopo, R.D. (2013). *Beberapa teori sastra, metode kritik, dan penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rani, A., Martutik, & Arifin, B. (2013). *Analisis wacana tinjauan deskriptif*. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Rokhmansyah, A., & Nugroho, B.A. (2019). Model transformasi Babak Sinta Obong dalam puisi-puisi Indonesia. *Proceedings of Seminar Nasional Pascasarjana Unnes 2019*, 54–59. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/341540229_Model_Transformasi_Babak_Sinta_Obong_dalam_Puisi-Puisi_Indonesia

- Santosa, P. (2017). Resepsi sastra kisah gandari dalam puisi Indonesia modern. *Aksara*, 29(1), 1–18. doi: <https://doi.org/10.29255/aksara.v29i1.116.1-18>
- Saryono, D. (2015). *Kemelut Cinta Rahwana*. Malang: Pelangi Sastra dan Kafe Pustaka.
- Setiadi, E.M., Hakam, K.A., & Effendi, R. (2017). *Ilmu sosial & budaya dasar* (3rd ed.). Jakarta: Kencana.
- Solichin, Suyanto, & Sumari. (2019). *Ensiklopedi wayang Indonesia aksara D-E-F* (3rd ed.). Bandung: Mitra Sarana Edukasi.
- Tondowidjojo, J. (2013). *Enneagram dalam Wayang Purwa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tejo, S. (2016). *Rahvayana: Aku Lala Padamu*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.
- Wulandari, N.A.T. (2017). Filosofi Jawa *nrimo* ditinjau dari sila Ketuhanan yang Maha Esa. *JIPPK*, 2(2), 132–138. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um019v2i22017p132>

The Intrinsic Elements in Children Story *Atfāl Al-Gābah* by Muhammad ‘Athiyyah Al-Ibrasyi (A Robert Stanton’s Structural Study)

Unsur Intrinsik dalam Cerita Anak *Atfāl al-gĀbah* Karya Muhammad ‘Athiyyah Al-ibrasyi (Kajian Struktural Robert Stanton)

Muchamad Ali Ma’ruf*, Nur Anisah Ridwan

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

*Penulis korespondensi, Surel: muchamad.ali.1702316@students.um.ac.id

Paper received: 05-07-2021; revised: 19-07-2021; accepted: 31-07-2021

Abstract

This research paper aims to describe the intrinsic elements in “*Atfāl al-Gābah*”, a story for kids written by Muhammad ‘Athiyyah al-Ibrasyi (2013). The story is analyzed using Robert Stanton’s structural theory, which includes (1) theme, (2) story facts, (3) literary devices, and (4) relationship between intrinsic elements. This descriptive qualitative research focuses on the three main elements contained in “*Atfāl al-Gābah*”. The data was collected by means of documentation. The findings indicate that (1) the major theme in the story is affection and the minor themes are jealousy and patience. (2) The analysis of the story facts shows that (a) the story flows chronologically; (b) with the King, Queens, and the aunt being the main characters, while the angels, the deer, and the bird being the supporting characters; (c) it also shows that the story took place in various settings such as the palace, the garden and the mountain peak. (3) The analysis of the literary devices reveals that (a) the story is told from a third-person point of view and (b) uses hyperbole and personification. (4) All of these intrinsic elements are related to one another.

Keywords: intrinsic elements prose, structural analysis, story for kids, “*Atfāl al-Gābah*”

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan unsur intrinsik dalam cerita anak “*Atfāl al-Gābah*” karya Muhammad ‘Athiyyah al-Ibrasyi (2013) berdasarkan teori struktural Robert Stanton yang terdiri atas: (1) tema, (2) fakta cerita, (3) sarana cerita, serta (4) keterkaitan antar unsur di dalamnya. Uraian pembahasan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data penelitian ini adalah unsur intrinsik dalam cerita anak tersebut. Penelitian ini menggunakan peneliti dan tabel sebagai instrumennya dengan menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) tema mayor dalam cerita adalah kasih sayang, sedangkan tema minor berupa kecemburuan dan kesabaran. (2) Fakta cerita menunjukkan: (a) cerita menggunakan alur maju; (b) tokoh utama adalah Raja, Pangeran I, Pangeran II, Puteri, dan Bibi, sedangkan tokoh tambahannya adalah tiga Bidadari, Rusa, dua Petapa, dan Burung; (c) latar tempat berada di istana, taman istana, hutan, rumah, gubuk Petapa, puncak gunung, dan kebun indah, latar waktunya pagi, siang, sore, dan malam hari, latar sosialnya adalah status sosial kelas tinggi yang dimiliki semua tokoh utamanya, (3) Sarana cerita menunjukkan: (a) sudut pandang cerita menggunakan persona orang ketiga, serta (b) gaya bahasa dalam cerita meliputi hiperbola dan personifikasi. (4) Antar unsur instrik dari cerita ini memiliki keterkaitan satu sama lain.

Kata Kunci: unsur intrinsik prosa; kajian struktural; cerita anak; “*Atfāl al-Gābah*”

1. Pendahuluan

Sastra adalah karya seni bermediakan bahasa yang terbagi dalam tiga bentuk, yaitu drama, puisi, dan prosa (Rokhmansyah, 2014). Prosa adalah karya sastra yang berbentuk cerita bebas, serta tidak terikat oleh rima dan irama (Mahliatussikah, 2018). Berdasarkan isinya, prosa terbagi menjadi dua jenis, yaitu prosa fiksi dan prosa non fiksi. Prosa fiksi adalah prosa yang isinya berupa rekaan, khayalan, atau imajinasi pengarangnya saja. Prosa fiksi ini masuk dalam kategori sastra anak yang ditujukan kepada anak-anak dengan bahasa yang menyesuaikan pola pikir dan penyampaian pesan kehidupan bermakna bagi mereka. Selain itu, dikutip dari buku "*Adab al-Atfāl*" (2019) terbitan Universitas Taibah, Arab Saudi, sastra anak memiliki berbagai fungsi yaitu: (1) sebagai pengenalan akidah anak di bidang keagamaan, (2) sebagai pengenalan sejarah masa lampau dan tradisi pada anak di bidang kebudayaan, (3) sebagai peningkatan pola pikir anak pada IPTEK di bidang pendidikan, (4) sebagai pengenalan nilai-nilai sosial pada anak di bidang kemanusiaan, (5) sebagai pengenalan bahasa-bahasa puitis pada anak di bidang seni, serta (6) sebagai pembangkit atau motivasi bagi anak-anak.

Cerita anak atau dongeng merupakan sastra anak yang bergenre prosa fiksi. Dalam setiap cerita terdapat struktur yang membangun berdirinya cerita tersebut. Struktur yang membangun cerita terbagi menjadi dua, yaitu struktur yang membangun dari dalam (intrinsik) dan struktur yang membangun dari luar (ekstrinsik). Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan kajian pada struktur dalam (intrinsik) cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi. Analisis unsur intrinsik ini dikenal dengan sebutan analisis struktural. Penelitian ini menggunakan model analisis struktural Robert Stanton yang mengungkapkan bahwa unsur intrinsik karya sastra terdiri dari: tema (tema minor dan tema mayor), fakta cerita (alur, tokoh dan penokohan, latar), dan sarana cerita (sudut pandang dan gaya bahasa pengarang).

Cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi menarik untuk dikaji karena penggunaan bahasa yang sederhana, terdapat gambar-gambar menarik dan berwarna yang membuat anak-anak suka ketika membacanya, ukuran font yang digunakan dalam buku cerita ini relatif besar yang memudahkan anak-anak ketika membacanya, serta terdapat pesan moral tersirat bagi anak-anak, yaitu pesan untuk menjauhi sifat iri ketika melihat orang lain bahagia. Selain itu, sejauh pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti, buku cerita ini belum pernah dianalisis oleh peneliti lain, khususnya penelitian tentang teori struktural.

Analisis struktural merupakan analisis karya sastra yang berfokus pada teks itu sendiri yang berupa aspek formal karya sastra (Mahliatussikah, 2018). Dari aspek formal itu kemudian diketahui keterkaitan hubungan antar unsur dalam karya sastra. Pendapat lain mengungkapkan bahwa analisis struktural merupakan analisis karya sastra pada setiap unsurnya beserta jalinan (koherensi) dari setiap unsur yang ada (Pradopo, 2017). Adapun tujuan dari analisis struktural adalah untuk memaparkan secara cermat dan detail mengenai keterkaitan semua unsur intrinsik karya sastra yang menghasilkan makna secara utuh (Nurgiyantoro, 2013). Unsur intrinsik dalam prosa terbagi menjadi tiga kategori yang meliputi: (1) tema, (2) fakta cerita, dan (3) sarana cerita. Tema terdiri dari dua jenis, yaitu: tema minor dan tema mayor. Adapun fakta cerita meliputi: tokoh (*as-syakhsyiyat*), alur (*al-habakah*), dan latar (*al-bī'ah*). Sedangkan sarana cerita meliputi: sudut pandang dan gaya bahasa (Stanton, 1965).

Cara yang dapat digunakan pada analisis struktural adalah dengan mengidentifikasi, mengkaji, dan mendeskripsikan fungsi hubungan antar unsur intrinsik (Nurgiyantoro, 2013). Pertama yang harus dilakukan adalah dengan cara mengidentifikasi dan mengkaji bagaimana alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, dan lain lain dalam suatu karya sastra. Setelah mengetahui hasil identifikasi dan kajian tersebut, maka akan diketahui fungsi hubungan antar unsur intrinsik dalam membentuk totalitas makna yang padu, seperti hubungan alur cerita yang tak selalu urut, hubungan tokoh dengan karakter atau penokohan, dan lain lain. Selain hubungan antar unsur intrinsik, meneliti kajian struktural juga akan menemukan nilai moral dalam cerita yang dikaji. Moral merupakan implementasi dari tiga pilar penting dari islam, yaitu ihsan (Badi', Mahliatussikah, Huda, & Ridwan, 2020)

Berdasarkan pengamatan, ada penelitian yang terkait dengan analisis struktural, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fitria dan Salim (2020) dengan judul “Kajian Struktural Cerpen *Al-Hurriyyah Al-Gholiyyah* pada Antologi *Khomsuuna Qishah Tahkiiha Lithiflika*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan tema cerpen adalah kebebasan yang berharga. Alur yang digunakan adalah alur maju. Latar tempat berada di hutan dan kebun binatang, sedangkan penulis cerpen tidak menyebutkan latar waktu. Tokoh tokoh ceritanya adalah singa yang berwatak bijaksana, pemburu berwatak pembohong, monyet berwatak tegas, dan harimau berwatak amanah. Dari masing masing unsur intrinsik tersebut terdapat keterkaitan satu sama lain yang menjadikan cerpen memiliki makna yang utuh.

Kedua, penelitian yang terkait dengan analisis struktural dengan judul “Kajian Struktural Cerpen *Al-'Aashifah* Karya Kahlil Gibran” oleh Al Qorin, Mashito, dan Jannah (2019). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa cerpen “*al-Aashifah*” bertemakan pengasingan diri dari dunia fana, menggunakan alur maju dengan tokoh utama Yusuf al-Fakhri dan tokoh bawahan “aku”, memiliki latar tempat, waktu, dan sosial, serta menggunakan sudut pandang *author participant* yang masing masing unsur intrinsiknya terdapat keterkaitan satu sama lain sehingga membentuk satu kesatuan makna yang utuh.

Ketiga, penelitian yang juga terkait dengan analisis struktural pernah dilakukan oleh Rahmah dan Meinati (2020) dengan judul “Cerpen *Kagami Jikoku* Karya Edogawa Rampo (Sebuah Kajian Struktural)”. Hasil penelitian menunjukkan tema cerpen tersebut adalah obsesi membawa petaka dengan tokoh Watashi yang berkarakter peduli dan Kare yang berkarakter obsesif. Alur yang digunakan adalah alur sorot balik. Latar tempat berada di rumah Kare dan laboratorium, latar waktu saat akhir musim semi dengan latar sosial awal zaman modern di Jepang.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan tema dalam cerita anak “*Atfāl al-Gābah*” karya Muhammad ‘Athiyyah al-Ibrasyi, (2) mendeskripsikan fakta cerita dalam cerita anak “*Atfāl al-Gābah*” karya Muhammad ‘Athiyyah al-Ibrasyi, (3) mendeskripsikan sarana cerita dalam cerita anak “*Atfāl al-Gābah*” karya Muhammad ‘Athiyyah al-Ibrasyi, dan (4) mendeskripsikan keterkaitan antar unsur dalam cerita anak “*Atfāl al-Gābah*” karya Muhammad ‘Athiyyah al-Ibrasyi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan khazanah ilmu pengetahuan guna memperkaya bahan pustaka bagi Universitas Negeri Malang, menjadi rujukan dalam pembelajaran *dirāsah natsriyah*/mata kuliah yang berfokus pada kajian prosa Arab (Badi' dkk., 2020), khususnya bab teori struktural bagi dosen dan mahasiswa prodi bahasa Arab, serta menjadi referensi dalam penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian studi kepustakaan. Dikutip dari www.gurupendidikan.co.id, penelitian studi kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan untuk menghimpun informasi yang sesuai dengan topik masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat bersumber dari buku buku ilmiah, laporan penelitian, artikel ilmiah, peraturan peraturannya, ensiklopedia, dan sumber sumber lainnya baik cetak maupun elektronik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang mendeskripsikan objek penelitian dengan berdasarkan fakta apa adanya (Ainin, 2016). Peneliti memilih menggunakan metode deskriptif kualitatif karena sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu: (1) mendeskripsikan tema dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi, (2) mendeskripsikan fakta cerita dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi, (3) mendeskripsikan sarana cerita dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi, serta (4) mendeskripsikan keterkaitan antar unsur dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah unsur unsur intrinsik yang ada dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi. Data penelitian adalah fakta empirik yang dikumpulkan peneliti untuk kepentingan memecahkan masalah atau pertanyaan pertanyaan penelitian (Widiastuti, tanpa tahun).

Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi beserta unsur intrinsik yang ada di dalamnya. Sumber data adalah sumber dari mana data tersebut didapatkan (Taufiq, 2018).

Objek penelitian ini adalah data-data yang berhubungan dengan unsur intrinsik yang terdapat dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dokumentasi, karena data yang dianalisis berupa dokumen (Ainin, 2016). Adapun teknik atau langkah langkah pengumpulan datanya adalah: (1) membaca teks cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi secara keseluruhan dan berulang ulang, (2) menerjemahkan teks cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi secara keseluruhan, (3) memahami isi teks cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi secara keseluruhan, (4) mencatat dan mendeskripsikan unsur unsur intrinsik yang ada dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dan tabel. Karena dalam penelitian deskriptif kualitatif, peneliti merupakan instrumen utama dalam penelitian. Peneliti dikatakan instrumen utama karena peneliti merupakan *key instrument* yang harus terjun sendiri ke lapangan secara aktif (Gunawan, 2013). Sedangkan tabel dalam instrumen penelitian ini hanyalah sebagai instrumen pendukung. Setelah menemukan data yang diperlukan, langkah yang ditempuh peneliti dalam penelitian ini adalah menganalisis data. Karena penelitian ini menggunakan metode kualitatif, maka teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah model interaktif (Ainin, 2016), yang meliputi: (1) pengumpulan data dan pemeriksaan kembali catatan lapangan, (2) reduksi data, yaitu memilih dan memilah data yang kurang relevan dengan tujuan penelitian, (3) penyajian data yang meliputi identifikasi dan penjelasan data secara sistematis, objektif, dan menyeluruh, serta (4) penarikan simpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Sinopsis Cerita Anak “*Atfāl al-Gābah*” Karya Muhammad ‘Athiyyah al-Ibrasyi

Cerita anak *Atfāl al-Gābah* ini menceritakan tentang kehidupan seorang Raja, ketiga anaknya (Pangeran I, Pangeran II, dan Puteri) serta saudara perempuannya (Bibi). Mereka tinggal dalam satu atap istana setelah istri Raja meninggal dunia. Melihat Raja yang sangat mencintai ketiga anaknya, saudara perempuan Raja yang juga merupakan Bibi dari ketiga anaknya merasa cemburu dan hendak menyingkirkan tiga keponakannya tersebut dengan berbagai cara. Cara yang pertama dengan mengajak ketiga anak Raja pergi ke hutan dan meninggalkannya sendirian saat mereka tertidur. Cara yang kedua dengan rayuan untuk mencari air kehidupan agar terlihat paling tampan saat menghadiri pesta. Sedangkan cara ketiga dengan rayuan mencari buah apel ajaib agar bersuara paling merdu saat bernyanyi di undangan pesta.

Saat ditinggalkan di hutan sendirian, ketiga anak Raja mendapat pertolongan Allah melalui Bidadari I, Bidadari II, Bidadari III, dan Rusa. Sedangkan saat mencari air kehidupan, salah satu anak Raja (Pangeran I) mendapat petunjuk dan arahan dari dua Petapa. Adapun saat mencari buah apel ajaib, ketiga anak Raja mendapat arahan dan petunjuk dari seorang Petapa serta pertolongan Allah. Saat mencari buah apel ajaib inilah puncak konflik dalam cerita ini terjadi, yang mana Pangeran I dan Pangeran II berubah menjadi patung lantaran tidak mengikuti petunjuk atau nasehat dari Petapa. Beruntungnya pertolongan Allah datang sehingga mereka berubah menjadi manusia seperti sedia kala.

Singkat cerita, setelah bertemu kembali dengan ayahnya, Pangeran I, Pangeran II, dan Puteri menceritakan segala perbuatan Bibi yang membuat Raja kecewa dan memenjarakan Bibi. Cerita ini berakhir dengan kehidupan Raja dan ketiga anaknya yang damai yang selalu mencintai dan dicintai rakyatnya.

Pesan moral berharga dari cerita ini adalah ajakan untuk menghindari sifat cemburu ataupun iri ketika melihat orang lain bahagia serta ajakan untuk selalu tabah dalam menghadapi cobaan apapun. Karena ketabahan merupakan wujud rasa syukur kepada Allah SWT sekaligus sebagai bentuk kasih sayang terhadap diri sendiri.

3.2 Unsur Intrinsik dalam Cerita Anak “*Atfāl al-Gābah*” Karya Muhammad ‘Athiyyah al-Ibrasyi

Berikut ini merupakan tabel hasil analisis unsur intrinsik dalam cerita anak “*Atfāl al-Gābah*” karya Muhammad ‘Athiyyah al-Ibrasyi yang meliputi: (a) tema, (b) fakta cerita, dan (c) sarana cerita.

Tabel 1. Hasil Analisis Unsur Intrinsik Cerita Anak “*Atfāl al-Gābah*” Karya Muhammad ‘Athiyah al-Ibrasyi

	Unsur Intrinsik	Hasil Temuan	
Tema	a. Tema Mayor	Kasih sayang	
	b. Tema Minor	Kecemburuan Kesabaran	
Fakta Cerita	a. Alur	Alur maju dengan lima tahapan: pengenalan, kemunculan konflik, peningkatan konflik, klimaks, dan penyelesaian.	
	b. Tokoh	Tokoh Utama	Raja, Pangeran I, Pangeran II, Puteri, Bibi
		Tokoh Tambahan	Bidadari I, Bidadari II, Bidadari III, Petapa, Petapa lain, Rusa, Burung
	c. Latar	Latar waktu	Pagi, siang, sore, malam
		Latar tempat	Istana, taman istana, hutan, rumah, gubuk petapa, puncak gunung, kebun indah
Latar Sosial		Status sosial tinggi para tokoh	
Sarana Cerita	a. Sudut Pandang	Orang ketiga (<i>Third person</i>)	
	b. Gaya Bahasa	Hiperbola dan personifikasi	

3.3 Tema

Tema merupakan gagasan atau ide pokok dalam karya sastra (Stanton, 1965). Tema sendiri terbagi menjadi dua jenis, yaitu: tema minor dan tema mayor. Tema minor adalah tema yang hanya ada pada bagian bagian tertentu dari suatu cerita. Sedangkan tema mayor adalah tema yang menjadi pokok cerita atau gagasan dasar umum dari suatu cerita (Nurgiyantoro, 2013). Berdasarkan hasil analisis, ditemukan tema mayor dari cerita ini adalah tentang kasih sayang, sedangkan tema minor dari cerita ini adalah tentang kecemburuan dan ketabahan.

Tema Mayor

Tema mayor dalam cerita anak “*Atfāl al-Gābah*” karya Muhammad ‘Athiyah al-Ibrasyi adalah kasih sayang. Kasih sayang Raja kepada tiga anaknya, Pangeran I, Pangeran II, dan Puteri sangat besar setelah istrinya meninggal dunia. Hal inilah yang membuat saudara perempuannya, Bibi merasa iri sehingga ia mencoba berbagai trik untuk menyingkirkan tiga keponakannya tersebut dari ayahnya dengan rayuan jalan jalan ke hutan, minum air kehidupan dan memakan buah apel ajaib. Akan tetapi semua trik yang dilakukan Bibi tersebut gagal lantaran adanya kasih sayang pada diri tiga keponakannya. Puncaknya ketika Pangeran II berubah wujud menjadi patung saat berusaha mencari buah apel ajaib, Pangeran I langsung bergegas menyusul Pangeran II walaupun ia sendiri juga mengalami hal serupa. Mengetahui kedua saudara laki lakinya tidak kunjung pulang, Puteri langsung mencari dan menyusul mereka walaupun ia sendirian dan tidak mengetahui tempatnya.

Singkat cerita mereka bertiga kemudian dipertemukan kembali. Rasa kasih sayang di antara mereka yang membuat mereka tidak ingin berpisah satu sama lain. Jika di antara mereka tidak ada rasa kasih sayang, tentunya salah satu di antara mereka bertiga tidak akan mencari ketika kehilangan ataupun menolong dalam kesusahan. Demikian juga halnya dalam kehidupan nyata, tidak akan ada persatuan dan kebersamaan jika tidak ada rasa kasih sayang di antara sesama.

Tema Minor

Tema minor yang ada dalam cerita anak “*Atfāl al-Gābah*” karya Muhammad ‘Athiyyah al-Ibrasyi ini adalah kecemburuan dan ketabahan. Kecemburuan Bibi pada kasih sayang Raja ke tiga anaknya merupakan penyebab konflik dalam cerita ini seperti yang telah disebutkan di atas. Tema minor kecemburuan dan tema mayor kasih sayang merupakan dua hal yang saling berkaitan dalam cerita ini maupun dalam kehidupan nyata. Berdasarkan hasil analisis, tokoh Bibi sebenarnya ingin mendapatkan kasih sayang dari Raja layaknya tiga anaknya karena ia juga merupakan anggota keluarga kerajaan. Begitu pula dalam kehidupan nyata. Dalam setiap kasih sayang ataupun kebahagiaan seseorang, pasti ada yang merasa cemburu ketika melihatnya. Akan tetapi semuanya kembali pada masing masing individu dalam mengekspresikan rasa cemburu yang dimiliki.

Kemudian tema minor kedua dari cerita anak “*Atfāl al-Gābah*” karya Muhammad ‘Athiyyah al-Ibrasyi ini adalah ketabahan. Ketabahan ini dirasakan oleh Raja ketika berpisah dengan tiga anaknya lantaran ulah si Bibi jahat. Raja tidak bisa berbuat banyak setelah berupaya mencari ketiga anaknya namun sia sia. Ia hanya bisa sabar dan bersyukur atas ujian yang menimpanya. Menurut analisis peneliti, ketabahan yang dimiliki Raja sebenarnya juga merupakan bentuk kasih sayang terhadap dirinya sendiri. Karena apabila Raja tidak bersabar dan terus memikirkan tiga anaknya yang hilang, bukan tidak mungkin Raja akan jatuh sakit. Demikian juga dalam kehidupan nyata, sabar merupakan bentuk kasih sayang terhadap diri sendiri ketika menghadapi cobaan agar terhindar dari penyakit psikis maupun fisik.

3.4 Fakta Cerita

Fakta cerita terdiri dari: (1) alur, (2) tokoh dan penokohan, serta (3) latar (Stanton, 1965). Berikut merupakan fakta cerita yang ada dalam cerita anak “*Atfāl al-Gābah*” karya Muhammad ‘Athiyyah al-Ibrasyi:

Alur

Alur atau plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun setiap kejadian itu memiliki hubungan dengan kejadian lain, seperti penyebab antar kejadian satu dengan yang lain (Stanton dalam Nurgiyantoro, 2013). Alur terdiri dari lima bagian, yaitu: *situation, generating circumstances, rising action, climax, dan denouement* (Tasrif dalam Mahliatussikah, 2018). Adapun alur sendiri terdiri dari tiga tahapan, yaitu: tahap awal, tahap tengah, dan tahap akhir (Abrams dalam Mahliatussikah, 2018).

Alur memiliki tiga jenis, yaitu alur maju, alur mundur, dan alur campuran (www.gurupendidikan.co.id). Alur maju adalah alur yang ceritanya ditampilkan secara berurutan mulai dari tahap awal, tengah, dan akhir. Adapun alur mundur adalah alur yang ceritanya ditampilkan mulai dari tahap akhir. Sedangkan alur campuran adalah alur yang ceritanya diawali dengan klimaks, yang kemudian melihat masa lampau, dan diakhiri dengan tahap akhir atau penyelesaian.

Berdasarkan hasil penelitian, Alur yang digunakan pengarang dalam cerita anak “*Atfāl al-Gābah*” adalah alur maju. Dikatakan demikian karena peristiwa yang diceritakan oleh pengarang bersifat kronologis dari peristiwa pertama hingga terakhir. Dalam penelitian ini peneliti mengklasifikasi tahapan alur dalam cerita ini berdasarkan teori Tasrif dalam Mahliatussikah (2018) yang terdiri dari: (1) *situation*, (2) *generating circumstances*, (3) *rising*

action, (4) *climax*, dan (5) *denouement*. Berikut merupakan pemaparan tahapan tahapan alur cerita ini berdasarkan teori Tasrif:

Situation (Tahap Pengenalan)

Situation adalah tahap pembukaan cerita dimana tokoh tokoh cerita dikenalkan dan pemberian informasi awal mengenai isi cerita. Pengarang memaparkan informasi awal cerita yaitu pada zaman dahulu ada seorang Raja yang tinggal bersama ketiga anaknya dan saudara perempuannya, Bibi setelah istrinya meninggal dunia. Ketiga anak Raja itu adalah Pangeran I, Pangeran II, dan Puteri. Ketiganya mendapatkan kasih sayang yang melimpah ruah dari ayahnya sebagai pengganti atas kasih sayang dan perhatian yang dulu pernah mereka dapatkan dari almarhumah ibunya. Melihat demikian, Bibi merasa iri dan hendak menyingkirkan ketiga anak Raja itu dari ayahnya dengan berbagai cara.

Generating Circumstances (Tahap Kemunculan Konflik)

Generating Circumstances adalah tahap awal munculnya konflik yang dihadapi tokoh dalam suatu cerita. Dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" ini, tahap *generating circumstances* dimulai saat Bibi memulai trik pertamanya untuk menyingkirkan anak Raja atau tiga keponakannya, Pangeran I, Pangeran II, dan Puteri ke hutan. Dikisahkan suatu hari ketiga anak Raja sedang bermain di taman istana, tiba tiba Bibi mengajak mereka pergi ke hutan dengan alasan untuk bermain dan melihat pemandangan indah. Pangeran I, Pangeran II, dan Puteri menurut saja apa yang dikatakan Bibi. Ketika sampai di tengah hutan, anak anak itu merasa capek sehingga Bibi menyuruh mereka untuk tidur di bawah pohon di tengah hutan. Saat mereka tengah tertidur, Bibi malah meninggalkan mereka sendirian dengan anggapan mereka akan mati dimakan binatang buas lantaran mereka masih kecil dan tidak bisa menjaga diri.

Ternyata apa yang dipikirkan Bibi salah. Atas pertolongan Allah SWT Pangeran I, Pangeran II, dan Puteri baik baik saja dengan mengirimkan mereka tiga Bidadari. Bidadari I memberikan hadiah mereka Rusa yang ditugaskan untuk menjaga dan melayani mereka siang dan malam, Bidadari II memberikan hadiah mereka sekarung uang ajaib yang tak terbatas untuk mencukupi segala kebutuhan mereka, sedangkan Bidadari III menghadahi mereka cincin ajaib yang diletakkan di jari Puteri. Meskipun cincin itu melingkar di jari Puteri, namun cincin ajaib itu tetap melindungi Pangeran I dan Pangeran II dari bahaya.

Tanpa sadar Pangeran I, Pangeran II, dan Puteri telah hidup di hutan selama empat tahun hingga usia Pangeran I 16 tahun, Pangeran II 14 tahun, dan Puteri 13 tahun. Melihat mereka yang semakin tumbuh membesar, Rusa menyarankan agar mereka segera meninggalkan hutan dan membeli rumah di kota layaknya orang orang pada umumnya.

Rising Action (Tahap Peningkatan Konflik)

Rising action adalah tahap berkembangnya konflik atau peningkatan konflik. Pada tahap ini konflik yang terjadi lebih mencekam dibanding pada tahap sebelumnya. Dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" ini tahap *rising action* bermula saat ketiga anak Raja berhasil membeli rumah yang berdekatan dengan istana Raja. Namun mereka lupa kalau istana itu merupakan rumah mereka dulu karena mereka telah lama hidup di hutan. Melihat mereka menempati rumah yang berdekatan dengan istana, Bibi jahat berusaha mencari trik lain untuk menyingkirkan mereka lagi. Kali ini Bibi mencoba dengan trik rayuan air kehidupan.

Diceritakan pada suatu hari Bibi mengunjungi Puteri saat sendirian di rumah. Sebelum merayu untuk mencari air kehidupan, Bibi terlebih dahulu basa basi mengucapkan selamat atas rumah baru yang ditempati Puteri. Sang Puteri tidak mengetahui kalau yang datang berkunjung hari itu adalah Bibinya sendiri yang telah dan akan mencoba menyingkirkannya lagi dari ayahnya. Kemudian Bibi berkata pada sang Puteri kalau di istana dekat rumahnya itu sering ada pesta dan bermaksud untuk mengundangnya ke pesta tersebut. Apabila Puteri ingin tampil paling cantik saat menghadiri pesta, Puteri harus meminum air kehidupan. Sontak saja hal itu membuat Puteri merasa tergiur. Karena Puteri dan Bibi sendiri tidak mengetahui tempat air kehidupan itu, maka Bibi menyarankan agar kedua kakaknya, Pangeran I dan Pangeran II yang berangkat mencari air kehidupan itu dengan harapan mereka akan tersesat dan tidak akan pernah kembali.

Saat Pangeran I dan Pangeran II pulang, Puteri langsung mengutarakan keinginannya untuk meminum air kehidupan yang telah disarankan Bibi. Karena rasa cinta dan kasih sayang yang begitu dalam pada adiknya, Pangeran I bergegas pergi mencari air kehidupan keesokan harinya walaupun ia tidak mengetahui arah dan tempat air kehidupan itu berada. Perjalanan yang ditempuh Pangeran I dalam mencari air kehidupan bukan tanpa rintangan. Ia harus mendaki gunung hingga melewati penjagaan empat lelaki berbadan besar. Tapi semua itu mampu ia lewati berkat keberaniannya dan petunjuk dua orang Petapa yang sempat ia temui di perjalanan sebelumnya. Ia berhasil memperoleh air kehidupan itu sampai pulang dengan selamat. Alhasil upaya Bibi untuk menyingkirkan anak Raja itu gagal lagi.

Climax (Tahap Klimaks)

Climax adalah puncak konflik yang dialami oleh tokoh utama. Dalam tahap *climax* ini tokoh utama benar benar merasakan cobaan. Dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" ini tahap *climax* bermula saat Bibi mencoba trik untuk kembali menyingkirkan anak Raja dengan rayuan buah apel ajaib lantaran trik air kehidupan gagal menyingkirkan mereka.

Diceritakan suatu ketika Pangeran I, Pangeran II, dan Puteri menghadiri pesta di istana dengan wajah tampan lantaran berhasil mendapatkan dan meminum air kehidupan. Melihat demikian Bibi sangat marah dan iri yang esok harinya langsung mendatangi Puteri dan merayu untuk memakan buah apel ajaib. Sama seperti sebelumnya, Bibi terlebih dahulu basa basi sebelum merayunya.

Malam harinya Pangeran II pulang ke rumah terlebih dahulu. Puteri lantas meminta kepadanya untuk mencarikan buah apel ajaib seperti yang telah disarankan Bibi. Tanpa menunggu esok hari, malam itu juga Pangeran II bergegas mencari buah apel ajaib itu walaupun ia sendiri tidak mengetahui arah dan keberadaannya. Berkat petunjuk dan nasehat seorang Petapa yang sempat ia temui saat di perjalanan, Pangeran II berhasil sampai di kebun indah tempat buah apel ajaib berada dengan melewati berbagai rintangan.

Setelah sampai di kebun indah bukan berarti Pangeran II langsung berhasil memetik dan membawa pulang buah apel ajaib. Pangeran II justru menghadapi ujian berat yang menjadi titik puncak konflik pada cerita ini, yaitu ia berubah menjadi patung karena melupakan nasehat Petapa. Nasehat Petapa itu adalah jangan sesekali merespon ucapan orang, hewan, ataupun Burung saat berada di kebun indah. Kali ini ia merespon ucapan Burung yang mengatakan bahwa adiknya telah dipenjara oleh Raja.

Melihat Pangeran II tidak kunjung pulang ke rumah, Pangeran I yang telah mengetahui arah kebun indah itu langsung berbegas menjemputnya. Akan tetapi ia juga mengalami hal yang sama dengan Pangeran II yaitu berubah menjadi patung lantaran merespon ucapan Burung.

Denouement (Tahap Penyelesaian)

Denouement adalah tahap di mana penyelesaian konflik diceritakan. Pada tahap ini konflik yang dialami para tokoh sudah mereda dengan mendapatkan penyelesaian. Dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyah al-Ibrasyi tahap *denouement* dimulai ketika Puteri menyusul kedua kakaknya, Pangeran I dan Pangeran II yang tak kunjung pulang hingga berhari-hari saat mencari buah apel ajaib. Sang Puteri berani menyusul kedua kakaknya walaupun ia sendiri tidak mengetahui jalan menuju kebun indah tempat buah apel ajaib dan kedua kakaknya menjadi patung. Akan tetapi Puteri berhasil sampai juga di kebun indah berkat petunjuk dan nasehat Petapa saat di tengah perjalanan dengan melewati rintangan penjagaan empat ular besar.

Setelah sampai di kebun indah, Puteri tidak menemukan kedua kakaknya, yang ia lihat hanyalah buah-buahan, bunga-bunga, pohon-pohon, dan dua patung. Ia tidak menyadari kalau kedua patung itu merupakan jelmaan dari kedua kakaknya. Tak lama setelah itu ia mendengar suara Burung. Beruntungnya Puteri tidak merespon suara si Burung karena ingat nasehat Petapa yang mengatakan tidak boleh merespon suara apapun baik dari manusia, hewan, ataupun burung. Jika saja Puteri merespon ucapan Burung, mungkin saja ia sudah berubah menjadi patung sama dengan yang dialami kedua kakaknya.

Di saat Puteri istirahat dengan cara bersandar di antara dua patung sembari kebingungan mencari kedua kakaknya, pertolongan Allah datang melalui seekor burung yang terbang dengan menjatuhkan bulu-bulu. Bulu itu tak sengaja Puteri letakkan ke salah satu patung. Tak disangka patung itu langsung bergerak dan berubah wujud menjadi kakak pertamanya, Pangeran I. Melihat hal tersebut Puteri sangat senang dan mencoba meletakkan bulu lagi ke patung lainnya. Patung tersebut kemudian juga bergerak dan berubah wujud menjadi kakak keduanya, Pangeran II. Mereka sangat senang dan bersyukur lantaran bisa bertemu kembali. Mereka bertiga langsung mengambil buah apel ajaib dan segera bergegas untuk meninggalkan kebun indah itu karena dikhawatirkan ada bahaya lain yang mengintai mereka.

Setelah berhasil keluar dari kebun indah dan memakan buah apel ajaib, Pangeran I, Pangeran II, dan Puteri terus bernyanyi sepanjang perjalanan pulang hingga bertemu Raja yang saat itu sedang berkuda. Mereka bertiga tidak mengetahui kalau Raja itu adalah ayah kandung mereka lantaran sudah bertahun-tahun berpisah. Akan tetapi Raja yakin kalau mereka adalah anak-anaknya karena terdapat tanda bintang di antara masing-masing kedua alis mereka. Kemudian Raja berkata pada mereka kalau merekalah ketiga anaknya yang hilang bertahun-tahun lalu. Setelah pertemuan mengharukan itu, pulanglah mereka ke istana dengan disambut oleh ucapan selamat dari seluruh pegawai istana. Sejak saat itu mereka hidup dengan tenang dan si Bibi jahat mendapat hukuman penjara.

Tokoh dan Penokohan

Tokoh dan penokohan sebenarnya memiliki makna yang berbeda. Tokoh lebih menunjuk pada orangnya, sedangkan penokohan lebih menunjuk kepada watak atau karakter tokoh yang

ditafsirkan oleh pembaca (Nurgiyantoro, 2013). Tokoh berdasarkan wataknya terbagi menjadi dua, yaitu: tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang memiliki karakter baik dan biasanya memiliki posisi sentral dalam suatu cerita, atau dengan kata lain keterlibatannya lebih banyak dalam suatu cerita. Berbanding terbalik dengan tokoh protagonis, tokoh antagonis memiliki karakter yang buruk.

Dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi terdapat 12 tokoh yang terdiri atas 5 tokoh utama dan 7 tokoh tambahan. Disebut tokoh utama karena kelima tokoh yang ada dalam cerita ini sering muncul dalam peran cerita. Sedangkan untuk yang 7 tokoh hanya sesekali muncul dan tidak sesering tokoh utama. Berikut merupakan pemaparan tokoh utama dan tambahan dari cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi:

1. Tokoh Utama

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat lima tokoh utama dalam cerita ini antara lain: (1) Raja/*al-Malik*, (2) Pangeran I/*al-Akh al-Akbar*, (3) Pangeran II/*al-Akh al-Aşgar*, (4) Puteri/*al-Amīrah*, dan (5) Bibi/*al-'Ammah*.

a. Raja/*al-Malik*

Tokoh Raja pada cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi memiliki sifat yang penyayang terhadap anak anaknya. Sifat sayang tersebut nampak pada bagian awal cerita ini yang menyebutkan bahwa rasa cinta Raja kepada anak anaknya semakin bertambah sejak sang istri atau ibu dari anak anak meninggal dunia. Wajar apabila Raja semakin cinta kepada anak anaknya mengingat anak anaknya telah kehilangan cinta, perhatian, dan kasih sayang yang selama ini mereka dapatkan dari ibunya, dan Raja berusaha menjadi pengganti itu semua. Rasa cinta itulah yang membuat saudari Raja atau Bibi dari anak anak merasa iri sehingga berniat ingin memisahkan anak anak Raja dari ayahnya.

b. Pangeran I/*al-Akh al-Akbar*

Dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi, tokoh Pangeran I memiliki sifat penyayang dan berani. Sifat penyayang yang dimiliki oleh tokoh Pangeran I ini dikisahkan oleh pengarang bahwa Pangeran I sangat mencintai adiknya, Puteri. Pada waktu sebelum matahari terbenam, Puteri meminta Pangeran I untuk mencarikan air kehidupan agar ia bisa tampil cantik saat menghadiri undangan pesta di istana. Tanpa berpikir panjang keesokan harinya Pangeran I berangkat mencari air kehidupan walau sebenarnya ia tidak mengetahui di mana keberadaan air kehidupan itu. Dalam hal ini, Pangeran I tidak akan menuruti permintaan adiknya untuk mencari air kehidupan yang belum diketahui tempatnya apabila sifat penyayang tidak dimiliki oleh Pangeran I.

Selain memiliki sifat penyayang, tokoh Pangeran I dalam cerita ini juga memiliki sifat berani. Sifat berani tokoh Pangeran I ini dikisahkan oleh pengarang bahwa Pangeran I bertemu dengan Petapa dan bertanya arah jalan ke tempat air kehidupan yang dicarinya. Petapa menyarankannya agar tidak pergi ke sana karena khawatir ada hal hal berbahaya yang bisa saja menyimpannya. Namun Pangeran I tidak mendengarkan saran itu dan terus melanjutkan perjalanannya. Dalam hal ini, Pangeran I tidak akan terus mencari keberadaan air kehidupan seperti yang disarankan oleh Petapa jika ia tidak memiliki sifat berani.

c. *Pangeran II/al-Akh al-Aşgar*

Dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi, tokoh Pangeran II memiliki sifat penyayang dan ceroboh. Sifat penyayang yang dimiliki oleh Pangeran II ini nampak saat Pangeran II bergegas mencari buah apel ajaib yang diminta adiknya (Puteri) walaupun ia tidak mengetahui keberadaan buah apel ajaib itu. Jika Pangeran II tidak memiliki sifat penyayang pada adiknya, tak mungkin ia akan berangkat saat itu juga untuk mencari keberadaan buah apel ajaib yang diminta adiknya.

Selain memiliki sifat penyayang pada adiknya, Pangeran II juga memiliki sifat ceroboh. Sifat ceroboh yang dimiliki oleh Pangeran II dikisahkan oleh pengarang bahwa Pangeran II telah berhasil sampai ke kebun indah tempat buah apel ajaib berada. Pangeran II sampai ke kebun indah bukan tanpa rintangan. Ia mengetahui tempat kebun indah itu dari dua petapa seperti halnya Pangeran I tadi. Ia juga telah melewati penjagaan tujuh penjaga berbadan besar sebelumnya. Namun ia lupa akan nasehat salah satu petapa agar tidak merespon apapun suara yang ia dengar saat berada di kebun indah, baik dari sesama manusia, hewan, maupun Burung. Ia membantah omongan Burung yang mengatakan kalau Raja telah menangkap adik perempuannya. Setelah membantah omongan burung ia malah berubah menjadi patung. Ini merupakan tanda bahwa Pangeran II memiliki sifat ceroboh. Kalau saja ia mengingat nasehat salah satu petapa tadi, tentunya ia tidak akan berubah menjadi patung.

d. *Puteri/al-Amīrah*

Dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi, tokoh Puteri memiliki sifat polos, penyayang dan teliti. Sifat polos yang dimiliki Puteri nampak ketika Puteri tergiur oleh rayuan Bibi untuk mendapatkan air kehidupan dan buah apel ajaib. Lantas ia pun meminta pada kakak kakaknya untuk mencarikannya. Sifat mudah tergiur yang dimiliki oleh Puteri ini diartikan polos oleh peneliti, karena jika ia bisa berpikir lebih dalam mengenai mampu tidaknya kakaknya dalam mendapatkan air kehidupan dan buah apel ajaib, tentunya Puteri tidak akan tergiur begitu saja oleh rayuan Bibi.

Sifat kedua yang dimiliki oleh tokoh Putri dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi adalah sifat penyayang pada kedua kakaknya. Dikisahkan cincin yang melingkar di jari Puteri berubah warna menjadi hitam pekat. Ini merupakan pertanda bahwa kedua kakaknya sedang menghadapi bahaya. Tanpa pikir panjang Puteri langsung bergegas menyusul mereka ke kebun indah yang belum pernah ia ketahui sebelumnya. Kali ini ia tidak memikirkan kondisinya sendiri, yang ia pikirkan hanyalah kedua kakaknya yang sedang menghadapi bahaya. Jika Puteri tidak memiliki sifat penyayang pada kedua kakaknya, tentu ia tidak akan mencari kedua kakaknya yang sudah berhari hari tidak pulang dan hidup sendiri dengan foya foya dari karung ajaib yang didapat dari para Bidadari saat di hutan dulu.

Kemudian sifat terakhir yang dimiliki oleh tokoh Puteri dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi adalah sifat teliti. Berbanding terbalik dengan Pangeran II, kali ini Puteri sangat hati hati saat melewati rintangan yang telah diberitahukan oleh Petapa tadi, yaitu jangan pernah sekali kali merespon suara manusia, hewan, ataupun burung. Saat seekor burung berkata kepadanya, ia tidak menghiraukan perkataan burung tersebut. Oleh karena itu peneliti menyebut kalau Puteri mempunyai sifat teliti.

e. *Bibi/al-'Ammah*

Jika keempat tokoh utama yang telah disebut sebelumnya merupakan tokoh protagonis, tokoh Bibi kali ini merupakan tokoh antagonis dalam cerita ini. Bibi digambarkan memiliki sifat iri dan jahat. Bahkan sifat iri yang dimiliki Bibi telah disebut penulis pada awal cerita, yaitu memiliki sifat iri yang disebabkan oleh rasa cemburu saat melihat ketiga keponakannya begitu disayangi oleh ayahnya. Oleh karena itu ia berusaha untuk menyingkirkan ketiga keponakannya dari ayahnya.

Sifat berikutnya yang dimiliki oleh tokoh Bibi adalah sifat jahat. Sifat jahat Bibi nampak ketika ia berusaha menyingkirkan ketiga keponakannya dari ayahnya melalui beberapa trik atau cara. Cara pertama untuk menjauhkan ketiga keponakannya dengan cara mengajaknya ke hutan dengan iming iming jalan jalan dan bermain di sana. Cara kedua dengan iming iming air kehidupan, dan cara ketiga dengan iming iming apel ajaib.

2. *Tokoh Tambahan*

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat tujuh tokoh tambahan antara lain: (1) Bidadari I/*al-Ḥūriyyah al-Ūlā*, (2) Bidadari II/*al-Ḥūriyyah as-Šāniyah*, (3) Bidadari III/*al-Ḥūriyyah as-Šālišah*, (4) Rusa/*al-Gazālah*, (5) Petapa/*asy-Syaikh*, (6) Petapa Lain/*asy-Syaikh al-ākhar*, dan (7) Burung/*aṭ-Ṭāir*.

a. *Bidadari I/al-Ḥūriyyah al-Ūlā*

Tokoh Bidadari I pada cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi memiliki sifat yang dermawan. Dikisahkan Bidadari I berniat memberikan seekor rusa kepada anak anak yang ditinggal Bibi ketika mereka tertidur di bawah pohon di tengah hutan. Rusa tersebut ditugaskan untuk menjaga anak anak ketika siang maupun malam serta melayani apapun kebutuhan mereka. Jika Bidadari I tidak memiliki sifat dermawan, tentunya ia tidak akan memberikan seekor rusa kepada anak anak malang itu.

b. *Bidadari II/al-Ḥūriyyah as-Šāniyah*

Tokoh Bidadari II pada cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi memiliki sifat yang dermawan. Sifat dermawan itu nampak ketika ia memberikan sekarung uang banyak kepada anak anak Raja yang ditinggal bibinya saat tertidur di tengah hutan. Uang banyak itu dimaksudkan agar kebutuhan mereka tercukupi sepanjang hidup mereka. Jika Bidadari II tidak memiliki sifat dermawan, tentunya ia tidak akan memberikan sekarung uang banyak itu pada mereka.

c. *Bidadari III/al-Ḥūriyyah as-Šālišah*

Tokoh Bidadari III pada cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi juga memiliki sifat yang dermawan. Sifat dermawan itu terlihat ketika ia memberikan sebuah cincin mewah kepada Puteri yang saat itu ditinggalkan oleh bibinya bersama kedua kakaknya di tengah hutan. Cincin mewah itu akan melindungi Puteri dan kedua kakaknya dari bahaya selama cincin mewah itu melingkar di jari Puteri. Sama dengan kedua tokoh bidadari sebelumnya Bidadari III, tidak akan disebut dermawan jika ia tidak memberikan cincin mewah itu kepada Puteri.

d. *Rusa/al-Gazālah*

Dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi, tokoh Rusa dikisahkan memiliki sifat tanggung jawab dan perhatian. Sifat tanggung jawab yang dimiliki tokoh Rusa tergambar saat Rusa ditugaskan untuk melayani anak anak di siang hari serta

menjaga mereka dari bahaya saat malam hari. Tugas tersebut benar benar dijalankan oleh Rusa sehingga anak anak dapat hidup di hutan dengan tenang. Jika Rusa tidak memiliki sifat tanggung jawab, tentunya Rusa akan lebih memilih untuk hidup bebas di hutan bersama teman teman sesama rusa.

Sifat lain yang dimiliki tokoh Rusa dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi adalah perhatian. Sifat perhatian yang dimiliki tokoh Rusa terlihat ketika Rusa memberi nasehat kepada anak anak agar mencari rumah yang layak seperti kehidupan orang orang kota pada umumnya karena mereka semakin tumbuh besar dan tidak akan selamanya hidup di hutan. Jika Rusa tidak memiliki sifat perhatian, tentunya ia tidak akan memberi nasehat itu kepada anak anak karena ia hanya ditugaskan untuk melayani dan menjaga mereka selama siang malam, bukan untuk menyarankan mereka keluar dari hutan.

e. Petapa/asy-Syaikh

Tokoh Pertapa dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi dikisahkan memiliki sifat perhatian. Saat itu diceritakan kalau Pangeran I bertanya pada Petapa mengenai arah tempat keberadaan air kehidupan. Petapa kemudian menjawab arah ke tempat keberadaan air kehidupan serta memberi nasehat pada Pangeran I agar tidak pergi ke sana karena dikhawatirkan ada bahaya ataupun hal hal yang tidak diinginkan lainnya meskipun nasehat itu tidak dihiraukan oleh Pangeran I. Begitu pula yang dilakukannya kepada Pangeran II dan Puteri, ia selalu memberikan nasehat dan arahan agar sampai di kebun indah dengan selamat. Sifat tersebut merupakan bentuk perhatian yang dimiliki oleh Petapa. Kalau saja ia tidak memiliki sifat perhatian, tentu ia tidak akan memberi nasehat kepada Pangeran I, Pangeran II, dan Puteri yang belum pernah ia kenal sebelumnya.

f. Petapa Lain/asy-Syaikh al-ākhar

Tokoh Petapa Lain dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi juga dikisahkan memiliki sifat perhatian. Berbeda dengan Petapa yang memberi perhatian pada ketiga anak anak tadi, tokoh Petapa Lain hanya memberikan perhatiannya pada Pangeran I karena kemunculannya dalam cerita ini hanya satu kali saja. Hal itu nampak saat ia memberitahu arah ke tempat air kehidupan dan rintangan rintangan yang harus dilalui Pangeran I untuk mengambilnya.

g. Burung/aṭ-Ṭāir

Tokoh Burung dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi dikisahkan memiliki sifat pembohong. Diceritakan Burung berkata kepada Pangeran II yang saat itu sedang mencari buah apel ajaib kalau adiknya ditangkap oleh Raja. Padahal apa yang dikatakan Burung merupakan sebuah jebakan yang membuat Pangeran II terkejut hingga membuatnya merespon ucapan tersebut dan seketika berubah menjadi patung.

3. Latar

Latar adalah lingkungan terjadinya peristiwa dalam suatu cerita (Stanton dalam Mahliatussikah, 2018). Latar terdiri dari latar tempat, latar waktu, dan latar sosial (Nurgiyantoro, 2013). Latar tempat menunjukkan tempat di mana peristiwa itu terjadi, latar waktu menunjukkan waktu peristiwa itu terjadi, serta latar sosial menunjukkan kondisi tokoh yang diceritakan.

Latar tempat dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi antara lain: (1) istana, (2) taman istana, (3) hutan, (4), rumah, (5) gubuk Petapa, (6) gubuk

Petapa lain dan (7) kebun indah. Sedangkan Latar waktu dalam cerita ini meliputi: (1) pagi hari, (2) siang hari, (3) sore hari, dan (4) malam hari. Adapun latar sosial dalam cerita ini adalah status sosial kelas tinggi yang dimiliki tokoh tokoh utamanya karena mereka semua merupakan anggota keluarga kerajaan.

3.5 Sarana Cerita

Sarana cerita terdiri dari: (1) sudut pandang dan, (2) gaya bahasa (Stanton, 1965). Berikut merupakan sarana cerita yang ada dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" karya Muhammad 'Athiyyah al-Ibrasyi:

Sudut Pandang

Sudut pandang (*point of view*) adalah cara atau pandangan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan cerita kepada pembaca (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2013). Sudut pandang dalam sebuah cerita disalurkan melalui tokoh cerita yang dikreasikan pengarang. Sudut pandang terdiri dari tiga macam: persona pertama (*first person*), persona kedua (*second person*), dan persona ketiga (*third person*) (Nurgiyantoro, 2013).

Pada persona pertama (*first person*), pengarang turut mengambil peran dalam cerita dengan menggunakan gaya "aku". Adapun Sudut pandang persona kedua (*second person*) ini pengarang menggunakan gaya "kau". Sedangkan pada persona ketiga (*third person*), pengarang menggunakan gaya "dia" sebagai pelaku utama, namun pengarang juga turut hidup dalam pribadi tokoh.

Berdasarkan hasil penelitian, sudut pandang yang digunakan pengarang dalam cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" adalah persona ketiga (*third person*). Pada cerita ini pengarang memposisikan diri sebagai narator dengan menampilkan tokoh tokoh cerita yang menyebut nama ataupun kata ganti dia (dlomir هُوَ dan هِيَ), mereka berdua (dlomir هُمَا), dan mereka bertiga (dlomir هُم). Kata ganti dia laki laki/dlomir هُوَ merujuk pada semua tokoh laki laki yang ada dalam cerita ini, yaitu: Raja, Pangeran I, Pangeran II, Petapa, Petapa Lain, dan Burung. Sebaliknya, kata ganti dia perempuan/dlomir هِيَ merujuk pada semua tokoh perempuan yang ada dalam cerita ini, yaitu: Puteri, Bibi, Bidadari I, Bidadari II, dan Bidadari III. Untuk kata ganti mereka berdua/dlomir هُمَا hanya merujuk pada dua tokoh anak Raja, yakni Pangeran I dan Pangeran II. Sedangkan kata ganti mereka bertiga/dlomir هُم hanya merujuk pada tiga anak Raja, yakni, Pangeran I, Pangeran II dan Puteri.

Gaya Bahasa

Gaya bahasa ini biasa disebut dengan majas. Akan tetapi, ada beberapa kalimat dalam prosa yang menggunakan majas untuk menambah kesan estetika dalam cerita. Adapun majas yang sering digunakan dalam prosa antara lain: personifikasi, metafora, hiperbola, sinekdok, dan lain lain.

Berdasarkan hasil penelitian, pada cerita anak "*Atfāl al-Gābah*" ini ditemukan gaya bahasa hiperbola dan personifikasi dalam beberapa kalimat. Gaya bahasa hiperbola adalah

gaya bahasa yang membesar besarkan sesuatu. Sedangkan gaya bahasa personifikasi adalah menyamakan benda atau hewan dengan manusia. Berikut merupakan kutipan paragraf gaya bahasa hiperbola dan personifikasi dalam cerita ini:

a) Hiperbola

هَلْ تُحِبِّينَ أَنْ تَكُونِي أَجْمَلَ فَتَاةٍ؟ (الفقرة 36)

“Tidak maukah kamu menjadi gadis paling cantik itu?”. (Paragraf 36)

Kutipan paragraf di atas termasuk hiperbola atau membesar besarkan sesuatu karena Bibi merayu Puteri untuk meminum air kehidupan agar tampil paling cantik saat menghadiri pesta istana. Padahal dalam kehidupan nyata cantik merupakan suatu hal relatif yang bisa saja menurut masing masing orang berbeda, tidak ada ukuran paling cantik ataupun paling jelek.

وَهُوَ تَفَاحٌ مُوسِيقِيٌّ أَحْمَرٌ حَتَّى يَكُونُ صَوْتُكَ أَجْمَلَ صَوْتِ إِذَا غَنَيْتِ فِي حَفْلٍ مِنَ الْحَفَلَاتِ (الفقرة 54)

“Apel itu merupakan apel merah ajaib yang mampu membuat suaramu paling merdu saat menyanyi di pesta pesta selanjutnya”. (Paragraf 54)

Kutipan di atas termasuk hiperbola karena Bibi merayu Puteri untuk memakan buah apel merah ajaib agar suaranya paling merdu saat menyanyi di pesta istana. Sama seperti sebelumnya, tidak ada ukuran paling merdu ataupun paling tidak merdu dalam suara seseorang karena itu bersifat relatif yang menurut masing masing orang bisa saja berbeda. Selain itu kata تَفَاحٌ مُوسِيقِيٌّ juga termasuk hiperbola karena dalam kenyataannya tidak ada yang namanya apel musik, sehingga oleh peneliti diterjemahkan dengan apel ajaib.

b) Personifikasi

وَ حِينَ مَا كَبُرُوا قَالَتْ لَهُمُ الْعَزَالَةَ فِي يَوْمٍ مِنَ الْأَيَّامِ: لَقَدْ كَبُرْتُمْ الْآنَ..... (الفقرة 28)

“Ketika mereka telah tumbuh besar, pada suatu hari si Rusa berkata kepada mereka: “Kalian telah besar sekarang”. (Paragraf 28)

Pada kutipan paragraf ke 28 termasuk personifikasi karena menyamakan tokoh hewan Rusa dengan manusia yang menasehati ketiga anak Raja untuk segera meninggalkan hutan dan hidup di kota seperti manusia pada umumnya. Dalam kenyataan, Rusa tetaplah seekor hewan yang tidak bisa berbicara kepada manusia apalagi menasehati dengan bijak.

وَ لَكِنْ حِينَ مَا شَدَّ فَرْعًا مِنْ فُرُوعِ الشَّجَرَةِ لِيَقْطِفَ مِنْهُ تَفَاحَةً سَمِعَ طَائِرًا يَقُولُ لَهُ بِصَوْتٍ مُرْتَفَعَةٍ: لَقَدْ وَضَعَ الْمَلِكُ أُحْتَاكَ فِي السِّجْنِ. (الفقرة 66)

“Tetapi ketika ia memetik buah apel ajaib dari salah satu rantingnya, ia mendengar kicauan seekor burung yang cukup keras dan berkata: “Raja telah memenjarakan adikmu”. (Paragraf 66).

Sama seperti sebelumnya, pada paragraf ke 66 ini termasuk personifikasi karena menyamakan tokoh hewan Burung dengan manusia yang berbicara bohong dan menjebak.

Dalam kenyataan, seekor Burung tetaplah hewan yang tidak akan mampu berbicara kepada manusia apalagi berbohong dan menjebak.

3.6 Ketekaitan Antar Unsur

Tujuan dari analisis struktural adalah untuk memaparkan secara cermat dan detail mengenai keterkaitan semua unsur intrinsik karya sastra yang menghasilkan makna secara utuh (Nurgiyantoro, 2013). Selain hubungan antar unsur intrinsik, meneliti kajian struktural juga akan menemukan nilai moral dalam cerita yang dikaji. Moral merupakan implementasi dari tiga pilar penting dari islam, yaitu ihsan (Badi' dkk., 2020). Berikut merupakan keterkaitan antar unsur intrinsik sekaligus moral yang ada dalam cerita ini.

Tema mayor dan tema minor dalam cerita ini saling memiliki keterkaitan. Tema minor kecemburuan dan tema mayor kasih sayang merupakan dua hal yang saling berkaitan dalam cerita ini maupun dalam kehidupan nyata. Tokoh Bibi sebenarnya ingin mendapatkan kasih sayang dari Raja layaknya tiga anaknya karena ia juga merupakan anggota keluarga kerajaan sehingga ia mencoba berbagai trik untuk menjauhkan Raja dari ketiga anaknya. Begitu pula dalam kehidupan nyata. Dalam setiap kasih sayang ataupun kebahagiaan seseorang, pasti ada yang merasa cemburu ketika melihatnya. Akan tetapi semuanya kembali pada masing masing individu dalam mengekspresikan rasa cemburu yang dimiliki. Kemudian tema minor ketabahan merupakan bentuk kasih sayang Raja terhadap dirinya sendiri. Karena apabila Raja tidak bersabar dan terus memikirkan tiga anaknya yang hilang, bukan tidak mungkin Raja akan jatuh sakit. Demikian juga dalam kehidupan nyata, sabar merupakan bentuk kasih sayang terhadap diri sendiri ketika menghadapi cobaan agar terhindar dari penyakit psikis maupun fisik.

Latar sosial kelas tinggi memiliki keterkaitan dengan tokoh tokoh utama yang ada dalam cerita ini. Tokoh utama dalam cerita ini adalah Raja, Pangeran I, Pangeran II, Puteri, dan Bibi yang merupakan keluarga kerajaan. Tidak akan memiliki status sosial tinggi apabila tokoh utamanya adalah Pertapa, Rusa, Burung ataupun Bidadari. Begitu pula dengan latar tempatnya. Karena para tokoh utamanya adalah keluarga kerajaan, maka sudah pasti salah satu latar tempat dalam cerita ini adalah istana kerajaan yang menjadi tempat tinggal Raja sekeluarga dan tempat digelarnya berbagai acara pesta. Latar tempat hutan juga memiliki keterkaitan erat dengan judul cerita ini. Hutan/*al-Gābah* merupakan awal mula tempat Bibi menyingkirkan tiga keponakannya selama empat tahun.

Alur dalam cerita ini adalah alur maju yang dalam setiap tahapannya memiliki keterkaitan atau urutan sebab akibat satu sama lain. Tahap pengenalan diceritakan pada zaman dahulu ada seorang Raja yang sangat menyayangi tiga anaknya, Pangeran I, Pangeran II, dan Puteri setelah sang istri meninggal dunia sehingga rasa sayang itu membuat Bibi merasa iri dan mencoba menyingkirkan tiga keponakannya tersebut dari ayahnya. Tahap kemunculan konflik diawali dengan cara pertama Bibi untuk menyingkirkan tiga keponakannya dengan mengajak mereka jalan jalan ke hutan dan meninggalkannya. Tahap peningkatan konflik diawali dengan berpindahnya tiga anak Raja dari hutan ke rumah yang berada di samping istana. Melihat tiga keponakannya tinggal dekat dengan istana kerajaan, Bibi kembali mencoba menyingkirkan mereka lagi dengan rayuan mencari dan meminum air kehidupan agar terlihat paling tampan saat menghadiri pesta istana. Tahap Klimaks diawali dengan upaya Bibi untuk

menyingkirkan tiga keponakannya melalui rayuan mencari dan memakan buah apel ajaib agar memiliki suara paling merdu ketika menyanyi di pesta istana. Upaya ini dilakukan Bibi lantaran cara untuk menyingkirkan mereka melalui rayuan air kehidupan gagal. Pada tahap klimaks ini tokoh Pangeran I dan Pangeran II memiliki ujian berat, yaitu berubah menjadi patung saat mencari buah apel ajaib. Kemudian tahap terakhir/penyelesaian diawali dengan upaya Puteri untuk mencari Pangeran I dan Pangeran II. Singkat cerita ketiganya bisa berkumpul kembali dan tinggal bersama dengan Raja lagi, sedangkan Bibi mendapat hukuman kurungan penjara.

3. Simpulan

Cerita anak “*Atfāl al-Gābah*” karya Muhammad ‘Athiyah al-Ibrasyi adalah karya sastra anak yang berbentuk prosa fiksi atau khayalan. *Atfāl al-Gābah* ini bermakna “*anak anak dari hutan*”. Dinamakan demikian karena salah satu isinya mengisahkan anak anak Raja yang disingkirkan oleh Bibinya sendiri ke tengah hutan. Unsur intrinsik yang ada dalam cerita ini meliputi: (1) tema yang terdiri atas tema mayor dan tema minor, (2) fakta cerita yang terdiri atas alur, tokoh dan penokohan, serta latar tempat, waktu, dan sosial, (3) sarana cerita yang terdiri atas sudut pandang dan gaya bahasa.

Tema mayor dalam cerita ini adalah kasih sayang. Kasih sayang Raja kepada tiga anaknya, Pangeran I, Pangeran II, dan Puteri sangat besar setelah istrinya meninggal dunia. Hal inilah yang membuat saudara perempuannya, Bibi merasa iri sehingga ia mencoba berbagai trik untuk menyingkirkan tiga keponakannya tersebut dari ayahnya dengan rayuan jalan jalan ke hutan, minum air kehidupan dan memakan buah apel ajaib. Akan tetapi semua trik yang dilakukan Bibi tersebut gagal lantaran adanya kasih sayang pada diri tiga keponakannya. Sedangkan tema minor dari cerita ini adalah kecemburuan dan ketabahan. Kecemburuan Bibi pada kasih sayang Raja ketiga anaknya merupakan penyebab konflik dalam cerita ini seperti yang telah disebutkan di atas. Sedangkan ketabahan dirasakan oleh Raja ketika berpisah dengan tiga anaknya lantaran ulah si Bibi jahat. Raja tidak bisa berbuat banyak setelah berupaya mencari ketiga anaknya namun sia sia. Ia hanya bisa sabar dan bersyukur atas ujian yang menimpanya.

Alur yang digunakan oleh pengarang dalam cerita ini adalah alur maju karena jalan ceritanya bersifat kronologis atau urut dari tahap pengenalan hingga tahap penyelesaian. Tokoh tokoh dalam cerita ini terbagi menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utamanya adalah Raja/*al-Malik*, Pangeran I/*al-Akh al-Akbar*, Pangeran II/*al-Akh al-Aşgar*, Puteri/*al-Amīrah*, dan Bibi/*al-‘Ammah*. Sedangkan tokoh tambahannya adalah Bidadari I/*al-Ḥūriyyah al-Ūlā*, Bidadari II/*al-Ḥūriyyah as-Şāniyah*, Bidadari III/*al-Ḥūriyyah as-Şālīshah*, Rusa/*al-Gazālah*, Petapa/*asy-Syaikh*, Petapa Lain/*asy-Syaikh al-ākhar*, dan Burung/*aṭ-Ṭāir*. Masing masing tokoh memiliki watak yang berbeda yang sudah disebutkan pada sub bab tokoh dan penokohan. Latar tempat dalam cerita ini berada di istana, taman istana, hutan, rumah, gubuk petapa, puncak gunung, dan kebun indah. Sedangkan latar waktunya yaitu: pagi, siang, sore, dan malam hari. Adapun latar sosialnya adalah status sosial tinggi yang dimiliki oleh semua tokoh utamanya.

Dalam cerita ini pengarang menggunakan sudut pandang persona ketiga (*third person*) yang memposisikan diri sebagai narator dengan menampilkan tokoh tokoh cerita. Persona ketiga (*third person*) yang digunakan pengarang terlihat melalui dlomir هُوَ، هِيَ، هُمَا، dan هُمْ. Gaya bahasa yang digunakan pengarang pun juga tergolong sederhana karena buku cerita “*Atfāl al-*

Gābah” ini memang diperuntukkan untuk anak-anak. Akan tetapi pada beberapa kalimat pengarang menggunakan gaya bahasa hiperbola dan personifikasi.

Setelah mengetahui unsur intrinsik yang ada dalam cerita ini, maka diketahui bahwasanya antar unsur intrinsik saling memiliki keterkaitan, yaitu keterkaitan tema mayor dengan tema minor, keterkaitan latar dengan penokohan, serta keterkaitan di antara tahap-tahap alur maju dalam cerita ini. Poin penting atau pesan moral dari cerita ini adalah ajakan untuk menghindari sifat cemburu atau iri ketika melihat orang lain bahagia, serta ajakan untuk senantiasa sabar ketika menghadapi cobaan.

Ucapan Terimakasih

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa mencurahkan segala rahmat, taufik, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulisan artikel skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan artikel skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Negeri Malang. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penulisan artikel skripsi ini tidak terlepas dari bantuan yang tulus dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih kepada: (1) Orang tua, guru, dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung penulis dalam penulisan artikel skripsi selama ini, (2) Dra. Nur Anisah Ridwan, M.Pd. sebagai dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan dan masukan dalam penyelesaian artikel skripsi ini, (3) Dr. Ibnu Samsul Huda, S.S., MA. dan Ali Ma’sum, S.Pd., MA. sebagai dosen penguji yang memberikan arahan dan masukan dalam perbaikan artikel skripsi ini sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya, dan (4) Sahabat-sahabat yang menjadi partner diskusi dalam penyelesaian artikel skripsi ini: Fityan Fikrut Tamam, Afif Fauzan, Siti Lailatul Isnaini, dan sahabat-sahabat Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2017, Arabizy yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga semua bantuan yang diberikan menjadi tambahan amal kebaikan di dunia yang akan mendapat balasan pahala dari Allah SWT di hari akhir kelak. *Aamiin ya Rabbal ‘alamin*.

Daftar Rujukan

- Adab al-Atfāl*. (2019). Madinah: Jami’ah Thayyibah.
- Ainin, M. (2016). *Metodologi penelitian bahasa Arab*. Malang: Bintang Sejahtera.
- Al-Ibrasyi, M.A. (2013). *Atfāl al-Gābah*. Kairo: Dar al-Ma’arif.
- Al-Qorin, AS., Mashito, D., & Jannah, N.A.S. (2019). Kajian struktural cerpen “Al-Aashifah” karya Kahlil Gibran. *Proceedings of Semnasbama III UM*, 3(1), 296–309. Retrieved from <https://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/download/426/401>.
- Badi’, N., Mahliatussikah, H., Huda, I.S., & Ridwan, N.A. (2020). An analysis of moral values in Kamil Kilani’s “Jelifer Fii Bilaadi Al-‘Amaaliqah” and its application in Diraasah Natsriyah. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, 4(2), 163–181. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/alarabi/article/view/17424>
- Fitria, N. & Salim, M.A. (2020). Kajian struktural cerpen “Al-Hurriyyah Al-Gholiyyah” pada antologi “Khomsuuna Qishah Tahkiiha Lithiflika”. *Proceedings of Semnasbama IV UM*, 4(1), 464–472. Retrieved from <http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/download/610/561>
- Gunawan, I. (2013). *Metode penelitian kualitatif teori dan praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mahliatussikah, H. (2018). *Pembelajaran prosa: Teori dan penerapan dalam kajian prosa Arab*. Malang: UM Press.

- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori pengkajian fiksi* (2 ed.). Yogyakarta: UGM Press.
- Pradopo, R.D. (2017). *Teori kritik dan penerapannya dalam sastra Indonesia modern*. Yogyakarta: UGM Press.
- Rahmah, Y., Meinati, D. (2020). Cerpen “Kagami Jikoku” karya Edogawa Rampo (Sebuah kajian struktural). *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, 4(1), 8–19. Retrieved from <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/kiryoku>
- Rokhmansyah, A. (2014). *Studi dan pengkajian sastra: Perkenalan awal terhadap ilmu sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Stanton, R. (1965). *An introduction to fiction*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc.
- Taufiq, W. (2018). *Metode penelitian bahasa Arab*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Widiastuti, A. (n.d.). *Data, teknik, pengumpulan data, dan instrumen penelitian*. Retrieved from <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Anik%20Widiastuti,%20S.Pd.,%20M.Pd./PENELITIAN%205%20DATA%20TEKNIK%20PENGUMPULAN%20DATA%20&%20INSTRUMEN%20PENELITIAN.pdf>

The Language Style in Persuasive Speech Texts by Generation Z Students

Gaya Bahasa dalam Karangan Teks Pidato Persuasif Siswa Generasi Z

Risma Septyana Sari, Wahyudi Siswanto*, Dewi Ariani

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

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

Paper received: 05-07-2021; revised: 19-07-2021; accepted: 31-07-2021

Abstract

Language style is a characteristic used by writers to convey meaning, thoughts, and feelings in written form so that it can be accepted by the readers. The purpose of this study is to describe the style of language in the persuasive speech text of generation Z students which includes a variety of affirmative language styles, language styles based on direct or indirect meaning, and language styles based on word choice. This study uses a qualitative approach with the type of research using text analysis research. The data analysis was carried out in 3 stages, there are data reduction, data presentation, and concluding. Based on the results of the research, 10 styles of affirmative language found described are repetition, pararima, alliteration, tautology, climax, anticlimax, rhetorical, polysyndeton, asindeton, and exclamation. The style of language based on whether or not the meaning is directly found is 6 rhetorical language styles are alliteration, assonance, asindeton, polysyndeton, pleonasm and tautology, and erotesis, and 2 figurative language styles are metonymy and paronomasia. The style of language based on the choice of words found are formal, informal, and conversation styles.

Keywords: language style, persuasive speech, generation Z students

Abstrak

Gaya bahasa merupakan ciri khas yang digunakan penulis untuk menyampaikan makna, pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan sehingga dapat diterima oleh pembaca. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan gaya bahasa dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z yang mencakup ragam gaya bahasa penegasan, gaya bahasa berdasarkan langsung tidaknya makna, dan gaya bahasa berdasarkan pilihan kata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian analisis teks. Analisis data dilakukan dengan melalui 3 tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Berdasarkan hasil penelitian, dipaparkan ragam gaya bahasa penegasan yang ditemukan sebanyak 10 gaya bahasa yaitu repetisi, pararima, aliterasi, tautologi, klimaks, antiklimaks, retorik, polisindeton, asindeton, dan ekslamasio. Gaya bahasa berdasarkan langsung tidaknya makna yang ditemukan sebanyak 6 gaya bahasa retorik yaitu aliterasi, asonansi, asindeton, polisindeton, pleonasme dan tautologi, dan erotesis, dan 2 gaya bahasa kiasan yaitu metonimia dan paronomasia. Gaya bahasa berdasarkan pilihan kata yang ditemukan yaitu gaya bahasa resmi, tak resmi, dan percakapan.

Kata kunci: gaya bahasa, pidato persuasif, siswa generasi Z

1. Pendahuluan

Gaya bahasa merupakan pengungkapan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian menulis (pemakai bahasa) (Keraf, 2010). Dalam kegiatan menulis setiap orang memiliki gaya bahasa tersendiri dalam tulisan-tulisannya. Penggunaan gaya bahasa dapat mengubah serta menimbulkan konotasi tertentu (Tarigan, 2009). Pemakaian gaya bahasa harus sesuai dengan topik yang disampaikan dan juga pembaca

sebagai sasaran agar dapat memahami apa yang disampaikan. Gaya bahasa yang dipilih menjadi berbobot, jika gaya bahasa sesuai dengan topik dan dapat tersampaikan juga dipahami oleh pembaca.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah mulai dari SD, SMP, dan SMA. Sebagai mata pelajaran wajib, bahasa Indonesia diajarkan untuk mengenalkan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan melatih siswa agar lancar berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Dalam kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia terdapat kompetensi dasar dengan berbagai macam keterampilan yang diajarkan. Keterampilan yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara lain keterampilan menulis, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menyimak. Keterampilan-keterampilan tersebut digunakan beriringan dengan berbagai macam teks yang dipelajari dalam bahasa Indonesia. Salah satunya dalam keterampilan menulis.

Keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis (Abbas, 2006). Siswa yang menguasai keterampilan menulis akan mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai konteks dan situasi dia berada (Setyono, 2019). Agar siswa dapat mencapai kompetensi yang telah ditentukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, maka dalam pembelajaran setiap siswa dilatih menuangkan ide atau gagasan yang mereka buat dari inspirasi yang telah didapatkan. Dalam jenjang Sekolah Menengah Pertama khususnya kelas IX, terdapat beberapa teks yang diajarkan dan salah satunya adalah teks pidato persuasif.

Teks pidato persuasif ini berisi tentang bagaimana cara mempengaruhi pendengar atau pembaca sehingga dapat tertarik dengan apa yang telah disampaikan atau ditulis. Dalam menulis teks pidato persuasif, hal-hal penting yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian judul dan isi pidato (persuasif/mempengaruhi pendengar), struktur pidato, ketepatan pilihan kata (diksi), ketepatan penulisan kalimat efektif, dan ketepatan penggunaan ejaan (Adnyana, Subaker, & Mawa, 2020). Pentingnya pengajaran teks pidato persuasif pada siswa kelas IX untuk melatih siswa berpikir kritis dan kreatif bagaimana cara menyampaikan gagasan-gagasan, pendapat kepada khalayak umum dengan cara yang menarik namun dapat diterima orang lain dengan baik. Untuk itu penggunaan bahasa harus sesuai dengan topik pidato persuasif yang akan ditulis.

Generasi Z merupakan generasi yang mengacu pada generasi yang lahir antara tahun 1996-2010, setelah generasi Y. Generasi ini adalah generasi yang teknologinya sudah berkembang sangat pesat dan canggih, sehingga generasi ini mendapat julukan generasi internet. Generasi Z dapat dengan mudah mendapatkan informasi, pengetahuan, budaya, berita dari dalam negeri maupun luar negeri dengan cepat melalui internet. Bahkan banyak dari generasi Z ini yang terpengaruh dengan mudah seiring perkembangan teknologi melalui internet. Karakteristik Generasi Z yang lebih umum diuraikan dalam tiga aspek, yaitu fasih teknologi, sosial dan multitasking (Rini & Sukanti, 2016). Siswa merupakan salah satu yang menggunakan teknologi canggih dan internet untuk mendukung belajar mereka karena pembelajarannya menggunakan kurikulum 2013 yang menuntut siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga secara tidak langsung siswa merupakan salah satu dari generasi Z yang terpengaruh dengan perkembangan teknologi.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini, *pertama* penelitian ini dilakukan oleh Rohmaidah (2016) dengan judul "Penggunaan Diksi dan Gaya Bahasa dalam Iklan Bisnis".

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan diksi dalam iklan bisnis berdasarkan ketepatan pilihan kata dan kesesuaian pilihan kata, penggunaan gaya bahasa dalam iklan bisnis berdasarkan struktur kalimat dan berdasarkan langsung tidaknya makna. *Kedua*, penelitian ini dilakukan oleh Cahyanti (2017) dengan judul “Penggunaan Gaya Bahasa dalam Teks Anekdote Karya Siswa Kelas X MAN Wlingi Blitar Tahun Ajaran 2016/2017”, penelitian ini difokuskan pada penggunaan gaya bahasa yang didasarkan pada ketidaklangsungan makna yang terdiri atas retorik dan kiasan dalam teks anekdot karya siswa kelas X MAN Wlingi Blitar Tahun Ajaran 2016/2017 dilihat dari segi (1) jenis dan (2) Fungsi gaya bahasa yang dominan digunakan dalam teks anekdot karya siswa kelas X MAN Wlingi Blitar.

Penelitian ini berbeda dengan kedua penelitian tersebut. Letak perbedaannya adalah pada sasaran penelitian. Jika penelitian sebelumnya berfokus pada penggunaan diksi dan gaya bahasa dalam iklan bisnis, penggunaan gaya bahasa yang didasarkan pada ketidaklangsungan makna dalam teks anekdot, penelitian ini menitikberatkan pada (1) ragam gaya bahasa penegasan dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z, (2) gaya bahasa berdasarkan langsung tidaknya makna dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z, dan (3) Gaya bahasa berdasarkan pilihan kata dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z. Hal tersebut dikarenakan siswa sebelum generasi Z dengan siswa saat generasi Z dalam pembelajarannya mempunyai perbedaan, siswa generasi Z dituntut untuk lebih aktif di kelas. Didukung dengan kemajuan teknologi dan internet dapat mempermudah siswa untuk mencari pengetahuan sehingga secara tidak langsung siswa generasi Z lebih banyak terpengaruh dengan keberadaan internet. Harapan dari penelitian ini adalah dapat ditemukan bahasa-bahasa yang menarik yang digunakan oleh siswa generasi Z pada tulisan mereka.

2. Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan ragam gaya bahasa penegasan, gaya bahasa berdasarkan langsung tidaknya makna, dan gaya bahasa berdasarkan pilihan kata dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z. Berdasarkan tujuan tersebut, pendekatan yang digunakan adalah kualitatif karena pada penelitian kualitatif berupaya menggunakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami sebuah permasalahan (Suyitno, 2018). Jenis penelitian yang digunakan adalah analisis teks karena penelitian ini difokuskan pada teks, yaitu teks pidato persuasif. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan melalui 3 tahap yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan simpulan.

Data dalam penelitian ini adalah data verbal berupa kata atau kalimat yang mengandung gaya bahasa pada teks pidato persuasif dalam karya siswa kelas IX SMP 21 Malang yang dihasilkan dari tugas menulis teks pidato persuasif dengan konteks yang telah ditentukan oleh guru. Sumber data penelitian adalah teks pidato persuasif karangan siswa kelas IX SMP Negeri 21 Malang. Teks pidato persuasif yang diteliti adalah teks pidato persuasif yang ditulis secara individu oleh siswa.

Peneliti merupakan instrumen utama dalam penelitian ini. Peneliti sebagai instrumen utama karena terlibat dalam menetapkan fokus penelitian, sumber data, melakukan pengumpulan data, analisis data, dan menyimpulkan. Peneliti juga menyusun instrumen yang digunakan yaitu pedoman pengumpul data dan pedoman analisis data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah studi dokumen. Data dikumpulkan dengan cara mengadakan tes tulis pidato persuasif. Prosedur pengumpulan data adalah sebagai berikut. (1) peneliti menugaskan secara langsung kepada siswa untuk

menulis teks pidato persuasif, (2) peneliti melakukan review mengenai materi teks pidato persuasif, (3) peneliti memberikan penugasan kepada siswa untuk menulis teks pidato persuasif sesuai dengan tema yang telah ditentukan, (4) peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk menulis teks pidato persuasif, (5) peneliti mengumpulkan hasil tulisan siswa, (6) setelah mendapatkan sumber data, peneliti menyeleksi sesuai dengan kriteria sumber data, dan (7) menyusun tabel pengumpulan data dan menggolongkan sesuai dengan kriteria setiap jenis gaya bahasa.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mereduksi data hasil identifikasi teks pidato persuasif dengan melakukan identifikasi berdasarkan tujuan dalam penelitian, klasifikasi data berdasarkan hasil identifikasi, dan kodifikasi atau pengkodean terhadap data. Setelah mereduksi data kemudian penyajian data disusun sejalan dengan rumusan masalah. Data yang didapat dimasukkan ke dalam tabel pengumpulan data agar mudah dalam pengecekan. Setelah memaparkan hasil temuan dalam teks pidato persuasif, peneliti membahas hasil temuan pada bagian pembahasan sesuai dengan teori dan memberikan dasar bukti yang digunakan untuk menguatkan pendapat peneliti dalam melakukan pembahasan. Data yang telah disajikan dalam tabel analisis disimpulkan dengan mengubah data dalam tabel menjadi paragraf.

3. Hasil dan Pembahasan

Pembahasan menyajikan paparan data hasil penelitian berupa tabel-tabel data gaya bahasa dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z. Paparan mengenai gaya bahasa meliputi: (1) ragam gaya penegasan, (2) gaya bahasa berdasarkan langsung tidaknya makna, dan (3) gaya bahasa berdasarkan pilihan kata. Data disajikan dalam bentuk tabel-tabel yang sudah diklasifikasikan.

Tabel 1. Ragam Gaya Bahasa Penegasan

Aspek	Kode Data	Kalimat
Repetisi	(93/TPP05/REP02)	Berolahragalah karena olahraga bisa menjadi obat dari segala obat.
	(96/TPP19/REP11)	Di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang sehat.
Pararima	(93/TPP1/PRR01)	Pertama, mari kita panjatkan puja puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya.
Aliterasi	(93/TPP02/AL02)	Teman-teman yang saya sayangi.
	(93/TPP05/AL03)	Hadirin sekalian yang saya hormati.
Tautologi	(96/TPP18/TAU01)	Ada juga yang lebih memilih duduk di rumah, bermalas-malasan hanya akan membuat tubuh lelah.
Klimaks	(96/TPP17/KLI02)	Olahraga sudah digemari oleh banyak orang dan bisa dilakukan oleh siapa saja mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, hingga lanjut usia
Antiklimaks	(93/TPP02/ANK01)	Yang saya hormati Kepala Sekolah, Bapak/Ibu guru, dan teman-teman yang berbahagia.
Retoris	(93/TPP03/RET02)	Sehat itu tidak harus mahal, bukan?
	(93/TPP05/RET04)	Apakah jika tubuh sehat dan kuat, sudah pasti jiwa akan sehat pula?

Tabel 1. Ragam Gaya Bahasa Penegasan (Lanjutan)

Aspek	Kode Data	Kalimat
Polisindenton	(93/TPP05/POL02)	Betapa banyak orang yang secara fisik kasat mata sehat dan kuat tapi jiwanya sakit, entah stress, depresi, dan gila.
	(93/TPP12/POL08)	Banyak cara untuk berolahraga seperti lari pagi, bermain bulutangkis, dan bersepeda.
Asindenton	(93/TPP03/ASI01)	Apabila ingin jogging yang lebih menyenangkan dan seru, kita bisa mengajak teman, kerabat, pacar untuk jogging bersama, ataupun kita bisa mendengarkan musik melalui earphone atau headset saat jogging.
	(96/TPP17/ASI06)	Banyak cara yang dapat dilakukan untuk berolahraga seperti lari pagi, bersepeda, senam.
Ekslamasio	(93/TPP04/EKS05)	Ingat! Tetap jaga kesehatanmu untuk kehidupan yang lebih baik.
	(93/TPP11/EKS08)	Ayo semangat!

Tabel 2. Gaya Bahasa Berdasarkan Langsung Tidaknya Makna

Gaya Bahasa	Aspek	Kode Data	Kalimat
Retoris	Aliterasi	(93/TPP01/AL01)	Selain untuk senang-senang.
		(93/TPP05/AL03)	Hadirin sekalian yang saya hormati.
Asonansi		(93/TPP02/ASO02)	Berolahragalah karena olahraga bisa menjadi obat dari segala obat.
		(93/TPP07/ASO07)	Olahraga dan kesehatan merupakan hubungan yang tak dapat dipisahkan.
Asindenton		(93/TPP03/ASI01)	Apabila ingin jogging yang lebih menyenangkan dan seru, kita bisa mengajak teman, kerabat, pacar untuk jogging bersama, ataupun kita bisa mendengarkan musik melalui earphone atau headset saat jogging.
		(96/TPP17/ASI06)	Banyak cara yang dapat dilakukan untuk berolahraga seperti lari pagi, bersepeda, senam.
Polisindenton		(93/TPP05/POL02)	Betapa banyak orang yang secara fisik kasat mata sehat dan kuat tapi jiwanya sakit, entah stress, depresi, dan gila.
		(93/TPP12/POL08)	Banyak cara untuk berolahraga seperti lari pagi, bermain bulutangkis, dan bersepeda.
Pleonasme dan Tautologi		(03/TPP08/PLE01)	Para Bapak/Ibu dan teman-teman sekalian.
Erotesis		(93/TPP03/ERO02)	Sehat itu tidak harus mahal, bukan?
		(93/TPP05/ERO05)	Apakah jika tubuh tidak sehat maka jiwa yang ada di dalamnya juga demikian?

Tabel 2. Gaya Bahasa Berdasarkan Langsung Tidaknya Makna (Lanjutan)

Gaya Bahasa	Aspek	Kode Data	Kalimat
Kiasan	Metonimia	(93/TPP02/MET01)	Dengan berolahraga metabolisme tubuh menjadi lancar, selain itu manfaat olahraga bagi tubuh adalah otot-otot menjadi terlatih, sirkulasi darah dan oksigen dalam tubuh menjadi lancar, otak bekerja lebih baik sehingga tubuh menjadi lebih sehat, segar dan terhindar dari Covid-19.
	Paronomasia	(93/TPP05/PRN01)	Di dalam tubuh yang sehat, terdapat jiwa yang sehat.

Tabel 3. Gaya Bahasa Berdasarkan Pilihan Kata

Aspek	Kode Data	Kalimat
Resmi	(93/TPP02/RES02)	Olahraga sangat penting bagi tubuh kita, apalagi kita sedang dikelilingi oleh virus yang sangat berbahaya dan mematikan jika daya tahan tubuh kita tidak kuat.
	(93/TPP03/RES03)	Pada kesempatan yang baik ini, perkenankan saya untuk menyampaikan pidato yang berjudul "Jaga Kesehatan dengan Olahraga Ringan dan Menyenangkan"
Tak resmi	(93/TPP06/TRE02)	Olahraga pagi bisa hanya dengan jogging, bersepeda, ataupun <i>workout</i> .
	(93/TPP09/TRE05)	Bapak/ Ibu guru dan teman-teman yang berbahagia.
Percakapan	(93/TPP01/PER01)	Apabila ingin jogging yang lebih menyenangkan dan seru, kita bisa mengajak teman, kerabat, pacar.
	(93/TPP03/PER02)	Sebelum kita membahas macam dan manfaat olahraga ringan bagi kesehatan tubuh, sebenarnya apa sih yang dimaksud dengan olahraga ringan?

3.1. Ragam Gaya Bahasa Penegasan

Repetisi

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 12 yang tergolong dalam gaya bahasa repetisi dan berikut diuraikan 2 dari 12 data tersebut.

(93/TPP05/REP02) Berolahragalah karena olahraga bisa menjadi **obat** dari segala **obat**.

Kalimat dengan kode (93/TPP05/REP02) menunjukkan penggunaan gaya bahasa repetisi yang dibuktikan dengan melakukan pengulangan kata *obat* pada kalimat *berolahragalah karena olahraga bisa menjadi obat dari segala obat* untuk memberikan penekanan gagasan. Penegasan kata *obat* pada kalimat tersebut bertujuan untuk menjelaskan bahwa dengan berolahraga dapat mencegah, menyembuhkan dari berbagai macam penyakit.

(96/TPP19/REP11) Di dalam tubuh yang **sehat** terdapat jiwa yang **sehat**.

Kalimat dengan kode (96/TPP19/REP11) menunjukkan bahwa penggunaan gaya bahasa repetisi yang dibuktikan dengan melakukan pengulangan kata *sehat* pada kalimat *di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang sehat* untuk memberikan penekanan gagasan kata *sehat* pada kutipan kalimat tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Repetisi merupakan gaya bahasa dengan mengulang kata, frasa dan klausa yang sama untuk mempertegas terhadap

sebuah konteks yang sesuai. Pengulangan inilah yang menghasilkan perhatian pembaca (*foregrounding*) sehingga sangat baik pula untuk digunakan sebagai media penyampaian tujuan tertentu yang tidak ingin disampaikan secara tidak langsung oleh sang penulis (Rokhmansyah, Purwanti, & Putra, 2018).

Pararima

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 1 yang tergolong dalam gaya bahasa pararima dengan uraian sebagai berikut.

(93/TPP1/PRR01) Pertama, mari kita panjatkan **puja puji** syukur pada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya.

Kalimat dengan kode (93/TPP1/PRR01) menunjukkan penggunaan gaya bahasa pararima yang dibuktikan dengan pengulangan konsonan awal dan konsonan akhir kata *puja puji* pada kalimat *pertama, mari kita panjatkan puja puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya*. Pengulangan tersebut sebagai pengagungan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pararima merupakan gaya bahasa yang pada mulanya menegaskan sesuatu yang dianggap kurang tepat kemudian diperbaiki (Nafinuddin & Surianti, 2020).

Aliterasi

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 5 yang tergolong dalam gaya bahasa aliterasi dan berikut diuraikan 2 dari 5 data tersebut.

(93/TPP02/AL02) Teman-teman yang saya sayangi.

Kalimat dengan kode (93/TPP02/AL02) menunjukkan penggunaan gaya bahasa aliterasi yang dibuktikan dengan adanya pengulangan bunyi konsonan *t* pada *teman-teman* dan bunyi konsonan *s* pada kata *saya* dan *sayangi* pada kalimat *teman-teman yang saya sayangi*.

(93/TPP05/AL03) Hadirin sekalian yang saya hormati.

Kalimat dengan kode (93/TPP05/AL03) menunjukkan penggunaan gaya bahasa aliterasi yang dibuktikan dengan adanya pengulangan bunyi konsonan *h* pada kata *hadirin* dan *hormati* dan pengulangan bunyi konsonan *s* pada kata *sekalian* dan *saya* pada kalimat *hadirin sekalian yang saya hormati*. Aliterasi merupakan gaya bahasa yang berwujud perulangan konsonan yang sama (Keraf, 2010)

Tautologi

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 1 yang tergolong dalam gaya bahasa tautologi dengan uraian sebagai berikut.

(96/TPP18/TAU01) Ada juga yang lebih memilih **duduk di rumah, bermalas-malasan** hanya akan membuat tubuh lelah.

Kalimat dengan kode (96/TPP18/TAU01) menunjukkan penggunaan gaya bahasa tautologi, karena mengandung perulangan kata yang sama artinya dalam satu kalimat sehingga penggunaan kata tersebut disebut mubazir. Seperti yang terlihat pada kata *duduk di rumah* dan *bermalas-malasan* pada kalimat *ada juga yang lebih memilih duduk di rumah, bermalas-malasan hanya akan membuat tubuh lelah*, kata *duduk di rumah* artinya suatu kegiatan duduk yang dilakukan di dalam rumah dan tidak melakukan suatu kegiatan. *Bermalas-malasan*

artinya tidak mau melakukan suatu kegiatan. Jadi, kedua kata tersebut memiliki kesamaan yaitu tidak melakukan suatu kegiatan dan seharusnya dihilangkan saja salah satunya. Gaya bahasa tautologi memberi petunjuk suatu penegasan dan penjelasan setiap kata-kata yang memakai gaya bahasa tautologi, bagi pengarang pemakaian gaya bahasa tautologi semakin memperjelas maksud dari tulisannya (Angin, 2021).

Klimaks

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 2 yang tergolong dalam gaya bahasa klimaks dan berikut diuraikan 1 dari 2 data tersebut.

(96/TPP17/KLI02) Olahraga sudah digemari oleh banyak orang dan bisa dilakukan oleh siapa saja mulai dari kalangan **anak-anak, remaja, dewasa,** hingga **lanjut usia**.

Kalimat dengan kode (96/TPP17/KLI02) menunjukkan penggunaan gaya bahasa klimaks, karena pada kalimat *olahraga sudah digemari oleh banyak orang dan bisa dilakukan oleh siapa saja mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, hingga lanjut usia* terdapat kata-kata yang diurutkan dari kata *anak-anak* yang termasuk kategori orang yang masih memiliki usia sedikit hingga berturut-turut ke kata *lanjut usia* yang termasuk golongan orang yang sudah memiliki usia banyak. Gaya bahasa klimaks bersifat efektif karena pembaca atau pendengar memberi perhatian pada bagian-bagian berikutnya. Klimaks merupakan semacam gaya bahasa yang mengandung urutan-urutan pikiran yang setiap kali semakin meningkat kepentingannya dari gagasan-gagasan sebelumnya (Keraf, 2010)

Antiklimaks

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 5 yang tergolong dalam gaya bahasa antiklimaks dan berikut diuraikan 1 dari 5 data tersebut.

(93/TPP02/ANK01) Yang saya hormati **Kepala Sekolah, Bapak/Ibu guru,** dan **teman-teman** yang berbahagia.

Kalimat dengan kode (93/TPP02/ANK01) menunjukkan penggunaan gaya bahasa antiklimaks, karena pada kalimat *yang saya hormati Kepala Sekolah, Bapak/Ibu guru, dan teman-teman yang berbahagia* terdapat kata-kata yang diurutkan dari kata *kepala sekolah* yang termasuk kategori orang yang memiliki kedudukan tertinggi di sebuah lembaga pendidikan yaitu sekolah hingga berturut-turut menurun ke kata *teman-teman* yang termasuk golongan orang umum. Antiklimaks merupakan suatu acuan yang berisi gagasan-gagasan yang diurutkan dari yang terpenting berturut-turut ke gagasan kurang penting (Tarigan, 1986)

Retoris

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 14 yang tergolong dalam gaya bahasa retoris dan berikut diuraikan 2 dari 14 data tersebut.

(93/TPP03/RET02) Sehat itu tidak harus mahal, bukan?

Kalimat dengan kode (93/TPP03/RET02) menunjukkan penggunaan gaya bahasa retoris karena pada kalimat *sehat itu tidak harus mahal, bukan?* merupakan kalimat pertanyaan yang tidak menghendaki adanya suatu jawaban. Di dalam pertanyaan tersebut bisa juga untuk dijawab dijawab. Pidato menggunakan gaya bahasa retoris berfungsi untuk mendapatkan efek

yang lebih mendalam mengenai sehat bahwa sehat tidak harus mahal dan sama sekali tidak menghendaki adanya suatu jawaban.

(93/TPP05/RET04) Apakah jika tubuh sehat dan kuat, sudah pasti jiwa akan sehat pula?

Kalimat dengan kode (93/TPP05/RET04) menunjukkan penggunaan gaya bahasa retorik karena pada kalimat *apakah jika tubuh sehat dan kuat, sudah pasti jiwa akan sehat pula?* merupakan kalimat pertanyaan yang tidak menghendaki adanya suatu jawaban. Di dalam pertanyaan tersebut bisa juga untuk dijawab dijawab. Pidato menggunakan gaya bahasa retorik berfungsi untuk mendapatkan efek yang lebih mendalam dan sama sekali tidak menghendaki adanya suatu jawaban. Retorik adalah semacam pertanyaan yang dipergunakan dalam pidato atau tulisan dengan tujuan untuk mencapai efek yang lebih mendalam dan penekanan yang wajar dan sama sekali tidak menghendaki adanya suatu jawaban (Keraf, 2010).

Polisindenton

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 9 yang tergolong dalam gaya bahasa polisindenton dan berikut diuraikan 2 dari 9 data tersebut.

(93/TPP05/POL02) Betapa banyak orang yang secara fisik kasat mata sehat dan kuat tapi jiwanya sakit, entah **stress, depresi, dan gila**.

Kalimat dengan kode (93/TPP05/POL02) menunjukkan penggunaan gaya bahasa polisindenton karena pada kalimat *betapa banyak orang yang secara fisik kasat mata sehat dan kuat tapi jiwanya sakit, entah stress, depresi, dan gila* terdapat penggunaan konjungsi *dan* menghubungkan kata satu dengan kata lainnya. Gaya bahasa polisindenton dalam kutipan tersebut digunakan untuk menghubungkan kata dan rentetan psikis yang bisa dialami oleh seseorang seperti stress, depresi dan gila.

(93/TPP12/POL08) Banyak cara untuk berolahraga seperti **lari pagi, bermain bulutangkis, dan bersepeda**.

Kalimat dengan kode (93/TPP12/POL08) menunjukkan penggunaan gaya bahasa polisindenton karena pada kalimat *banyak cara untuk berolahraga seperti lari pagi, bermain bulutangkis, dan bersepeda* terdapat penggunaan konjungsi *dan* menghubungkan kata satu dengan kata lainnya. Gaya bahasa polisindenton dalam kutipan tersebut digunakan untuk menghubungkan kata dan rentetan macam-macam olahraga yang dapat dilakukan. Dalam polisindenton beberapa kata, frasa, atau klausa yang berurutan dihubungkan satu sama lain dengan kata-kata sambung (Tarigan, 1986).

Asindenton

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 8 yang tergolong dalam gaya bahasa asindenton dan berikut diuraikan 2 dari 8 data tersebut.

(93/TPP03/ASI01) Apabila ingin jogging yang lebih menyenangkan dan seru, kita bisa mengajak **teman, kerabat, pacar** untuk jogging bersama, ataupun kita bisa mendengarkan musik melalui earphone atau headset saat jogging.

Kalimat dengan kode (93/TPP03/ASI01) menunjukkan penggunaan gaya bahasa asindenton karena pada kalimat *apabila ingin jogging yang lebih menyenangkan dan seru, kita*

bisa mengajak teman, kerabat, pacar untuk jogging bersama, ataupun kita bisa mendengarkan musik melalui earphone atau headset saat jogging terdapat acuan yang bersifat padat dan mampat pada kata *teman, kerabat, pacar*. Kata-kata tersebut dipisahkan dengan tanda koma (,). Makna yang terkandung adalah apabila ingin jogging yang menyenangkan dapat mengajak teman, kerabat, pacar.

(96/TPP17/ASI06) Banyak cara yang dapat dilakukan untuk berolahraga seperti **lari pagi, bersepeda, senam**.

Kalimat dengan kode (96/TPP17/ASI06) menunjukkan penggunaan gaya bahasa asindeton karena pada kalimat *banyak cara yang dapat dilakukan untuk berolahraga seperti lari pagi, bersepeda, senam* terdapat acuan yang bersifat padat dan mampat pada kata *lari pagi, bersepeda, senam*. Kata-kata tersebut dipisahkan dengan tanda koma (,). Makna yang terkandung adalah olahraga memiliki banyak macam diantaranya lari pagi, bersepeda, senam. Asindeton merupakan suatu gaya yang berupa acuan, yang bersifat padat dan mampat di mana beberapa kata, frasa, atau klausa yang sederajat tidak dihubungkan dengan kata-kata sambung (Keraf,2010).

Ekslamasio

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 14 yang tergolong dalam gaya bahasa ekslamasio dan berikut diuraikan 2 dari 14 data tersebut.

(93/TPP04/EKS05) **Ingat!** Tetap jaga kesehatanmu untuk kehidupan yang lebih baik.

Kalimat dengan kode (93/TPP04/EKS05) menunjukkan penggunaan gaya bahasa ekslamasio karena pada *kalimat ingat! Tetap jaga kesehatanmu untuk kehidupan yang lebih baik* terdapat kata seru *ingat* agar mendapatkan perhatian yang lebih. Maksud dari kalimat pada kutipan tersebut adalah mengajak untuk tetap ingat menjaga kesehatan untuk kehidupan yang lebih baik.

(93/TPP11/EKS08) **Ayo** semangat!

Kalimat dengan kode (93/TPP11/EKS08) menunjukkan penggunaan gaya bahasa ekslamasio karena pada kalimat *oleh karena kita harus rutin dan bersemangat dalam berolahraga, ayo semangat!* terdapat kata seru *ayo* agar mendapatkan perhatian yang lebih. Maksud dari kalimat pada kutipan tersebut adalah mengajak untuk selalu semangat. Kata seru merupakan kata tugas yang tugasnya mengungkapkan rasa hati pembicara, namun penggunaannya cenderung hanya pada bentuk-bentuk non-formal atau dalam tuturan verbal atau lisan (Alwi, Dardjowidjojo, Lapoliwa, & Moeliono, 2010).

3.2. Gaya Bahasa Berdasarkan Langsung Tidaknya Makna

Retoris

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya bahasa retoris yang digunakan siswa generasi Z dalam menulis teks pidato persuasif terdiri dari gaya bahasa aliterasi, asonansi, asindeton, polisindeton, pleonasme dan tautologi, dan erotesis. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Rohmaida, 2016) bahwa siswa banyak menggunakan gaya bahasa aliterasi, asonansi, asindeton, polisindeton, pleonasme dan tautologi, dan erotesis dalam menulis. Gaya bahasa yang digunakan siswa dalam menulis teks semakin menarik dan semakin

bervariasi apalagi didukung oleh perkembangan teknologi misalnya internet sehingga siswa dengan mudah mendapatkan informasi mengenai gaya bahasa.

Aliterasi

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 5 yang tergolong dalam gaya bahasa aliterasi dan berikut diuraikan 2 dari 5 data tersebut.

(93/TPP01/AL01) Selain untuk senang-senang.

Kalimat dengan kode (93/TPP01/AL01) menunjukkan penggunaan gaya bahasa aliterasi yang dibuktikan pada kalimat *selain untuk senang-senang, olahraga juga dibutuhkan oleh manusia untuk menjaga kesehatan* terdapat adanya pengulangan bunyi konsonan yaitu s pada kata *selain*, dan *senang-senang*.

(93/TPP05/AL03) **H**adirin **s**ekalian yang saya **h**ormati.

Kalimat dengan kode (93/TPP05/AL03) menunjukkan penggunaan gaya bahasa aliterasi yang dibuktikan pada kalimat *hadirin sekalian yang saya hormati* terdapat adanya pengulangan bunyi konsonan *h* pada kata *hadirin* dan *hormati* dan pengulangan bunyi konsonan *s* pada kata *sekalian* dan *saya*. Aliterasi merupakan gaya bahasa yang berwujud perulangan konsonan yang sama (Keraf, 2010)

Asonansi

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 8 yang tergolong dalam gaya bahasa asonansi dan berikut diuraikan 2 dari 8 data tersebut.

(93/TPP02/ASO02) Berolahragalah karena olahraga bisa menjadi obat dari segala obat.

Kalimat dengan kode (93/TPP02/ASO02) menunjukkan penggunaan gaya bahasa asonansi yang dibuktikan pada kalimat *berolahragalah karena olahraga bisa menjadi obat dari segala obat* terdapat adanya pengulangan bunyi vokal /a/ yang terdapat pada bagian "*Berolahragalah karena olahraga bisa menjadi obat dari segala obat*". Dalam hal ini, gaya bahasa asonansi digunakan menekankan gagasan sekaligus memberi efek keindahan.

(93/TPP07/ASO07) Olahraga dan kesehatan merupakan hubungan yang tak dapat dipisahkan.

Kalimat dengan kode (93/TPP07/ASO07) menunjukkan penggunaan gaya bahasa asonansi yang dibuktikan pada kalimat *olahraga dan kesehatan merupakan hubungan yang tak dapat dipisahkan* terdapat adanya pengulangan bunyi vokal /a/ yang terdapat pada bagian "*Olahraga dan kesehatan merupakan hubungan yang tak dapat dipisahkan*". Dalam hal ini, gaya bahasa asonansi digunakan menekankan gagasan sekaligus memberi efek keindahan. Gaya bahasa asonansi adalah gaya bahasa yang berwujud perulangan bunyi vokal yang sama (Mardiansyah, Ermanto, & Amir, 2012)

Asindenton

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 8 yang tergolong dalam gaya bahasa asindenton dan berikut diuraikan 2 dari 8 data tersebut.

(93/TPP03/ASI01) Apabila ingin jogging yang lebih menyenangkan dan seru, kita bisa mengajak **teman, kerabat, pacar** untuk jogging bersama,

ataupun kita bisa mendengarkan musik melalui earphone atau headset saat jogging.

Kalimat dengan kode (93/TPP03/ASI01) menunjukkan penggunaan gaya bahasa asindeton karena pada kalimat *apabila ingin jogging yang lebih menyenangkan dan seru, kita bisa mengajak teman, kerabat, pacar untuk jogging bersama, ataupun kita bisa mendengarkan musik melalui earphone atau headset saat jogging* terdapat acuan yang bersifat padat dan mampat pada kata *teman, kerabat, pacar*. Kata-kata tersebut dipisahkan dengan tanda koma (.). Makna yang terkandung adalah apabila ingin jogging yang menyenangkan dapat mengajak teman, kerabat, pacar.

(96/TPP17/ASI06) Banyak cara yang dapat dilakukan untuk berolahraga seperti **lari pagi, bersepeda, senam**.

Kalimat dengan kode (96/TPP17/ASI06) menunjukkan penggunaan gaya bahasa asindeton karena pada kalimat *banyak cara yang dapat dilakukan untuk berolahraga seperti lari pagi, bersepeda, senam* terdapat acuan yang bersifat padat dan mampat pada kata *lari pagi, bersepeda, senam*. Kata-kata tersebut dipisahkan dengan tanda koma (.). Makna yang terkandung adalah olahraga memiliki banyak macam diantaranya lari pagi, bersepeda, senam. Asindeton merupakan suatu gaya yang berupa acuan, yang bersifat padat dan mampat di mana beberapa kata, frasa, atau klausa yang sederajat tidak dihubungkan dengan kata-kata sambung (Keraf, 2010).

Polisindeton

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 9 yang tergolong dalam gaya bahasa polisindeton dan berikut diuraikan 2 dari 9 data tersebut.

(93/TPP05/POL02) Betapa banyak orang yang secara fisik kasat mata sehat dan kuat tapi jiwanya sakit, entah **stress, depresi, dan gila**.

Kalimat dengan kode (93/TPP05/POL02) menunjukkan penggunaan gaya bahasa polisindeton karena pada kalimat *betapa banyak orang yang secara fisik kasat mata sehat dan kuat tapi jiwanya sakit, entah stress, depresi, dan gila* terdapat penggunaan konjungsi *dan* menghubungkan kata satu dengan kata lainnya. Gaya bahasa polisindeton dalam kutipan tersebut digunakan untuk menghubungkan kata dan rentetan psikis yang bisa dialami oleh seseorang seperti stress, depresi dan gila.

(93/TPP12/POL08) Banyak cara untuk berolahraga seperti **lari pagi, bermain bulutangkis, dan bersepeda**.

Kalimat dengan kode (93/TPP12/POL08) menunjukkan penggunaan gaya bahasa polisindeton karena pada kalimat *banyak cara untuk berolahraga seperti lari pagi, bermain bulutangkis, dan bersepeda* terdapat penggunaan konjungsi *dan* menghubungkan kata satu dengan kata lainnya. Gaya bahasa polisindeton dalam kutipan tersebut digunakan untuk menghubungkan kata dan rentetan macam-macam olahraga yang dapat dilakukan. Polisindeton adalah suatu gaya bahasa yang menggunakan kata-kata penghubung untuk menghubungkan beberapa kata, frase, atau kalimat yang berurutan (Rumanti, Rasna, & Suandi, 2021).

Pleonasme dan Tautologi

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 1 yang tergolong dalam gaya bahasa pleonasme dan tautologi dengan uraian sebagai berikut.

(03/TPP08/PLE01) **Para** Bapak/Ibu dan teman-teman sekalian.

Kalimat dengan kode (03/TPP08/PLE01) menunjukkan penggunaan gaya bahasa pleonasme dan tautologi karena pada kalimat *para Bapak/Ibu dan teman-teman sekalian* terdapat penggunaan kata *para* dianggap percuma. Tanpa menggunakan kata *para* pada kalimat tersebut apa yang disampaikan sudah jelas. Pada kalimat "Para Bapak/Ibu dan teman-teman sekalian" tanpa menggunakan kata *para* sudah jelas bahwa kalimat *bapak/ibu dan teman-teman sekalian* sudah mencakup semua orang yang hadir. Pleonasme dan Tautologi adalah acuan yang mempergunakan kata-kata lebih banyak daripada yang diperlukan untuk menyatakan satu pikiran atau gagasan.

Erotesis

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 14 yang tergolong dalam gaya bahasa retorik dan berikut diuraikan 2 dari 14 data tersebut.

(93/TPP03/ERO02) Sehat itu tidak harus mahal, bukan?

Kalimat dengan kode (93/TPP03/ERO02) menunjukkan penggunaan gaya bahasa erotesis karena pada kalimat *sehat itu tidak harus mahal, bukan?* merupakan kalimat pertanyaan yang tidak menghendaki adanya suatu jawaban. Di dalam pertanyaan tersebut bisa juga untuk dijawab dijawab. Pidato menggunakan gaya bahasa erotesis berfungsi untuk mendapatkan efek yang lebih mendalam mengenai sehat bahwa sehat tidak harus mahal dan sama sekali tidak menghendaki adanya suatu jawaban.

(93/TPP05/ERO04) Apakah jika tubuh sehat dan kuat, sudah pasti jiwa akan sehat pula?

Kalimat dengan kode (93/TPP05/ERO04) menunjukkan penggunaan gaya bahasa erotesis karena pada kalimat *apakah jika tubuh sehat dan kuat, sudah pasti jiwa akan sehat pula?* merupakan kalimat pertanyaan yang tidak menghendaki adanya suatu jawaban. Di dalam pertanyaan tersebut bisa juga untuk dijawab dijawab. Pidato menggunakan gaya bahasa erotesis berfungsi untuk mendapatkan efek yang lebih mendalam dan sama sekali tidak menghendaki adanya suatu jawaban. Penggunaan gaya bahasa erotesis atau pertanyaan retorik ini bertujuan untuk memberikan efek yang mendalam dan penekanan yang wajar dalam tuturan dan juga digunakan sebagai umpan terhadap jawaban yang akan disampaikan oleh narasumber, sehingga memudahkan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan (Febriani & Emidar, 2020).

Kiasan

1) Metonimia

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 1 yang tergolong dalam gaya bahasa metonimia dengan uraian sebagai berikut.

(93/TPP02/MET01) Dengan berolahraga metabolisme tubuh menjadi lancar, selain itu manfaat olahraga bagi tubuh adalah otot-otot menjadi terlatih, sirkulasi darah dan oksigen dalam tubuh menjadi lancar, otak

bekerja lebih baik sehingga tubuh menjadi lebih sehat, segar dan terhindar dari **Covid-19**.

Kalimat dengan kode (93/TPP02/MET01) menunjukkan penggunaan gaya bahasa metonimia karena pada kalimat *dengan berolahraga metabolisme tubuh menjadi lancar, selain itu manfaat olahraga bagi tubuh adalah otot-otot menjadi terlatih, sirkulasi darah dan oksigen dalam tubuh menjadi lancar, otak bekerja lebih baik sehingga tubuh menjadi lebih sehat, segar dan terhindar dari Covid-19* terdapat kata *Covid-19* merupakan sebuah penamaan yang digunakan untuk virus. Hubungan itu dapat berupa penemu untuk hasil penemuan, pemilik untuk barang yang dimiliki, akibat untuk sebab, sebab untuk akibat, isi untuk menyatakan kulitnya dan sebagainya (Keraf, 2010).

2) Paronomasia

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 1 yang tergolong dalam gaya bahasa paronomasia dengan uraian sebagai berikut.

(93/TPP05/PRN01) Di dalam tubuh yang **sehat**, terdapat jiwa yang **sehat**.

Kalimat dengan kode (93/TPP05/PRN01) menunjukkan penggunaan gaya bahasa paronomasia karena pada kalimat *di dalam tubuh yang sehat, terdapat jiwa yang sehat* terdapat persamaan bunyi pada kata *sehat*. Maksud dari kalimat tersebut adalah jika tubuh merasa sehat maka sudah dipastikan batin juga sehat. Fungsi gaya bahasa paronomasia adalah untuk menentukan persamaan bunyi dalam suatu kalimat tetapi terdapat perbedaan besar didalam maknanya.

3.3. Gaya Bahasa Berdasarkan Pilihan Kata

Resmi

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 7 yang tergolong dalam gaya bahasa resmi dan berikut diuraikan 2 dari 7 data tersebut.

(93/TPP02/RES02) Olahraga sangat penting bagi tubuh kita, apalagi kita sedang dikelilingi oleh virus yang sangat berbahaya dan mematikan jika daya tahan tubuh kita tidak kuat.

Kalimat *olahraga sangat penting bagi tubuh kita, apalagi kita sedang dikelilingi oleh virus yang sangat berbahaya dan mematikan jika daya tahan tubuh kita tidak kuat* dengan kode (93/TPP02/RES02) menunjukkan penggunaan gaya bahasa resmi jika dilihat dari bahasanya yang baku dan dapat disampaikan dalam situasi yang resmi.

(93/TPP03/RES03) Pada kesempatan yang baik ini, perkenankan saya untuk menyampaikan pidato yang berjudul "Jaga Kesehatan dengan Olahraga Ringan dan Menyenangkan".

Kalimat *pada kesempatan yang baik ini, perkenankan saya untuk menyampaikan pidato yang berjudul "Jaga Kesehatan dengan Olahraga Ringan dan Menyenangkan"* dengan kode (93/TPP03/RES03) menunjukkan penggunaan gaya bahasa resmi dilihat dari bahasanya yang baku dan dapat disampaikan dalam situasi yang resmi. Gaya bahasa resmi memanfaatkan bidang-bidang bahasa yang lain seperti nada, tata bahasa, dan tata kalimat (Keraf, 2010)

Tak Resmi

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 9 yang tergolong dalam gaya bahasa tak resmi dan berikut diuraikan 2 dari 9 data tersebut.

(93/TPP06/TRE02) Olahraga pagi bisa hanya dengan jogging, bersepeda, ataupun **workout**.

Kalimat dengan kode (93/TPP06/TRE02) menunjukkan penggunaan gaya bahasa tak resmi jika dilihat dari bahasa yang digunakan. Dalam kalimat *olahraga pagi bisa hanya dengan jogging, bersepeda, ataupun workout* terdapat kata asing yaitu kata *workout* yang memiliki arti *olahraga*. Kata *workout* pada masa ini sering digunakan oleh banyak orang untuk menyebut olahraga.

(93/TPP09/TRE05) Bapak/ Ibu guru dan **temen-temen** yang berbahagia.

Kalimat dengan kode (93/TPP09/TRE05) menunjukkan penggunaan gaya bahasa tak resmi jika dilihat dari bahasa yang digunakan. Dalam kalimat *Bapak/ Ibu guru dan temen-temen yang berbahagia* terdapat kata tidak baku yaitu kata *temen-temen* yang seharusnya menggunakan kata *teman-teman*. Gaya bahasa tak resmi dapat memperlihatkan suatu jangkang variasi, mulai dari bentuk informal yang tinggi hingga gaya bahasa tak resmi yang sudah bertumpang tindih dengan gaya bahasa percakapan kaum terpelajar (Keraf, 2010).

Percakapan

Dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z ditemukan 5 yang tergolong dalam gaya bahasa percakapan dan berikut diuraikan 2 dari 5 data tersebut.

(93/TPP01/PER01) Apabila ingin jogging yang lebih menyenangkan dan **seru**, kita bisa mengajak teman, kerabat, pacar.

Kalimat dengan kode (93/TPP01/PER01) menunjukkan penggunaan gaya bahasa percakapan jika dilihat dari bahasa yang digunakan. Dalam kalimat *apabila ingin jogging yang lebih menyenangkan dan seru, kita bisa mengajak teman, kerabat, pacar* terdapat kata tidak baku yaitu kata *seru* yang merupakan kata yang lebih mudah diucapkan dan dipahami.

(93/TPP03/PER02) Sebelum kita membahas macam dan manfaat olahraga ringan bagi kesehatan tubuh, sebenarnya apa **sih** yang dimaksud dengan olahraga ringan?

Kalimat dengan kode (93/TPP03/PER02) menunjukkan penggunaan gaya bahasa percakapan jika dilihat dari bahasa yang digunakan. Dalam kalimat *sebelum kita membahas macam dan manfaat olahraga ringan bagi kesehatan tubuh, sebenarnya apa sih yang dimaksud dengan olahraga ringan?* terdapat kata *sih* yang merupakan kata dari bahasa gaul yang digunakan dalam sehari-hari.

4. Simpulan

Simpulan hasil penelitian penggunaan gaya bahasa dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z dari 22 data yang dianalisis adalah ditemukan 10 ragam gaya bahasa penegasan dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z. Ragam gaya bahasa penegasan yang dominan digunakan oleh siswa adalah gaya bahasa retorik, dan ekslamasi yaitu ditemukan sebanyak 14 data. Gaya bahasa retorik banyak digunakan oleh siswa dalam menulis teks pidato persuasif karena dalam teks pidato tersebut siswa menuliskan pertanyaan yang berhubungan dengan topik pidato agar teks pidato tersebut tidak menunjukkan situasi yang formal terus, namun mendapatkan situasi yang sedikit lebih santai. Gaya bahasa

ekslamasi juga banyak digunakan oleh siswa dalam pidato persuasif karena pidato persuasif adalah teks pidato yang sifatnya mengajak/seruan, sehingga banyak siswa yang menuliskan kata-kata seru dalam teks pidato tersebut.

Gaya bahasa berdasarkan langsung tidaknya makna yang terdiri dari gaya bahasa retorik dan kiasan ditemukan 8 gaya bahasa bahasa dalam karangan teks pidato persuasif siswa generasi Z. Gaya bahasa berdasarkan langsung tidaknya makna yang dominan digunakan oleh siswa adalah gaya bahasa asonansi dan erotesis. Gaya bahasa asonansi banyak digunakan oleh siswa dalam menulis teks pidato persuasif karena siswa banyak yang menggunakan bunyi vokal yang diulang-ulang untuk memperindah bahasa dalam teks pidato persuasif yang ditulis. Gaya bahasa erotesis banyak digunakan oleh siswa dalam menulis teks pidato persuasif karena dalam teks pidato tersebut siswa menuliskan pertanyaan yang berhubungan dengan topik pidato agar teks pidato tersebut tidak menunjukkan situasi yang formal terus, namun mendapatkan situasi yang sedikit lebih santai.

Gaya bahasa berdasarkan pilihan kata terdapat gaya bahasa tak resmi ditemukan sebanyak 10 data dalam karang teks pidato persuasif siswa generasi Z karena dalam karangan teks pidato siswa ditemukan kosa kata baru. Kosakata baru yang digunakan oleh siswa tersebut adalah kata yang banyak ditemukan di media sosial. Hal tersebut disebabkan karena siswa generasi Z dalam kesehariannya selalu menggunakan media sosial seperti Instagram, Twitter, Line, Facebook dan lainnya sehingga siswa mendapatkan kosakata-kosakata baru.

Saran penelitian ini ditujukan kepada guru Bahasa Indonesia untuk lebih memperkenalkan gaya bahasa kepada siswa dan lebih memperhatikan terhadap karangan yang dibuat siswa tersebut merupakan karangan asli yang dibuat oleh siswa atau hanya menyalin dari internet. Bagi siswa, disarankan agar lebih mengenal gaya bahasa dengan cara memperluas pengetahuan mengenai gaya bahasa dan diharapkan untuk lebih percaya diri dengan tulisan yang dikarangnya. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk lebih memperkenalkan gaya bahasa dalam keterampilan menulis agar siswa mampu menulis teks dengan baik karena siswa masih kurang bervariasi dalam menggunakan kata-kata pada tulisannya.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan secara moral maupun materil dalam penelitian maupun penyusunan artikel ini.

Daftar Rujukan

- Abbas, S. (2006). *Pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif di sekolah dasar*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas
- Adnyana, G.B., Subaker, W., & Mawa, W. (2020). Meningkatkan kemampuan menulis teks pidato persuasif siswa kelas IX C Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tabanan. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 2(1), 1-6. Retrieved from <http://jurnal.ikipsaraswati.ac.id/index.php/mahasiswa-pendidikan/article/view/135/175>
- Alwi, H., Dardjowidjojo, S., Lapoliwa, H., & Moeliono, A. M. (2010). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia* (Edisi Ketiga). Jakarta: Balai Pustaka.
- Angin, T. B. B. (2021). Analisis gaya bahasa dalam novel *Perempuan Mencari Tuhan* karya Dianing Widya Yudhistira. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 533-536. Retrieved from <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2411/1350>
- Cahyanti, E.D. (2017). *Penggunaan gaya bahasa dalam teks anekdot karya siswa kelas X MAN Wlingi Blitar tahun ajaran 2016/2017*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).

- Febriani, S., & Emidar, E. (2020). Gaya bahasa retorik dan kiasan Najwa Shihab dalam gelar wicara Mata Najwa di TRANS7. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(3), 404-414. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs/article/view/108226/103259>
- Mardiansyah, D., Ermanto, E., & Amir, A. (2012). Gaya Bahasa Komentator Sepak Bola dalam acara Indonesia Super League di stasiun televisi ANTV. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1(1), 22-31. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/ibs/article/view/188/145>
- Keraf, G. (2010). *Diksi dan gaya bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nafinuddin, S. (2020). *Majas (Majas perbandingan, majas pertentangan, majas perulangan, majas pertautan)*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/a8rwt>
- Rini, D.P., & Sukanti (2016). Pengaruh karakter generasi Z dan peran guru dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar akuntansi. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia (KPAI)*, 5(5), 1-16. Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/kpai/article/view/5731/5485>
- Rohmaida, S.T. (2016). *Penggunaan diksi dan gaya bahasa dalam iklan bisnis*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Rokhmansyah, A., Purwanti, P., & Putra, P. P. (2018). Penggunaan kata seru sebagai foregrounding dalam novel durga umayi karya YB Mangunwijaya. *Madah: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(1), 31-44. Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/235665/penggunaan-kata-seru-sebagai-foregrounding-dalam-novel-durga-umayi-karya-yb-mang>
- Rumanti, N. P. Y., Rasna, I. W., & Suandi, I. N. (2021). Analisis gaya bahasa kumpulan cerpen *Sagra* karya Oka Rusmini dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(1), 119-129. Retrieved from https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/395/289
- Setyono, J. (2019). Pembelajaran keterampilan menulis naskah pidato persuasif menggunakan metode kolaborasi di SMK Negeri 2 Sragen. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya (Stilistika)*, 5(1), 47-52. Retrieved from <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/stilistika/article/view/610/484>
- Suyitno, I. (2018). *Penelitian deskripsi kelas: konsep teoritis - prosedur analitis - contoh praktis* (Edisi kesatu). Depok: Rajawali Pers.
- Tarigan, H. G. (2009). *Dasar-dasar kurikulum bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (1986). *Pengajaran gaya bahasa*. Bandung: Angkasa.

The 2D Animation Design about Prevention of Common Diseases During Rainy Season

Perancangan Animasi 2D Mengenai Upaya Pencegahan Penyakit Saat Musim Hujan

Anisa Zalfa Thifala, Mitra Istiar Wardhana*, Arif Sutrisno

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

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

Paper received: 05-07-2021; revised: 19-07-2021; accepted: 31-07-2021

Abstract

The high cases of disease spread during the rainy season must be overcome quickly and in various ways. A lot of socialization has been carried out, but it has not been spread evenly. Therefore, the design of this animation helps to spread information quickly and easily. Design is the activity of compiling the manufacture of a product from the initial idea to the final product. This animation design uses 3 stages, namely pre-production, production, and post-production. Pre-production is done by collecting and analyzing data, creating concepts, scripts, and storyboards, designing characters, properties, and environments. Meanwhile, the production is conducted through layout, animation, dubbing & sound effects, and compositing. Finally, post-production is conducted through editing, rendering, and publishing. The results of this animation design are animations that describe the symptoms of disease and disease prevention efforts during the rainy season. This animation has a duration of about 3 minutes in an mp4 format. This animation was published on the youtube channel.

Keywords: monsoon disease, design, animation

Abstrak

Tingginya kasus penyebaran penyakit saat musim hujan harus dapat diatasi dengan cepat dan berbagai cara. Sudah banyak sosialisasi yang dijalankan, tetapi belum tersebar secara merata. Oleh karena itu perancangan animasi ini membantu menyebarkan informasi dengan cepat dan mudah. Perancangan adalah kegiatan menyusun pembuatan suatu produk mulai dari ide awal hingga hasil akhir produk. Perancangan animasi ini menggunakan 3 tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pra produksi dilakukan dengan pengumpulan dan analisis data, pembuatan konsep, script dan storyboard, desain karakter, properti dan environment. Sedangkan produksi yaitu layout, animating, dubbing & sound effect, dan compositing. Terakhir yaitu pasca produksi, tahap pasca produksi yaitu editing, rendering dan publishing. Hasil dari perancangan animasi ini yaitu animasi yang menggambarkan gejala penyakit dan upaya pencegahan penyakit saat musim hujan. Animasi ini memiliki durasi sekitar 3 menit dalam sebuah format mp4. Animasi ini dipublikasikan melalui kanal youtube.

Kata kunci: penyakit musim hujan, perancangan, animasi

1. Pendahuluan

Penyakit saat musim hujan menjadi salah satu penyakit yang memiliki nilai kasus yang cukup tinggi. Penyakit saat musim hujan dapat diderita oleh siapa saja. Penyakit musim hujan merupakan sebuah penyakit yang biasa bersarang saat musim hujan. Menurut Kementerian Kesehatan RI (2013), saat musim hujan tiba dan curah hujan tinggi sehingga dapat menyebabkan banjir, maka berbagai penyakit akan muncul, antara lain diare, DBD, demam tifoid atau tipes, ISPA, leptospirosis, saluran pencernaan dan penyakit kulit. Beberapa

masyarakat banyak yang belum mengetahui mengenai penyakit saat musim hujan. Baik dari segi pencegahan, penanganan ataupun gejala yang muncul dari penyakit itu sendiri.

Maka dari itu, kita secara bersama sama harus melakukan pencegahan semaksimal mungkin. Upaya pencegahan merupakan sebuah cara, kegiatan atau tindakan yang dilakukan untuk mengurangi terjadinya suatu masalah. Pencegahan adalah cara atau tindakan untuk mencegah terjadinya suatu hal. Penyakit saat musim hujan, dapat dicegah dengan menjaga kebersihan lingkungan dan kebersihan badan (Dewi, Wiyono, & Ahmad, 2019). Pencegahan tersebut seperti membersihkan lingkungan sekitar, membersihkan genangan air, makan makanan sehat, olahraga teratur, dan masih banyak lagi. Selain dengan melakukan pencegahan tersebut, perlu adanya sebuah pengetahuan khusus mengenai penyakit saat musim hujan agar masyarakat lebih paham dan waspada. Pada beberapa daerah sudah dilakukan penyuluhan atau sosialisasi mengenai penyakit saat musim hujan. Hal ini didukung dengan adanya sebuah penelitian yang dilakukan (Hapipah, Istianah, Hadi, & Idris, 2021) mengenai edukasi terhadap penyakit ISPA yang terjadi pada musim hujan di masa pandemi pada siswa SMP Kota Mataram. Namun hal tersebut belum terjadi secara merata di semua daerah, dikarenakan proses sosialisasi dan penyuluhan di seluruh daerah memerlukan waktu yang panjang.

Selain itu penyampaian informasi mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan masih sangat terbatas, beberapa penelitian memberikan informasi dan pengetahuan secara spesifik pada satu jenis penyakit saat musim hujan saja. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang menjelaskan mengenai tindakan masyarakat untuk melakukan upaya pembasmian penyakit DBD di Minahasa Utara (Pangemanan & Nelwan, 2012). Penelitian ini ditujukan untuk mendapat gambaran masyarakat tentang pembasmian penyakit demam berdarah di Kecamatan Airmadidi Kabupaten Minahasa. Penelitian terdahulu lainnya yang bertema mengenai pemahaman penyakit demam berdarah dengan menggunakan media animasi 3D. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai penyakit demam berdarah dengue kepada masyarakat, terutama remaja yang berusia 7-12 tahun (Ciptahadi, 2018).

Dengan banyaknya penelitian yang memfokuskan pada salah satu jenis penyakit musim hujan, maka timbul sebuah kesenjangan. Kesenjangan yang terjadi yaitu sebagian besar penelitian membahas satu penyakit saat musim hujan seperti DBD dan ISPA. Sehingga menyebabkan kurangnya penelitian yang membahas secara luas mengenai penyakit musim hujan, baik dari segi penjelasan, gejala dan upaya pencegahannya.

Usia yang sangat memerlukan animasi ini adalah usia anak-anak. Beberapa penyakit musim hujan seperti ISPA sangat sering diderita oleh anak-anak, selain itu pengetahuan anak-anak mengenai penyakit musim hujan juga masih terbatas (Hapipah, dkk., 2021). Oleh karena itu, langkah yang dapat diambil dalam mengatasi permasalahan ini yaitu dengan memberikan pengetahuan kepada anak-anak melalui sebuah media. Media ini difungsikan sebagai media pembelajaran atau media yang menyampaikan pengetahuan dan informasi. Media pembelajaran merupakan sebuah media yang dapat membantu mempercepat peserta didik dalam mencapai tujuan (Jayanti & Wiratomo, 2017). Fungsi media sangat beragam dan sangat besar, salah satu fungsi dari media dalam menyampaikan pengetahuan dan informasi adalah sebagai alat untuk menggambarkan atau memberikan contoh dalam menyampaikan informasi khususnya di masa pandemi ini (Widiyarti, Suciawati, & Rakiyah, 2020). Seiring dengan perkembangan zaman, berbagai jenis media sudah tersedia dan sangat beragam. Namun

belakangan ini media yang sangat digemari dan berpengaruh besar pada masyarakat yaitu media teknologi. Media yang efektif untuk digunakan pada era saat ini adalah media yang dekat dengan masyarakat yaitu media yang berkaitan dengan teknologi seperti handphone, televisi dan komputer (Suryani, Saputra, & Sutrisman, 2019).

Media yang diambil yaitu media animasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dilakukan perancangan animasi 2D mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan. Perancangan adalah kegiatan menyusun pembuatan sebuah produk dari ide awal hingga akhir menjadi sebuah produk. Proses perancangan adalah proses perubahan sesuatu dari kondisi awal menuju kondisi selanjutnya dan terdapat penjelasan berbagai aktivitas yang ada di dalamnya (Sutrisno, 2021). Animasi yang dibuat yaitu animasi 2D. Animasi 2D adalah animasi yang memiliki sifat flat dan tidak bervolume. Model animasi 2D dibuat dan kemudian diedit dengan menggunakan komputer (Yusa & Saputra, 2016). Media tersebut dipilih karena sebagian besar anak-anak menjadikan film animasi sebagai film kesukaan mereka. Karena pengetahuan dapat diterima dengan baik jika timbul rasa senang dan tertarik pada hal tersebut.

Animasi merupakan sebuah media yang memiliki peran besar dalam pembelajaran. Terdapat 2 alasan animasi digunakan sebagai media pembelajaran dan penyampaian ilmu pengetahuan yaitu untuk menarik perhatian dan motivasi, sarana untuk menyampaikan pengetahuan dan informasi. Media animasi diambil dengan tujuan agar anak-anak lebih mengerti dan paham betul mengenai penyakit saat musim hujan. Animasi sangat erat kaitannya dengan anak-anak, sehingga hal tersebut memudahkan dalam pemberian informasi atau pengetahuan. Animasi diyakini sebagai media yang memberikan pengaruh khusus kepada penontonnya terutama kalangan anak-anak. Animasi lebih efektif digunakan dibandingkan dengan metode ceramah dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan (Pratiwi, Mutiara, & Fakhruddin, 2018). Anak-anak cenderung akan menirukan gerakan yang dilakukan oleh karakter animasi yang mereka lihat. Dengan begitu, animasi diharapkan mampu memberikan dampak baik kepada anak-anak. Selain itu dengan adanya gambar-gambar yang bergerak seperti nyata, animasi juga memberikan daya tarik tersendiri sehingga membuat anak-anak tertarik, tidak bosan dan mudah diterima.

Animasi 2D mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan ini bertujuan untuk memberikan informasi dan pengetahuan mengenai penyakit saat musim hujan dan upaya pencegahan yang dapat dilakukan, hal ini dilakukan untuk meminimalkan kasus terjadinya penyakit saat musim hujan terutama pada anak-anak. Selain untuk memberikan informasi dan pengetahuan, animasi ini diharapkan juga dapat memberikan hiburan bagi anak-anak. Karena dengan mereka merasa senang dan terhibur, maka pengetahuan akan mudah dimengerti dan melekat pada diri seseorang.

Animasi

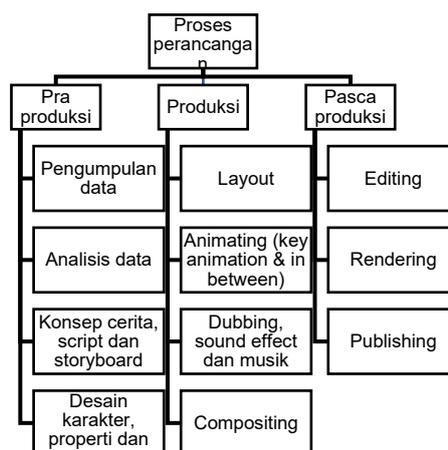
Animasi adalah beberapa rangkaian gambar yang digerakkan sehingga dapat bergerak dan terlihat seperti nyata. Animasi adalah proses pembuatan gerakan atau pergerakan dari berbagai gambar-gambar yang sudah dibuat. Animasi adalah sebuah proses merekam dan mengatur kembali serangkaian gambar sehingga mendapat sebuah gerakan (Sumarli & Kurnianto, 2018). Animasi sendiri dibedakan menjadi beberapa jenis, seperti yang sering kita temui yaitu animasi 2D, animasi 3D dan masih banyak lagi. Animasi tersebut dibedakan berdasarkan cara pengerjaan dan hasil yang didapatkan. Animasi 2D adalah pembuatan

sebuah gambar yang kemudian digerakkan dalam bentuk dua dimensi (Jaya, Darmawiguna, & Kesiman, 2020). Animasi 2D dapat dikerjakan secara manual atau menggunakan bantuan software yang ada di komputer. Sedangkan animasi 3D adalah animasi yang dibuat dan digerakkan dengan software komputer dalam ruang 3D (Toding, Lumenta, & Mamahit, 2017).

Penyakit Saat Musim Hujan

Penyakit musim hujan merupakan penyakit yang muncul dan menyerang saat musim hujan terutama setelah terjadi banjir. Penyakit menular saat musim hujan menyebar melalui beberapa hal, seperti udara, air dan lingkungan disekitar kita yang tidak bersih (Susanti & Husna, 2017). Penyakit musim hujan dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu diare, DBD, demam tifoid, leptospirosis, ISPA, penyakit saluran pencernaan, dan penyakit kulit. Diare adalah buang air besar yang berbentuk cair yang terjadi selama 3 kali atau lebih dalam sehari (Amin, 2015). Sedangkan DBD adalah sebuah penyakit yang disebabkan oleh nyamuk aedes aegypti yang sudah terinfeksi oleh virus dengue yang kemudian ditularkan oleh nyamuk aedes aegypti betina (Pratiwi, dkk., 2018). Demam tifoid adalah peradangan akut yang terjadi pada usus halus. Demam tifoid merupakan jenis penyakit yang ditimbulkan oleh bakteri salmonella typhi (Ardiaria, 2019). Sedangkan leptospirosis adalah penyakit zoonosis yang ditimbulkan oleh bakteri leptospira yang dapat menular pada manusia dan hewan, leptospirosis dapat terjadi karena adanya hubungan yang kompleks antara pembawa penyakit, penerima tamu dan lingkungan sekitar (Widjajanti, 2020). Untuk ISPA, merupakan salah satu jenis penyakit peradangan akut yang menyerang saluran nafas, penyakit ISPA sering diderita oleh anak-anak karena kekebalan tubuh yang mereka miliki masih rendah (Lestari, 2014). Selanjutnya yaitu penyakit gangguan saluran pencernaan, penyebab dari gangguan pencernaan yaitu karena pola makan yang kurang teratur dan sehat, terjadinya stres, infeksi bakteri, cacing dan terjadinya masalah pada lambung (Putri, 2020). Terakhir yaitu penyakit kulit, gangguan pada kulit disebabkan oleh beberapa hal seperti tempat tinggal dan lingkungan yang kurang sehat (Putri, 2020).

2. Metode



Gambar 1. Metode Perancangan Animasi

Model perancangan animasi 2D mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan ini menggunakan model prosedural. Universitas Negeri Malang, 2010 (Yustanto, 2011)

menjelaskan bahwa model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu model yang menggariskan langkah-langkah yang dilalui untuk menghasilkan sebuah karya. Model perancangan animasi 2D mengenai upaya pencegahan saat musim hujan ini dibedakan menjadi 3 tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Berikut beberapa tahap perancangan animasi 2D mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan:

Deskripsi Proses Perancangan

1) Pra Produksi

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu studi dokumen. Studi dokumen adalah sebuah metode pengumpulan data dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen yang sudah dibuat atau dibuat orang lain mengenai tema atau materi yang sama (Mufida, 2015). Pengumpulan data ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai artikel jurnal yang berkaitan dengan penyakit dan upaya pencegahan penyakit saat musim hujan melalui Google Scholar. Jika semua data yang dibutuhkan sudah terkumpul, maka tahap selanjutnya yang harus dilakukan yaitu analisis data. Tahap analisis data dilakukan dengan mempelajari dan memahami data yang sudah dikumpulkan. Setelah semua data dipahami, maka dicari kesimpulan sebagai bahan perancangan animasi. Tahap selanjutnya yaitu membuat konsep cerita animasi. Konsep cerita dibuat dengan tujuan untuk mempermudah dan mencari inti pokok dari cerita animasi yang akan dibuat. Setelah konsep cerita dibuat, tahap selanjutnya yaitu membuat *script* dan *storyboard*. *Script* dan *storyboard* berisi gambaran adegan dan dialog dari animasi tersebut. Setelah cerita tersusun maka dilanjutkan dengan tahap terakhir yaitu pembuatan desain karakter, properti dan *environment*. Konsep karakter, properti dan *environment* dibuat untuk menggambarkan bentuk atau model karakter, properti dan *environment* yang akan dibuat hingga menjadi hasil akhir dari desain karakter, properti dan *environment*.

2) Produksi

Tahap produksi dimulai dengan layout. Layout ditujukan untuk mempermudah untuk menggambarkan dan mempermudah pembuatan animasi. Tahap selanjutnya adalah tahap animating, yaitu menggerakkan karakter dan properti. Jika animating selesai dikerjakan, maka dilanjut dengan penambahan dubbing, sound effect dan musik. Dubbing ditujukan agar penonton lebih mudah memahami isi cerita yang disampaikan. Setelah semua tahap selesai dikerjakan, maka dilakukan tahap compositing yaitu penggabungan.

3) Pasca Produksi

Tahap terakhir yang dilakukan dalam perancangan animasi ini yaitu tahap pasca produksi. Tahap ini dimulai dengan editing. Dalam tahap editing ini dilakukan beberapa hal seperti pengaturan transisi, penambahan efek hujan, tingkat ketinggian volume sound effect, dubbing dan musik. Setelah editing selesai dan animasi sudah sesuai dengan yang diinginkan maka dilakukan rendering. Tahap terakhir dalam pasca produksi ini yaitu publishing. Publishing dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti youtube dan sosial media.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pengumpulan Data dan Analisis Data

Berikut hasil dari studi dokumen yang diperoleh:

1) Pengaruh animasi sebagai media pembelajaran atau penyampai pengetahuan

Media animasi lebih efektif digunakan dan memiliki pengaruh yang lebih besar dalam menyampaikan pengetahuan mengenai penyakit DBD (Pratiwi, dkk., 2018). Dengan data tersebut maka diperoleh hasil analisis yaitu media animasi menjadi salah satu media yang efektif digunakan untuk memberikan informasi dan penggambaran mengenai upaya penyakit saat musim hujan. Animasi dapat memberikan pengaruh yang cukup besar bagi penontonnya terutama anak-anak.

2) Jenis-jenis penyakit saat musim hujan

Kementerian Kesehatan RI (2013) menjelaskan bahwa terdapat 7 penyakit yang dapat menyerang saat musim hujan yaitu diare, penyakit kulit, DBD, ISPA, penyakit saluran pencernaan, leptospirosis dan demam tifoid. Penyakit- penyakit tersebut digambarkan sesuai dengan jenis dan ciri-cirinya.

3) Gejala penyakit saat musim hujan

Gejala penyakit saat musim sangat beragam sesuai dengan jenis penyakitnya. diare yaitu gangguan pencernaan yang ditandai dengan BAB cair selama 3 atau lebih dalam sehari, gejala yang sering ditemui yaitu BAB 3 kali atau lebih dalam sehari dan disertai dengan demam (Amin, 2015). Sedangkan DBD adalah penyakit yang disebabkan oleh nyamuk *aedes aegypti*. Gejala penyakit DBD yaitu demam, pendarahan pada hidung, BAB atau lainnya, gangguan pencernaan serta nyeri otot dan sendi (Waluyo, Nugroho, & Kustanto, 2015). Demam tifoid adalah sebuah penyakit yang disebabkan oleh *salmonella typhi*, untuk gejala umum yang terjadi pada demam tifoid yaitu demam, diare, nyeri otot, sakit kepala, mual, dan muntah (Ardiaria, 2019). Untuk penyakit musim hujan lainnya yaitu leptospirosis, ISPA, penyakit gangguan pencernaan dan penyakit kulit. leptospirosis merupakan sebuah penyakit yang ditimbulkan oleh bakteri leptospira, gejala yang ditunjukkan yaitu demam, sakit kepala, muntah, diare, dan nyeri perut (Widjajanti, 2020). Menurut kementerian kesehatan (Lestari, 2014) menjelaskan bahwa ISPA adalah penyakit yang menyerang saluran nafas mulai dari hidung hingga kantong paru, untuk gejala ISPA yaitu batuk, sesak nafas, menggigil, sakit kepala, dan demam. Sedangkan penyakit gangguan saluran pencernaan adalah berbagai jenis masalah yang terjadi pada pencernaan tubuh mulai dari mulut hingga anus, gejala yang ditunjukkan yaitu muntah, mual, sakit perut, BAB 3 kali atau lebih dalam sehari dengan tekstur encer, hilang nafsu makan, dan sebagainya (Putri, 2020). dan terakhir yaitu penyakit kulit, penyakit kulit merupakan sebuah kelainan kulit yang diakibatkan oleh adanya jamur, kuman, parasit, virus maupun infeksi (Putri, Furqon, & Perdana, 2018). Ilustrasi yang digunakan dalam animasi ini, menggunakan data yang telah didapat sesuai dengan ciri-ciri atau gejala dari penyakit tersebut. Penyakit diare ditunjukkan dengan anak kecil yang sakit perut dan bolak balik di WC, DBD digambarkan dengan anak kecil memakai kompres penurun demam dan dikelilingi nyamuk, demam tifoid ditunjukkan dengan memakai kompres, memegang kepala dan perut. Leptospirosis ditandai dengan anak kecil muntah dan saluran pencernaan ditandai dengan anak kecil yang mengalami sakit pada bagian perut sehingga bolak balik kamar mandi. Untuk terakhir penyakit kulit yaitu digambarkan dengan anak kecil yang menggaruk tangan merah.

4) Upaya pencegahan penyakit saat musim hujan

Upaya pencegahan penyakit saat musim hujan dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu mencuci tangan sebelum makan (Susanti & Husna, 2017), mengelola lingkungan sekitar dengan baik (Dewi, dkk., 2019), dan menguras serta menutup tempat penampungan air (Pangemanan & Nelwan, 2012). Upaya pencegahan penyakit saat musim hujan yang digambarkan dalam film animasi mengacu pada data yang diperoleh yaitu menjaga kebersihan lingkungan sekitar, menguras dan menutup penampungan air, dan cuci tangan terlebih dahulu sebelum makan. Dari data yang diperoleh maka dijabarkan menjadi beberapa upaya pencegahan penyakit saat musim hujan, yaitu cuci tangan sebelum makan, makan makanan yang bergizi, minum vitamin, memakai pakaian hangat, istirahat dengan cukup, membersihkan rumah, menggunakan obat anti nyamuk, membersihkan kamar mandi, menutup tempat penampungan air, olahraga secara teratur, membersihkan lingkungan sekitar, menggunakan payung atau jas hujan ketika berada di luar rumah. Upaya pencegahan ini tetap mengacu pada data yang diperoleh.

3.1.1. Perancangan Animasi

Proses perancangan animasi 2D mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan dibagi menjadi beberapa tahap. Berikut tahap-tahap pembuatan animasi 2D mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan:

1) Pembuatan konsep, script dan storyboard

Pembuatan konsep, script dan storyboard dilakukan untuk menentukan inti dan jalannya cerita yang ingin disampaikan. Selain itu juga untuk mempermudah dalam proses animating dan dubbing. Konsep cerita, script dan storyboard dapat dilihat secara jelas pada lampiran.

Konsep cerita

Konsep cerita dibuat dengan menentukan tema, basic story, tujuan dan sinopsis dari cerita animasi yang akan ditampilkan. Dengan adanya konsep cerita maka akan memudahkan dalam pembuatan script, karena inti cerita dari animasi sudah ditentukan dengan jelas sehingga cerita dapat disusun secara runtut dalam script.

Script

Script berisi setting, latar dan percakapan atau dialog dalam animasi. Penyusunan script diperoleh dari konsep cerita yang kemudian dijabarkan dan dijelaskan alur ceritanya secara rinci. Script ditujukan untuk memudahkan dalam pembuatan storyboard dan juga dubbing.

Storyboard

Storyboard berisi gambaran, pengambilan kamera dan durasi dari setiap scene pada animasi. Menurut Dhimas (2013) storyboard adalah sebuah perlengkapan yang digunakan pada proses pra produksi untuk menggambarkan rangkaian urutan gambar yang diperoleh dari naskah. Storyboard juga dapat diartikan sebagai sebuah sketsa yang menggambarkan garis besar sebuah cerita (Jaya, dkk., 2020). Storyboard dihasilkan dari penggambaran cerita yang sudah tersusun dalam script sehingga digambarkan dalam sebuah sketsa yang kemudian ditambahkan dengan durasi, pengambilan kamera dan keterangan dari setiap pergerakannya.

Konsep Cerita Animasi Mengenai Upaya Pencegahan Penyakit Saat Musim Hujan

Karakter:

1. Maura
2. Dokter Faa

Konsep Cerita:

- Ide : Upaya pencegahan Penyakit Saat Musim Hujan
- Premis : Anak kecil yang melakukan pencegahan
- Basic Story : Terjadi hujan deras dan seorang dokter menjelaskan penyakit saat musim hujan. Kemudian ada seorang anak yang melakukan upaya pencegahan
- Tujuan : Untuk memberikan penggambaran dan contoh mengenai upaya pencegahan saat musim hujan

Sinopsis:

Pada suatu hari terjadi hujan deras sehingga banyak genangan. Melihat genangan itu, seorang dokter menjelaskan berbagai penyakit yang timbul saat musim hujan. Dokter menyebutkan berbagai penyakit dan penjelasannya. Selain itu terdapat anak kecil yang bernama maura yang melakukan pencegahan penyakit saat musim hujan.

Gambar 1. Konsep cerita

Script Animasi Mengenai Upaya Pencegahan Penyakit Saat Musim Hujan

1. EXT, halaman rumah- siang hari

Terjadi hujan deras dan beberapa menit kemudian reda dan menyebabkan genangan air di beberapa tempat.

(Matahari secara perlahan meredup, awan mulai menyelimuti dan hujan deras)

(Hujan mereda dan banyak genangan air)

"Upaya pencegahan penyakit saat musim hujan"

Dokter Faa

(Jalan ke arah genangan dan menunjuk pada genangan air)

"ketika situasi seperti ini, virus dan nyamuk bersarang dimana-mana sehingga dapat dengan mudah menyerang manusia"

2. INT, rumah- siang hari

Gambar 2. Script

Shot	Scene	Camera	Setting	Timing	Preview
1	Opening: Terjadi hujan deras yang diikuti genangan air dimana-mana. Muncul teks "Upaya pencegahan penyakit saat musim hujan"	full shot	EXT, halaman -siang hari	8 detik	
2	Dokter Faa jalan ke arah genangan air dan menunjuk pada genangan air. Dokter Faa menjelaskan dampak dari genangan air	Medium full shot	EXT, halaman -siang hari	8 detik	

Gambar 3. Storyboard

2) Desain karakter, properti dan environment

Desain karakter

Desain karakter Maura (anak kecil) didesain dengan kulit putih, rambut kepang 2 warna coklat dengan ikat rambut yang berbentuk apel warna merah, mata bulat berwarna putih dan hitam dengan bulu mata dan alis berwarna hitam. Maura menggunakan baju dan rok anak yang biasa digunakan di rumah berwarna coklat dan bermotif putih. Selain itu Maura juga menggunakan sepatu rumah yang berwarna coklat. Tema ini dipilih karena untuk

menyesuaikan topik yaitu upaya pencegahan penyakit saat musim hujan yang dapat dilakukan ketika berada di rumah. Sedangkan desain dokter Faa yaitu berkulit putih, rambut tergerai warna hitam. Desain mata dokter Faa dibuat menyerupai mata manusia tetapi tetap terkesan kartun. Dokter Faa menggunakan baju senada dengan celana yang berwarna ungu muda dan menggunakan stetoskop yang juga berwarna ungu dan sepatu berwarna ungu tua. Desain karakter dapat dilihat secara jelas pada lampiran.

Desain properti

Desain properti dibuat menyesuaikan dengan desain karakter yang bertema kartun. Warna yang digunakan yaitu warna-warna cerah agar terkesan ceria. Properti yang digunakan yaitu makanan yang digambarkan dengan piring yang berisi nasi putih, sayur dan ayam goreng (untuk menggambarkan makanan sehat), sapu lantai yang digambarkan dengan sapu lantai berwarna coklat (untuk menggambarkan membersihkan rumah), obat anti nyamuk berwarna biru dan terdapat gambar nyamuk (untuk menggambarkan pemakaian obat anti nyamuk), payung (untuk menggambarkan benda yang harus dibawa saat diluar rumah), apel yang masih terdapat daunnya (untuk menggambarkan mencuci buah dan sayur), timba air yang lengkap dengan penutupnya (untuk menggambarkan menutup tempat penampungan air), vitamin dengan kemasan berwarna hijau dan terdapat gambar dalam kemasannya (untuk menggambarkan konsumsi vitamin agar sehat), kain pel berwarna abu-abu dan coklat dengan alas yang berbahan kain (untuk menggambarkan ketika membersihkan kamar mandi), jam dihias dengan karakter anak-anak di atasnya (untuk menggambarkan istirahat dengan cukup), daun yang berwarna kuning dan merah (untuk menggambarkan sampah), sapu lidi yang berwarna coklat (untuk menggambarkan ketika membersihkan lingkungan sekitar), virus berwarna biru dengan mata hitam dan mulut pink (untuk menggambarkan virus dan bakteri saat musim hujan), oksigen yang berwarna hijau (untuk menggambarkan anak yang mengalami sesak), thermometer berwarna biru lengkap dengan suhunya (untuk menggambarkan anak yang sedang demam), dan sampah yang berwarna hitam. Desain properti dapat dilihat secara jelas pada lampiran.

Desain Environment

Untuk environment yang digunakan yaitu taman(terdapat pohon-pohon dan kursi), perkotaan(gedung-gedung tinggi dan terdapat pohon di sekitarnya), kamar tidur(terdapat tempat tidur, lemari baju, lemari kecil dan jendela yang menghadap ke arah perkotaan), dapur(terdapat alat-alat masak, kulkas dan dispenser), kamar mandi(terdapat tempat sabun dan handuk, cermin, bathtub, dan gantungan handuk), dinding, ruang makan(terdapat meja makan dan kursi, lemari penyimpanan piring) dan ruang keluarga(terdapat sofa, lampu, bunga, jendela dan hiasan dinding). Untuk desain environment dapat dilihat secara jelas pada lampiran.



Gambar 4. Karakter Maura



Gambar 5. Karakter Dokter Faa



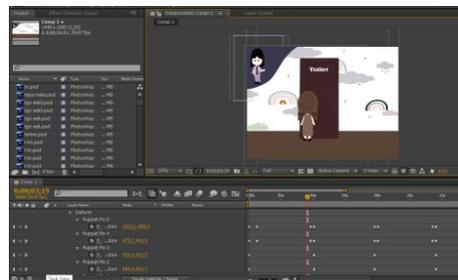
Gambar 6. Properti makanan



Gambar 7. Environment perkotaan

Animating

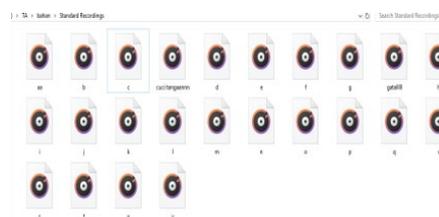
Animating pada animasi mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan dilakukan dengan memberikan rigging pada karakter dengan menggunakan puppet tool yang tersedia pada software Adobe After Effect. Rigging adalah proses atau tahap memberikan tulang pada tubuh karakter atau objek (Fadya & Sari, 2018). Rigging dengan menggunakan puppet tool pada animasi ini dilakukan pada beberapa objek seperti tangan, dan air kran. Selain menggunakan puppet tool, perancangan animasi ini juga menggunakan position, rotation, dan scale untuk menghasilkan sebuah gerakan. Position digunakan untuk mengatur posisi objek dari satu tempat ke tempat lain sehingga dapat menghasilkan gerakan seperti gerakan matahari, balon udara, awan, langkah kaki, nyamuk terbang, dll. Sedangkan rotation untuk gerakan memutar objek seperti gerakan sapu. dan yang terakhir yaitu scale berguna untuk merubah ukuran objek dari kecil menjadi besar atau sebaliknya, seperti pop up makanan dan pop up sapu.



Gambar 8. Proses animating

Dubbing, sound effect dan musik

Dubbing dibuat dengan merekam percakapan sesuai dengan script yang sudah ditulis. Setelah dialog direkam, maka hasil rekaman dimasukkan ke dalam Adobe After Effect dan disesuaikan dengan gerakannya. Sedangkan sound effect dan musik didapatkan dari youtube yang kemudian dimasukkan ke dalam Adobe After Effect. Dubbing diperankan oleh Dokter Faa saja, Dokter Faa menjelaskan berbagai gejala dan upaya pencegahan yang dapat dilakukan untuk mengatasi penyakit saat musim hujan. Sound effect yang digunakan yaitu suara flusher air, sesak nafas, menyapu, hujan dan nyamuk. Untuk musik yang dipilih yaitu musik yang menggambarkan anak-anak.



Gambar 9. Pengumpulan dubbing



Gambar 10. Proses dubbing, sound effect dan backsound

Compositing

Compositing adalah penggabungan dari beberapa scene yang sudah dibuat beserta dubbing, sound effect dan musik yang sudah disiapkan sehingga tersusun secara berurutan dan menjadi satu video. Compositing adalah penggabungan dari objek beserta audio yang sudah dikumpulkan (Nari, Tulenan, Sentinuwo, Rindengan, & Lantang, 2015).



Gambar 11. Proses compositing

Editing

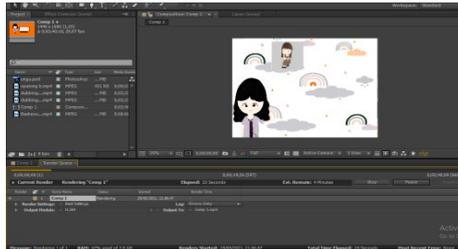
Proses editing dilakukan dengan pengaturan transisi, efek hujan dan tingkat ketinggian suara dalam animasi tersebut, baik dubbing, sound effect dan musik. Editing ini ditujukan agar suara yang dihasilkan sesuai dengan porsinya. Suara yang ditonjolkan dalam animasi mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan ini adalah dubbing, karena dubbing berfungsi sebagai media untuk memperjelas penggambaran gerakan dalam animasi tersebut. Selain itu, pada proses editing juga dilakukan penambahan efek hujan dengan menggunakan efek cc particle systems II yang tersedia dalam software adobe after effect. Penambahan efek ini dilakukan dengan memilih efek terlebih dahulu dan kemudian menambahkannya pada layer yang diinginkan. Setelah itu, kita tentukan bentuk yang sesuai dan mengatur ukuran, warna serta penempatan yang tepat.



Gambar 12. Proses editing

Rendering

Rendering adalah proses mencetak video dalam adobe after effect menjadi sebuah file mp4 agar mudah untuk ditonton dan dipublikasikan. Rendering merupakan tahap akhir pembuatan animasi, tahap ini merupakan proses mengexport file film animasi menjadi sebuah format tertentu (Aslah, Wowor, & Tulenan, 2017). Proses pada tahap ini yaitu video yang sudah dihasilkan pada tahap compositing dan sudah melalui editing dan sudah sesuai dengan yang diinginkan, maka dilakukan rendering untuk mendapat video yang utuh dengan format mp4.



Gambar 13. Proses rendering

Publishing

Publishing adalah tahap mempublikasikan karya yang sudah dibuat. Publikasi adalah salah satu metode atau teknik yang dilakukan untuk menyebarkan sebuah karya atau hasil penelitian agar tersebar secara luas, sehingga semakin banyak yang mendapatkan dan menambah ilmu pengetahuan (Setiawan & Trisnawati, 2018). Dengan adanya proses publishing, maka karya akan lebih tersebar sehingga proses penyampaian informasi atau pengetahuan dapat dilakukan dengan cepat dan mudah. Publikasi terhadap suatu karya atau hasil penelitian sangat penting dilakukan, karena hal ini akan membantu masyarakat untuk mendapat informasi dan pengetahuan baru yang dapat membantu dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi. Animasi 2D mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan ini dipublikasikan melalui channel youtube.



Gambar 14. Proses publishing

4. Simpulan

Secara umum, perancangan animasi ini ditujukan sebagai media edukasi untuk mengurangi kasus penyebaran penyakit saat musim hujan. Animasi yang ditampilkan adalah animasi 2D dengan karakter utama anak-anak dan terdapat beberapa properti serta environment yang digunakan. Dalam animasi ini menggunakan unsur dubbing untuk memperjelas informasi yang disampaikan. Animasi mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan ini memiliki durasi sekitar 3 menit dengan format mp4 dan resolusi 1080p yang

dipublikasikan melalui channel youtube. Link youtube animasi 2D mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan yaitu <https://youtu.be/vGDLuos4C7E>. Selain itu, animasi ini juga memiliki media pendukung berupa ilustrasi dan motion graphic singkat mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan secara umum. Motion graphic memiliki durasi sekitar 30 detik dengan format mp4. Untuk ilustrasi dan motion graphic dipublikasikan melalui instagram, youtube dan whatsapp. Link youtube motion graphic mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan yaitu <https://youtu.be/jqCmcaKfRMM>.

Daftar Rujukan

- Amin, L.Z. (2015). Tatalaksana diare akut. *Cermin Dunia Kedokteran*, 42(7), 504–508. Retrieved from <http://www.cdkjournal.com/index.php/CDK/article/view/986>
- Ardiaria, M. (2019). Epidemiologi, manifestasi klinis, dan penatalaksanaan demam tifoid. *JNH (Journal of Nutrition and Health)*, 7(2), 32–38.
- Aslah, T.Y., Wowor, H.F., & Tulenan, V. (2017). Perancangan animasi 3D objek wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16922>
- Ciptahadi, K.G.O. (2018). Animasi 3D pengenalan penyakit demam berdarah dengue berbasis android (studi kasus: SDPN Negeri Tulang Ampiang). *Proceedings of Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi 2018*, 330–335. Retrieved from <http://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/sensitek/article/view/325>
- Dewi, T.F., Wiyono, J., & Ahmad, Z.S. (2019). Hubungan pengetahuan orang tua tentang penyakit DBD dengan perilaku pencegahan DBD di Kelurahan Tlogomas Kota Malang. *Nursing News*, 4(1), 348–358. doi: <http://dx.doi.org/10.33366/nn.v4i1.1563>
- Dhimas, A. (2013). *Cara mudah merancang storyboard untuk animasi keren*. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- Fadya, M., & Sari, I.P. (2018). Modelling 3D dan animating karakter pada game edukasi 'World War D' berbasis android. *MULTINETICS*, 4(2), 43–48. doi: <https://doi.org/10.32722/multinetics.v4i2.1243>
- Hapipah, Istianah, Hadi, I., & Idris, B.N.A. (2021). Edukasi waspada terkena ISPA pada musim hujan di masa pandemi di SMP Salafiyah Darul Falah Pagutan Kota Mataram. *Jurnal Lentera* 1(1), 42–46. Retrieved from <http://journal.stikesyarsimataram.ac.id/index.php/lentera/article/view/85>
- Jaya, I.M.R.A., Darmawiguna, I.G.M., & Kesiman, M.W.A. (2020). Pengembangan film animasi 2 dimensi sejarah perang Jagaraga. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(3), 222–231. doi: <http://dx.doi.org/10.23887/karmapati.v9i3.29621>
- Jayanti, M., & Wiratomo, Y. (2017). Perancangan media siap UN Matematika SMP berbasis android. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 2(1), 22–32. doi: <https://doi.org/10.30998/sap.v2i1.1722>
- Kementerian Kesehatan RI. (2013). *Waspada tujuh penyakit musim banjir*. Retrieved from <https://www.kemkes.go.id/article/print/2200/waspada-tujuh-penyakit-musim-banjir.html>
- Lestari, T.A. (2014). *Faktor-faktor yang berhubungan dengan gejala ISPA pada balita di Desa Citeureup tahun 2014*. (Undergraduate thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/25690>
- Mufida, S. (2015). *Kebermaknaan hidup pemain sepak bola Arema*. (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/1503/>
- Nari, J., Tulenan, V., Sentinuwo, S., Rindengan, Y., & Lantang, O. (2015). Perancangan studio musik bambu dengan perspektif animasi 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 4(2). doi: <https://doi.org/10.35793/jti.4.2.2014.6988>
- Waluyo, Nugroho, D., & Kustanto. (2015). Sistem pakar diagnosa penyakit DBD dan demam tifoid dengan metode fuzzy tsukamoto (Studi kasus Puskesmas Pracimantoro I). *Jurnal TIKomSiN*, 3(1), 17–24. doi: <http://dx.doi.org/10.30646/tikomsin.v3i1.186>

- Pangemanan, J., & Nelwan, J. (2012). Perilaku masyarakat tentang program pemberantasan penyakit DBD di Kabupaten Minahasa Utara. *Kesmas*, 1(1), 45–50. Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/kesmas/article/view/83>
- Pratiwi, A.S., Mutiara, H., & Fakhruddin, H. (2018). Perbedaan peningkatan pengetahuan tentang Demam Berdarah Dengue antara metode ceramah dan video animasi pada murid kelas V dan VI SD Negeri 12 Metro Pusat. *MAJORITY (Medical Journal of Lampung University)*, 7(3), 41–48. Retrieved from <https://juke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/majority/article/view/2050>
- Putri, D.D., Furqon, M.T., & Perdana, R.S. (2018). Klasifikasi penyakit kulit pada manusia menggunakan metode Binary Decision Tree Support Vector Machine (BDTSVM) (Studi kasus: Puskesmas Dinoyo Kota Malang). *JPTIHK*, 2(5), 1912–1920. Retrieved from <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1425>
- Putri, R.E. (2020). Sistem pakar untuk mendeteksi gangguan pencernaan dengan metode backward chaining. *Jurnal Teknovasi*, 7(1), 8–17. Retrieved from <https://ejournal.plm.ac.id/index.php/Teknovasi/article/download/433/pdf>
- Setiawan, M.A., & Trisnawati, A. (2018). Pelatihan publikasi karya ilmiah bagi guru SMK Al-Inabah Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(1), 18–21. doi: <https://doi.org/10.31764/jpmb.v2i1.558>
- Sumarli, C.O., & Kurnianto, A. (2018). Developing karakter animasi berbasis kudapan khas Tionghoa. *Jurnal Desain*, 5(3), 162–173. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/jurnal desain.v5i03.2170>
- Suryani, R., Saputra, H., & Sutrisman, A. (2019). Implementasi animasi 2D pada iklan layanan masyarakat sebagai sosialisasi penyakit DBD. *REKAM*, 15(2), 153–166. doi: <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3330>
- Susanti, E., & Husna, C. (2017). Pengetahuan, sikap dan tindakan masyarakat terhadap pencegahan penyakit menular akibat banjir. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, 2(4). Retrieved from <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FKep/article/view/3860>
- Sutrisno, A. (2021). *Studi perbandingan animasi 360 derajat bertema sejarah*. *JADECS*, 6(1), 22–34. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um037v6i12021p22-34>
- Toding, C., & Lumenta, A.S.M., & Mamahit, D.J. (2017). Pembuatan animasi 3 dimensi perbedaan sampah organik dan anorganik untuk anak-anak. *Journal Teknik Informatika*, 12(1). doi: <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17657>
- Widiyarti, G., Suciawati, H., & Rakiyah, S. (2020). Pembuatan media pembelajaran video animasi pada mata kuliah konsep dasar Bahasa dan Sastra Indonesia mahasiswa Universitas Quality tema menjaga kebersihan diri sendiri guna mencegah penyebaran covid-19. *NIZHAMIYAH*, 10(2), 16–26. doi: <http://dx.doi.org/10.30821/niz.v10i2.769>
- Widjajanti, W. (2020). Epidemiologi, diagnosis, dan pencegahan leptospirosis. *JHECDs (Journal of Health Epidemiology and Communicable Diseases)*, 5(2), 62–68. doi: <https://doi.org/10.22435/jhecds.v5i2.174>
- Yusa, I.M.M., & Saputra, I.P.S. (2016). Pemanfaatan animasi 2 dimensi model infografik dalam perancangan video iklan layanan masyarakat tentang pengolahan sampah rumah tangga di Denpasar. *JANAPATI (Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika)*, 5(1), 1–10. doi: <http://dx.doi.org/10.23887/janapati.v5i1.9739>
- Yustanto, A. (2011). *Perancangan animasi tentang koloni lebah madu sebagai media belajar bagi anak Sekolah Dasar*. (Diploma thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from https://www.academia.edu/35684788/PERANCANGAN_ANIMASI_TENTANG_KOLONI_LEBAH_MADU_SEBAGAI_MEDIA_BELAJAR_BAGI_ANAK_SEKOLAH_DASAR_UNIVERSITAS_NEGERI_MALANG_FAKULTAS_SASTRA_PROGRAM_STUDI_GAME_ANIMASI_2011

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