



JoLLA

Journal of
Language,
Literature, and
Arts

Pendayagunaan Gaya Bahasa Sindiran dalam Tayangan *Ini Talk Show*
(1325-1340)

Eka Putri Pratiwi, Dawud

Perancangan Game 3D sebagai Pengenalan Lingkungan Kampus Universitas Negeri Malang (1341-1357)

Alif Darmawan, Mitra Istiar Wardhana, Joko Samodra

Konjungsi pada Buku Tematik Bahasa Indonesia Kelas VI SD (Tema 1-9) Kurikulum 2013 (1358-1376)

Juwita Puspita, Suparno, Novi Eka Susilowati

Perancangan Video Animasi 2D *Meru* untuk Mengenalkan Cerita Rakyat Lumajang beserta Kekhasan Daerahnya (1377-1394)

Mohammad Yusuf Effendi, Arif Sutrisno

Diksi Kasih Sayang dalam Buku Kumpulan Fabel *Aku Sayang Keluargaku* Karya Wulan Mulya Pratiwi (1395-1404)

Riska Cania Dewi, Djoko Saryono

Pengenalan *Augmented Reality* (AR) tentang Proses Perkecambahan *Epigeal* dan *Hipogeal* sebagai Media Belajar (1405-1422)

Noto Wijayatno, Joko Samodra

Perancangan Video Explainer Siplah 2.0 Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup PT PJB (1423-1435)

Muhammad Idris Setiawan, Pujiyanto, Andreas Syah Pahlevi

Identifikasi Karakter Fiksi *Game League of Legends* K/DA dan Adaptasinya pada Desain Mode di Majalah *Elle* Singapura Edisi Januari 2021 (1436-1450)

Alicia Salsabila Permata Arsy, Hariyanto, Agnisa Maulani Wisesa

English Department Students' Perceptions of Using English Talk Show Videos on YouTube to Improve Listening Skill (1451-1465)

Jasmine Nur Fadhillah, Siti Muniroh, Hasti Rahmaningtyas

Strategi Meningkatkan Penjualan Produk UMKM melalui *Packaging* Berbasis Kearifan Lokal dengan Motif Ragam Hias Barongan di Kediri (1466-1478)

Andi Irawan, Asrifatul Lailin, Khoirun Aisyah, Yuanita Ardiyanti Subiyanto, Yuvilna Dwi Amilliya, Lisa Sidyawati



Scan QR Code for JoLLA 1(10) 2021
<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/issue/view/78>

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.



The Utilization of Satire Language Style in *Ini Talk Show* Programme

Pendayagunaan Gaya Bahasa Sindiran dalam Tayangan *Ini Talk Show*

Eka Putri Pratiwi, Dawud*

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

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

Paper received: 11-10-2021; revised: 17-10-2021; accepted: 21-10-2021

Abstract

The focus of this research is to analyze and to explain about utilizing the satire language style in *Ini Talk Show* programme. Satire language style in *Ini Talk Show* is used to express the feeling, critics, and opinion that is addressed to a special part. The specific focus of this research is the creation of forms, the use of context, and the achievement of the function of the satire language style as a form of utilizing the satire language style. This research uses qualitative methods based on analytical theory and stylistics to find the utilization of satire language style. The data on this research such as words, phrase, clause, and sentence in *Ini Talk Show*. The source of the data in this research is the video in 2014, in which there is a qualification of the shape creation, the use of context, and the achievement from the function of satire language style. The result of this research shows that (1) the shape creation of satire language style which cover, the uses of irony language style, the uses of cynicism language style, the uses of sarcasm language style, and the uses of reps in a sentence. (2) the uses of context of satire language style which cover, the uses of narrative style in a conversation, the uses of a relaxed situation creation, and the uses of easy topics. (3) the achievement of satire language style which covers, to express criticism for evaluation, express criticism to give an advice, to express disappointment, to express ridicule, and to express the idea.

Keywords: utilization, satire language style, *Ini Talk Show*

Abstrak

Fokus penelitian ini adalah menganalisis dan menjelaskan pendayagunaan gaya bahasa sindiran dalam acara *Ini Talk Show*. Gaya bahasa sindiran dalam talkshow digunakan untuk mengungkapkan perasaan, kritik, dan pendapat yang ditujukan kepada pihak tertentu. Fokus khusus penelitian ini adalah pengkreasian bentuk, pemanfaatan konteks, dan pencapaian fungsi gaya bahasa sindiran sebagai bentuk pendayagunaan gaya bahasa sindiran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berlandaskan teori analisis wacana dan stilistika untuk menemukan pendayagunaan gaya bahasa sindiran dalam *Ini Talk Show*. Data dalam penelitian ini berupa kata, frasa, klausa, dan kalimat dalam acara *Ini Talk Show*. Sumber data penelitian ini berupa unggahan video *Ini Talk Show* tahun 2014 yang di dalamnya terdapat kualifikasi pengkreasian bentuk, pemanfaatan konteks, dan pencapaian fungsi gaya bahasa sindiran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) pengkreasian bentuk gaya bahasa sindiran meliputi penggunaan gaya bahasa ironi, penggunaan majas sinisme, penggunaan majas sarkasme, dan penggunaan repetisi dalam bentuk kalimat. (2) pemanfaatan konteks gaya bahasa sindiran meliputi penggunaan gaya naratif dalam percakapan, penciptaan situasi yang santai, dan pembicaraan topik yang ringan. (3) pencapaian fungsi gaya bahasa sindiran meliputi mengungkapkan kritik untuk tujuan evaluasi, mengungkapkan kritik untuk memberikan saran, menyatakan ejekan, menyatakan kekecewaan, dan mengungkapkan pikiran atau gagasan.

Kata kunci: pendayagunaan, gaya bahasa sindiran, tayangan *Ini Talk Show*

1. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi manusia. Bahasa digunakan sebagai alat untuk penyampaian informasi maupun pesan dalam melakukan proses komunikasi. Proses komunikasi dapat dilakukan secara langsung maupun melalui media massa. Hal ini diperkuat oleh Halik (2013), bahwa media massa adalah sarana utama dalam komunikasi massa untuk menyebarkan pesan-pesan kepada khalayak. Media massa salah satunya berupa televisi. Selain sebagai wadah untuk memberikan tampilan proses komunikasi secara tidak langsung, televisi juga merupakan sebuah wadah sumber hiburan.

Salah satu bentuk tayangan televisi yang menghadirkan acara hiburan sekaligus diskusi santai adalah *talkshow* atau tayang bincang. Pada hakikatnya, konsep dari acara *talkshow* adalah menyajikan hiburan, pengetahuan, memberikan pemahaman, dan mengungkapkan kebenaran dari isu atau topik yang menjadi perbincangan hangat di masyarakat.

Dalam sebuah acara *talkshow*, narasumber berkumpul bersama untuk membicarakan berbagai topik dengan santai tetapi serius, yang dipandu oleh pembawa acara atau moderator. Menurut Morissan (dalam Rahmatillah, 2011), program *talkshow* atau perbincangan adalah program yang menampilkan satu atau beberapa orang untuk membahas suatu topik tertentu yang dipandu oleh seorang pembawa acara (host). Narasumber yang menjadi pembicara seringkali menggunakan diksi dan gaya bahasa tertentu untuk mengungkapkan perasaan, opini, pendapat, maupun kritik.

Gaya bahasa dalam sebuah acara *talkshow* disesuaikan dengan acara yang sedang dibawakan. Seperti halnya tujuan *talkshow* untuk mengungkapkan aspirasi, opini, maupun pendapat, gaya bahasa sindiran seringkali digunakan untuk mengungkapkan perasaan atau kritik bagi pihak tertentu yang bersangkutan dengan topik yang sedang dibawakan. Penggunaan gaya bahasa sindiran dalam *talkshow* memanfaatkan berbagai bentuk penyampaian. Pendayagunaan gaya sindiran tersebut untuk memperkaya kosa kata bahasa sehingga maksud dan tujuan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan tepat.

Salah satu media komunikasi yang dapat dikaji pada penelitian ini adalah acara *Ini Talk Show*. Acara *Ini Talk Show* ditayangkan oleh stasiun televisi NET dan diunggah ulang pada saluran *Youtube Ini Talk Show*. Acara *Ini Talk Show* dipandu oleh Sule dan Andre selaku pembawa acara. Topik yang dibahas adalah topik maupun isu yang hangat di masyarakat maupun yang dikuasai oleh bintang tamu selaku narasumber. Topik tersebut dapat berupa topik kekeluargaan, percintaan, maupun politik. Konsep unik yang dibawa dalam acara *Ini Talk Show* adalah dengan menggunakan *setting* atau latar di sebuah rumah milik Sule selaku pembawa acara yang dikisahkan merupakan orang terkaya di kampung tersebut. Suasana yang ditampilkan memperlihatkan suasana rumah yang santai dengan didukung akting dari pemain lain. Tidak hanya itu, konsep bermain peran memudahkan interaksi antara pembawa acara, bintang tamu, dan pemain lain dalam membahas persoalan-persoalan yang menjadi bahasan saat acara berlangsung.

Pemilihan acara *Ini Talk Show* dalam penelitian ini karena bintang tamu dalam acara *Ini Talk Show* sering menggunakan pilihan-pilihan kata dan gaya bahasa sindiran untuk mengungkapkan pendapat dan perasaannya, khususnya bintang tamu selebriti wanita atau *female celebrity*. Banyaknya bentuk gaya sindiran dalam acara ini menunjukkan adanya pendayagunaan terhadap gaya bahasa sindiran. Pendayagunaan digunakan untuk mencapai hasil dan manfaat yang lebih baik dengan memanfaatkan segala potensi yang ada di dalam

objek yang diteliti. Dalam hal ini, pendayagunaan dikaitkan dengan inovasi atau pendayagunaan terhadap gaya bahasa sindiran, yang berarti gaya bahasa sindiran diolah agar mendapatkan hasil dan manfaat baru yang lebih baik terhadap perkembangan gaya bahasa khususnya gaya bahasa sindiran.

Penelitian sejenis yang relevan dengan penelitian gaya bahasa sindiran pernah dilakukan oleh Kurnianti (2020), Heru (2018), dan Irfan (2019). Penelitian yang dilakukan oleh Kurnianti (2020) berjudul *Gaya Bahasa Ironi, Sinisme, dan Sarkasme dalam Situs Artikel Opini Mojok.co Unggahan Februari-Mei 2019* yang menggunakan artikel opini sebagai objek kajiannya. Fokus dalam penelitian tersebut mendeskripsikan mengenai konteks dan fungsi gaya bahasa ironi, sinisme, dan sarkasme. Penelitian ini menyimpulkan jenis gaya bahasa ironi terlihat pada konteks (1) pertentangan, dan (2) perumpamaan. Jenis gaya bahasa sinisme terlihat pada konteks (1) perbandingan, (2) kalimat tanya retorik, (3) pertentangan. Jenis gaya bahasa sarkasme terlihat pada konteks (1) umpatan, (2) tuduhan, (3) hinaan, dan (4) kecaman. Dan fungsi gaya bahasa ironi dalam penelitian ini adalah (1) menyamakan sesuatu dan (2) melebih-lebihkan. Fungsi gaya bahasa sinisme adalah (1) meyakinkan, (2) merendahkan, dan (3) memperkuat. Fungsi gaya bahasa sarkasme berupa (1) menegur.

Penelitian serupa dilakukan oleh Heru (2018) yang berjudul *Gaya Bahasa Sindiran Ironi, Sinisme, dan Sarkasme dalam Berita Utama Harian Kompas* yang mengkaji berita harian Kompas sebagai objek kajiannya. Fokus dalam penelitian tersebut mendeskripsikan penggunaan gaya bahasa sindiran ironi, sinisme dan sarkasme yang mengandung protes politik dalam berita politik harian Kompas bulan April 2015. Hasil penelitian dari penggunaan ironi, sinisme, dan sarkasme dalam berita politik harian Kompas mengandung (1) protes politik terhadap kebijaksanaan, (2) protes politik terhadap kekuasaan, (3) protes politik terhadap konflik, (4) protes politik terhadap Negara.

Penelitian mengenai gaya bahasa sindiran lain dilakukan oleh Irfan (2019) yang berjudul *Analisis Gaya Bahasa Sindiran dalam Akun Twitter Ustadz Tengku Zulkarnain* (Online) menggunakan akun dari *platform twitter* milik Ustadz Tengku Zulkarnain. Fokus dalam penelitian tersebut mendeskripsikan bentuk dan fungsi gaya bahasa sindiran yang terdapat dalam akun twitter Ustadz Tengku Zulkarnain. Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan terdapat lima bentuk gaya bahasa sindiran dalam akun twitter Ustadz Tengku Zulkarnain, yaitu (1) gaya bahasa ironi, (2) gaya bahasa sinisme, (3) gaya bahasa sarkasme, (4) gaya bahasa satire, dan (5) gaya bahasa innoide. Selain itu, terdapat tiga fungsi gaya bahasa sindiran dalam akun twitter Ustadz Tengku Zulkarnain, yaitu (1) fungsi mempengaruhi, (2) fungsi menciptakan keadaan hati tertentu, dan (3) fungsi memperkuat efek gagasan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan gaya bahasa sindiran sebagai bahan yang ingin dikaji dalam penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian gaya bahasa sindiran lain adalah peneliti memfokuskan penelitian pada pendayagunaan gaya bahasa sindiran dengan *talkshow* sebagai objek kajiannya. Pendayagunaan yang dimaksudkan adalah gaya bahasa sindiran yang ada pada acara *Ini Talk Show* ditinjau penggunaan gaya bahasanya sehingga menimbulkan sebuah gaya sindiran. Selain itu, pendayagunaan gaya bahasa sindiran dalam penelitian difokuskan pada pengkreasian bentuk, pemanfaatan konteks, dan pencapaian fungsi gaya bahasa sindiran.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pemilihan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan sebagai berikut. *Pertama*, peneliti sebagai instrumen kunci dalam mendeskripsikan, menginterpretasi, dan mengeksplanasi. *Kedua*, data penelitian yang terkumpul cocok dengan yang akan diteliti mengenai pendayagunaan gaya bahasa sindiran yang meliputi pengkreasian bentuk, pemanfaatan konteks, dan pencapaian fungsi. *Ketiga*, peneliti melakukan analisis dari data yang telah diamati. *Keempat*, hasil analisis dijabarkan berdasar pada penafsiran dan kaidah ilmiah dari data yang ada.

Dalam penelitian ini, pendayagunaan gaya bahasa sindiran dalam tayangan *Ini Talk Show* ditinjau dari kajian analisis wacana. Menurut Stubs (dalam Kamelia, 2009), analisis wacana merupakan satu kajian yang meneliti atau menganalisa bahasa yang digunakan secara alamiah, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Pemilihan analisis wacana dalam penelitian ini karena penelitian ini mengkaji teks bahasa lisan yang dihubungkan dengan teks dan konteks. Selain itu, kajian stilistika juga digunakan dalam penelitian ini untuk mengkaji mengenai gaya bahasa. Widdowson dalam (Al-Ma'ruf, 2009), menyatakan bahwa kajian stilistika digunakan untuk menelaah bagaimana unsur-unsur bahasa ditempatkan dalam menghasilkan pesan-pesan aktual lewat pola-pola yang digunakan dalam sebuah karya sastra. Kajian stilistika digunakan untuk menemukan bentuk-bentuk gaya sindiran, gaya sindiran dengan memanfaatkan konteks, dan makna yang dicapai dalam gaya sindiran.

Unggahan video *Ini Talk Show* tahun 2014 digunakan sebagai sumber data. Peneliti memilih unggahan pada tahun 2014 karena unggahan pada tahun tersebut lengkap dari bulan Januari sampai Desember, sehingga data-data yang diperoleh dapat memenuhi pendayagunaan gaya bahasa sindiran. Data yang digunakan berupa kata, frasa, klausa, dan kalimat yang terdapat dalam video unggahan. Data yang dimaksud berupa tuturan dari selebriti wanita yang termasuk ke dalam klasifikasi pendayagunaan gaya bahasa sindiran, yang meliputi pengkreasian bentuk, pemanfaatan konteks, dan pencapaian fungsi dalam menggunakan gaya bahasa sindiran. Pemilihan tuturan narasumber selebriti wanita sebagai data didasarkan pada banyaknya penggunaan gaya bahasa sindiran yang diucapkan oleh selebriti wanita. Pengumpulan data dilakukan dengan, pertama, mengumpulkan data berupa unduhan video *Ini Talk Show*. Kedua, menyimpan video unduhan. Ketiga, mentranskrip dari data lisan menjadi data tulis. Keempat, mengurutkan data berdasar tanggal unggahan. Setelah data dikumpulkan, peneliti menganalisis data dengan mencocokkan data sesuai pemenuhan terhadap pendayagunaan gaya bahasa sindiran, yaitu pengkreasian bentuk gaya bahasa sindiran, pemanfaatan konteks gaya bahasa sindiran, dan pencapaian fungsi gaya bahasa sindiran.

3. Hasil dan Pembahasan

Pendayagunaan merupakan suatu usaha agar mendatangkan atau menghasilkan hasil dan manfaat. Pendayagunaan dikaitkan dengan inovasi atau pendayagunaan terhadap gaya bahasa sindiran, yang berarti gaya bahasa sindiran diolah agar mendapatkan hasil dan manfaat baru yang lebih baik terhadap perkembangan gaya bahasa khususnya gaya bahasa sindiran. Pendayagunaan gaya bahasa sindiran dalam tayangan *Ini Talk Show* berupa pengkreasian bentuk, pemanfaatan konteks, dan pencapaian fungsi gaya bahasa sindiran.

3.1 Pengkreasian Bentuk Gaya Bahasa Sindiran

Pengkreasian bentuk gaya bahasa sindiran bahasa sindiran *female celebrity* dalam tayangan *Ini Talk Show*, meliputi (1) pengkreasian gaya bahasa dengan penggunaan majas ironi, (2) pengkreasian gaya bahasa dengan penggunaan majas sinisme, (3) pengkreasian gaya bahasa dengan penggunaan majas sarkasme, (4) pengkreasian gaya bahasa dengan penggunaan repetisi.

1) Pengkreasian Gaya Bahasa dengan Penggunaan Majas Ironi

Penggunaan majas ironi merupakan penggunaan gaya bahasa yang bersifat menyindir secara halus. Penggunaan majas ironi dalam percakapan terjadi saat pembawa acara, yaitu Sule dan Andre memberikan sebuah pertanyaan, pernyataan, atau melakukan sesuatu. Kemudian, penutur memberikan tanggapan atas tuturan dengan gaya bahasa yang mengandung majas ironi atau sindiran secara halus. Sindiran dengan penggunaan ironi dalam penelitian ini untuk memberikan efek lucu. Berikut contoh kutipan pengkreasian bentuk gaya bahasa sindiran dalam bentuk penggunaan majas ironi.

Olga : “Misi.”
Sule : “Hey!”
Olga : “Ah, ya ampun rumahnya besar sekali.”
Sule : “Iya, baru.”
Olga : “Haduh, saya sampe bingung ini.”
Sule : “Olga Syahputra.”
Olga : “Bukan.”
Sule : “Olga, *kan?*”
Olga : “Iya, tapi bukan Syahputra.”
Sule : “Siapa ini?”
Andre : “Olga Lydia.”
Sule : “Oh iya, Olga Lydia.”
Olga : “Udah pake kacamata kok masih salah juga.”

Penutur menggunakan majas ironi dengan tuturan *Udah pake kacamata kok masih salah juga*, tuturan tersebut merupakan tuturan sindiran secara halus atau majas ironi yang dituturkan oleh penutur kepada Sule sebagai bentuk pernyataan sindiran terhadap Sule yang masih salah menyebut nama Olga Lydia menjadi Syahputra. Pada konteks tersebut, Olga Lydia adalah selebriti wanita, sedangkan Olga Syahputra adalah selebriti pria. Penggunaan gaya sindiran ironi yang dilakukan oleh Olga Lydia hanya untuk menimbulkan kelucuan yang ditujukan untuk Sule.

Pada penggunaan majas ironi, penutur menggunakan kata sindiran yang halus maupun sindiran dengan makna yang berkebalikan dalam mengkreasikan penggunaan gaya bahasa ironi. Ironi merupakan sindiran berupa acuan yang ingin mengatakan sesuatu dengan makna atau maksud berlainan dari apa yang terkandung dalam rangkaian kata-katanya (Keraf, 2006).

2) Pengkreasian Gaya Bahasa dengan Penggunaan Majas Sinisme

Penggunaan majas sinisme merupakan penggunaan gaya bahasa yang bersifat menyindir dengan gaya pengungkapan dibuat lebih tajam dari makna yang ingin diberikan. Majas sinisme dikaitkan dengan gaya sindiran yang mengandung cemoohan atas ide atau pemikiran. Penggunaan majas sinisme dalam percakapan terjadi saat pembawa acara, yaitu Sule dan Andre memberikan sebuah pertanyaan, pernyataan, atau melakukan sesuatu.

Kemudian, penutur memberikan tanggapan atas tuturan dengan gaya bahasa yang mengandung cemoohan terhadap ide, pemikiran, maupun perilaku lawan tuturnya. Penggunaan sinisme dalam penelitian ini untuk memberikan efek lucu. Berikut contoh kutipan pengkreasian bentuk gaya bahasa sindiran dalam bentuk penggunaan majas sinisme.

- Sule : “Gimana? Menurut Luna luar biasa gak hobinya?”
Luna : “Biasa di luar.”
Andre : “Masuk angin lu biasa di luar, gimana Luna.”
Luna : “Aduh mulut mulut siapa.”
Sule : “Iya dong, terserah dia dong.”
Luna : “Suka-suka saya dong.”
Sule : “Mulut, mulut Luna mau ngomong apa juga.”
Luna : “Iya.”

Penutur menggunakan majas sinisme dengan tuturan *Aduh mulut-mulut siapa*, tuturan tersebut merupakan tuturan sindiran yang dituturkan oleh penutur kepada Andre sebagai bentuk cemoohan terhadap pernyataan Andre yang mengomentari apa yang diucapkan oleh Luna. Cemoohan tersebut mengandung protes terhadap tuturan yang dituturkan oleh Andre.

Penggunaan majas sinisme yang dituturkan oleh penutur digunakan sebagai pernyataan ketidaksetujuan dan protes terhadap apa yang dituturkan oleh pembawa acara dan tokoh lain yang terlibat. Sinisme merupakan gaya bahasa sebagai suatu sindiran yang berbentuk kesangsian yang mengandung ejekan terhadap keikhlasan dan ketulusan hati (Keraf, 2006). Oleh karena itu, penutur cenderung menggunakan kata-kata yang memiliki maksud mengolok-olok dan protes sebagai bentuk pengkreasian dari gaya bahasa sinisme.

3) Pengkreasian Gaya Bahasa dengan Penggunaan Majas Sarkasme

Penggunaan majas sarkasme merupakan penggunaan gaya bahasa sindiran yang mengandung pernyataan dengan arti yang sangat kasar. Penggunaan majas sarkasme dalam percakapan terjadi saat pembawa acara, yaitu Sule dan Andre memberikan sebuah pertanyaan, pernyataan, atau melakukan sesuatu. Kemudian, penutur menanggapi tuturan tersebut dengan gaya bahasa yang mengandung majas sarkasme atau dalam perkataannya mengandung pernyataan dengan arti yang sangat kasar. Penggunaan sarkasme dalam penelitian ini untuk memberikan efek lucu. Berikut contoh kutipan pengkreasian bentuk gaya bahasa sindiran dalam bentuk penggunaan majas sarkasme.

- Sule : “Setelah tanda tangan di dadanya mamang, apa rencana kedepannya?”
Luna : “Rencana ke depan, saya abis ini mau wudhu.”
Sule : “Oh wudhu, ambil wudhu, mau ngambil wudhu.”
Luna : “Saya mau wudhu, mau sholat.”
Sule : “Mamang disangkain najis *mugholadoh*.”

Penutur menggunakan majas sarkasme dengan tuturan *Rencana ke depan, saya abis ini mau wudhu*, tuturan tersebut merupakan tuturan sindiran yang dituturkan oleh penutur sebagai ungkapan sindiran yang bermakna sangat kasar yang ditujukan kepada Mang Saswi untuk membalas pertanyaan yang dituturkan oleh Sule. Tanggapan dengan ungkapan sindiran yang diberikan Luna memiliki makna sangat kasar, yaitu Mang Saswi dianggap menyerupai najis *mugholadoh* atau najis besar yang jika mengalami kontak dengan najis tersebut,

menghilangkannya dengan cara berwudhu. Penggunaan sarkasme yang dituturkan oleh Luna hanya untuk menimbulkan kelucuan yang ditujukan kepada Mang Saswi.

Penggunaan majas sarkasme yang dituturkan oleh penutur digunakan dengan maksud menyindir yang sangat kasar kepada lawan tuturnya. Pemilihan kata yang digunakan dalam sarkasme adalah kata-kata yang mengandung luapan emosi. Yandianto dalam (Kusumawati, 2010), menyatakan bahwa sarkasme adalah gaya bahasa yang tidak lagi merupakan sindiran, tetapi lebih berbentuk luapan emosi orang yang sedang marah. Maka dari itu, kata yang dipergunakan biasanya kata-kata yang kasar dan tidak terdengar sopan, menghina, dan mengejek.

4) Pengkreasian Gaya Bahasa dengan Penggunaan Repetisi

Penggunaan repetisi merupakan penggunaan gaya bahasa sindiran yang terdapat dalam pengulangan kalimat. Penggunaan repetisi dalam percakapan terjadi saat pembawa acara, yaitu Sule dan Andre memberikan sebuah pertanyaan, pernyataan, atau melakukan sesuatu. Kemudian, penutur menanggapi tuturan tersebut dengan gaya bahasa yang mengandung repetisi kalimat atau penggunaan kalimat sama yang digunakan berulang untuk menegaskan gaya sindiran. Berikut contoh kutipan pengkreasian bentuk gaya bahasa sindiran dalam bentuk repetisi kalimat.

- Sule : “*Weh, Bunda Maia.*”
Maia : “*Suruh masuk, suruh masuk, masuk sendiri, ya? Lewat mana, nih?*”
Sule : “*Lewat sini lewat sini, apa kabar?*”
Maia : “*Baik.*”
Sule : “*Terima kasih sudah hadir di rumah saya.*”
Maia : “*Ini rumahnya?*”
Sule : “*Rumah saya, Andre ngontrak.*”
Maia : “*Kok mukanya sama rumahnya, bagus rumahnya?*”
Andre : “*Kok mau namu kesini, emang ini yang punya rumahnya udah tau?*”
Maia : “*Yang mana, sih?*”
Sule : “*Ini.*”
Maia : “*Saya.*”
Andre : “*Yakin gak kamu?*”
Maia : “*Rumahnya lebih bagus dari mukanya.*”

Penutur menggunakan pengulangan tersebut dengan tuturan *Kok mukanya sama rumahnya, bagus rumahnya?*, dan diulang dengan tuturan *Rumahnya lebih bagus dari mukanya*, tuturan tersebut merupakan tuturan sindiran yang dituturkan secara berulang oleh penutur kepada Sule sebagai bentuk pernyataan sindiran terhadap perbedaan rupa wajah dan rumah yang dimiliki oleh Sule. Penutur melakukan sindiran dengan kalimat yang diulang sebagai bentuk penegasan terhadap tuturannya.

Penggunaan repetisi yang digunakan oleh penutur dalam menanggapi tuturan lawan tuturnya adalah penggunaan repetisi dalam bentuk kalimat. Penggunaan repetisi tersebut selain sebagai bentuk pengkreasian dalam gaya sindiran, juga sebagai penegasan dari sindiran yang diberikan. Repetisi adalah perulangan bunyi, suku kata, kata atau bagian kalimat yang dianggap penting untuk memberi tekanan dalam sebuah konteks yang sesuai (Keraf, 2006).

3.2 Pemanfaatan Konteks Gaya Bahasa Sindiran

Pemanfaatan konteks gaya bahasa sindiran *female celebrity* dalam tayangan *Ini Talk Show*, meliputi (1) pemanfaatan konteks dengan penggunaan gaya naratif dalam percakapan, (2) pemanfaatan konteks dengan penciptaan situasi yang santai, dan (3) pemanfaatan konteks dengan pembicaraan topik yang ringan.

1) Pemanfaatan Konteks dengan Penggunaan Gaya Naratif dalam Percakapan

Penggunaan gaya naratif dalam percakapan merupakan pemanfaatan konteks dalam percakapan menggunakan tuturan dengan gaya bercerita. Tuturan dengan gaya naratif menggunakan tuturan dengan gaya bercerita, bahasa yang mudah dipahami, dan dalam tuturan tersebut terdapat maksud atau pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, bahasa yang dipakai oleh bintang tamu menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami dan menyelipkan pesan dalam tuturannya. Berikut contoh kutipan pemanfaatan konteks gaya bahasa sindiran dalam bentuk penggunaan gaya naratif dalam percakapan.

- Maya : “*Teh Atiqah mah* kan baru nikah, ya? Jauh amat nikahnya, mau dateng saya *mah* padahal.”
- Atiqah : “Nikahnya di, masih di Jakarta, salah, masih di Jakarta, di Kepulauan Seribu. Namanya Pulau Kelor, tapi itu masih Jakarta.”
- Sule : “Ancol, Ancol sono.”
- Atiqah : “Kenapa, ya? Pengen nikah di pantai. Tapi, biasanya *kan* pilihannya kalo nikah di pantai *kan* kebanyakan di Bali gitu ya. Pengen sesuatu yang berbeda juga dan ya berbeda aja *lah*.”
- Sule : “Biar tau juga Pulau Seribu itu kehangatannya seperti apa.”
- Atiqah : “Padahal kita *ni* orang Jakarta *nih*, di Jakarta ini ada pulau-pulau yang gak kalah cantiknya.”
- Sule : “Gak mesti jauh-jauh, di Jakarta juga ada”
- Andre : “Atiqah, kalo misalnya nikah di pantai gitu, ya? Kaya kemarin nikahnya di pantai, ya?”
- Atiqah : “Iya di pulau.”
- Andre : “Itu undangannya ikan cupang, gitu-gitu, ya?”
- Sule : “Denda, denda.”
- Andre : “*Ya ilah*, Le, gue nanya doang.”
- Sule : “Nyela, nyela.”
- Atiqah : “Nyela.”
- Andre : “Saya nyelanya dimana?”
- Atiqah : “Emangnya temen-temen saya ikan cupang?”

Adanya tuturan naratif di awal percakapan berupa cerita tempat pernikahan Atiqah tersebut memicu munculnya tuturan *Emangnya temen-temen saya ikan cupang*. Tuturan tersebut merupakan pernyataan sindiran yang dituturkan oleh penutur dengan memanfaatkan konteks penggunaan gaya bercerita berdasarkan pengalaman yang dialami penutur.

- Jajang : “Jadi menurut Sule, peranan wanita di Indonesia sekarang bagaimana?”
Sule : “Sangat berperan sekali.”
Jajang : “Apa aja dia bikin?”
Sule : “Wanita itu membuat laki-laki terpesona, satu, yang kedua, wanita itu penyemangat untuk laki-laki. Kalau menurut Yayang sendiri?”
Jajang : “Tadi kan sudah, wanita dijajah pria sejak dulu. Dijadikan perhiasan sangkar madu. Namun ada kala pria tak berdaya. Tekuk lutut disudut kerling wanita. Itu kalau wanitanya berpendidikan.”
Mami Sule : “Kalau yang gak berpendidikan, enggak ya?”
Jajang : “*Nah*, Pendidikan bukan berarti hanya yang di buku-buku di sekolah, bukan. Itu pendidikan itu pakai logika. Kita musti pakai otak dan hati kita.”
Sule : “Akal sehat dibutuhkan”

Tuturan Jajang C. Noer dibuat dengan gaya bercerita menggunakan lirik lagu mengenai emansipasi. Jajang C. Noer juga menggunakan bahasa yang mudah dipahami dengan acuan ‘pendidikan’ yang dimaksud dalam tuturannya berupa logika, otak, hati, dan tidak hanya buku-buku di sekolah.

Penggunaan gaya naratif oleh penutur menggunakan bahasa yang mudah dipahami seperti bahasa sehari-hari, menggunakan penggalan lirik lagu, memanfaatkan pengalaman pribadi. pengalaman bintang tamu yang disajikan dalam cerita memenuhi pemanfaatan konteks gaya naratif dalam percakapan untuk memudahkan penyampaian ide, kesan, dan pesan kepada khalayak. Pengalaman yang terjadi dapat diberikan kepada siapa saja untuk digunakan dan menjadi pedoman serta pembelajaran manusia (Laily, 2016).

2) Pemanfaatan Konteks dengan Penciptaan Situasi yang Santai

Penciptaan situasi yang santai merupakan pemanfaatan konteks dalam percakapan dengan memanfaatkan suasana yang santai untuk memudahkan terjadinya interaksi maupun percakapan antara pembawa acara, penutur, dan pemeran pendukung yang lain. Penciptaan situasi yang santai ditinjau berdasarkan penciptaan *setting* studio yang dibuat seperti rumah dan keterlibatan penutur dengan lingkungannya. Latar tempat yang ditampilkan berupa ruang tamu di rumah Sule, sehingga penutur merasa nyaman seperti sedang bertamu. Penciptaan situasi yang santai tersebut memunculkan tuturan-tuturan yang lebih santai dan secara tepat dapat menyampaikan maksud yang ingin disampaikan dengan lebih mudah. Berikut contoh kutipan pemanfaatan konteks gaya bahasa sindiran dalam bentuk penciptaan suasana yang santai.

- Sule : “Kenapa tertarik memelihara anjing, *sih*?”
Nina : “Kenapa ya? Awalnya karena suamiku, dia suka anjing. Dan aku juga suka dari dulu tapi gak pernah tergila-gila gitu.”
Sule : (*berpindah ke samping kursi, ketakutan karena anjing yg dibawa Nina mulai bergerak*)
Nina : “Dia di ujung, *sit* Arco. Terus apa namanya, awalnya *sih* gara gara ada beberapa yang-”
Sule : (*Sule duduk di bawah samping kursinya*) sini aja lah
Nina : “Kok kebalik gini *sih*, mas Andre?”

Adanya kebebasan membawa hewan peliharaan ke studio *Ini Talk Show* merupakan bentuk penciptaan situasi yang santai karena *setting* tempat dibuat seperti di rumah dan penutur lebih nyaman untuk berbaur dengan lingkungannya.

- Andre : “Ini ponakan dari yang mana? Kan lo cuma anak tunggal.”
Karina : “Ini loh, ini tuh kakaknya om Sule.”
Sule : “Liat tuh, liat tuh, liat!”
Andre : “Mama lo bilang lo cuma anak tunggal, kok lu punya saudara, sih?”
Sule : “Lah punya kan dari emak gua. Emak gua kan 12 bersaudara.”
Andre : :Oh.”
Sule : “Iya sekarang punya club bola di Arsenal.”
Andre : “Oh berarti ponakan dari kakaknya nyokap.”
Sule : “Heeh, kalo si Haruka dari mamah, mami.”
Andre : “Oh, yang mana?” (*meminta Karina untuk menunjukkan foto keluarga yang dibawa*)
Karina : “Nih ini mami aku, ini tante aku, ini Om Sas, Om Sule gak di ajak soalnya Om Sule suka malu-maluin.” (*menunjuk setiap orang di foto untuk menjelaskan peran di keluarganya*)

Pada konteks tersebut, Om Sas atau Saswi diceritakan sebagai paman Karina. Dalam *Ini Talk Show*, Saswi berperan sebagai paman Sule. Keterlibatan Karina dengan pemeran dan *setting* yang disediakan *Ini Talk Show* merupakan pemanfaatan konteks dengan menciptakan situasi yang santai yaitu situasi kekeluargaan. Karina juga diperbolehkan untuk membawa foto keluarga ke dalam studio *Ini Talk Show*. Keterlibatan dalam interaksi tersebut memudahkan terjadi komunikasi dan membuat penutur merasa nyaman di studio.

Penciptaan situasi yang santai memanfaatkan *setting* studio yang dibuat seperti rumah. Penutur diberikan kebebasan untuk memanfaatkan studio seperti diperbolehkan membawa hewan peliharaan, properti, melakukan aktivitas seperti berolahraga, beradu *acting*, berlari-lari, dan memasak. Menurut Hymes dalam (Yuliawati, 2008), konteks situasi atau *setting* mengacu pada tempat atau ruang, waktu, dan kondisi fisik lainnya. kunci dalam komunikasi mengacu pada cara ketika melakukan komunikasi, misalnya komunikasi dilakukan dengan cara yang serius, santai, dan lainnya. Komunikasi selalu melibatkan dua orang, pengirim dan penerima. Keduanya memainkan peranan yang penting dalam komunikasi. Menurut West (dalam Turhamun, 2015), komunikasi selalu melibatkan dua orang yang berinteraksi dengan berbagai niat, motivasi, dan kemampuan.

3) Pemanfaatan Konteks dengan Pembicaraan Topik yang Ringan

Pembicaraan topik yang ringan merupakan pemanfaatan konteks dalam percakapan menggunakan topik tuturan yang dikuasai oleh penutur dan mitra tutur. Topik tuturan yang ringan berupa topik yang layak dibicarakan, sedang hangat terjadi, dan memiliki keterkaitan dengan penutur seperti, pengalaman, hobi dan pendapat mengenai suatu hal. Topik tersebut didiskusikan oleh pembawa acara dan penutur dalam percakapan yang berlangsung. Berikut contoh kutipan pemanfaatan konteks gaya bahasa sindiran dalam bentuk pembicaraan topik yang ringan.

- Andre : “Sekarang apa kira-kira pendapat kalian tentang emansipasi wanita?”
- Nadine : “Menurut saya, emansipasi wanita belum selesai, belum tuntas, masih banyak yang harus kita perjuangkan. Tapi, bukan cuma seorang wanita yang bisa jadi feminis, yang memperjuangkan emansipasi kita. Tapi para kaum lelaki harus juga mengikuti kita dan membantu kita untuk mendapatkan hak-hak yang sama.”

Pada konteks tersebut, Nadine merupakan aktris Indonesia yang pernah terpilih menjadi Puteri Indonesia 2010. Tuturan yang dituturkan oleh Nadine merupakan pemanfaatan konteks dengan memanfaatkan pembicaraan topik yang ringan karena Nadine menjadi representasi bahwa wanita juga berhak memiliki profesi dan tidak ditindas oleh kaum pria.

Pembicaraan topik yang ringan menggunakan topik bahasan yang layak dibicarakan. Topik yang dipilih adalah topik yang sedang hangat terjadi dan telah dikuasai oleh bintang tamu wanita berdasarkan pengalaman, hobi, pekerjaan, keterampilan, latar belakang, dan ilmu yang selaras dengan topik yang sedang didiskusikan. Thompson (dalam Rahayu, 2014), mengemukakan bahwa untuk membantu menentukan topik dalam suatu pembicaraan, topik biasanya bersumber dari beberapa hal sebagai berikut: (1) pengalaman pribadi, (2) hobi dan keterampilan, (3) pekerjaan, (4) pelajaran sekolah atau kuliah, (5) pendapat pribadi, (6) peristiwa hangat, (7) masalah pribadi, (8) kilasan biografi, (9) kejadian khusus, (10) minat khalayak. Pemilihan topik bahasan yang telah dikuasai penutur memudahkan dalam mengungkapkan pikiran dan menyampaikan pesan sesuai dengan pengalaman, sudut pandang, dan ilmu yang dimiliki.

3.3 Pencapaian Fungsi Gaya Bahasa Sindiran

Pencapaian fungsi gaya bahasa sindiran *female celebrity* dalam tayangan *Ini Talk Show*, meliputi (1) pencapaian fungsi mengungkapkan kritik untuk tujuan evaluasi, (2) pencapaian fungsi mengungkapkan kritik untuk memberikan saran, (3) pencapaian fungsi untuk menyatakan ejekan, (4) pencapaian fungsi untuk menyatakan kekecewaan, dan (5) pencapaian fungsi untuk mengungkapkan pikiran atau gagasan.

1) Pencapaian Fungsi Mengungkapkan Kritik untuk Tujuan Evaluasi

Pencapaian fungsi sindiran dengan mengungkapkan kritik untuk tujuan evaluasi merupakan penggunaan tuturan dengan gaya sindiran dalam percakapan yang dilakukan oleh penutur untuk mengungkapkan kritik dengan tujuan untuk menilai atau mengevaluasi suatu objek, program, maupun proses yang berkaitan dengan topik yang sedang didiskusikan. Berikut contoh kutipan pencapaian fungsi gaya sindiran untuk mengungkapkan kritik dengan tujuan evaluasi. Berikut contoh kutipan pencapaian fungsi gaya sindiran untuk mengungkapkan kritik dengan tujuan evaluasi.

- Sule : “Mbak Atiqah sebelum nanya-nanya masalah pribadi ini saya lagi ngobrolin masalah korupsi.”
- Atiqah : “Ah, oke.”
- Sule : “Nah, jadi di tempat saya ini tadi ada yang ketangkep sama polu, eh polusi, polisi. Dia ketangkep gara-gara katanya korupsi. Nah, menurut Mbak Atiqah sendiri, *eee* korupsi itu seperti apa, *sih?*”

- Atiqah : “Di Indonesia ini?”
Sule : “Ya itu, itu maksudnya.”
Atiqah : “Biasa aja kali, Mas. Ya, kalo bagi aku sih korupsi itu sebenarnya memang sudah ada dari jaman dulu. Dari jaman orde lama, orde baru, reformasi gitu ya. Dan pada kenyataannya memang korupsi itu tidak semakin membaik bahkan sekarang ini semakin bertambah korupsinya, ya.”
Sule : “Ya kalo kita liat di TV banyak banget yang ini, ya?”
Atiqah : “Iya, kalo kita ngomong dari sisi negaranya gitu, ya? Kan sebenarnya ada undang-undang diubah juga, amandemen gitu itu, sebenarnya dilakukan untuk menghindari hal-hal seperti itu. Tapi pada kenyataannya korupsi masih tetep banyak. Berarti kan ada sesuatu yang yang belum pas nih racikannya harusnya seperti apa.”

Pada konteks tersebut, Sule bertanya kepada pendapat Atiqah mengenai korupsi ada di Indonesia. Kemudian Atiqah menjawab dengan tuturan yang bersifat mengevaluasi jalannya pemberantasan korupsi yang belum terlaksana dengan baik. Tuturan mengevaluasi tersebut terlihat pada tuturan “dari jaman orde lama, orde baru, reformasi gitu ya. Dan pada kenyataannya memang korupsi itu tidak semakin membaik bahkan sekarang ini semakin bertambah korupsinya, ya dan Tapi pada kenyataannya korupsi masih tetep banyak. Berarti kan ada sesuatu yang yang belum pas nih racikannya harusnya seperti apa.”

Kritik untuk evaluasi digunakan penutur untuk memberikan penilaian dan menanggapi atau memberikan kupasan terhadap suatu hasil karya pernyataan, pendapat, maupun objek tertentu. Mahfud (dalam Saptaningsih dan Vianinda, 2015), menyatakan bahwa Kritik sosial berarti suatu aktivitas yang berhubungan dengan penilaian, perbandingan, dan pengungkapan mengenai kondisi sosial suatu masyarakat yang terkait dengan nilai-nilai yang dianut ataupun nilai-nilai yang dijadikan pedoman.

2) Pencapaian Fungsi Mengungkapkan Kritik untuk Memberikan Saran

Pencapaian fungsi sindiran dengan mengungkapkan kritik untuk tujuan memberikan saran merupakan penggunaan tuturan dengan gaya sindiran dalam percakapan yang dilakukan oleh penutur untuk mengungkapkan kritik yang berupa pendapat atau usulan pada suatu objek, program, maupun proses yang sedang didiskusikan yang dikemukakan untuk dipertimbangkan. Berikut contoh kutipan pencapaian fungsi gaya sindiran untuk mengungkapkan kritik dengan tujuan memberikan saran.

- Andre : “Apa kira-kira yang menurut *Beb* Norai ini, harusnya pemerintah melakukan apa agar budaya kita tetap bisa dilestarikan, terutama budaya Betawi. Apa harapan Emak sebetulnya?”
Mpok Nori : “Harapan Emak, janganlah dilihat, janganlah dilupain kesenian Betawi, jangan sampe dihilangin. Harus anak-anak juga, anak-anak remaja, anak-anak yang sekarang. Pada giatlah, pada punya, punya kemaunalah untuk belajar kesenian Betawi, kesenian tradisional.”
Sule : “Dan jangan sampe malu melestarikan budaya kita sendiri.”
Mpok Nori : “Jangan sampe malu.”

Tuturan tersebut menyatakan kritikan dengan memberikan saran mengenai pelestarian budaya Indonesia kepada generasi muda. Tuturan memberikan saran terlihat pada tuturan “janganlah dilupain kesenian Betawi, jangan sampe dihilangin. Pada giatlah, pada punya, punya kemaunalah untuk belajar kesenian Betawi dan Jangan sampe malu.”

Pemberian saran dalam mengkritik bertujuan untuk memberikan suatu usulan, pendapat, atau anjuran untuk dipertimbangkan. Kritik dilakukan dengan harapan dapat mempengaruhi tindakan petutur pada masa yang akan datang agar menjadi lebih baik dan manfaatnya ada pada petutur sendiri (Saragi, 2019).

3) Pencapaian Fungsi untuk Menyatakan Ejekan

Pencapaian fungsi sindiran untuk menyatakan ejekan merupakan penggunaan tuturan dengan gaya sindiran dalam percakapan yang dilakukan oleh penutur untuk tujuan mengolok-olok ataupun menyindir dengan perbuatan mengejek terhadap suatu objek tertentu berdasarkan topik atau objek yang sedang dibahas atau dituju. Berikut contoh kutipan pencapaian fungsi gaya sindiran dengan tujuan menyatakan ejekan.

- Sule : “Tapi, menurut Bang Mandra dan Mpok Suti, acara TV jaman sekarang, gimana perbandingannya sama jaman-jaman dulu?”
Atun : “Jujur ya, jujur *nih*, ya.”
Mandra : “Jujur, lah lu udah ada sini, yallah”
Atun : “Kalo saya melihat sekarang banyak tayangan TV itu tidak mendidik untuk anak-anak. Gambar-gambar bagus juga, seni juga tidak ada. Jadi Cuma memikirkan insustrinya aja gitu *loh*.”
Sule : “Mmm.”
Atun : “Tapi ya realitas gimana itu ya yang laku.”

Tuturan tersebut merupakan sindiran untuk menyatakan ejekan terhadap perbandingan tayangan TV masa lalu dengan masa sekarang. Atun juga mengekspresikan ejekannya dengan tuturan “Tapi ya realitas gimana itu ya yang laku” terhadap tayangan televisi yang pada kenyataannya hanya mengikuti minat publik.

Pernyataan ejekan oleh penutur digunakan untuk menyatakan ejekan cenderung bersifat menyindir dengan mencemooh. ejekan tidak hanya dilakukan dengan menggunakan kata yang bersifat cemoohan. Ejekan juga berupa olokan yang mengandung humor. Menurut Suhadi (dalam Saptaningsih dan Vianinda, 2015), Fungsi humor yang paling menonjol adalah sebagai sarana penyalur perasaan menekan diri seseorang

4) Pencapaian Fungsi untuk Menyatakan Kekecewaan

Pencapaian fungsi sindiran untuk menyatakan kekecewaan merupakan penggunaan tuturan dengan gaya sindiran dalam percakapan yang dilakukan oleh penutur untuk mengutarakan perasaan tidak puas dan kecewa terhadap suatu objek, program, atau proses tertentu berdasarkan topik dan objek bahasan. Berikut contoh kutipan pencapaian fungsi gaya sindiran untuk menyatakan kekecewaan.

- Mpok Nori : “Baik amat, *Neng*.”
Maya : “Hah?”
Sule : “Kenapa emang yak?”
Maya : “Kerja emang *mah*.”
Mpok Nori : “Baek banget pake bawain aer.”
Sule : “Emang buat siapa? Ini buat dia, ini buat saya” (*Sule mengambil minuman yang disuguhkan Maya kepada Mpok Nori*)
Aelke : “Ini buat Emak aja deh.” (*Aelke memberikan minumannya kepada Mpok Nori*)
Mpok Nori : “Ya udah terima kasih *Neng*, biarin emak nelenin ludah aja.”
Sule : “*Ni*, ada cokelat gapapa.”

Tuturan yang dituturkan Mpok Nori kepada Sule yang mengandung kekecewaan atas perlakuan Sule terlihat pada tuturan *Ya udah terima kasih Neng, biarin emak nelenin ludah aja*.

Pernyataan kekecewaan oleh penutur digunakan untuk mengungkapkan perasaan kecewa atau ketidakpuasan yang mengacu pada ketidakpuasan terhadap sistem kerja, perilaku, tayangan, dan isu-isu yang sedang terjadi. Menurut Mahardi (dalam Waluyo, 2019), kecewa merupakan suasana hati ketika sesuatu yang kita inginkan atau yang kita harapkan belum terwujud.

5) Pencapaian Fungsi untuk Mengungkapkan Pikiran atau Gagasan

Pencapaian fungsi sindiran untuk mengungkapkan pikiran atau gagasan merupakan penggunaan tuturan dengan gaya sindiran dalam percakapan yang dilakukan oleh penutur untuk mengungkapkan hasil pemikirannya maupun ide terhadap suatu objek, program, maupun proses berdasarkan topik bahasan yang sedang didiskusikan dengan pembawa acara. Berikut contoh kutipan pencapaian fungsi gaya sindiran untuk mengungkapkan pikiran atau gagasan.

- Andre : “Menurut kamu apa *sih* yang melatarbelakangi seseorang itu bisa menjadi seorang pemimpin? Apakah pendidikan itu sudah bisa menjadi jaminan atau dia orang yang pandai bergaul?”
Marissa : “Well, sebetulnya enggak *sih* ya, gak menjamin secara sepenuhnya gitu. Tapi intinya adalah kalau menjadi seorang pemimpin apalagi kalau misalnya kita melihat konteksnya Indonesia gitu ya? Itu kan tugas yang berat sekali, jadi otomatis visinya dia juga harus besar buat Indonesia, visinya dia juga harus pro masyarakat pada umumnya. Jadi masyarakat itu gak makan hati terus gitu *loh*.”

Tuturan tersebut merupakan gagasan mengenai pendapat Marissa terhadap hal yang dibutuhkan untuk menjadi pemimpin. Marissa menyampaikan gagasannya bahwa pendidikan bukan faktor utama menjadi seorang pemimpin. Namun, menurut Marissa menjadi seorang pemimpin harus memiliki visi dan misi yang berpihak kepada masyarakat.

Pengungkapan gagasan atau pikiran oleh penutur dilakukan untuk menyampaikan hasil pemikiran atau ide terhadap bahasan yang sedang didiskusikan. Menurut Kalsum (dalam

Angkawijaya, 2017), Kritik sosial adalah bentuk komunikasi dalam masyarakat yang menyatakan pendapat atau untuk mengkritisi fenomena-fenomena sosial.

4. Simpulan

Dalam pendaayagunaan gaya bahasa sindiran pada penelitian ini, bintang tamu menggunakan pengkreasian bentuk, pemanfaatan konteks, dan pencapaian fungsi. Pengkreasian bentuk gaya sindiran meliputi penggunaan majas ironi, penggunaan majas sinisme, penggunaan majas sarkasme, dan penggunaan repetisi dalam bentuk kalimat. Pemanfaatan konteks gaya sindiran meliputi penggunaan gaya naratif dalam percakapan, penciptaan situasi yang santai, dan pembicaraan topik yang ringan. Pencapaian fungsi gaya sindiran meliputi mengungkapkan kritik untuk tujuan evaluasi, mengungkapkan kritik untuk memberikan saran, menyatakan ejekan, menyatakan kekecewaan, dan mengungkapkan pikiran atau gagasan.

Daftar Rujukan

- Al-Ma'ruf, A. I. (2009). *Stilistika: Teori, metode, dan aplikasi pengkajian estetika bahasa*. Surakarta: Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Angkawijaya, M. (2017). Penerimaan masyarakat terhadap kritik sosial dalam video *Speech Composing* karya Eka Gustiwana di YouTube. *Jurnal E-Komunikasi*, 5(1). Retrieved from <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/6146>
- Halik, A. (2013). *Komunikasi massa*. Makassar: Alauddin University Press.
- Heru, A. (2018). Gaya bahasa sindiran ironi, sinisme, dan sarkasme dalam berita utama harian Kompas. *Pembahsi: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 43–54. doi: <http://dx.doi.org/10.31851/pembahsi.v8i2.2083>
- Irfan, M. F. (2019). *Analisis gaya bahasa sindiran dalam akun Twitter Ustadz Tengku Zulkarnain* (Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Malang). Retrieved from <http://eprints.umm.ac.id/56429/>
- Kamelia, N. (2009). *Analisis wacana pesan moral dalam novel "Tuhan Izinkan Aku Menjadi Pelacur" karya Muhidin M. Dahlan* (Undergraduate thesis, UIN Raden Fatah Palembang). Retrieved from <http://repository.radenfatah.ac.id/id/eprint/5244>
- Keraf, G. (2006). *Diksi dan gaya bahasa*. Jakarta: PT Gramedia.
- Kurnianti, M. P. (2020). *Gaya bahasa ironi, sinisme, dan sarkasme dalam situs artikel opini Mojok.co unggahan Februari-Mei 2019* (Undergraduate thesis, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta). Retrieved from <https://repository.usd.ac.id/36554/>
- Kusumawati. (2010). Analisis pemakaian gaya bahasa pada iklan produk kecantikan perawatan kulit wajah di televisi. *Jurnal Penelitian, Universitas Sebelas Maret, Surakarta*. Retrieved from <https://eprints.uns.ac.id/id/eprint/278>
- Laily, A. P. K. (2016). *Pengalaman pasien diabetes melitus dalam perawatan luka diabetik di kelurahan Kalikajar Kabupaten Wonosobo* (Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta). Retrieved from <http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/2512?show=full>
- Rahayu, D. P. (2014). *Topik pembicaraan dan fungsi bahasa dalam akun twitter @iniPurwokerto* (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Yogyakarta). Retrieved from <http://eprints.uny.ac.id/17289/1/Dwi%20Puji%20Rahayu%2010210141009.pdf>
- Rahmatillah, R. (2011). *Dampak program acara Mario Teguh di Metro TV terhadap warga perumahan Ks Cilegon* (Undergraduate thesis, Universitas Esa Unggul, Jakarta). Retrieved from <https://digilib.esaunggul.ac.id/UEU-Undergraduate-Dampak-program-TV-Terhadap-Warga/1268>
- Saptaningsih, N. & Vianinda P. S. (2015). Kritik sosial dalam humor *Stand Up Comedy* episode "Kita Indonesia" (kajian pragmatik). *Proceedings of Seminar Nasional PRASASTI II "Kajian Pragmatik dalam Berbagai Bidang"*, 324–328. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingprasasti/article/view/172>
- Saragi, C. N. (2019). Wujud tuturan mengkritik Rocky Gerung terhadap pemerintahan Presiden Joko Widodo. *Suar Betang*, 14,(2), 117–128. doi: <https://doi.org/10.26499/surbet.v14i2.125>

- Turhamun. (2015). *Komunikasi organisasi (studi analisis strategi komunikasi Hizbut Tahrir Indonesia (HTI) Banyumas sebagai upaya mewujudkan Khilafah Islamiyah)* (Masters thesis, UIN Walisongo, Semarang). Retrieved from <http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/7103/>
- Waluyo, A. J. (2019). Madanawedanatura. *Jurnal Institut Seni Indonesia*. Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/5885/3/JURNAL%20MADANAWEDANATURA%2013105107012.pdf>
- Yuliawati, S. (2008). *Konsep Percakapan dalam Analisis Wacana*. Pustaka. Universitas Padjadjaran.



3D Game Design as an Introduction to the Malang State University Campus Environment

Perancangan Game 3D sebagai Pengenalan Lingkungan Kampus Universitas Negeri Malang

Alif Darmawan, Mitra Istiar Wardhana*, Joko Samodra

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

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

Paper received: 13-10-2021; revised: 17-10-2021; accepted: 28-10-2021

Abstract

The State University of Malang as one of the largest universities in the city of Malang has various faculties, departments and study programs. The number of study programs is certainly supported by the many facilities owned to support academic and non-academic activities. This article aims to create interactive media that can be used to introduce the environment and facilities owned by the Malang State University campus to students and the wider community. Especially with the current Covid-19 pandemic, this media is the most appropriate media both in terms of environmental recognition and in terms of promotion. This design is carried out using a procedural method, which uses the steps that must be followed and completed to produce a product. The stages start from concept creation, pre-production, production, and post-production. This design produces media in the form of 3D games with a file size of 174 mb with two modes, namely Road Tour and Time Race, which aims to introduce the environment on the Malang State University campus starting from the environmental atmosphere, buildings and existing facilities. The results of the alpha test show that the game can run quite well even though there are still shortcomings in certain aspects, and the results of the beta test show that when the game is run on a computer with general specifications, provided that the game is set to quality very low, the game is able to run very well.

Keywords: UM campus, facilities, 3D game

Abstrak

Universitas Negeri Malang sebagai salah satu perguruan tinggi terbesar di kota Malang memiliki berbagai macam fakultas, jurusan dan program studi. Banyaknya program studi tentu didukung oleh banyaknya fasilitas yang dimiliki untuk menunjang kegiatan akademik dan non akademik. Artikel ini bertujuan untuk membuat media interaktif yang dapat digunakan untuk mengenalkan lingkungan dan fasilitas yang dimiliki oleh kampus Universitas Negeri Malang kepada para pelajar dan masyarakat luas. Apalagi dengan adanya pandemi Covid -19 yang sedang terjadi saat ini, media ini merupakan media yang paling tepat baik dari segi pengenalan lingkungan maupun dari segi promosi. Perancangan ini dilakukan menggunakan metode prosedural, dimana menggunakan tahap-tahap yang harus diikuti dan diselesaikan untuk menghasilkan sebuah hasil produk. Tahapan dimulai dari pembuatan konsep, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Perancangan ini menghasilkan media berupa Game 3D dengan ukuran file sebesar 174 mb dengan dua mode yaitu *Road Tour* dan *Time Race*, yang bertujuan untuk mengenalkan lingkungan yang berada di kampus Universitas Negeri Malang mulai dari suasana lingkungan, bangunan dan fasilitas fasilitas yang ada. Hasil pengujian tes alpha menunjukkan bahwa game dapat berjalan dengan cukup baik meskipun masih ada kekurangan di beberapa aspek tertentu, dan hasil dari pengujian tes beta menunjukkan bahwa ketika game dijalankan di komputer berspesifikasi umum dengan ketentuan menggunakan pengaturan quality very low game mampu berjalan dengan sangat baik.

Kata kunci: kampus UM, fasilitas, game 3D

1. Pendahuluan

Universitas merupakan suatu bentuk lembaga pendidikan lanjutan setelah SMA ataupun suatu lembaga yang mendidik supaya mendapatkan berbagai ilmu yang biasanya disebut perguruan tinggi (Azmy, 2015), perguruan tinggi ini memiliki berbagai macam fakultas yang di dalam fakultas tersebut juga mempunyai berbagai macam jurusan dan program studi. Universitas pada dasarnya berupaya memberikan bermacam kesiapan dan kemantapan kepada mahasiswa untuk melanjutkan proses pendidikan yang lebih tinggi lagi dan membantu mahasiswa beradaptasi dalam berperannya untuk menghadapi masa depan dan lingkungan yang selalu berubah di masa depan. Perubahan lingkungan yang terjadi dengan cepat ini menuntut peningkatan hasil yang semakin tinggi dan bagus dalam berbagai aspek. Harapan dari cepatnya perubahan lingkungan tersebut adalah memberikan berbagai perkembangan positif bagi kemampuan mahasiswa yang akan diterapkan pada masa yang akan datang.

Universitas Negeri Malang (UM) merupakan salah satu kampus terbesar di kota Malang yang memiliki 120 program studi mulai D3 sampai S3 (Universitas Negeri Malang, 2020). Memiliki sekitar 34.500 mahasiswa aktif membuat UM harus menyiapkan banyak sarana penunjang kegiatan akademik dan non akademik. Mahasiswa merupakan kelompok dari generasi muda yang sedang belajar atau menuntut ilmu di perguruan tinggi, dengan jurusan atau program tertentu yang mereka minati. Salah kegiatan utama mahasiswa tentunya adalah belajar. Belajar berbagai ilmu pengetahuan, mencari pengalaman bermasyarakat, berorganisasi dan belajar yang paling utama yaitu belajar mandiri. Mahasiswa ini biasanya juga memiliki berbagai macam sebutan diantaranya sebagai inti dari para pemuda, cendekia atau kelompok intelektual, calon pemimpin masa depan, manusia kritis dan idealis, karena itulah dipundak mahasiswa banyak berbagai beban masa depan yang harus diperjuangkan agar perkembangan di negeri ini akan semakin bagus lagi (Gunawan et al., 2017).

Untuk mengenalkan fasilitas yang dimiliki, UM membuat banyak sekali media promosi dan informasi baik cetak maupun digital. Untuk media cetak UM membuat brosur, poster dan prospektus. Sedangkan media digital UM banyak sekali membuat media promosi dan informasi seperti website, video profil dan akun media sosial. Untuk melengkapi media promosi dan informasi yang sudah ada, perlu dibuat sebuah media baru yang berbeda yaitu media baru yang memungkinkan masyarakat untuk bisa menjelajahi kampus UM secara virtual dan interaktif. Salah satu media yang tepat adalah melalui aplikasi game. Apalagi dengan adanya pandemi covid-19 yang sedang terjadi saat ini, media game 3d ini merupakan media yang paling cocok untuk dijadikan sebagai media promosi atau pengenalan lingkungan kampus UM.

Game merupakan sebuah hiburan digital yang berbentuk sebuah permainan multimedia yang penggunaannya menggunakan media elektronik dan dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu hal sehingga adanya kepuasan tersendiri ketika memainkannya (Suryadi, 2017). Bermain game juga merupakan suatu sarana pembelajaran. Game lebih sering dimainkan oleh anak-anak, akan tetapi sekarang ini orang dewasa juga suka bermain game dan mengikuti perkembangan game-game yang ada di era sekarang baik itu untuk sosial maupun hiburan mereka. Jenis game sendiri tentunya juga sangat tergantung dari perkembangan zaman dan teknologi. Jika dilihat dari bentuk yang digunakan dalam sebuah aplikasi permainan secara umum, bentuk permainan dapat digolongkan menjadi dua yaitu berbentuk 3d (tiga dimensi) dan 2d (dua dimensi), dan tidak menutup kemungkinan di masa yang akan juga datang akan ada bentuk bentuk yang lain (Roettl & Terlutter, 2018).

Ditinjau dari cara memainkan game, game mempunyai berbagai macam jenis genre antara lain: Role Play Games (memerankan tokoh), Simulation (simulasi), Arcade (ketangkasan), Adventure (petualangan), First Person Shooter, dan masih banyak lagi dan akan semakin bertambah banyak. First Person Shooter adalah sebuah game pertempuran 3d di mana tampilan layar game tersebut dibuat berdasarkan pandangan mata player (first person) (8 genre game online, 2019). RPG adalah sebuah game yang biasanya bertema petualangan di mana player memerankan sebuah karakter serta memiliki berbagai perlengkapan sebagai pelengkap dalam petualangan atau bertempur. Arcade yaitu game yang fokus permainannya bukan pada ceritanya, melainkan untuk mengejar point/highscore atau hanya dimainkan just for fun. Simulasi adalah permainan yang menekankan sisi realistis dan semua elemen dalam permainan ini dibuat sedekat mungkin dengan dunia nyata, seperti bahan dan referensi.

Game edukasi adalah permainan yang perencanaannya dibuat untuk merangsang kemampuan berpikir termasuk juga untuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan suatu event atau permasalahan (Rahman & Tresnawati, 2016). Juga merupakan salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan suatu pembelajaran, wawasan dan pengetahuan kepada penggunaannya melalui media yang unik dan menarik, Dibuat dengan tujuan tertentu sebagai alat pendidikan atau penyampaian pembelajaran mengenal bentuk, warna, angka, dan lain sebagainya.

Game dengan tujuan edukasi semacam ini dapat digunakan sebagai suatu media edukasi yang sangat efektif karena penggunaannya memiliki pola pembelajaran learning by doing (Niiranen, 2019). Berdasarkan pola yang ada dalam game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan sebuah permasalahan yang ada. dalam game. Tidak diragukan lagi bahkan berdasarkan hasil penelitian penelitian sebelumnya, bahwa game edukasi semacam ini dapat menunjang banyak berbagai macam proses pendidikan. Game edukasi juga memiliki berbagai keunggulan dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan pembelajaran secara umum/konvensional (Pratama, Lestari, & Bahauddin, 2019).

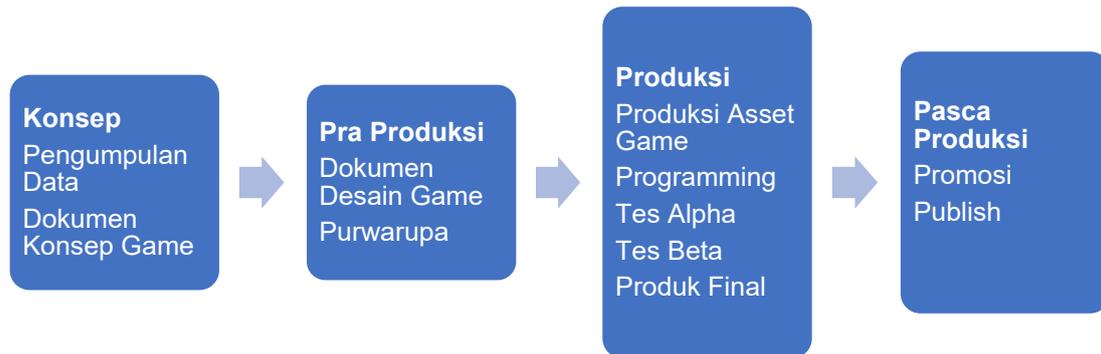
Salah satu keunggulan yang paling terlihat adalah adanya suatu bentuk baik berupa 3d ataupun 2d dan sebuah animasi (Vitianingsih, 2016), yang kemudian hal tersebut dapat meningkatkan daya ingat sehingga pengguna dapat menyimpan informasi dalam waktu yang relatif lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Tidak hanya itu, dalam game pastinya juga terdapat sebuah animasi. Berasal dari bahasa latin “anima” animasi yang memiliki arti yaitu jiwa/hidup. Animasi juga dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah objek gambar tersebut dapat hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar frame by frame yang berubah beraturan dan bergantian ditampilkan (Luhulima Degeng, & Ulfa, 2018). Berbeda dengan video animasi, animasi dalam game merupakan sebuah animasi yang berjalan secara *real time*.

Game ini dirancang dengan tujuan untuk membuat suatu media baru yang akan menyampaikan informasi mengenai ruang lingkup kampus UM sehingga mahasiswa atau calon mahasiswa dapat mengenal lebih dalam dan juga lebih baik terhadap lingkungan yang ada dalam kampus tersebut. Proyek ini dirancang berdasarkan referensi dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Andy Pramono, Pujiyanto, Betty Dewi Puspasari, dan Nadhifa Salmatia Dhanti dengan judul “Game Edukasi Tematik Karakter “AK@R” Tema Masyarakat untuk Anak-anak dengan Visualisasi Malang-Indonesia” dengan tujuan pengembangannya

adalah membuat suatu media pendidikan yang bertujuan meningkatkan kualitas karakter pada anak usia dini (Pramono, Pujiyanto, Puspasari, & Dhanti, 2021).

2. Metode

Metode yang digunakan adalah metode prosedural dengan rangkaian kegiatan atau langkah-langkah yang harus diselesaikan secara teratur. Perancangan game menggunakan alur perancangan yang terdiri dari 4 tahapan (Wardhana, 2013). Proses dan tahapan kegiatan pengembangan di atas tergambar pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Game

Pada tahap Konsep dilakukan pengumpulan data dalam pembuatan dokumen konsep game. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi. Setelah data terkumpul maka disusun dokumen konsep game yang terdiri dari gambaran umum game play, style art, dan game world (Agustin, 2017).

Pada tahap Pra Produksi disusun dokumen konsep game dan purwarupa game. Dokumen konsep game merupakan pengembangan dari konsep game yang terdiri dari genre permainan, gameplay, game mekanik/konvensional, alur cerita, karakter, tantangan, faktor kesenangan, dan aspek teknis lainnya (Putri, Suyanto, & Fatta, 2015). Setelah dokumen konsep selesai, maka dibuatlah purwarupa game untuk memastikan semua fungsi dasar berjalan dengan baik. Purwarupa game menggunakan objek-objek dummy sebagai objek pengganti karena asset game belum dibuat.

Pada tahap Produksi akan dibuat asset-aset game, programming dan uji coba. Produksi asset dikerjakan oleh rekan satu tim yaitu Bima. Sedangkan programming adalah mengimplementasikan asset-aset ke dalam game agar game bisa dimainkan. Setelah game berjalan akan dilakukan uji coba sebanyak 2 kali yaitu alpha dan beta. Jika lolos tes beta maka akan menjadi produk final.

Pada tahap Pasca Produksi akan dilakukan promosi, promosi akan dibagikan ke sosial media seperti youtube, facebook, Instagram dan whatsapp dengan membuat konten yang menarik. Dan publikasi karya di website dan playstore.

3. Hasil dan Pembahasan

Proses pengembangan game dilakukan sesuai dengan tahapan yang ada pada metode perancangan, berikut merupakan pembahasan mengenai tahap tahap yang harus dilakukan beserta sorotan utama dari hasil game yang sudah dibuat:

3.1 Konsep

Konsep merupakan gambaran secara umum mengenai suatu proyek, dalam hal ini konsep merupakan bagian yang paling awal yang harus dikerjakan karena bagian ini akan menentukan kearah mana dan seperti apa game ini akan dibuat.

3.1.1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini data data akan dikumpulkan melalui observasi sebagai acuan untuk pembuatan konsep game, seperti data data informasi mengenai Universitas Negeri Malang, bentuk bangunan yang ada di Universitas Negeri Malang, dan lain lain. Diperlukan juga data data lain seperti kebutuhan software dan hardware yang sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pengembangan ini. Berikut merupakan data data yang sudah dikumpulkan.

Tabel 1. Data observasi kampus Universitas Negeri Malang

Informasi umum	Universitas Negeri Malang merupakan salah satu perguruan tinggi negeri tertua di Indonesia yang terletak di kota Malang, Jawa Timur, Indonesia. Berdiri pada tanggal 18 Oktober 1954 dengan nama Perguruan Tinggi Pendidikan Guru Malang, lalu kemudian diubah menjadi IKIP Malang (1964-1999).
Deskripsi Lingkungan Kampus Universitas Negeri Malang	<ol style="list-style-type: none">1. Memiliki lingkungan yang luas dan udara yang bersih2. Memiliki banyak pohon rindang3. Memiliki Jalanan yang lebar4. Memiliki banyak gedung bertingkat dari berbagai fakultas5. Memiliki akses yang mudah dari jalan raya6. Memiliki banyak fasilitas penunjang seperti masjid, lapangan tenis, kolam renang, perpustakaan, graha cakrawala dan tempat parkir yang luas.

Selain data observasi kampus diatas, penulis juga perlu menyiapkan beberapa kebutuhan utama untuk pengembangan mulai dari hardware dan software, berikut merupakan rincian yang perlu disiapkan:

Tabel 2. Analisis Kebutuhan Hardware dan Software

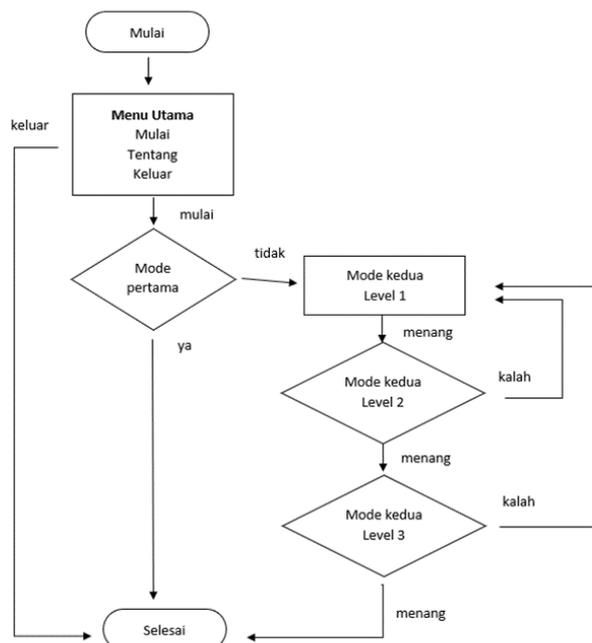
Analisa kebutuhan hardware:	Analisa kebutuhan software:
<ol style="list-style-type: none">1. Processor intel core i52. Memory 4GB RAM3. Hardisk kapasitas 500 GB4. VGA nvidia geforce 820m	<ol style="list-style-type: none">1. Unity 3d2. Visual studio3. Photoshop4. Visual Studio

3.1.2. Dokumen Konsep Game

Setelah berbagai data terkumpul langkah selanjutnya yaitu pembuatan dokumen konsep game, pembuatan dokumen konsep game ini bertujuan agar game yang akan dihasilkan sesuai dengan target awal pengembangan, dokumen konsep game ini juga akan mempermudah proses kegiatan pengembangan karena sudah menentukan gambaran seperti apa game yang akan dibuat. Berikut merupakan dokumen konsep pengembangan game dalam bentuk tabel:

Tabel 3. Dokumen Konsep Game

Plot	Dalam mode pertama, pengguna melintasi lingkungan Universitas Negeri Malang sambil mengamati informasi yang diberikan dan didistribusikan di berbagai bangunan Universitas Negeri Malang. Pengguna juga dapat melakukan Quest agar pengguna tidak bosan. Pengguna juga dapat mencoba tantangan AI/komputer dan pengaturan waktu di mode kedua.
Peraturan	Game hanya dibatasi hanya di lingkungan Universitas Negeri Malang saja, Ketika karakter keluar dari zona ataupun tersangkut pengguna bisa melakukan restart untuk Kembali ke awal. Di Mode kedua pengguna harus bertanding dan menang baik dengan lawan maupun dengan waktu yang telah ditentukan untuk melaju ke level yang selanjutnya dan apabila kalah maka akan mengulang dari level yang pertama. Untuk yang versi komputer/PC game dapat dimainkan dengan keyboard dan mouse dengan tombol tombol yang biasa digunakan secara umum.
Karakter	Menggunakan kendaraan sebagai karakter, game ini merupakan game single player yang dapat digunakan oleh satu orang. penulis berharap pengguna merasa puas dengan variasi kendaraan dan tidak bosan dengan fitur yang penulis tawarkan. Karakter yang sama digunakan di AI / komputer game ini.
Objektivitas	Tujuan dari permainan ini adalah untuk membaca informasi yang terdapat pada objek misteri sambil menjelajahi lingkungan Universitas Negeri Malang. Dalam mode kedua, tujuannya adalah untuk menyelesaikan semua level.
Grafik dan suara	Grafik dibuat secara dengan maksimal, namun penulis memperhatikan yang terbaik saat menjalankan game karena Universitas Negeri Malang memiliki banyak pohon, sehingga cukup berat. suaranya dibuat menyesuaikan dengan game.
Dunia	Berlatar tempat di Universitas negeri malang dengan ada pembatas yang sudah ditentukan.
Tampilan menu dan format level	Memiliki tampilan menu utama dengan pilihan play, about, dan exit. Di menu tampilan play ada dua mode dan ada tiga level di mode ke dua.
Animasi	Animasi diberikan pada bagian tampilan UI saja.
Flowchart	



Pada bagian flowchart menunjukkan bagaimana alur game akan berjalan mulai dari menu utama, mulai permainan, jangkauan permainan, hingga selesai.

3.2 Pra Produksi

Setelah mengumpulkan data dan membuat sebuah dokumen konsep game, tahap selanjutnya yaitu membuat dokumen desain game atau GDD (Game Design Document) dan juga purwarupa.

3.2.1 Dokumen Desain Game

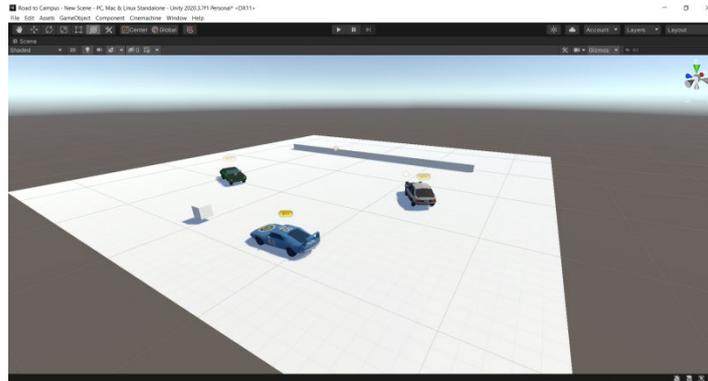
Berbeda dengan desain konsep game, dokumen desain game ini lebih cenderung fokus dan mendalam mengenai aspek aspek yang akan diberikan dan dikembangkan dalam game. Berikut merupakan

Tabel 4. Dokumen Desain Game dari Game Road to Campus

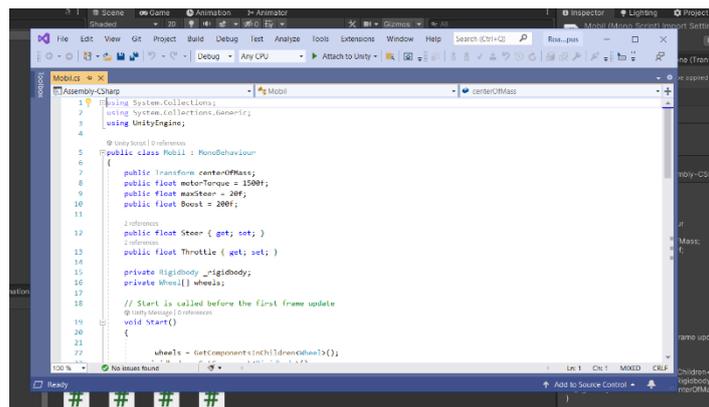
1. Game Design Document	1.1. Game Name	Road To Campus
2. Game Overview	2.1. Game Concept 2.2. Genre 2.3. Target Audience 2.4. Game Flow Summary	2.1. karakter berpetualang dan mencari informasi yang ada di sekitar kampus Universitas Negeri Malang 2.2. Adventure Arcade 2.3. Masyarakat Indonesia khususnya pelajar SMA 2.4. karakter akan berjalan mengelilingi kampus Universitas Negeri Malang dan menyelesaikan setiap level yang ada
3. Gameplay and Mechanics	3.1. Gameplay 3.2. Mechanics 3.3. Game Options	3.1. mencari semua informasi yang ada di kampus Universitas Negeri Malang, menyelesaikan sebuah misi, memenangkan setiap level 3.2. Karakter bergerak seperti mobil pada umumnya, maju, mundur, belok kanan, belok kiri. Mengambil dan memindahkan barang dengan menyentuhnya. 3.3. Game play hanya memiliki dua opsi dan tidak ada opsi pengaturan
4. Story, Setting and Character	4.1. Story and Narrative 4.2. Game World 4.3. Characters	4.1. berlatarkan kampus Universitas Negeri Malang pemain akan berkeliling untuk melihat keindahannya dan mendapatkan sejarah mengenai berdirinya Gedung yang ada di Universitas Negeri Malang 4.2. Ruang lingkup kampus Universitas Negeri Malang dengan batasan batasan tertentu 4.3. Berupa sebuah mobil dengan berbagai macam pilihan
5. Levels		Terdapat tiga level dengan rute dan kesulitan yang berbeda
6. Interface	6.1. Visual System 6.2. Control System 6.3. Audio, music, sound effects	6.1. Menu yang ditampilkan sederhana dengan logo game dan pilihan play, about, dan exit 6.2. tidak ada system bantuan 6.3. menggunakan music background yang berbeda di setiap scene, tidak ada audio dan sound effect
7. Artificial Intelligence	7.1. Opponent and Enemy AI 7.2. Non-combat and Friendly Characters 7.3. Support AI	7.1. terdapat AI yang pergerakannya sama dengan player 7.2. tidak ada 7.3. tidak ada support AI
8. Technical	8.1. Target Hardware 8.2. Development hardware and software, including Game Engine	8.1. Target Hardware 8.2. menggunakan game engine Unity, dan software blender, visual studio, dan photoshop

3.2.2 Purwarupa

Setelah membuat dokumen desain game selanjutnya yaitu membuat sebuah purwarupa atau rancangan awal sederhana yang tujuannya adalah untuk mengetes fungsi dasar dari konsep gambaran ide yang sudah kita buat. Pembuatan purwarupa merupakan tahap yang paling bermanfaat dan sangat efektif karena pada tahap ini dapat dibuat game secara cukup sederhana dan tidak memberatkan kinerja dalam pengembangan.



Gambar 2. Purwarupa



Gambar 3. Script menggunakan visual studio

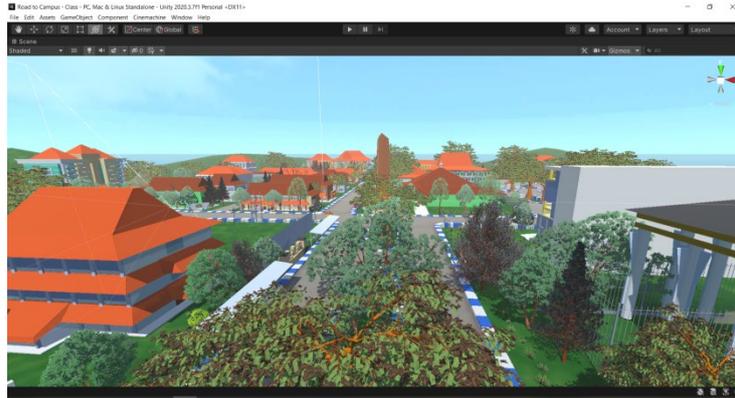
Purwarupa menggunakan asset sementara dan sederhana yang kemudian dimanipulasi untuk mengetahui dan menentukan bagaimana mekanik yang nantinya akan dikembangkan, pengembangan dilakukan dengan menggunakan software unity dan juga visual studio.

3.3 Produksi

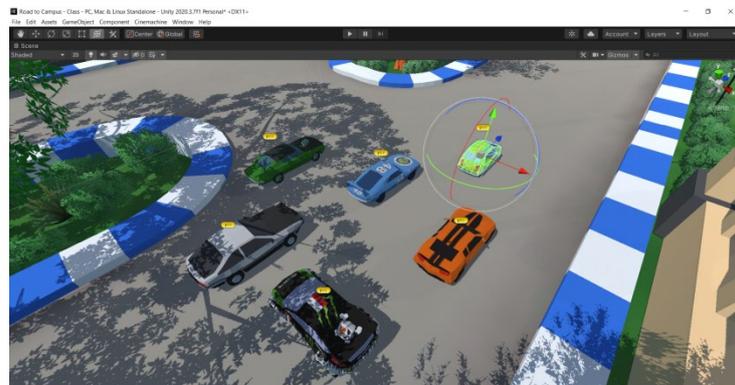
Merupakan bagian inti dan merupakan bagian yang paling panjang dalam pengembangan ini, pada tahap ini terdapat berbagai aspek yang harus diselesaikan mulai dari pembuatan asset, programing, tes alpha dan beta, hingga menjadi produk jadi.

3.3.1 Produksi Asset Game

Produksi asset dikerjakan oleh Bima Putra Blessila dengan membuat desain Universitas Negeri Malang yang bagus dan detail. Game memang sangat menarik apabila memiliki desain asset yang bagus akan tetapi optimasi dalam pembuatan asset game juga harus diperhatikan agar game berjalan dengan lancar dan nyaman untuk dimainkan. Bagian aset yang dikerjakan meliputi desain kampus Universitas Negeri Malang, Desain mobil, Desain logo, quest object.



Gambar 4. Desain asset lingkungan Universitas Negeri Malang

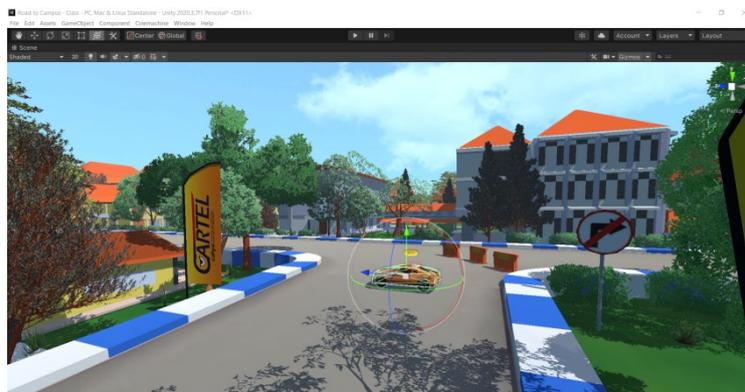


Gambar 5. Desain Asset Kendaraan

Pada tahap ini, asset dibuat dengan cara yang dilakukan pada umumnya dalam pembuatan asset game, menggunakan software yang bernama Blender dengan format export berupa file “fbx” beserta uv map nya.

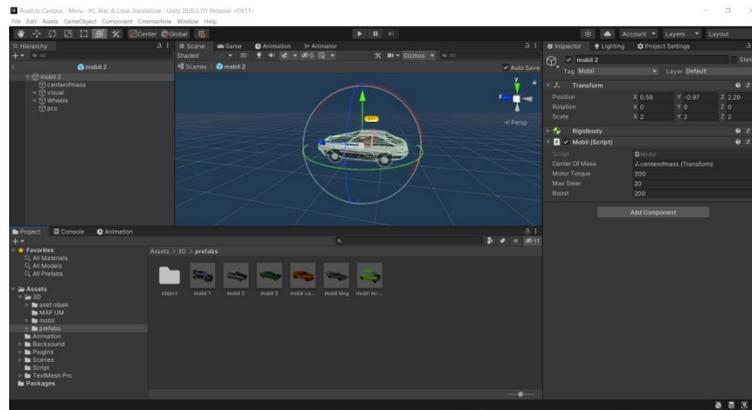
3.3.2 Programming

Pada tahap ini semua konsep baik dari asset maupun purwarupa yang sebelumnya mulai dikembangkan sepenuhnya dan semua elemen mulai dipadukan.



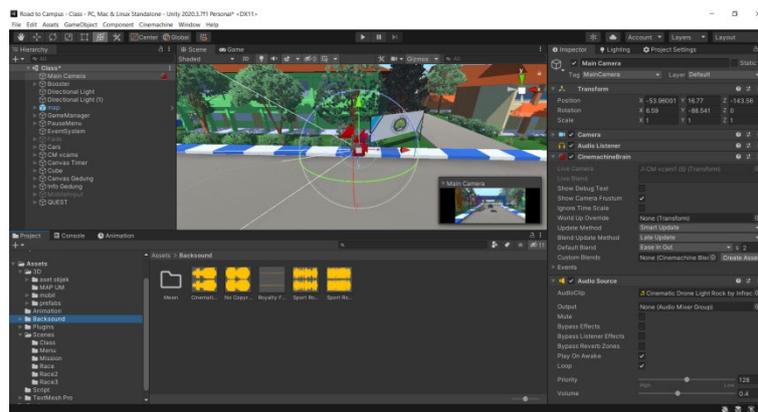
Gambar 6. Penerapan asset kepada purwarupa

Pada tahap ini dilakukan penerapan asset desain terhadap purwarupa yang dilakukan secara menyeluruh kepada semua aspek yang ada, mulai dari karakter, logo, environment, dan lain sebagainya.



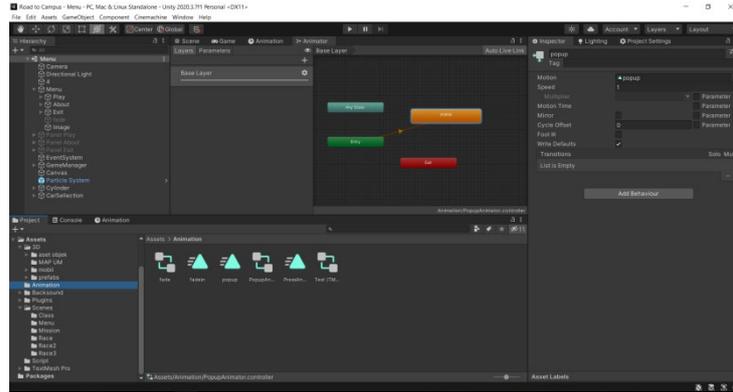
Gambar 7. Pembuatan prefabs mobil

Tahap selanjutnya yaitu pembuatan prefabs ini bertujuan agar keperluan pemanggilan asset dapat dilakukan dengan instan dan meminimalisir bug pada script. Pembuatan prefabs dilakukan dengan menyusun objek terlebih dahulu di hierarchy yang kemudian diletakkan di file proyek yang sudah disiapkan ketika sudah selesai.



Gambar 8. Pengerjaan kamera dan background music

Pada bagian kamera dibuat agar kamera dapat mengikuti target (player) kemanapun dia pergi, dalam hal ini penulis menggunakan Cinemachine Brain agar pengerjaan lebih mudah, caranya yaitu dengan meletakkan target objek pada kolom yang berada pada komponen Cinemachine Brain. Untuk background music setiap scene diberikan musik berbeda sesuai dengan suasana pada permainan, pemberian music ini dilakukan dengan cara meletakkan asset music kepada audio source pada component camera.



Gambar 9. Pembuatan animasi pop up pada UI

Pemberian animasi pada UI ini bertujuan agar game lebih interaktif dan tidak terkesan flat. pembuatan animasi dapat dilakukan dengan cara tekan Ctrl+6 kemudian create, pembuatan animasi dapat dilakukan seperti pada umumnya di Disematkan juga sebuah particle system agar game lebih menarik dan tidak membosankan. Pemberian particle ini dapat dilakukan dengan cara klik kanan pada hierarchy kemudian klik effect, particle system, setelah itu particle dapat diatur sesuai kebutuhan yang diperlukan.



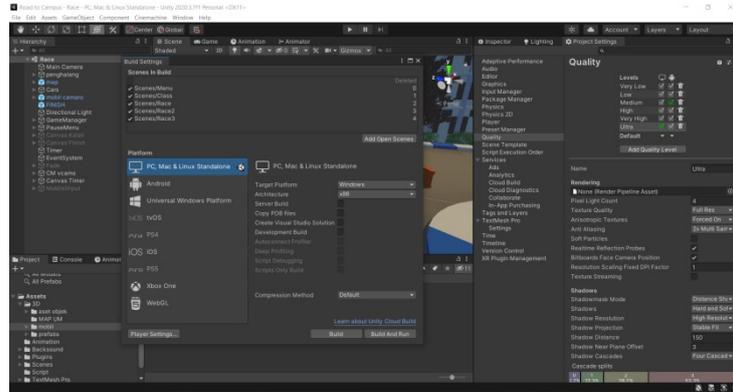
Gambar 10. Pemberian particle pada menu awal

Setelah bagian Inti selesai tahap selanjutnya yaitu mulai pengerjaan mode kedua agar game ini memiliki lebih banyak fitur dan memiliki banyak hal untuk dieksplorasi. Pengerjaan ini dilakukan sama seperti sebelumnya akan tetapi pengerjaan berbeda pada bagian permainan dan fitur yang akan diberikan.



Gambar 11. Proses pengerjaan mode kedua

Kemudian di tahap yang terakhir adalah setting game mulai dari pengaturan kualitas, kontrol, optimasi, pembuatan key code, pemberian highlight icon, dan lain lain. Pada bagian ini yang penulis lakukan yaitu mengoptimalkan game dengan cara mengatur shadow dan visual yang ditampilkan oleh kamera. Pada bagian ini dapat dilakukan switch build di berbagai platform, misalnya android.



Gambar 12. Proses pengaturan kualitas gambar game

3.3.3 Tes Alpha

Alpha adalah fase pertama dalam pengujian program oleh pengembang. Umumnya pada tahap Alpha terdapat banyak sekali bug yang terjadi pada game yang kemudian akan diberi perbaikan. Pada tahap ini pengujian hanya diuji oleh tim yang terbatas, ataupun pengembang sendiri. Produk ini belum boleh diberikan kepada umum karena produk ini sendiri masih dikatakan produk belum jadi. Hasil dari tes alpha ini menunjukkan masih ada minor pada fitur yang kemudian akan dibetulkan, berikut merupakan pengetesan di beberapa program:



Gambar 13. Visual game pada test alpha

Pengujian tahap pertama dilakukan dengan menggunakan perlengkapan dan diuji oleh pengembang sendiri, pengujian hanya cukup menggunakan satu laptop dan dilakukan pada saat laptop dalam keadaan pengisian daya agar pengetesan game dapat berjalan secara maksimal. Laptop yang digunakan oleh pengembang merupakan laptop dengan spesifikasi yang cukup tinggi. Hasil menunjukkan bahwasannya pada pengujian tahap alpha ini memperoleh hasil yang cukup baik, secara keseluruhan event dan sistem berjalan secara normal, hanya terdapat minor seperti masih adanya penulisan informasi atau teks yang masih salah, dan hal tersebut dapat segera diperbaiki. Tidak hanya itu, pada pengujian ini visualisasi pada game juga dipertimbangkan apakah sudah cukup atau masih ada pembaruan lagi pada spot spot tertentu.

Tabel 5. Hasil Tes Alpha

No	Jenis Fungsi	Keterangan
1	Navigasi menu utama	Berfungsi Dengan Baik
2	Menu Utama	Berfungsi Dengan Baik
3	Menu Keluar	Berfungsi dengan baik
4	Menu Mulai	Berfungsi Dengan Baik
5	Gerakan Karakter	Ada keanehan gerakan dikarenakan mesh collider
6	Animasi Karakter	Berfungsi Dengan Baik
7	Animasi Objek Game	Berfungsi Dengan Baik
8	Pemilihan karakter	Berfungsi Dengan Baik
9	Informasi menang	Berfungsi Dengan Baik
10	Informasi kalah	Informasi teks masih salah
11	Karakter menyentuh objek	Berfungsi Dengan Baik
12	Pemain menang	Berfungsi Dengan Baik
13	Pemain Kalah	Berfungsi Dengan Baik
14	latar belakang musik	Berfungsi Dengan Baik

3.3.4 Tes Beta

Pada tahap beta game sudah bisa dikatakan hampir jadi. Pada tahap ini bahwasannya hampir sama dengan tes alpha hanya saja perubahannya cukup signifikan dan cakupan pengujian juga lebih luas. Tahap pengujian beta merupakan tahap terakhir setelah tes alpha, tujuannya sama yaitu untuk mencari bug atau glitch yang masih terjadi pada software dan gaming tertentu.

Table 6. Hasil Pengujian Tes Beta

No	Jenis Kesalahan	Kesalahan	Keterangan
1.	Kesalahan Fatal	Tidak Ditemukan	-
2.	Kesalahan Kritis	Terjadi penurunan FPS	Di Area Permainan yang memiliki banyak objek seperti pohon
		Terjadi over boost pada mobil kedua ketika menyentuh objek boost	Di mode road tour sebelah kanan setelah permainan dimulai
3.	Kesalahan Minor	Karakter dapat keluar dari area kampus	Di Area Permainan
4.	Fitur Tambahan	Karakter hanya bisa melekatkan objek quest pada mobil	Di dalam quest

Pengujian pada tahap kedua ini dilakukan dengan setidaknya menggunakan 5 laptop, diuji mulai dari laptop dengan spesifikasi yang cukup tinggi hingga laptop dengan spesifikasi yang cukup rendah. Tujuan dari pengetesan ini adalah untuk melihat apakah game masih berjalan dengan baik apabila game dijalankan di laptop dengan menggunakan spesifikasi rendah.

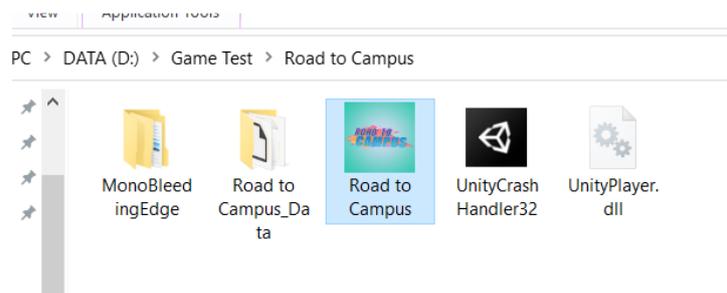
Table 7. Hasil Pengujian FPS di 5 Laptop

Spesifikasi			Low Quality	Ultra Quality
Laptop 1	Ryzen 7 4000 Series RAM 16GB NVIDIA GeForce RTX 2060 SSD 500GB	On	Menu :	482 fps
		charging	Scene ringan: Scene Berat :	371 fps 250 fps
	Off	charging	Menu :	250 fps
		charging	Scene ringan: Scene Berat :	160 fps 50 fps
Laptop 2	Core i7 RAM 16GB NVIDIA GeForce MX 150 SSD 500GB	On	Menu :	210 fps
		charging	Scene ringan: Scene Berat :	137 fps 62 fps
	Off	charging	Menu :	60 fps
		charging	Scene ringan: Scene Berat :	51 fps 40 fps
Laptop 3	Core i5 RAM 12GB Radeon (MT) 530 SSD 250GB, HDD 125GB	On	Menu :	158 fps
		charging	Scene ringan: Scene Berat :	96 fps 54 fps
	Off	charging	Menu :	60 fps
		charging	Scene ringan: Scene Berat :	48 fps 40 fps
Laptop 4	Core i5 RAM 4GB GeForce 820M HDD 500GB	On	Menu :	52 fps
		charging	Scene ringan: Scene Berat :	28 fps 20 fps
	Off	charging	Menu :	40 fps
		charging	Scene ringan: Scene Berat :	15 fps 9 fps
Laptop 5	Celeron N4000 RAM 4GB UHD Graphics 600 HDD 1TB	On	Menu :	48 fps
		charging	Scene ringan: Scene Berat :	20 fps 14 fps
	Off	charging	Menu :	34 fps
		charging	Scene ringan: Scene Berat :	12 fps 9 fps

Hasil dari pengujian tahap kedua ini menunjukkan game berjalan dengan normal hanya saja masih terdapat kekurangan seperti pada saat pengujian menunjukkan game masih belum berjalan secara maksimal jika dijalankan menggunakan laptop berspesifikasi rendah. Hasil pengetestan juga menunjukkan bahwasannya masih terdapat beberapa kelemahan, akan tetapi overall game sudah berjalan dengan cukup baik dan memuaskan.

3.3.5 Produk Final

Pada titik ini, game telah siap diperkenalkan ke pemain. Ketika game dirilis ke publik, bukan berarti pengembangannya selesai, tetapi biasanya terus dioptimalkan/diperbarui. karena untuk memastikan bahwa game yang bagus ini benar-benar dapat memberikan pengalaman bermain game terbaik.

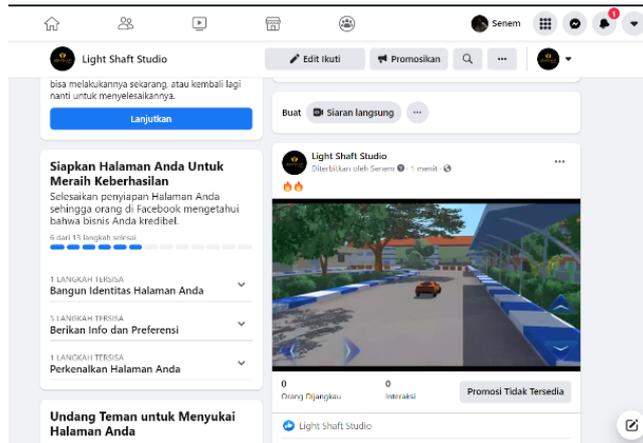


Gambar 14. File game Road To Campus

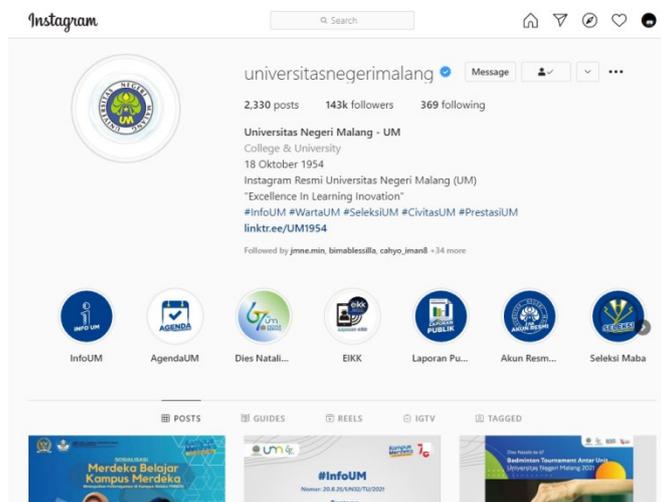
3.4 Pasca Produksi

3.4.1 Promosi

Promosi dilakukan menggunakan Facebook, Instagram, YouTube dan WhatsApp sebagai media untuk mempromosikan game tersebut. Menggunakan konten berupa video dan gambar untuk membagikan konten tersebut, termasuk tautan unduhan sementara agar pengunjung dapat memainkan game tersebut dan juga dapat memberikan penilaian. Website dan sosial media Universitas Negeri Malang juga akan menjadi target sebagai media promosi, tentunya setelah game ini mendapatkan kelayakan dan persetujuan dari pihak Universitas Negeri Malang.



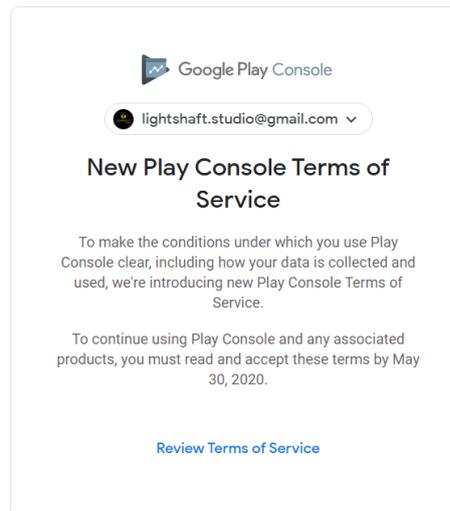
Gambar 15. Promosi di facebook



Gambar 16. Sosial media instagram Universitas Negeri Malang

3.4.2 Publish

Publikasi akan dilakukan setelah game sudah finish, game akan di publish ke google drive dan dibagikan melalui tautan link melalui social media. Penulis juga memiliki rencana setelah game ini memiliki persetujuan dan juga izin, game akan di publish ke play store dan web store. Untuk melakukan publish biasanya juga berikan beberapa syarat ketentuan seperti pada market market tertentu misalnya google console console, steam, dan lain lain.



Gambar 17. Google play console

Playstore merupakan market yang sangat bagus dan juga populer, cocok untuk dijadikan target utama publikasi game ini. Hanya dengan \$25 untuk membuat akun google play console kita sudah dapat mempublikasi game hasil perancangan ini di playstore. Dengan perpaduan antara playstore dan juga promosi di sosial media, dalam pengembangannya penulis yakin kedepannya game ini akan menjadi sangat populer.



Gambar 18. website itch.io

Itch.io juga merupakan salah satu website yang tidak kalah menarik untuk dijadikan tempat publikasi karena memiliki market yang cukup bagus. Memiliki berbagai macam game untuk PC publikasi di itch.io ini dapat dilakukan secara gratis.

4. Simpulan

Perancangan ini menciptakan media game 3D yang dapat dijalankan pada komputer dengan spesifikasi menengah ke atas dan memiliki ukuran file sebesar 174MB. Game ini memiliki dua mode: road tour yang mengeksplorasi informasi terpadu dan mode time race berjangka waktu, yang juga bertujuan untuk membuat permainan menjadi tertantang. Berdasarkan hasil pengujian dengan quality ultra pada komputer dengan spesifikasi umum, game masih belum berjalan secara maksimal akan tetapi jika dijalankan dengan quality very low game berjalan dengan sangat baik dan memuaskan. Hasil dari perancangan ini kemudian

disebarluaskan melalui berbagai sosial media dengan target media utama yaitu website Universitas Negeri Malang atau akun sosial media yang berada di naungan Universitas Negeri Malang dengan tujuan supaya dapat membangkitkan minat mahasiswa dan calon mahasiswa untuk mengenal lebih jauh dalam dan lebih baik mengenai lingkungan kampus yang ada di Universitas Negeri Malang.

Daftar Rujukan

- 8 genre game online yang perlu anda ketahui. (2019, June 24). Okezone Techno. Retrieved from <https://techno.okezone.com/read/2019/06/24/326/2070092/8-genre-game-online-yang-perlu-anda-ketahui>
- Agustin, R. D. (2017). Kerangka analisis komponen konsep dan desain game. *Jitter*, 3(2), 10. doi: <https://doi.org/10.33197/jitter.vol3.iss2.2017.125>
- Azmy, A. (2015). Pengembangan kompetensi sumber daya manusia untuk mencapai career ready professional di Universitas Tanri Abeng. *Binus Business Review*, 6(2), 220–232. doi: <https://doi.org/10.21512/bbr.v6i2.971>
- Gunawan, I., Sari, D. A. A., Agustian, S., Marwiyah, S., Bagaskara, N. D., Sa'diyah, M., . . . Sari, D. A. A. (2017). Prestasi belajar mahasiswa fungsionaris UKM KSR PMI Unit Universitas Negeri Malang. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 2(2), 171–177. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um027v2i22017p171>
- Luhulima, D. A., Degeng, N. S., & Ulfa, S. (2018). Pengembangan video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak Sekolah Minggu. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110–120. Retrieved from: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2376>
- Niiranen, S. (2019). Supporting the development of students' technological understanding in craft and technology education via the learning-by-doing approach. *International Journal of Technology and Design Education*, 31, 1–13. doi: <https://doi.org/10.1007/s10798-019-09546-0>
- Pramono, A., Pujiyanto, P., Puspasari, B. D., & Dhanti, N. S. (2021). Character thematic education game "AK@R" of society themes for children with Malang-Indonesian visualize. *International Journal of Instruction*, 14(2), 179–196. doi: <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14211a>
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. doi: <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- Putri, P. H., Suyanto, M., & Fatta, H. A. (2015). Perancangan Game Design Document Serious Game permainan tradisional Engklek Sleman Yogyakarta. *Proceedings of Seminar Nasional Informatika 1(1)*. Retrieved from <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/SNIIf/article/view/232>
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190. doi: <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Roettl, J., & Terlutter, R. (2018). The same video game in 2D, 3D or virtual reality—How does technology impact game evaluation and brand placements? *PloS One*, 13(7), e0200724. doi: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0200724>
- Suryadi, A. (2017). Perancangan aplikasi game edukasi menggunakan model waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8–13. doi: 10.31980/jpetik.v3i1.352
- Universitas Negeri Malang. (2020). *Prospektus 2020*. Malang: UM Press.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 25–32. doi: <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Wardhana, M. I. (2013). *Menjadi desainer dan pengembang game*. Malang: Surya Pena Gemilang.



Conjunctions in Indonesian Thematic Textbooks for Grade VI Elementary School (Theme 1-9) Curriculum 2013

Konjungsi pada Buku Tematik Bahasa Indonesia Kelas VI SD (Tema 1-9) Kurikulum 2013

Juwita Puspita, Suparno*, Novi Eka Susilowati

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

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

Paper received: 17-10-2021; revised: 22-10-2021; accepted: 27-10-2021

Abstract

Conjunctions are words that connect elements. Conjunctions have various problems. The form of errors in placing and choosing conjunctions for a sentence or paragraph. This research is a qualitative descriptive, it relates to the word or sentence data of the thing being studied. The purpose of this study is to explain the use of conjunctions in the Indonesian language subject text in the Thematic Textbooks of Grade VI Elementary School. The results of this study indicate that conjunctions based on the extent of coverage in the Indonesian Thematic Textbooks of grade VI Elementary School from theme 1 to theme 9 have found 16 coordinating conjunctions (*or, but, and, whereas, then, then*) and 12 subordinate conjunctions (*when, if, so, after, so, because*), 12 inter-sentence conjunctions (*however, therefore, however, thus, vice versa*), and 1 inter-paragraph conjunction (*as for*). Based on the function of meaning linkage markers found 47 conjunctions consisting of 5 addition conjunctions (*and, and*), 5 selective conjunctions (*or*), 12 contradictory conjunctions (*but, but, however, on the contrary, however*), 8 temporal conjunctions (*during, when, when, realized, while, finished*), 9 consequential conjunctions (results) (*therefore, so, until, therefore*), 3 causal conjunctions (*because*), 3 affirmative conjunctions (*moreover, even*), and 2 conditional conjunctions (*if*). In terms of accuracy, there are two conjunctions whose placement is not right and two conjunctions whose selection is not right.

Keywords: conjunctions; thematic books; class VI SD; Indonesian text

Abstrak

Konjungsi adalah kata penghubung antarunsur. Konjungsi mempunyai permasalahan yang beragam. Wujud kesalahan menempatkan dan memilih konjungsi untuk suatu kalimat maupun paragraf. Penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif, hal ini berkaitan dengan data kata atau kalimat dari hal yang diteliti. Tujuan penelitian ini, yakni menjelaskan penggunaan konjungsi pada teks mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Buku Tematik Kelas VI SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konjungsi berdasarkan luas jangkauan dalam Buku Tematik kelas VI SD Bahasa Indonesia dari tema 1-tema 9 telah ditemukan 16 konjungsi koordinatif (*atau, tetapi, dan, padahal, lalu, kemudian*) dan 12 konjungsi subordinatif (*ketika, jika, supaya, setelah, sehingga, karena*), 12 konjungsi antarkalimat (*akan tetapi, oleh karena itu, namun, dengan demikian, sebaliknya*), dan 1 konjungsi antarparagraf (*adapun*). Berdasarkan fungsi penanda pertalian makna ditemukan 47 konjungsi yang terdiri dari 5 konjungsi penjumlahan (*serta, dan*), 5 konjungsi pemilihan (*atau*), 12 konjungsi pertentangan (*akan tetapi, tapi, padahal, tetapi, sebaliknya, namun*), 8 konjungsi kesewaktuan (*selama, ketika, saat, sedari, seraya, selesai*), 9 konjungsi pengakibatan (hasil) (*oleh karena itu, sehingga, sampai, oleh sebab itu*), 3 konjungsi penyebab (*karena*), 3 konjungsi penegasan (*apalagi, bahkan*), dan 2 konjungsi persyaratan (*jika*). Dilihat dari segi ketepatannya, terdapat dua konjungsi yang penempatannya tidak tepat dan dua konjungsi yang pemilihannya tidak tepat.

Kata kunci: konjungsi; buku tematik; kelas VI SD; teks bahasa Indonesia

1. Pendahuluan

Dalam berbicara dan menulis terdapat berbagai kata untuk menghubungkan kata dengan kata, klausa dengan klausa dan kalimat dengan kalimat. Suatu kalimat tersusun dari kata dengan kata yang di dalamnya terdapat kata penghubung yang disebut juga dengan konjungsi.

Kata sambung atau *conjunction* atau konjungsi ialah kata yang menghubungkan kata dengan kata yang lain, menghubungkan bagian kalimat dengan bagian kalimat yang lain atau menghubungkan kalimat dengan kalimat yang lain (Rohmadi, Nasucha, & Wahyudi, 2012). Konjungsi merupakan salah satu bentuk kohesi gramatikal yang dikaitkan dengan menggabungkan unsur dengan unsur yang lain hingga membentuk kalimat utuh. Kalimat utuh tersusun atas unsur lengkap, tidak ada bagian yang tertinggal. Konjungsi berperan penting dalam suatu kalimat. Konjungsi yang beranekaragam mampu memberikan makna yang berbeda dalam kalimat.

Konjungsi menjadi bagian yang urgen dalam membentuk sebuah wacana khususnya tulisan fiksi maupun nonfiksi. Ketepatan pemilihan konjungsi menjadikan hubungan antarkalimat, antarklausa, atau antarpagraf menjadi padu sehingga mempermudah pembaca dalam memahami ide yang penulis sampaikan.

Penggunaan konjungsi erat kaitannya dengan penyusunan kalimat atau ujaran. Kalimat yang dirangkai menjadi tulisan secara utuh tetap memperhatikan konjungsi. Hal ini berhubungan dengan makna yang diutarakan.

Dalam teks terdapat kumpulan kalimat dengan kumpulan konjungsi sebagai penghubung unsur satu dengan unsur lainnya. Teks Bahasa Indonesia dapat memiliki keterkaitan dengan penggunaan konjungsi untuk mengetahui ragam konjungsi dan fungsi penggunaan dari konjungsi tersebut.

Teks Bahasa Indonesia dipilih karena dari hal ini dapat terlihat penggunaan konjungsi dalam setiap teks bahasa Indonesia pada buku tematik. Teks Bahasa Indonesia digunakan dalam kegiatan pembelajaran siswa sehingga siswa yang membaca teks tersebut dapat memahami makna setiap kalimat. Hal ini juga berguna ketika siswa menulis suatu kalimat di sekolah atau di kehidupan sehari-hari, siswa dapat menggunakan konjungsi yang baik.

Pada kurikulum 2013 dengan pelajaran bahasa Indonesia menitikberatkan pada pembelajaran dengan basis teks. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib untuk dipelajari oleh siswa di sekolah dengan bimbingan guru. Bentuk fasilitas yang dapat mendukung pelajaran Bahasa Indonesia berupa buku teks. Di dalam buku tematik SD terdapat pelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk bacaan teks dan materi.

Buku tematik yang dianalisis merupakan buku tematik kelas VI SD dari tema 1-tema 9. Tema 1-9 memiliki berbagai judul tema yang berbeda. Alasan memilih buku tematik kelas VI SD karena tingkatan kelas VI merupakan tingkat yang paling tinggi di sekolah dasar. Pemilihan tema 1-tema 9 disebabkan karena kumpulan tema tersebut yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah sehingga 9 tema tetap digunakan untuk dianalisis dari aspek konjungsi. Pemilihan konjungsi untuk dianalisis karena pemakaian setiap konjungsi berbeda. Oleh sebab itu, penelitian ini berguna untuk memahami penggunaan dari berbagai jenis konjungsi berdasarkan luas jangkauan, konjungsi berdasarkan fungsi dan ketepatan

penggunaan konjungsi. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan penggunaan konjungsi yang digunakan pada Teks Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Buku Tematik Kelas VI SD.

Pada penelitian ini membahas penggunaan konjungsi pada Buku Tematik Kelas VI SD (dari tema 1-9) khusus Teks Bahasa Indonesia Kurikulum 2013. Hal ini dilihat dari penggolongan jenis konjungsi berdasarkan luas jangkauan, konjungsi berdasarkan fungsi, dan ketepatan penggunaan konjungsi.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ratnasari (2017) dengan judul *Penggunaan Konjungsi pada Wacana Berita Utama Solopos dan Implikasinya dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia* dan penelitian oleh Evita, Tarmini, dan Suliani (2014) berjudul “Konjungsi pada Teks Anekdote dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA”. Di dalam artikel *Penggunaan Konjungsi pada Wacana Berita Utama Solopos dan Implikasinya dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Konjungsi pada Teks Anekdote dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA* memiliki perbedaan dengan penelitian yang diteliti.

Dalam artikel Ratnasari (2017) yang berjudul “*Penggunaan Konjungsi pada Wacana Berita Utama Solopos dan Implikasinya dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia*” menjabarkan penggunaan konjungsi. Penggunaan konjungsi yang dilihat dari tingkat kedudukannya dibedakan dengan adanya konjungsi koordinatif dan konjungsi subordinative serta yang dilihat dari luas jangkauannya ada konjungsi intrakalimat dan antarkalimat.

Di dalam artikel oleh Evita, Tarmini, dan Suliani (2014) berjudul “*Konjungsi pada Teks Anekdote dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*”. Di dalam artikel “*Konjungsi pada Teks Anekdote dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*” menjabarkan penggunaan konjungsi pada teks anekdot dan implikasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas X. Hasil penelitian ini berupa adanya empat konjungsi (1) konjungsi koordinatif (2) konjungsi subordinatif (3) konjungsi korelatif (4) konjungsi antarkalimat.

Di dalam penelitian *Penggunaan Konjungsi pada Wacana Berita Utama Solopos dan Implikasinya dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia dan “Konjungsi pada Teks Anekdote dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA”*, tidak memilih untuk menganalisis wacana dengan konjungsi berdasarkan fungsi. Hal ini menjadi letak perbedaan antara artikel ini dengan artikel yang akan diteliti. Artikel yang akan diteliti menggunakan fokus penelitian pada penggunaan konjungsi berdasarkan luas jangkauan, dan penggunaan konjungsi berdasarkan fungsi yang terdiri atas 8 konjungsi yaitu konjungsi penanda pertalian makna penjumlahan/ aditif, konjungsi penanda pertalian makna pemilihan/ alternatif, konjungsi penanda pertalian makna pertentangan, konjungsi penanda kesewaktuan, konjungsi penanda pertalian makna pengakibatan atau hasil, konjungsi penyebab, konjungsi penanda pertalian makna penegasan, konjungsi penanda pertalian makna persyaratan beserta makna dan dilihat dari segi penggunaan ketepatan penempatan konjungsi, ketepatan pemilihan konjungsi. Penelitian ini membahas tentang wacana berita utama Solopos, sedangkan dalam artikel ini meneliti pada Buku Tematik Kelas VI SD dari tema 1-tema 9 khusus teks Bahasa Indonesia.

Dilihat dari uraian di atas, maksud dari menganalisis konjungsi karena aspek ini terdapat jenis dan fungsi yang beranekaragam. Konjungsi dengan kegunaan yang utama dalam

tata bahasa Indonesia maka konjungsi juga dibutuhkan saat penulisan buku seperti buku pembelajaran, jika di dalam buku tidak ditemukan konjungsi dapat menyebabkan teks dan materi yang ada di buku tidak dapat terangkai dan teruraikan dengan baik kepada pelajar.

2. Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendeksripsian dalam penggunaan konjungsi dapat dilakukan dengan cara menempuh tahap-tahap, antara lain pengumpulan data, klasifikasi data, dan kemudian analisis data, hal ini bertujuan untuk menemukan dan mendeskripsikan klasifikasi konjungsi berupa ragam konjungsi yang meliputi konjungsi intrakalimat, konjungsi antarkalimat, dan konjungsi antarpagraf; fungsi sebagai penanda pertalian makna (penjumlahan, pemilihan, pertentangan, kesewaktuan, pengakibatan, penyebaban, penegasan, dan persyaratan); penggunaan konjungsi (penempatan dan pemilihan konjungsi) yang terdapat dalam buku tematik kelas VI SD tema 1-tema 9 khusus teks Bahasa Indonesia.

Data penelitian berwujud berupa kata-kata berbentuk tulisan dari kumpulan orang dan sikap telah diamati sehingga data yang telah terkumpul merupakan data kata atau kalimat dalam bentuk penjabaran dari hal yang diteliti. Wujud data berupa kata atau kalimat yang menunjukkan penempatan dan pemilihan konjungsi dalam buku tematik kelas VI SD tema 1-tema 9 khusus teks Bahasa Indonesia. Sumber data penelitian ini merupakan buku tematik (buku pelajaran). Buku tematik ini dikhususkan kepada beberapa mata pelajaran. Namun, khusus penelitian ini terfokus pada Bahasa Indonesia Kelas VI SD dari tema 1-tema 9. Analisis ini menggunakan panduan analisis dari berbagai sumber relevan seperti jurnal. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik studi dokumen. Sugiyono (2009) menjabarkan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Langkah-langkah pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut.

- (1) Membaca Buku Tematik kelas VI SD,
- (2) Memilih teks Bahasa Indonesia sesuai dengan tujuan penelitian,
- (3) Klasifikasi data dengan cara mengumpulkan data berupa konjungsi dalam setiap teks Bahasa Indonesia.

Instrumen pengklasifikasian data dilakukan dengan maksud untuk mengklasifikasi konjungsi dari segi ragam, fungsi, dan penggunaan. Instrumen analisis data digunakan untuk menganalisis kumpulan konjungsi yang telah ditemukan pada buku tematik yang diteliti. Data dianalisis dengan teori Chaer (2007).

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa analisis isi teks. Analisis teks dilakukan dengan cara mengklasifikasi dan menganalisis konjungsi dari teks Bahasa Indonesia dalam Buku Tematik kelas 6 SD. Analisis dalam penelitian kualitatif terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, sajian data, dan verifikasi serta simpulan (Sangidu, 2007). Pertama, mengklasifikasikan seluruh kata penghubung berdasarkan ragam konjungsi (konjungsi intrakalimat, konjungsi antarkalimat, dan konjungsi antarpagraf). Pengklasifikasian dilakukan dengan menggunakan tabel pengklasifikasian konjungsi. Kedua, mengklasifikasikan kata penghubung dilihat dari segi fungsi berupa penanda pertalian makna (Konjungsi penanda pertalian makna penjumlahan atau aditif, konjungsi penanda pertalian makna pemilihan atau alternatif, konjungsi penanda pertalian makna pertentangan, konjungsi penanda kesewaktuan, konjungsi penanda pertalian makna pengakibatan atau hasil, konjungsi penanda penyebaban,

konjungsi penanda pertalian makna penegasan, dan konjungsi penanda pertalian makna persyaratan). Ketiga, menganalisis penggunaan konjungsi berdasarkan ketepatan penempatan dan pemilihan konjungsi. Tahap setelah melakukan reduksi atau pemilihan data yaitu penyajian data. Tahap berikutnya setelah melakukan proses reduksi data dan sajian data adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan telah didapat maka taditahap berikutnya adalah melakukan verifikasi. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini pada bulan November 2020-Maret 2021.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Konjungsi berdasarkan Luas Jangkauan dalam Buku Tematik Bahasa Indonesia Kelas VI SD Kurikulum 2013

Konjungsi merupakan kata yang menghubungkan unsur satu dengan unsur lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Alwi, Dardjowidjojo, Lapoliwa, dan Moeliono (2003) bahwa konjungsi adalah kata tugas yang menghubungkan dua satuan bahasa yang sederajat: kata dengan kata, frasa dengan frasa, atau klausa dengan klausa. Konjungsi berdasarkan luas jangkauan dibagi menjadi 3 bagian, yakni konjungsi intrakalimat, antarkalimat, dan antarpagraf. Ketiga bagian konjungsi tersebut memiliki kegunaan masing-masing. Konjungsi intrakalimat berguna menggabungkan klausa induk dengan klausa anak, konjungsi antarkalimat berguna menggabungkan kalimat satu kepada kalimat lain sesuai konteks, dan konjungsi antarpagraf berguna sebagai awalan bentuk paragraf yang berkaitan dengan bentuk paragraf sebelumnya dengan berdasar pada arti di paragraf sebelumnya.

Penggunaan konjungsi berdasarkan luas jangkauan dalam Buku Tematik kelas VI SD Bahasa Indonesia dari tema 1-tema 9 telah ditemukan berjumlah 41 konjungsi, hal ini terbukti dengan 28 konjungsi intrakalimat yang terdiri dari 16 konjungsi koordinatif (*atau, tetapi, dan, padahal, lalu, kemudian*) dan 12 konjungsi subordinatif (*ketika, jika, supaya, setelah, sehingga, karena*), 12 konjungsi antarkalimat (*akan tetapi, oleh karena itu, namun, dengan demikian, sebaliknya*), dan 1 konjungsi antarpagraf (*adapun*). Berikut contoh penggunaan konjungsi dalam buku tematik kelas VI SD.

3.1.1 Konjungsi Intrakalimat dalam Buku Tematik Bahasa Indonesia Kelas VI SD Kurikulum 2013

Konjungsi Intrakalimat Koordinatif dalam Buku Tematik Bahasa Indonesia Kelas VI SD Kurikulum 2013

Berdasarkan paparan data yang telah disajikan ditemukan 16 konjungsi koordinatif. Pada penelitian buku tematik Bahasa Indonesia kelas VI SD yang ditemukan meliputi *atau, tetapi, dan, padahal, lalu, kemudian*.

Penggunaan konjungsi *atau* merupakan bentuk konjungsi yang termasuk dalam konjungsi koordinatif yang memiliki kegunaan pemilihan (alternatif). Berikut penggunaan konjungsi *atau* dalam buku tematik kelas VI SD kurikulum 2013.

- ✓ Kita bisa menelpon *atau* mengirim email kepada teman-teman kita yang jauh. (T4 H29-4-3/ Teks Informasi)

Konjungsi *atau* pada teks Bahasa Indonesia dalam buku tematik memiliki beberapa fungsi, salah satunya berfungsi sebagai pemilihan antara dua verba. Hal ini sesuai dengan pernyataan oleh Chaer (2015) bahwa konjungsi yang menyatakan pemilihan *atau* memiliki

kegunaan di antara dua buah kata berkategori verba. Konjungsi *atau* pada teks sudah tepat karena tidak terletak di awal kalimat. Jika konjungsi koordinatif diletakkan di awal kalimat maka maknanya tidak berterima. Hal ini sejalan dengan pendapat Alwi, dkk. (2003) yang menyatakan bahwa konjungsi koordinatif tidak boleh diletakkan di awal kalimat karena merupakan konjungsi intrakalimat, konjungsi koordinatif harus mengapit dua unsur bahasa dalam satu kalimat. Konjungsi *atau* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks berita. Teks berita adalah teks berisi laporan atau pemberitahuan mengenai terjadinya sebuah peristiwa atau keadaan yang bersifat umum (Djuarid, 2006).

Penggunaan konjungsi *tetapi* merupakan bentuk konjungsi yang termasuk dalam konjungsi koordinatif yang memiliki kegunaan pertentangan. Berikut penggunaan konjungsi *atau* dalam buku tematik kelas VI SD kurikulum 2013.

- ✓ Mang Samad tidak saja menaikkan taraf hidupnya, *tetapi* juga membantu memajukan taraf hidup masyarakat di lingkungannya. (T4 H59-3-14/ Teks Cerita Pendek)

Konjungsi *tetapi* memiliki beberapa fungsi, salah satunya berfungsi menghubungkan dua verba. Konjungsi *tetapi* memperlihatkan keterkaitan pertentangan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pandangan Chaer (2015) bahwa konjungsi *tetapi* menyatakan “hubungan mempertentangkan” digunakan. Konjungsi *tetapi* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks pidato. Pidato adalah teknik pemakaian kata-kata atau bahasa secara efektif yang berarti keterampilan atau kemahiran dalam memilih kata yang dapat mempengaruhi komunikasi tersebut (Budimansyah & Syam, 2006).

Penggunaan konjungsi *dan* merupakan bentuk konjungsi yang tergolong dalam konjungsi koordinatif yang memiliki kegunaan penjumlahan (aditif). Berikut penggunaan konjungsi *dan* dalam buku tematik kelas VI SD kurikulum 2013.

- ✓ Buah jagung akan siap dipanen ketika rambut jagung sudah berwarna kecokelatan *dan* bagian tongkolnya sudah mengering. (T1 H2-4-2/ Teks Laporan Observasi)

Konjungsi *dan* yang ditemukan memiliki kegunaan penjumlahan di antara dua kalimat. Hal ini bermakna penjumlahan atau penambahan yang berfungsi menyatakan antar kata yang setara dengan ditunjukkan oleh konjungsi *dan*. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Saputro dan Sevira (2020) yang menyatakan bahwa konjungsi koordinatif adalah konjungsi intrakalimat yang menghubungkan antar kata yang setara dalam suatu kalimat. Konjungsi *dan* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks laporan observasi. Teks laporan hasil observasi adalah teks yang mengemukakan fakta-fakta yang diperoleh melalui pengamatan (Kosasih, 2014).

Penggunaan konjungsi *padahal* merupakan bentuk konjungsi yang tergolong dalam konjungsi koordinatif yang memiliki fungsi pertentangan. Berikut penggunaan konjungsi *padahal* dalam buku tematik kelas VI SD kurikulum 2013.

- ✓ *Padahal*, pemahaman inilah yang sangat mengkhawatirkan. (T8 H90-4-2/ Teks Informasi)

Konjungsi *padahal* memiliki fungsi pertentangan, sehingga konjungsi *padahal* memperjelas pemahaman yang tertulis di kalimat sebelumnya yang berisi pernyataan. Hal ini sesuai dengan pernyataan oleh Chaer (2015) bahwa kalimat pertama atau kalimat sebelumnya

berisi pernyataan dan kalimat kedua berisi pernyataan yang kontras dengan kalimat pertama. Konjungsi *padahal* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks informasi. Teks informasi merupakan teks yang berisi laporan mengenai kejadian atau keadaan (peristiwa) yang sedang terjadi.

Penggunaan konjungsi *lalu* merupakan bentuk konjungsi yang termasuk dalam konjungsi koordinatif. Berikut penggunaan konjungsi *lalu* dalam buku tematik kelas VI SD kurikulum 2013.

- ✓ Mang Samad hanya memperluas keterampilannya dengan belajar membuat pola sandal, belajar mengenal aneka bahan, *lalu* menambahkan. (T4 H59-3-3/ Teks Cerita Pendek)

Konjungsi *lalu* pada teks Bahasa Indonesia dalam buku tematik berfungsi menghubungkan antara beberapa tahapan berkategori verba. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat (Chaer, 2015) bahwa konjungsi *lalu* dapat digunakan satu, dua, tiga, atau seberapa sekaligus bergantung pada jumlah klausa yang membentuk kalimat itu. Konjungsi *lalu* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks cerita pendek. Teks cerita pendek adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam, suatu hal yang kiranya tidak mungkin dilakukan dalam sebuah novel.

Penggunaan konjungsi *kemudian* merupakan bentuk konjungsi yang termasuk dalam konjungsi koordinatif dengan fungsi menggabungkan. Berikut penggunaan konjungsi *kemudian* dalam buku tematik kelas VI SD kurikulum 2013.

- ✓ *Kemudian* campuran ini dicetak menjadi bentuk tipis panjang dan dilapis dengan kayu. (T3 H106-3-4/ Teks Eksplanasi Ilmiah)

Konjungsi *kemudian* berfungsi memiliki makna keterkaitan antara dua konstituen setara. Hal ini sesuai dengan pandangan Chaer (2009) bahwa konjungsi koordinatif adalah konjungsi yang menghubungkan dua buah konstituen yang kedudukannya sederajat. Konjungsi *kemudian* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks cerita pendek.

Keenam konjungsi koordinatif yang telah dijelaskan membuktikan bahwa kalimat yang digunakan memiliki fungsi menggabungkan dua klausa atau lebih yang setara. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Chaer (2015) bahwa konjungsi koordinatif merupakan konjungsi yang menghubungkan dua buah konstituen yang kedudukannya sederajat.

Konjungsi Subordinatif dalam Buku Tematik Bahasa Indonesia Kelas VI SD Kurikulum 2013

Berdasarkan paparan data yang telah disajikan ditemukan 12 konjungsi subordinatif dalam penelitian pada buku tematik Bahasa Indonesia kelas VI SD. Menurut Chaer (2009) konjungsi subordinatif merupakan konjungsi yang menghubungkan dua buah konstituen yang kedudukannya tidak sederajat. Ada konstituen atasan dan ada konstituen bawahan. Pada penelitian pada buku tematik Bahasa Indonesia kelas VI SD dari tema 1-tema 9 terdapat konjungsi subordinatif yang memiliki kegunaan berbeda-beda meliputi *ketika, jika, supaya, setelah, sehingga, karena*.

Penggunaan konjungsi *ketika* merupakan bentuk konjungsi yang termasuk dalam konjungsi subordinatif yang memiliki fungsi kesewaktuan. Berikut penggunaan konjungsi *ketika* dalam buku tematik kelas VI SD kurikulum 2013.

- ✓ Tepung sari akan terbang terbawa angin *ketika* angin bertiup. (T1 H2-3-2/ Teks Laporan Observasi)

Konjungsi *ketika* berfungsi menjelaskan antara berdampingan atau bertepatan dengan kalimat. Hal ini sesuai dengan pernyataan oleh Chaer (2015) bahwa konjungsi *ketika* digunakan untuk menghubungkan menyatakan saat waktu yang sama antara kejadian, tindakan, atau peristiwa yang terjadi pada klausa yang satu dengan klausa yang lain pada sebuah kalimat majemuk subordinatif.

Penggunaan konjungsi *jika* merupakan bentuk konjungsi yang termasuk dalam konjungsi subordinatif yang memiliki fungsi persyaratan. Berikut penggunaan konjungsi *jika* dalam buku tematik kelas VI SD kurikulum 2013.

- ✓ Mohon maaf *jika* ada kekurangan dan kesalahan. (T7 H15-6-3/ Teks Pidato)

Konjungsi *jika* memiliki kegunaan sebagai persyaratan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Chaer (2015) bahwa konjungsi *jika* digunakan untuk menghubungkan menyatakan syarat dapat digunakan untuk menggantikan konjungsi *kalau*. Konjungsi *jika* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di pidato. Pidato adalah teknik pemakaian kata-kata atau bahasa secara efektif yang berarti keterampilan atau kemahiran dalam memilih kata yang dapat mempengaruhi komunikasi tersebut (Budimansyah & Syam, 2006).

Penggunaan konjungsi *setelah* merupakan bentuk konjungsi yang termasuk dalam konjungsi subordinatif dengan fungsi kesewaktuan. Berikut penggunaan konjungsi *setelah* dalam buku tematik kelas VI SD kurikulum 2013.

- ✓ *Setelah* Matahari terbenam, tentu akan sulit melakukan kegiatan di luar rumah karena lingkungan yang gelap gulita. (T3 H32-1-2/ Teks Eksplanasi)

Konjungsi *setelah* berfungsi sebagai kesewaktuan sesudah atau setelah yang menghubungkan dengan kalimat setelahnya yang menyatakan tujuan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Chaer (2015) bahwa konjungsi *setelah* digunakan untuk menghubungkan menyatakan tujuan dapat digunakan untuk menggantikan konjungsi *sesudah*. Konjungsi *setelah* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di eksplanasi. Priyatni (2014) menjelaskan bahwa teks eksplanasi adalah teks yang berisi penjelasan tentang proses yang berhubungan dengan fenomena-fenomena alam, sosial, ilmu pengetahuan, budaya, dan lainnya.

Penggunaan konjungsi *karena* merupakan bentuk konjungsi yang termasuk dalam konjungsi subordinatif dengan fungsi penyebab. Berikut penggunaan konjungsi *karena* dalam buku tematik kelas VI SD kurikulum 2013.

- ✓ Wilayah pantai termasuk dataran rendah. Indonesia memiliki banyak pantai *karena* negara kita terdiri atas ribuan pulau. (T1 H36-3-2/ Teks Deskripsi)

Konjungsi *karena* berfungsi menjelaskan dari kalimat pertama sebagai penyebab kalimat kedua. Hal ini sejalan dengan pernyataan Chaer (2015) bahwa konjungsi *karena* digunakan menyatakan “sebab” ditempatkan pada awal klausa bawahan. Konjungsi *karena* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks cerita pendek.

Keenam konjungsi subordinatif yang telah dijelaskan membuktikan bahwa kalimat yang digunakan memiliki fungsi menggabungkan dua klausa atau lebih yang tidak sederajat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rahardi (2009) bahwa konjungsi subordinatif merupakan konjungsi yang menggabungkan dua buah konstituen yang kedudukannya tidak sederajat. Klausa pada kalimat tersebut tidak memiliki status sintaksis sama karena klausa yang satu merupakan induk kalimat, sedangkan klausa lain merupakan anak kalimat.

3.1.2 Konjungsi antarkalimat dalam Buku Tematik Bahasa Indonesia Kelas VI SD Kurikulum 2013

Berdasarkan paparan data yang telah disajikan ditemukan 12 konjungsi antarkalimat. Menurut Ekowardono (dalam Hartono, 2012), konjungsi antarkalimat digunakan sebagai penghubung antarkalimat dalam paragraf. Namun, dalam penelitian pada buku tematik Bahasa Indonesia kelas VI SD terdapat konjungsi antarkalimat sebagai penghubung kalimat meliputi *akan tetapi, oleh karena itu, namun, dengan demikian, sebaliknya*.

Penggunaan konjungsi *akan tetapi* merupakan bentuk konjungsi yang termasuk dalam konjungsi antarkalimat dengan fungsi pertentangan. Berikut penggunaan konjungsi *akan tetapi* dalam buku tematik kelas VI SD kurikulum 2013.

- ✓ *Akan tetapi*, dapat diterjemahkan sebagai kegiatan untuk mengatasi persoalan, meningkatkan kualitas hidup, dan kesejahteraan. (T6 H110-3-3/ Teks Nonfiksi)

Konjungsi *akan tetapi* berfungsi sebagai bentuk penggabungan dan lanjutan kalimat. Namun, bertentangan dengan kalimat sebelumnya. Pada data tersebut terlihat konjungsi *akan tetapi* menghubungkan dua kalimat antara kalimat sebelumnya dan kalimat sesudah konjungsi *akan tetapi*. Hal ini sejalan dengan pernyataan Alwi, dkk. (2003) bahwa konjungsi antarkalimat merangkai dua kalimat, tetapi masing-masing merupakan kalimat sendiri-sendiri. Konjungsi *akan tetapi* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di nonfiksi.

Penggunaan konjungsi *oleh karena itu* merupakan bentuk konjungsi yang termasuk dalam konjungsi antarkalimat dengan fungsi pengakibatan (hasil). Berikut penggunaan konjungsi *oleh karena itu* dalam buku tematik kelas VI SD kurikulum 2013.

- ✓ *Oleh karena itu*, jenis tumbuhan yang banyak mengandung sumber energi perlu dikonsumsi setiap hari. (T1 H57-1-2/ Teks Deskripsi)

Konjungsi *oleh karena itu* berfungsi menjelaskan pengakibatan (hasil) dari kalimat sebelumnya dan kalimat setelahnya menyatakan kesimpulan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Chaer (2011) bahwa kalimat pertama menyatakan tindakan atau kejadian, dan kalimat kedua menyatakan kesimpulan dari kalimat sebelumnya. Konjungsi *oleh karena itu* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks deskripsi. Kurniasari (2014) menjelaskan bahwa deskripsi berisi mengenai pengalaman yang digambarkan secara jelas. Pengalaman tersebut bisa dalam bentuk suatu objek. Ketika membaca dan mendengar, seolah-olah pembaca atau pendengar merasakan sendiri seperti melihat, mendengar, atau menyentuh.

Penggunaan konjungsi *namun* merupakan bentuk konjungsi yang termasuk dalam konjungsi antarkalimat dengan fungsi pertentangan. Berikut penggunaan konjungsi *namun* dalam buku tematik kelas VI SD kurikulum 2013.

- ✓ Dia juga menjelaskan bahwa walaupun banyak hewan lain yang melakukan metode seperti yang dilakukan Hyena. *Namun*, hewan ini lebih cepat dalam melakukannya. (T2 H69-2-6/ Teks Berita)

Konjungsi *namun* berfungsi menyatakan pertentangan antarkalimat dengan terdapat kebalikan kalimat. Hal ini sejalan dengan pernyataan Chaer (2011) bahwa kalimat pertama menyatakan suatu keadaan, suatu peristiwa, atau suatu tindakan dan kalimat kedua menyatakan kebalikan atau pertentangan terhadap kalimat pertama. Konjungsi *namun* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks pidato. Pidato adalah teknik pemakaian kata-kata atau bahasa secara efektif yang berarti keterampilan atau kemahiran dalam memilih kata yang dapat mempengaruhi komunikan tersebut (Budimansyah & Syam, 2006).

Penggunaan konjungsi *dengan demikian* merupakan bentuk konjungsi yang termasuk dalam konjungsi antarkalimat. Berikut penggunaan konjungsi *dengan demikian* dalam buku tematik kelas VI SD kurikulum 2013.

- ✓ *Dengan demikian* sandal buatannya tahan lama. (T4 H59-4-6/ Teks Cerita Pendek)

Konjungsi *dengan demikian* berfungsi menjelaskan bentuk penggabungan. Hal itu dibuktikan dengan kalimat sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Chaer (2015) bahwa konjungsi *dengan demikian* menghubungkan dengan menyimpulkan terhadap isi kalimat-kalimat yang dijelaskan di depannya. Konjungsi *dengan demikian* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks cerita pendek.

Penggunaan konjungsi *sebaliknya* merupakan bentuk konjungsi yang termasuk dalam konjungsi antarkalimat dengan fungsi pertentangan. Berikut penggunaan konjungsi *sebaliknya* dalam buku tematik kelas VI SD kurikulum 2013.

- ✓ *Sebaliknya*, jika negara terpecah belah dan tidak aman, maka pembangunan akan terhambat. (T2 H122-3-1/ Teks Informasi)

Konjungsi *sebaliknya* berfungsi menjelaskan bentuk pertentangan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Chaer (2015) bahwa konjungsi *sebaliknya* menyatakan “pertentangan” dapat digunakan di antara dua buah klausa, atau di antara dua buah kalimat. Konjungsi *sebaliknya* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks informasi. Teks informasi merupakan teks yang berisi laporan mengenai kejadian atau keadaan (peristiwa) yang sedang terjadi.

Kelima konjungsi antarkalimat yang telah dijelaskan membuktikan bahwa kalimat yang digunakan memiliki fungsi menggabungkan kalimat dengan kalimat lain. Hal tersebut selaras dengan pendapat Alwi, dkk (2003) bahwa konjungsi antarkalimat merupakan konjungsi yang menghubungkan satu kalimat dengan kalimat yang lain.

3.1.3 Konjungsi antarparagraf dalam Buku Tematik Bahasa Indonesia Kelas VI SD Kurikulum 2013

Berdasarkan paparan data yang telah disajikan ditemukan 1 konjungsi antarparagraf. Konjungsi antarparagraf terdiri atas *adapun*, *akan hal*, *mengenai*, *dalam pada itu*, *alkisah*, *arkian*, *sebermula*, *syahdan*. Namun, dalam penelitian pada buku tematik Bahasa Indonesia kelas VI SD dari tema 1-tema 9 terdapat konjungsi antarparagraf, yakni *adapun*.

Penggunaan konjungsi *adapun* merupakan bentuk konjungsi yang termasuk dalam konjungsi antarparagraf dengan fungsi pertentangan. Berikut penggunaan konjungsi *adapun* dalam buku tematik kelas VI SD kurikulum 2013.

- ✓ *Adapun* sampah yang dibuang ke laut dampaknya sangat besar dan merugikan bagi masyarakat, antara lain: mencemari air laut, mengganggu ekosistem laut mengganggu pelayaran. (T8 H90-5-3/ Teks Informasi)

Konjungsi *adapun* berfungsi menjelaskan makna keterkaitan awalan paragraf dengan paragraf sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan hubungannya dengan paragraf sebelumnya berdasarkan makna yang terkandung pada paragraf sebelumnya itu bahwa konjungsi antarparagraf membentuk kesatuan antara paragraf-paragraf (Moeliono & Dardjowidjojo, 1988). Konjungsi *adapun* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks informasi. Teks informasi merupakan teks yang berisi laporan mengenai kejadian atau keadaan (peristiwa) yang sedang terjadi.

3.2 Fungsi Konjungsi sebagai Penanda Pertalian Makna dalam Buku Tematik Bahasa Indonesia kelas VI SD Kurikulum 2013

Fungsi konjungsi pada penelitian ini difokuskan pada delapan (8) fungsi sebagai penanda pertalian makna yaitu konjungsi yang menyatakan penjumlahan (aditif), pemilihan (alternatif), pertentangan, kesewaktuan, pengakibatan (hasil), penyebaban, penegasan, dan persyaratan.

Di dalam buku tematik kelas VI SD telah ditemukan fungsi penanda pertalian makna yang berjumlah 47 konjungsi sesuai kategori masing-masing, konjungsi tersebut terdiri dari 5 konjungsi penjumlahan (*serta, dan*), 5 konjungsi pemilihan (*atau*), 12 konjungsi pertentangan (*akan tetapi, tapi, padahal, tetapi, sebaliknya, namun*), 8 konjungsi kesewaktuan (*selama, ketika, saat, sedari, seraya, selesai*), 9 konjungsi pengakibatan (hasil) (*oleh karena itu, sehingga, sampai, oleh sebab itu*), 3 konjungsi penyebaban (*karena*), 3 konjungsi penegasan (*apalagi, bahkan*), dan 2 konjungsi persyaratan (*jika*).

Klasifikasi fungsi konjungsi menjadi satu kesatuan dari makna yang terkandung dalam setiap kalimat pada teks bahasa Indonesia dalam Buku Tematik. Konsep yang digunakan adalah konsep berfungsi *menyatakan apa/sesuatu hal*. Berikut penggunaan konjungsi berdasarkan fungsi penanda pertalian makna dalam buku tematik kelas VI SD.

3.2.1 Penanda Pertalian Makna Penjumlahan (Aditif)

Fungsi konjungsi kategori penjumlahan (aditif) ditandai dengan konjungsi *serta, dan*. Sukini (2010) menyatakan bahwa hubungan penjumlahan adalah hubungan menyatakan gabungan kegiatan, keadaan, peristiwa, atau proses. Kedua konjungsi ini dijelaskan sebagai berikut.

- ✓ Buah jagung akan siap dipanen ketika rambut jagung sudah berwarna kecokelatan *dan* bagian tongkolnya sudah mengering. (T1 H2-4-2/ Teks Laporan Observasi)
- ✓ Tumbuhan tersebut adalah kacang kedelai yang terdapat pada tahu dan tempe, kacang tanah, kacang merah, kacang hijau, *serta* jenis kacang-kacangan lain. (T1 H57-2-3/ Teks Deskripsi)

Fungsi penanda penjumlahan diwujudkan dengan konjungsi *dan* pada teks dalam buku tematik. Fungsi penjumlahan berfungsi menyatakan antarkata yang setara dengan ditunjukkan oleh konjungsi *dan*. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Saputro dan Sevira (2020) yang menyatakan bahwa konjungsi koordinatif adalah konjungsi intrakalimat yang menghubungkan antarkata yang setara dalam suatu kalimat. Konjungsi *dan* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks laporan observasi. Teks laporan hasil observasi adalah teks yang mengemukakan fakta-fakta yang diperoleh melalui pengamatan (Kosasih, 2014).

Konjungsi *serta* berguna sebagai penanda pertalian makna penjumlahan atau penambahan dari ragam yang sama. Hal tersebut menyatakan antar kata yang setara dengan ditunjukkan oleh konjungsi *serta*. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Chaer (2015) yang menyatakan bahwa konjungsi *serta* digunakan di antara dua buah klausa dalam sebuah kalimat majemuk koordinatif yang subjeknya adalah identitas yang sama. Konjungsi *serta* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks deskripsi. Kurniasari (2014) menjelaskan bahwa deskripsi berisi mengenai pengalaman yang digambarkan secara jelas. Pengalaman tersebut bisa dalam bentuk suatu objek. Ketika membaca dan mendengar, seolah-olah pembaca atau pendengar merasakan sendiri seperti melihat, mendengar, atau menyentuh.

Dalam kedua konjungsi tersebut, memiliki perbedaan masing-masing, yakni konjungsi *dan* pada teks berguna untuk menghubungkan dua frasa berkategori nomina dan konjungsi *serta* pada teks berguna untuk menambahkan penyebutan dari nomina karena nomina lebih dari empat.

3.2.2 Penanda Pertalian Makna Pemilihan (Alternatif)

Fungsi konjungsi kategori pemilihan (alternatif) ditandai dengan konjungsi *atau*. Chaer (2009) menyatakan bahwa konjungsi penanda pertalian makna pemilihan merupakan hubungan menyatakan pemilihan salah satu konstituen yang dihubungkan. Konjungsi ini dijelaskan sebagai berikut.

- ✓ Sebuah kata yang sering kita baca di surat kabar *atau* majalah. (T4 H29-1-3/ Teks Informasi)
- ✓ Kita bisa menelpon *atau* mengirim email kepada teman-teman kita yang jauh. (T4 H29-4-3/ Teks Informasi)

Konjungsi *atau* sebagai penanda pemilihan dengan kegunaan memilih di antara dua nomina pada teks. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan oleh Chaer (2015) bahwa konjungsi yang menyatakan pemilihan *atau* memiliki kegunaan di antara dua buah kata berkategori nomina.

Konjungsi *atau* selain memilih di antara dua nomina, terdapat pemilihan antara dua verba. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan oleh Chaer (2015) bahwa konjungsi yang menyatakan pemilihan *atau* memiliki kegunaan di antara dua buah kata berkategori verba.

Konjungsi *atau* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks berita. Teks berita adalah teks berisi laporan atau pemberitahuan mengenai terjadinya sebuah peristiwa atau keadaan yang bersifat umum (Djuarid, 2006). Dalam kedua konjungsi *atau* tersebut, memiliki perbedaan, yakni konjungsi *atau* bagian pertama berguna untuk pemilihan

dua frasa berkategori nomina, sedangkan konjungsi *atau* bagian kedua berguna untuk pemilihan dua frasa berkategori verba.

3.2.3 Penanda Pertalian Makna Pertentangan

Fungsi konjungsi kategori pertentangan ditandai dengan konjungsi *akan tetapi, tapi, padahal, tetapi, sebaliknya, namun*. Sukini (2010) menyatakan bahwa konjungsi pertentangan merupakan konjungsi menyatakan dalam klausa pertama berlawanan atau tidak sama dengan hal yang dinyatakan dalam klausa kedua. Konjungsi ini dijelaskan sebagai berikut.

- ✓ *Akan tetapi*, dapat diterjemahkan sebagai kegiatan untuk mengatasi persoalan, meningkatkan kualitas hidup, dan kesejahteraan. (T6 H110-3-3/ Teks Non Fiksi)
- ✓ Mang Samad tidak saja menaikkan taraf hidupnya, *tetapi* juga membantu memajukan taraf hidup masyarakat di lingkungannya. (T4 H59-3-14/ Teks Cerita Pendek)
- ✓ Dia juga menjelaskan bahwa walaupun banyak hewan lain yang melakukan metode seperti yang dilakukan Hyena. *Namun*, hewan ini lebih cepat dalam melakukannya. (T2 H69-2-6/ Teks Berita)

Konjungsi *akan tetapi* menghubungkan dua kalimat antara kalimat sebelumnya dan kalimat sesudah konjungsi *akan tetapi*. Hal ini sejalan dengan pernyataan Alwi, dkk. (2003) bahwa konjungsi antarkalimat merangkai dua kalimat, tetapi masing-masing merupakan kalimat sendiri-sendiri. Konjungsi *akan tetapi* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di nonfiksi.

Konjungsi *tetapi* memiliki fungsi pertentangan yang menghubungkan kategori. Pernyataan tersebut sesuai dengan pandangan Chaer (2015) bahwa konjungsi *tetapi* menyatakan “hubungan mempertentangkan” digunakan. Konjungsi *tetapi* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks pidato. Pidato adalah teknik pemakaian kata-kata atau bahasa secara efektif yang berarti keterampilan atau kemahiran dalam memilih kata yang dapat mempengaruhi komunikasi tersebut (Budimansyah & Syam, 2006).

Konjungsi *namun* berfungsi menjelaskan bentuk pertentangan antarkalimat, hal ini terbukti pada kalimat pertama menyatakan keadaan dan kalimat selanjutnya menjadi kebalikan dari kalimat pertama. Hal ini sejalan dengan pernyataan Chaer (2011) bahwa kalimat pertama menyatakan suatu keadaan, suatu peristiwa, atau suatu tindakan, dan kalimat kedua menyatakan kebalikan atau pertentangan terhadap kalimat pertama. Konjungsi *namun* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks pidato. Pidato adalah teknik pemakaian kata-kata atau bahasa secara efektif yang berarti keterampilan atau kemahiran dalam memilih kata yang dapat mempengaruhi komunikasi tersebut (Budimansyah & Syam, 2006).

3.2.4 Penanda Pertalian Makna Kesewaktuan

Fungsi konjungsi kategori kesewaktuan ditandai dengan konjungsi *selama, ketika, saat, sedari, seraya, selesai*. Konjungsi ini dijelaskan sebagai berikut.

- ✓ *Ketika* kelak membusuk, sampah-sampah tersebut akan menjadi penyubur tanah di sekitarnya. (T6 H7-2-7/ Teks Cerita Pendek)

Konjungsi *ketika* berfungsi menjelaskan kesewaktuan dari klausa yang berhubungan dengan kejadian atau peristiwa. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Chaer, 2015) bahwa konjungsi *ketika* digunakan untuk menghubungkan menyatakan waktu yang sama antara kejadian, tindakan, atau peristiwa pada klausa satu dengan klausa yang lain pada sebuah kalimat majemuk subordinatif. Konjungsi *ketika* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks laporan observasi. Teks laporan hasil observasi adalah teks yang mengemukakan fakta-fakta yang diperoleh melalui pengamatan (Kosasih, 2014).

3.2.5 Penanda Pertalian Makna Pengakibatan (Hasil)

Fungsi konjungsi kategori pengakibatan ditandai dengan konjungsi *oleh karena itu, sehingga, sampai, oleh sebab itu*. Beberapa konjungsi ini dijelaskan sebagai berikut.

- ✓ *Oleh karena itu*, jenis tumbuhan yang banyak mengandung sumber energi perlu dikonsumsi setiap hari. (T1 H57-1-2/ Teks Deskripsi)
- ✓ Pada periode 2008 *sampai* 2010 ekspor kerajinan memang cenderung turun, terutama ke Amerika dan Eropa, namun mulai 2011 dan setelahnya ekspor mulai meningkat bahkan mulai merambah ke Australia dan sebagian Asia. (T5 H68-4-1/ Teks Berita)
- ✓ *Oleh sebab itu*, penanaman minat baca pada masyarakat perlu ditingkatkan. (T6 H110-2-3/ Teks Nonfiksi)

Konjungsi *oleh karena itu* berfungsi menjelaskan pengakibatan (hasil) dari kalimat sebelumnya dengan kalimat pertama berisi kejadian, sedangkan kalimat kedua berisi kesimpulan dari kalimat sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Chaer (2011) bahwa kalimat pertama menyatakan tindakan atau kejadian, dan kalimat kedua menyatakan kesimpulan dari kalimat sebelumnya. Konjungsi *oleh karena itu* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks deskripsi. Kurniasari (2014) menjelaskan bahwa deskripsi berisi mengenai pengalaman yang digambarkan secara jelas. Pengalaman tersebut bisa dalam bentuk suatu objek. Ketika membaca dan mendengar, seolah-olah pembaca atau pendengar merasakan sendiri seperti melihat, mendengar, atau menyentuh.

Konjungsi *sampai* berfungsi sebagai pengakibatan (hasil) dari kalimat yang menyatakan akibat atas terjadinya peristiwa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Chaer (2015) konjungsi *sampai* merupakan konjungsi menyatakan akibat atas terjadinya kejadian, peristiwa, atau tindakan yang terjadi pada klausa utama terhadap klausa bawahan. Konjungsi *sampai* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks berita. Teks berita adalah teks berisi laporan atau pemberitahuan mengenai terjadinya sebuah peristiwa atau keadaan yang bersifat umum (Djuarid, 2006).

Konjungsi *oleh sebab itu* berfungsi sebagai pengakibatan (hasil) dari kalimat sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sukini (2010) menyatakan bahwa hubungan hasil artinya klausa subordinatif menyatakan hasil atau akibat apa yang dinyatakan dalam klausa utama. Konjungsi *oleh sebab itu* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks informasi. Teks informasi merupakan teks yang berisi laporan mengenai kejadian atau keadaan (peristiwa) yang sedang terjadi.

3.2.6 Penanda Pertalian Makna Penyebaban

Fungsi konjungsi kategori penyebaban ditandai dengan konjungsi *karena*. Konjungsi ini dijelaskan sebagai berikut.

- ✓ Wilayah pantai termasuk dataran rendah. Indonesia memiliki banyak pantai *karena* negara kita terdiri atas ribuan pulau. (T1 H36-3-2/ Teks Deskripsi)

Konjungsi *karena* berfungsi menjelaskan penyebab kalimat pertama pada kalimat kedua. Hal ini sejalan dengan pernyataan Chaer (2015) bahwa konjungsi *karena* digunakan menyatakan “sebab” ditempatkan pada awal klausa bawahan.

Konjungsi *karena* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks cerita pendek. Cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah hingga dua jam, suatu hal yang kiranya tidak mungkin dilakukan untuk novel. Perbedaan dalam penggunaan konjungsi *karena*, yakni bagian pertama membahas frasa berkategori tempat, sedangkan bagian kedua membahas frasa berkategori tempat dan frasa berkategori verba.

3.2.7 Penanda Pertalian Makna Penegasan

Fungsi konjungsi kategori penegasan ditandai dengan konjungsi *apalagi*, *bahkan*. Beberapa konjungsi ini dijelaskan sebagai berikut.

- ✓ Ternyata semakin rumit bentuk jalinan kulit sebuah sandal, *apalagi* untuk laki-laki, justru tidak diminati. (T4 H59-2-5/ Teks Cerita Pendek)
- ✓ Ia *bahkan* mencari informasi bagaimana membuat brosur produk yang menarik. (T4 H59-5-3/ Teks Cerita Pendek)

Konjungsi *apalagi* berfungsi sebagai penegasan dengan menguatkan kalimat pertama yang dikuatkan oleh kalimat berikutnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Chaer (2015) bahwa konjungsi *apalagi* digunakan menyatakan “penegasan” diletakkan di antara dua buah klausa (kalimat). Konjungsi *apalagi* pada buku tematik kelas VI SD ditemukan di teks cerita pendek.

Konjungsi *bahkan* berfungsi sebagai penegasan dengan menguatkan kalimat pertama yang menegaskan kalimat. Hal ini sesuai dengan pernyataan Chaer (2015) bahwa konjungsi *bahkan* digunakan menyatakan “menegaskan atau menguatkan” digunakan di antara dua buah kalimat atau klausa. Konjungsi *bahkan* pada buku tematik kelas VI SD ditemukan di teks cerita inspiratif. Teks cerita inspiratif merupakan teks berisi fiksi dan pengalaman yang terjadi, mampu memberikan inspirasi dan motivasi pembaca.

3.2.8 Penanda Pertalian Makna Persyaratan

Fungsi konjungsi kategori persyaratan ditandai dengan konjungsi *jika*. Konjungsi ini dijelaskan sebagai berikut.

- ✓ Mohon maaf *jika* ada kekurangan dan kesalahan. (T7 H15-6-3/ Teks Pidato)

Konjungsi *jika* pada bagian pertama memiliki kegunaan sebagai persyaratan klausa berkategori verba. Pada bagian kedua, konjungsi *jika* memiliki kegunaan sebagai persyaratan klausa berkategori adjektiva. Hal ini sesuai dengan pernyataan Chaer (2015) bahwa konjungsi *jika* digunakan untuk menghubungkan menyatakan syarat dapat digunakan untuk menggantikan konjungsi *kalau*. Konjungsi *jika* pada buku tematik kelas VI SD lebih banyak ditemukan di teks pidato. Pidato adalah teknik pemakaian kata-kata atau bahasa secara efektif yang berarti keterampilan atau kemahiran dalam memilih kata yang dapat mempengaruhi komunikasi tersebut (Budimansyah & Syam, 2006). Perbedaan dalam penggunaan konjungsi

jika, yakni bagian pertama membahas kategori verba, sedangkan bagian kedua membahas kategori adjektiva.

3.3 Ketepatan penggunaan konjungsi dalam Buku Tematik Bahasa Indonesia Kelas VI SD Kurikulum 2013

Ketepatan konjungsi saat penulisan kalimat maupun paragraf patut diperhatikan. Konjungsi yang digunakan suatu kalimat maupun paragraf dapat diperhatikan secara seksama agar menghasilkan makna yang tepat, padat dan logis. Menurut Setyawati (2010), salah satu akibat pengaruh bahasa asing adalah kesalahan dalam susunan kata. Sejumlah konjungsi tidak dapat diberikan ketepatan pada bagian awal atau pada depan kalimat. Beberapa konjungsi tersebut terdiri atas *dan, tetapi, sebab, yang, serta, maka, sehingga, sementara, karena, supaya*, dan konjungsi lainnya, apabila diletakkan di depan kalimat atau paragraf, penggunaannya tidak dapat berterima. Penggunaan konjungsi dipaparkan sebagai berikut.

3.3.1 Ketepatan penempatan konjungsi dalam Buku Tematik Bahasa Indonesia Kelas VI SD Kurikulum 2013

Pada buku tematik kelas VI SD terdapat bentuk ketidaktepatan penempatan konjungsi koordinatif, yakni konjungsi *sedangkan* dan konjungsi *tetapi*. Berikut pembahasannya.

- ✓ Pajak adalah pungutan wajib yang dibayar rakyat untuk negara dan akan digunakan untuk kepentingan pemerintah dan masyarakat umum. *Sedangkan*, wajib pajak, yakni orang pribadi atau badan yang menurut ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan ditentukan untuk melakukan kewajiban perpajakan.. (T6 H117-1-2/ Teks Berita)
- ✓ Jadi tanpa pikir panjang, Deo naik ke trotoar itu supaya dapat mendahului Arsyad. *Tetapi* Deo tidak memerhatikan ada seongkah batu besar di tengah trotoar itu. (T9 21-7-3/ Teks Cerita Fiksi)

Konjungsi *sedangkan* dan *tetapi* dari kalimat yang disajikan pada paparan data dalam bab IV sub-bab ketepatan penempatan konjungsi tidak dapat berterima, hal ini disebabkan konjungsi *sedangkan* dan *tetapi* berfungsi menyatakan pertentangan. Menurut Chaer (2015), konjungsi *sedangkan* untuk menyatakan “pertentangan” digunakan di antara dua buah klausa dalam satu kalimat. Konjungsi *tetapi* menyatakan “hubungan mempertentangkan” digunakan (Chaer, 2015) Konjungsi *sedangkan* dan *tetapi* merupakan bentuk konjungsi koordinatif dengan fungsi menyatakan pertentangan yang menggabungkan dua klausa atau lebih dengan kedudukan sederajat dalam satu kalimat. Oleh sebab itu, posisinya ada di antara klausa dalam kalimat yang disajikan. Namun, penggunaan pada paparan data dalam bab IV sub-bab ketepatan penempatan konjungsi tidak dapat berterima sehingga dapat mengubah arti atau makna. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan oleh Rujiantika (2014) menjelaskan bahwa seringkali suatu kata tidak digunakan secara cermat sehingga dapat mengubah makna, penulisan, dan pengucapannya. Penggunaan konjungsi yang tepat sebagai berikut.

- ✓ Pajak adalah pungutan wajib yang dibayar rakyat untuk negara dan akan digunakan untuk kepentingan pemerintah dan masyarakat umum, *sedangkan* wajib pajak, yakni orang pribadi atau badan yang menurut ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan ditentukan untuk melakukan kewajiban perpajakan.
- ✓ Jadi tanpa pikir panjang, Deo naik ke trotoar itu supaya dapat mendahului Arsyad, *tetapi* Deo tidak memerhatikan ada seongkah batu besar di tengah trotoar itu.

3.3.2 Ketepatan pemilihan konjungsi dalam Buku Tematik Bahasa Indonesia Kelas VI SD Kurikulum 2013

Pada buku tematik kelas VI SD terdapat bentuk ketidaktepatan pemilihan konjungsi. Pemilihan konjungsi yang tidak tepat tersebut, seharusnya diganti dengan konjungsi *kemudian* untuk kalimat (a) dan konjungsi *jika* untuk kalimat (b). Berikut bentuk ketidaktepatan pemilihan konjungsi.

- ✓ *Terus*, ditemukan cara untuk memasukkan grafit di antara dua bilah kayu yang dilubangi. (T3 H106-2-7/ Teks Eksplanasi Ilmiah)
- ✓ *Kalo* hal ini terus terjadi, maka manusia akan terancam habitatnya gara-gara pemanasan global. (T4 H93-2-6/ Teks Informasi)

Pada data yang disajikan dalam paparan data sub-bab ketepatan pemilihan konjungsi terdapat konjungsi pada awal kalimat (a) dan (b) yang tertera dari kalimat tersebut belum tepat, hal ini disebabkan konjungsi yang dipakai memperlihatkan kaitan penanda pertalian makna yang tidak sepadan. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Setyawati (2010) bahwa salah satu akibat pengaruh bahasa asing adalah kesalahan dalam susunan kata. Pada kalimat (a), pemilihan konjungsi yang tepat untuk menggantikan kata *terus*, yakni konjungsi *kemudian*. Konjungsi *kemudian* menjelaskan lanjutan dari kalimat sebelumnya. Pada kalimat (b), pemilihan konjungsi yang tepat menggantikan *kalo* adalah konjungsi *jika*. Penggunaan konjungsi *jika* dapat menyatakan fungsi persyaratan dari kalimat sebelumnya. Penggunaan konjungsi yang tepat sebagai berikut.

- ✓ *Kemudian*, ditemukan cara untuk memasukkan grafit di antara dua bilah kayu yang dilubangi.
- ✓ *Jika* hal ini terus terjadi, maka manusia akan terancam habitatnya gara-gara pemanasan global.

4 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat dijadikan simpulan sebagai berikut. Konjungsi berdasarkan luas jangkauan yang ditemukan dalam buku tematik Bahasa Indonesia kelas VI SD terbagi menjadi 3 bagian, yakni (1) konjungsi intrakalimat, (2) konjungsi antarkalimat, dan (3) konjungsi antarpagraf. Penggunaan konjungsi tersebut memiliki kegunaan masing-masing. Konjungsi intrakalimat berguna menggabungkan klausa induk dengan klausa anak, konjungsi antarkalimat berguna menggabungkan kalimat satu kepada kalimat lain sesuai konteks, dan konjungsi antarpagraf berguna sebagai awalan bentuk paragraf yang berkaitan dengan bentuk paragraf sebelumnya dengan berdasar pada arti di paragraf sebelumnya. Penggunaan konjungsi berdasarkan luas jangkauan dalam Buku Tematik kelas VI SD Bahasa Indonesia dari tema 1-tema 9 telah ditemukan berjumlah 41 konjungsi. Hal ini terbukti dengan 28 konjungsi intrakalimat yang terdiri dari 16 konjungsi koordinatif (*atau, tetapi, dan, padahal, lalu, kemudian*) dan 12 konjungsi subordinatif (*ketika, jika, supaya, setelah, sehingga, karena*), 12 konjungsi antarkalimat (*akan tetapi, oleh karena itu, namun, dengan demikian, sebaliknya*), dan 1 konjungsi antarpagraf (*adapun*). Konjungsi yang paling banyak ditemukan adalah konjungsi intrakalimat karena penggunaan konjungsi tersebut berfungsi menyatakan penjumlahan, pemilihan, kesewaktuan, persyaratan, serta melanjutkan kalimat ke kalimat selanjutnya.

Konjungsi berdasarkan fungsi penanda pertalian makna yang ditemukan dalam buku tematik Bahasa Indonesia kelas VI SD dibagi menjadi 8 bagian, yakni konjungsi yang menyatakan penjumlahan (aditif), pemilihan (alternatif), pertentangan, kesewaktuan, pengakibatan (hasil), penyebaban, penegasan, dan persyaratan. Konsep yang digunakan dalam fungsi penanda pertalian makna adalah konsep berfungsi *menyatakan apa/sesuatu hal*. Di dalam buku tematik kelas VI SD terdapat fungsi penanda pertalian makna yang berjumlah 47 konjungsi sesuai kategori masing-masing, konjungsi tersebut terdiri dari 5 konjungsi penjumlahan (*serta, dan*), 5 konjungsi pemilihan (*atau*), 12 konjungsi pertentangan (*akan tetapi, tapi, padahal, tetapi, sebaliknya, namun*), 8 konjungsi kesewaktuan (*selama, ketika, saat, sedari, seraya, selesai*), 9 konjungsi pengakibatan (hasil) (*oleh karena itu, sehingga, sampai, oleh sebab itu*), 3 konjungsi penyebaban (*karena*), 3 konjungsi penegasan (*apalagi, bahkan*), dan 2 konjungsi persyaratan (*jika*).

Ketepatan konjungsi dari segi penempatan dan pemilihan saat penulisan kalimat maupun paragraf patut diperhatikan. Konjungsi yang digunakan suatu kalimat maupun paragraf dapat diperhatikan secara seksama agar menghasilkan makna yang tepat. Sejumlah konjungsi tidak dapat diletakkan pada bagian awal atau depan kalimat. Beberapa konjungsi tersebut terdiri atas *dan, tetapi, sebab, yang, serta, maka, sehingga, sementara*, dan konjungsi lainnya, apabila diletakkan di depan kalimat atau paragraf, penggunaannya tidak dapat berterima. Konjungsi yang dijelaskan dalam paparan data dan pembahasan dengan ketidaktepatan apabila diletakkan di awal kalimat, yakni konjungsi *sedangkan* dan konjungsi *tetapi*, sedangkan ketidaktepatan pemilihan konjungsi terbukti pada kata *terus* dan *kalo* dengan digantikan konjungsi *kemudian* dan *jika*.

5. Ucapan Terima Kasih

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Daftar Rujukan

- Alwi, H., Dardjowidjojo, S., Lapoliwa, H., & Moeliono, A.M. (2003). *Tata bahasa baku bahasa Indonesia* (3rd ed.). Jakarta: Pusat Bahasa dan Balai Pustaka.
- Budimansyah, D., & Syam, S. (Eds.). (2006). *Pendidikan nilai moral dalam dimensi Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Lab. PKN FPIPSUPI.
- Chaer, A. (2007). *Linguistik umum* (3rd ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2009). *Pengantar semantik bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2011). *Tata bahasa praktis bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2015). *Morfologi bahasa Indonesia: Pendekatan proses*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djuarid, H. (2006). *Panduan menulis berita*. Malang: UMM Press.
- Evita, Tarmimi, W., & Suliani, N. N. W. (2014). Konjungsi pada Teks Anekdot dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 2(3), 1-12. Retrieved from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BINDO>
- Hartono, B. (2012). *Dasar-dasar kajian wacana*. Semarang: Pustaka Zaman.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis teks dalam mata pelajaran bahasa Indoneisa SMA/MA/SMK*. Bandung: Yrama Widya.

- Kurniasari, A.N. (2014). *Sarikata bahasa dan sastra Indonesia superkomplet*. Yogyakarta: CV Solusi Distribusi
- Moeliono, A. M., & Dardjowidjojo, S. (1988). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Perum Balai Pustaka.
- Priyatni, E.T. (2014). *Desain pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahardi, K. (2009). *Penyuntingan bahasa Indonesia untuk karang-mengarang*. Jakarta: Erlangga.
- Ratnasari, D. (2017). *Penggunaan konjungsi pada wacana berita utama Solopos dan implikasinya dengan pembelajaran bahasa Indonesia* (Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta). Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/56557/>
- Rohmadi, M., Nasucha, Y., & Wahyudi, A.B. (2012). *Morfologi telaah morfem dan kata*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Rujiantika, E.U. (2014). *Penggunaan konjungsi dalam kolom politik ekonomi Kompas edisi Januari-April 2013*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Yogyakarta). Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/17930/1/Eka%20Ulfa%20Rujiantika%2009210144009.pdf>
- Sangidu. (2007). *Penelitian sastra: Pendekatan, teori, metode, teknik, dan kiat*. Yogyakarta: Seksi Penerbit Asia Barat, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gajah Mada.
- Saputro, A.A., & Sevira, E. (2020). Analisis kohesi gramatikal konjungsi dalam wacana novel Ayah karya Andrea Hirata. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 75—85. doi: <http://dx.doi.org/10.29300/disastra.v2i1.2536>.
- Setyawati, N. (2010). *Analisis kesalahan berbahasa Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukini. (2010). *Sintaksis: Sebuah panduan praktis*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Design of *Meru* 2D Animation Video to Introduce Lumajang's Folk Story and The Region's Special Culture

Perancangan Video Animasi 2D *Meru* untuk Mengenalkan Cerita Rakyat Lumajang beserta Kekhasan Daerahnya

Mohammad Yusuf Effendi, Arif Sutrisno*

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

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

Paper received: 25-09-2021; revised: 17-10-2021; accepted: 29-10-2021

Abstract

Along with the development of time and technology, people easily get shows that contain foreign cultures so that there is a cultural shift, especially towards the younger generation. Folklore and diverse natural resources in Indonesia have great potential to be used as an idea for making animated films to introduce Indonesian culture and folklore to the national and international level. Therefore, one of the wise efforts to make folk tales more interesting and enthusiastic is with a 2D animation entitled "Meru" which was inspired by the legendary story of Mount Semeru. Not only using animation media to attract interest, this design also uses storytelling that is relevant to modern society. The design uses a production pipe animation method model which in the process has three stages, namely pre-production, production, and post-production. The result of designing the 2D animation "Meru" is in the form of a video animation using the frame-by-frame technique which contains a prologue from the folklore idea of the Legend of Mount Semeru, has positive qualities, and has visuals with the Lumajang culture and background. Based on the test results of the distributed media, the average respondent admits that the storyline and visual style of "Meru" animation is very good. However, some admitted that they did not understand the storyline because there was no dubbing/narrator and the duration was not long enough.

Keywords: designing; 2D animation; storytelling; folklore; media test

Abstrak

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, masyarakat gampang mendapatkan tontonan yang mengandung budaya luar sehingga terdapat pergeseran budaya terutama terhadap generasi muda. Cerita rakyat dan kekayaan alam yang beragam di Indonesia memiliki potensi besar untuk dijadikan ide pembuatan film animasi untuk mengenalkan budaya dan cerita rakyat khas Indonesia kepada nasional maupun internasional. Oleh karena itu, salah satu upaya membuat cerita rakyat lebih menarik dan banyak peminat adalah dengan merancang animasi 2D berjudul "Meru" yang terinspirasi dari cerita rakyat Legenda Gunung Semeru. Tidak hanya menggunakan media animasi saja untuk menarik minat, perancangan ini juga menggunakan storytelling yang relevan dengan masyarakat modern. Pada perancangannya menggunakan model metode animation production pipeline yang dalam prosesnya memiliki tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil dari perancangan animasi 2D "Meru" ini adalah berupa video animasi dengan menggunakan teknik frame by frame yang berisikan prolog dari ide cerita rakyat Legenda Gunung Semeru, memiliki sifat-sifat positif, dan memiliki visual dengan latar dan budaya Lumajang. Berdasarkan dari hasil uji media yang disebar, rata-rata responden mengakui bahwa alur cerita dan gaya visual animasi "Meru" sangat baik. Akan tetapi, beberapa mengaku kurang paham dengan alur ceritanya karena tidak adanya dubbing/ narator dan durasi yang kurang panjang.

Kata kunci: perancangan; animasi 2D; *storytelling*; cerita rakyat; uji media

1. Pendahuluan

Keberagaman suku, budaya dan adat istiadat pada negara Indonesia sangat melimpah. Hal tersebut membuat Indonesia sangat istimewa dengan latar belakang menarik seperti cerita rakyat yang diyakini oleh masyarakat di daerah asalnya. Cerita rakyat berkembang menjadi Kultur budaya yang dimiliki oleh masing masing daerah. Melalui cerita rakyat, masyarakat dapat memperoleh watak dan kepribadian yang positif, misalnya menghormati orang tua, kasih sayang, persahabatan, dan gotong royong. Kesan sejarah dan budaya yang kental pada cerita rakyat membuat masyarakat dapat mencintai dan mengenal budaya bangsa Indonesia. Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan saja akan tetapi juga sebagai alat pendidikan, memiliki nilai-nilai positif, dan pesan moral yang bisa dijadikan sebagai panutan dalam kehidupan sehari-hari (Sudiartini, Darmawiguna, & Sunarya, 2016). Membayangkan tokoh, tempat, dan peristiwa yang terdapat pada cerita rakyat dapat meningkatkan imajinasi dan rasa ingin tahu seorang anak (Muhdaliha & Batuaya, 2017).

Dari sekian banyaknya cerita rakyat yang bersejarah dan berkembang di Indonesia, Lumajang memiliki salah satu cerita rakyat yaitu Legenda Gunung Semeru yang diyakini oleh Umat Hindu dan dituliskan dalam Kitab Tantu Pagelaran yang berisikan cerita bahwa Dewa Shiwa, Dewa Brahma dan Dewa Wishnu memindahkan puncak Gunung Mahameru dari India ke atas Pulau Jawa karena kondisi Pulau Jawa terombang-ambing di lautan luas dan sering berguncang. Dikisahkan Bhatara Guru memerintahkan para dewa, kelompok resi, perempuan dari surga, para bidadara, makhluk setengah dewa untuk memindahkan Gunung Mahameru dari *Jambudwipa* (India) ke *Yawadwipa* (Jawa), agar Pulau Jawa berhenti berguncang (Setyani, 2011).

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, masyarakat dengan mudahnya mendapatkan tontonan dari luar negeri sehingga cerita rakyat semakin ditinggalkan. Menurut Ani Rostiyati pergeseran budaya terhadap generasi muda zaman sekarang yang lebih banyak tahu soal budaya luar ketimbang budaya sendiri, padahal cerita rakyat Indonesia memiliki banyak nilai moral, menjunjung tinggi nilai budaya, dan membawa pesan kebaikan (Nindita, 2017). Hal tersebut berpengaruh terhadap gaya dan perilaku masyarakat yang cenderung mengikuti bangsa asing karena tontonannya. Semakin lemah pemahaman dan kurangnya penghargaan terhadap seni tradisi budaya Indonesia sendiri merupakan akibat dari terpengaruhnya masyarakat umum terhadap cerita rakyat bangsa asing yang dikonsumsi dari berbagai media (Setyawan, 2013).

Untuk membuat cerita rakyat Lumajang lebih menarik dan banyak peminat adalah salah satunya dengan menggunakan media animasi 2 dimensi. Media animasi 2 dimensi merupakan salah satu media komunikasi modern digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan pesan karena terdapat audio dan visual imajinatif yang mudah dipahami. Film animasi juga dapat membuat menggiring penontonnya melakukan hal-hal baik seperti belajar alfabet, belajar tentang islam dan mengkonsumsi makanan sehat (Hidayat, Wardhana, & Rini, 2019). Animasi 2 dimensi dengan teknik *manual drawing* dinilai paling dekat, familiar dengan masyarakat, dan memiliki keunggulan efisien, sederhana, efektivitas biaya, dan kebebasan artistik (Edyati & Nugrahadi, 2020). Menggunakan media animasi juga memiliki keunggulan pada ruang publikasi yang sangat luas dan mudah diakses oleh perkembangan masyarakat di media sosial (Lestari & Setiawan, 2019). Animasi merupakan salah satu media yang diminati masyarakat dan relevan dijadikan inspirasi untuk melestarikan budaya yang terpinggirkan maupun masih eksis (Yasa, Narpaduhita, & Purwita, 2019). Selain itu, menurut Fadjjar Ibnu

Thufail mengatakan bahwa animasi merupakan salah satu cara untuk menggali, mengembangkan, dan menyebarluaskan kekayaan ragam bentuk kebudayaan yang ada di Indonesia karena untuk memajukan kebudayaan diperlukan pengembangan konten lokal dengan salah satunya menggunakan media animasi (Faz, 2020).

Cerita rakyat di Indonesia sangat banyak dan beragam yang memiliki potensi besar untuk dijadikan ide membuat film animasi karya lokal. Kekayaan dan keberagaman negara kepulauan Indonesia merupakan sumber ide yang berharga. Hal tersebut akan mempermudah mendapatkan referensi untuk mengenalkan budaya dan cerita rakyat khas Indonesia kepada nasional maupun internasional. Indonesia sangat kaya akan legenda, cerita rakyat, keindahan dan kekayaan alamnya yang sangat berpotensi menjadi produk unggulan menarik dan dinikmati di tingkat nasional maupun internasional (Setyawan, 2013).

Kebanyakan para kreator Indonesia hanya merubah media dan visual dari cerita rakyat yang sudah ada. Tidak cukup hanya dengan merubah media yang digunakan untuk menarik minat dan melestarikan cerita rakyat kepada masyarakat, akan tetapi juga diperlukan seni bercerita yang relevan dengan masyarakat modern saat ini. Pesan dalam cerita akan lebih mudah dipahami dan dicerna lebih baik oleh penonton melalui *storytelling* (Sutrisno, 2021). Penggunaan *storytelling* pada media komik juga dapat membuat pembaca berminat memperhatikan komik secara terus menerus (Cendekia, Ahmad, & Zpalanzani, 2021). Menurut Yudhi Soerjoatmodjo selaku Direktur dan Kurator-Produser Dapoer Dongeng Noesantara mengatakan bahwa secara visual dan digital kreativitas orang Indonesia mampu bersaing dengan luar, akan tetapi kemampuan *storytelling* masih tergolong kurang baik (Prima, 2020). Selain itu, menurut Fransiska Prihadi mengatakan bahwa budaya bisa tetap ada dan berkembang dengan pertukaran bukan dengan isolasi (Prima, 2020). Oleh karena itu, cerita pada perancangan animasi 2D ini adalah adaptasi inti dari cerita Legenda Gunung Semeru kemudian ditambahkan karakter fiksi dan didukung dengan *visual development* yang berisikan budaya Indonesia terutama khas Lumajang.

Pada perancangan ini terdapat beberapa sumber penelitian yang relevan. Sumber penelitian yang relevan ini didapat dari e-jurnal maupun *e-Proceeding*. Sumber penelitian yang relevan diantaranya akan diuraikan sebagai berikut.

Penelitian yang relevan pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Hidajat dan Dwiyantri pada tahun 2016 dengan judul “Perancangan Ilustrasi Pada Cerita Bergambar Berjudul Legenda Gunung Semeru”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa Legenda Gunung Semeru merupakan sebuah cerita legenda yang menarik dan cukup menantang untuk dikembangkan sebagai buku cerita bergambar yang dilengkapi dengan *board game* di dalamnya. Semakin berkembang dan berinovasi, buku yang mengandung nilai budaya tersebut dapat menarik perhatian dan melestarikan budaya dalam negeri (Hidajat & Dwiyantri, 2016).

Penelitian yang relevan kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Anugrah dan Indrojarwo pada tahun 2018 dengan judul “Perancangan Komik Digital Tentang Legenda Singo Ulung Sebagai Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa kurangnya literatur dan bukti sejarah menjadikan cerita rakyat sulit diakses dan berpotensi mengalami kepunahan. Dengan menggunakan media komik digital, cerita rakyat yang jarang diketahui oleh masyarakat mampu terekspos dengan gaya *storytelling* dan ilustrasi yang lebih modern (Anugrah & Indrojarwo, 2018).

Penelitian yang relevan ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Safitri dan Said pada tahun 2020 dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Lebonna Massudilalong”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa zaman sekarang merupakan zaman yang mulai kehilangan eksistensi dari cerita rakyat sendiri. Oleh karena itu, masyarakat Indonesia tidak terkecuali masyarakat Tana Toraja dibutuhkan suatu usaha untuk mengangkat dan memperkenalkan kembali cerita rakyat dengan cara membentuk media informasi visualisasi cerita rakyat Lebonna Massudilalong ke dalam buku ilustrasi. Ilustrasi yang digunakan adalah bergaya semi kartun dengan konsep desain *romance classic* dan penggunaan warna khas daerah Toraja (Safitri & Said, 2020).

Penelitian yang relevan keempat adalah penelitian yang dilakukan oleh Afif dan Afriwan pada tahun 2020 dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Cerita Rakyat Manangkabau”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa cerita rakyat yang disajikan dalam bentuk *text book* dengan ilustrasi minim membuat orang lebih menyukai media audio visual. Oleh karena itu, untuk menarik minat remaja dalam melestarikan cerita rakyat dan norma-norma budaya maka dibuatlah perancangan *motion graphic* cerita rakyat Manangkabau. Melalui media *motion graphic* tersebut cerita rakyat Manangkabau menjadi lebih menghibur, memberi informasi, dan menarik minat generasi muda terhadap cerita rakyat di Sumatera Barat (Afif & Afriwan, 2020).

Penelitian yang relevan kelima adalah penelitian yang dilakukan oleh Zamrullah, Aditia, dan Putra pada tahun 2021 dengan judul “Perancangan *Webtoon* Cerita Rakyat Putri Kandita”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa banyaknya cerita rakyat di Indonesia membuat beberapa cerita rakyat lainnya kurang dikenali oleh masyarakat salah satunya adalah cerita rakyat Putri Kandita. Agar cerita rakyat Putri Kandita dikenal kembali, dengan mengadaptasi permasalahan terkini yang aktual dan menggunakan media *webtoon* sebagai media promosinya. Menggunakan media *webtoon* selain berfungsi sebagai media untuk menghibur masyarakat, *webtoon* juga dapat digunakan sebagai media informasi dan edukasi. Ilustrasi yang digunakan berdasarkan cerita yang bertemakan aksi dan petualangan agar lebih tepat sesuai khalayak sasaran (Zamrullah, Aditia, & Putra, 2021).

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas maka perancang mengambil fokus pada membuat perancangan animasi 2 dimensi dengan ide yang berasal dari cerita rakyat Legenda Gunung Semeru. Adapun yang membedakan antara hasil penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah berkaitan dengan media yang digunakan dan mengemas cerita rakyat untuk dijadikan ide dalam video animasi 2 dimensi.

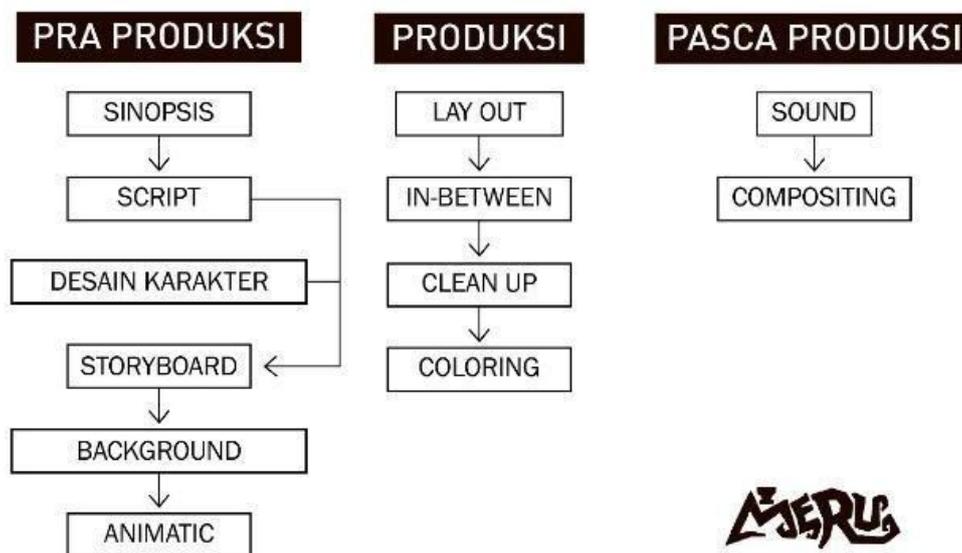
Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perancang menarik judul Perancangan Video Animasi 2D “Meru” untuk Mengenalkan Cerita Rakyat Lumajang Beserta Kekhasan Daerahnya. Dari judul tersebut tertulis tiga perumusan masalah yang akan ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang video animasi 2 dimensi?
2. Apa saja pesan dan kesan yang didapatkan pada video animasi “Meru”?
3. Seberapa efektif menggunakan metode animasi untuk mengenalkan cerita rakyat Lumajang beserta kekhasan daerahnya?

2. Metode

Pada perancangan video animasi 2D yang berjudul “Meru” ini menggunakan model perancangan *Animation Production Pipeline*. *Animation Production Pipeline* merupakan alur kerja produksi pembuatan film animasi yang secara umum dibagi menjadi tiga proses, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada pembuatan film animasi, *production pipeline* berbeda-beda tergantung studio maupun proyek yang dikerjakan. *Pipeline* adalah cerobong asap yang menyatukan karya dari setiap seniman yang terlibat dalam suatu produksi dengan menyelesaikan tugasnya masing-masing dan setelah selesai dilanjutkan ke pekerja berikutnya (Dunlop, 2014).

Berikut adalah *Animation Production Pipeline* pada perancangan animasi 2D “Meru” yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan efektivitas perancangan.



Gambar 1. *Animation production pipeline* pada animasi “Meru”

Setelah perancangan video animasi 2d “Meru” selesai, dilakukan uji media untuk mengetahui umpan balik dari masyarakat. Uji media dilakukan dengan cara menyebarkan *link* kuesioner *google formulir* yang memiliki beberapa pertanyaan dan *link youtube* video animasi “Meru”. Kuesioner disebarakan melalui *whatsapp* dengan menargetkan masyarakat awam dan juga animator. Untuk menargetkan animator dengan cara menyebarkan *link* kuesioner di grup *whatsapp* webinar animasi. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kesan, pesan, kritik, dan saran dari sudut pandang dan pengalaman yang berbeda.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil perancangan ini berupa video animasi 2D dengan menggunakan *storytelling* visual yang dapat lebih mudah dipahami dan dicerna oleh para penonton. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Anugrah & Indrojarwo, 2018) yang mengatakan bahwa *storytelling* mampu mengekspos cerita kepada masyarakat dengan gaya cerita dan ilustrasi yang modern. Penggunaan *storytelling* akan berhasil jika tepat pada khalayak sasaran.

Pada perancangan animasi 2D ini menggunakan teknik *frame by frame* yang membuat animasi ini lebih unik dan berbeda pada tiap adegannya karena cara pembuatannya

menggunakan gambar tangan. Hal tersebut berbeda dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Afif & Afriwan, 2020) yang mengatakan bahwa animasi yang menggunakan teknik *motion graphic* lebih kaku akan tetapi, teknik tersebut cukup jarang ditemui yang menjadikan kekuatan untuk menarik perhatian.

3.1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah berupa video animasi 2D dengan judul “Meru” yang berdurasi kurang lebih 4 menit. Proses perancangan media utama diawali dengan membuat ide pada kegiatan Pra Produksi. Setelah itu melakukan riset dengan cara mencari referensi cerita, tempat, bangunan, makanan, dan budaya kemudian dimasukkan ke dalam animasi. Tahapan tersebut sangat penting yang membuat animasi “Meru” mempunyai kekhasan tersendiri dari sekian banyaknya cerita animasi yang lainnya.

Setelah tahap pra produksi selesai, bahan yang sudah terkumpul kemudian dirancang sedemikian rupa hingga menghasilkan video animasi unik. Pada tahap pembuatan gerakan animasi ini menggunakan teknik *frame by frame* yang membuat animasi “Meru” ini lebih istimewa dan berharga. *Frame by frame* merupakan teknik yang digunakan pada animasi 2d dengan cara menggambar satu per satu. Namun, menggunakan teknik *frame by frame* membuat proses pengerjaannya sedikit lebih lama dan melelahkan. Pengerjaan animasi 2D berjudul “Meru” ini berpedoman pada *pipeline production* yang telah disesuaikan agar pengerjaannya tetap konsisten dan terstruktur. Berikut adalah penjelasan secara terperinci pada *Animation Production Pipeline* pada perancangan animasi 2D “Meru”:

3.1.1. Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap persiapan untuk pembuatan animasi. Pada tahap produksi melalui beberapa proses diantaranya adalah sinopsis, *script*, desain karakter, *storyboard*, *background*, dan *animatic*. Berikut adalah penjabaran proses pada tahap Pra Produksi.

Sinopsis

Sebelum menyusun cerita, hal pertama yang perlu direncanakan adalah untuk membuat kesan dan pesan dengan unsur-unsur positif yang akan didapatkan oleh penonton. Kesan dan pesan dengan unsur-unsur positif pada cerita animasi “Meru” antara lain menghormati orang tua, kasih sayang, persahabatan, dan gotong royong. Oleh karena itu, animasi “Meru” mengisahkan tentang seorang pemuda yang ibunya memiliki penyakit mematikan sehingga ia harus mencari air kehidupan di puncak Gunung Semeru untuk obat. Di perjalanannya pemuda tersebut menyelamatkan seekor Lutung yang nantinya menjadi sahabat untuk mencari air kehidupan.

Selain itu, pada visual animasi “Meru” memberi kesan yang unik dengan ciri khas Lumajang seperti tempat wisata, properti kebudayaan, dan makanan tradisional. Tempat wisata yang dijadikan sebagai *background* diantaranya yaitu wisata Hutan Bambu, Air Terjun Tumpak Sewu, Gunung Semeru, dan Pura Mandara Giri. Pada properti kebudayaan khas Lumajang adalah sebuah topeng pada Tari Topeng Kaliwungu dan untuk makanan tradisional adalah bledus khas Lumajang. Setelah itu perancang menyusun sinopsis yang selanjutnya disempurnakan menjadi *script*. Berikut merupakan sinopsis pada animasi “Meru”.

Dahulu sekali, Tanah di Pulau Jawa berguncang sangat hebat, tidak ada seorang pun yang berani menghuninya. Para Dewa yang melihat keadaan tersebut bersatu untuk menstabilkan keadaan yang terjadi di Pulau Jawa. Para Dewa pergi ke India untuk memotong gunung di bagian puncaknya Kemudian membawa dan meletakkannya di tanah Pulau Jawa untuk dijadikan sebagai pasak. Guncangan yang berada di Pulau Jawa seketika terhenti. Nama dari gunung tersebut adalah Semeru, di puncaknya terdapat air kehidupan yang memiliki kesaktian yang melegenda.

Di pulau Jawa, hiduplah seorang pendekar muda bernama Tara. Tara adalah seorang yang jago berkelahi. Hingga waktu itu Tara terburu-buru pulang karena mendengar bahwa ibunya sakit parah. Sampai di rumah Tara sangat sedih melihat ibunya, kemudian Kakek Kepala Desa memberikan sebuah Peta dan Kendi untuk menemui Kakek Penjaga Hutan dan pergi mencari Air Kehidupan. Diperjalanan Tara bertemu seekor Lutung yang cerdik dan jait. Mereka bersama mendaki gunung untuk mencari air kehidupan berada.

Script

Pada *script* animasi 2 dimensi “Meru” menggunakan format penulisan yang umum dipakai oleh produksi film. Berikut adalah salah satu contoh *script* film animasi 2 dimensi “Meru” yang dikerjakan pada *website Studio Binder*:

1	EXT. DARATAN BUMI - SILUETTE Pulau dikelilingi samudra yang bergerak. NARATOR Dahulu sekali, Tanah di Pulau Jawa berguncang sangat hebat, tidak ada seorang pun yang berani menghuni.	1
	MATCH CUT TO:	
2	EXT. LANGIT - SILUETTE Para Dewa melihat dari atas awan. NARATOR Para Dewa yang melihat keadaan tersebut bersatu untuk menstabilkan keadaan yang terjadi.	2
	MATCH CUT TO:	
3	EXT. GUNUNG - SILUETTE Dewa memotong menggunakan pedang. NARATOR Para Dewa pergi ke India untuk memotong gunung di bagian puncaknya	3
	MATCH CUT TO:	
4	EXT. LANGIT - SILUETTE Para Dewa membawa Gunung. NARATOR Kemudian membawa dan meletakkannya di Tanah Pulau Jawa untuk dijadikan sebagai pasak.	4
	MATCH CUT TO:	
5	EXT. ATAS AWAN - SILUETTE Awan bergerak.	5

Gambar 2. Salah satu *script* pada animasi “Meru”.

Desain Karakter

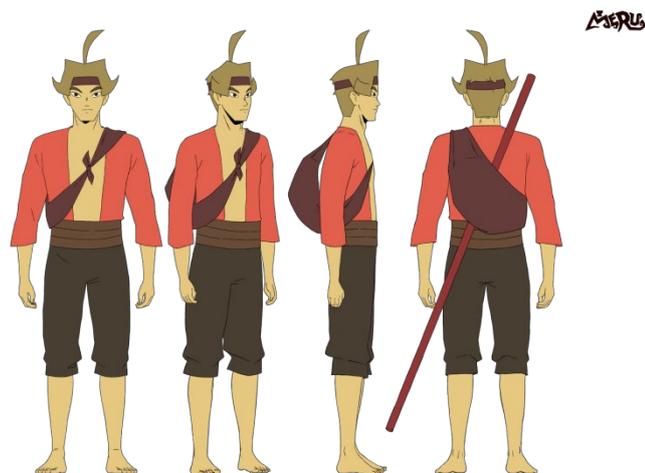
Desain karakter dibuat secara digital yang pada pembuatannya menggunakan laptop dan pen tablet. Perancangan karakter yang baik pada sebuah film animasi maupun media lainnya memiliki ciri khas yang berbeda dengan karakter lain. Hal tersebut akan membuat daya tarik mata, mudah diingat, dan dikenali oleh penonton. Menggerakkan emosi dan menarik perhatian secara visual dapat membuat karakter mudah diingat (Novica & Hidayat, 2019).

Perancangan karakter Tara adalah seorang anak laki-laki yang suka menolong siapapun, pantang menyerah, bersemangat, dan polos. Proses perancangannya memiliki beberapa referensi seperti wiro sableng yang merupakan seorang pendekar dan rambut bagian atas yang seperti pisang diambil dari Pisang Agung khas Lumajang. Pada perancangan karakter animasi “Meru” melalui empat tahap yaitu sketsa proporsi badan, sketsa detail, *line art*, dan *color art*.



Gambar 3. Perancangan karakter Tara dan referensi
(Sumber: tirto.id, old-indische.com, biggo.id, jd.id, today.line.me)

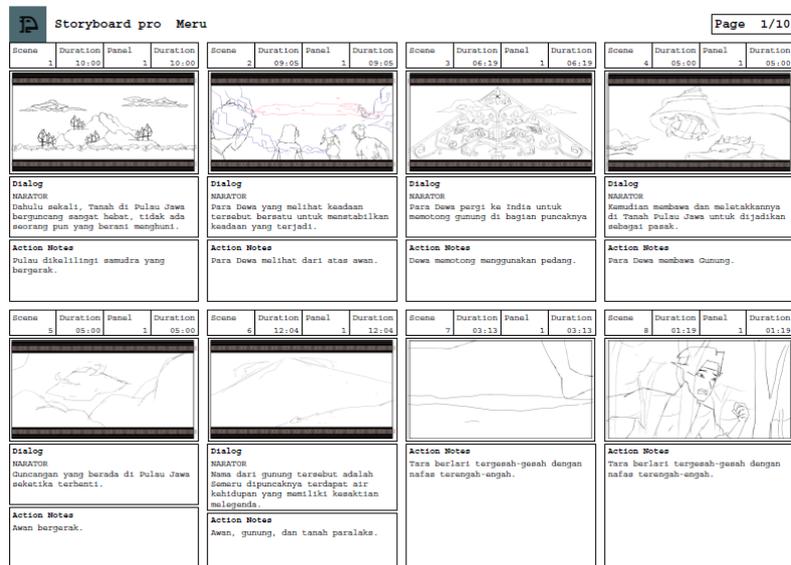
Pada pembuatan animasi 2d, dibutuhkan *character turnaround* pada desain karakter. *Character turnaround* berguna agar pada saat melalui tahap *animatic*, karakter yang digambar tetap solid dari *frame* satu dengan yang lainnya.



Gambar 4. Character turnaround Tara

Storyboard

Perancangan *storyboard* pada video animasi 2 dimensi “Meru” dibuat secara digital menggunakan software Clip Studio Paint dan Toonboom Storyboard Pro. Pada proses pembuatannya menggunakan laptop dan pen tablet. Berikut adalah salah satu *page storyboard* animasi “Meru”.



Gambar 5. Page 1 Storyboard pada Animasi “Meru”

Background

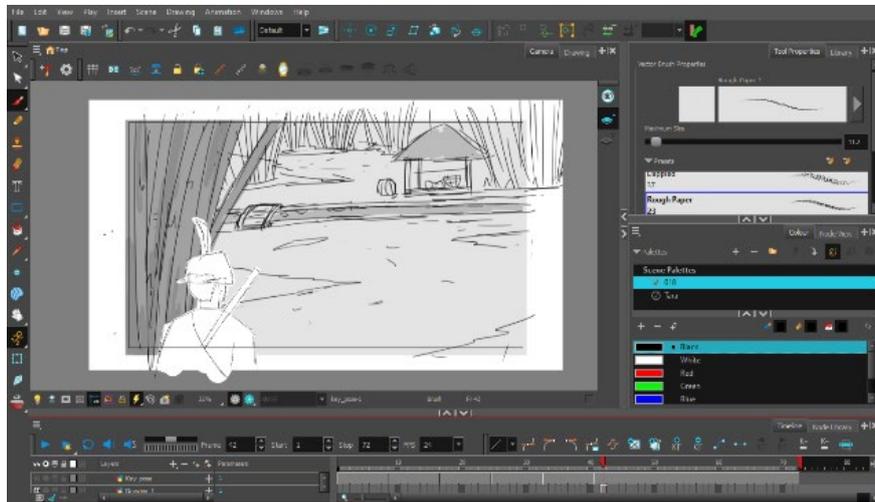
Perancangan *background* pada video animasi 2 dimensi “Meru” dibuat secara digital menggunakan software Clip Studio Paint. Pada proses pembuatannya menggunakan laptop dan pen tablet. *Background* pada animasi ini berlatarkan tempat di daerah Lumajang seperti Hutan Bambu, Air Terjun Tumpak Sewu, Gunung Semeru, dan Pura Mandara Giri. Berikut adalah salah satu gambar *Background* animasi “Meru”.



Gambar 6. Salah satu *background* pada Animasi “Meru”

Animatic

Tahap *animatic* ini menggunakan teknik *frame by frame*. Perancangan *animatic* pada video animasi 2 dimensi “Meru” dibuat secara digital menggunakan *software Toonboom Harmony*. Pada proses pembuatan *animatic* menggunakan laptop dan pen tablet. Berikut adalah salah satu tahap *animatic* pada animasi “Meru”.



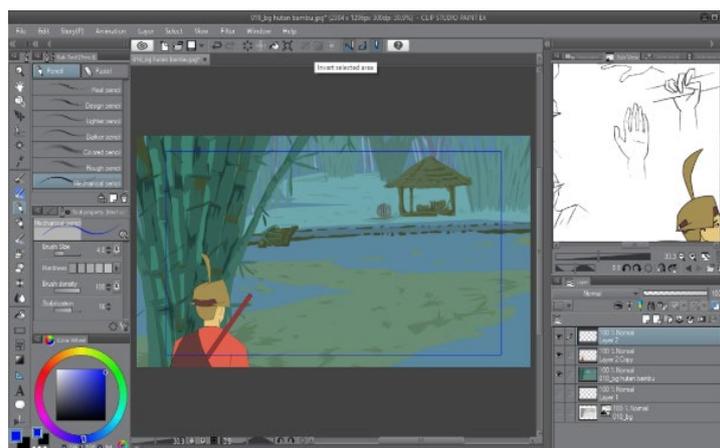
Gambar 7. Proses Animatic Animasi “Meru”

3.1.2. Produksi

Produksi merupakan tahapan yang hampir semua *teamwork* animasi mulai bekerja. Tahap produksi melalui beberapa proses diantaranya adalah *layout*, *in-between*, *clean up*, dan *coloring*.

Layout

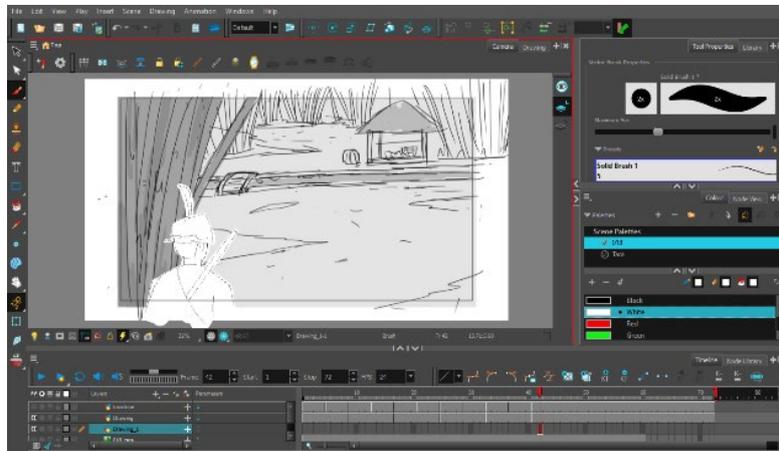
Perancangan *layout* pada video animasi 2 dimensi “Meru” dibuat secara digital menggunakan *software Clip Studio Paint*. Pada proses pembuatan *layout* menggunakan laptop dan pen tablet. Berikut adalah salah satu tahap *layout* pada animasi “Meru”.



Gambar 8. Tahap *layout* Animasi “Meru”

In-between

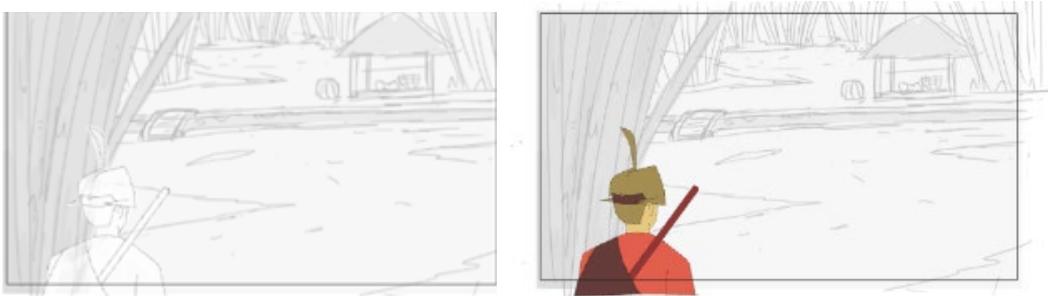
Perancangan *In-between* pada video animasi 2 dimensi “Meru” dibuat secara digital menggunakan *software Toonboom Harmony*. Pada proses pembuatan *In-between* menggunakan laptop dan pen tablet. Berikut adalah salah satu tahap *In-between* pada animasi “Meru”.



Gambar 9. Tahap *In-Between* Animasi “Meru”

Clean up dan Coloring

Perancangan *clean up* dan *coloring* pada video animasi 2 dimensi “Meru” dibuat secara digital menggunakan *software Toonboom Harmony*. Pada proses pembuatan *clean up* dan *coloring* menggunakan laptop dan pen tablet. Berikut adalah salah satu tahap *clean up* dan *coloring* pada animasi “Meru”.



Gambar 10. Tahap *Clean Up dan Coloring* Animasi “Meru”

3.1.3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap *final* yang melanjutkan dari proses produksi sebelumnya. Tahap pasca produksi melalui beberapa proses diantaranya adalah *sound* dan *compositing*.

Sound

Perancangan *sound* pada video animasi 2 dimensi “Meru” memiliki 3 macam *sound*, yaitu: *sound effect*, *background music*, dan *voice over*. Pada *sound effect* dan *background music* beberapa didapatkan dari internet yang aman dari hak cipta atau *copyright*. *Voice over* dibuat dengan rekaman dari *smartphone* dan rekaman dari *software Adobe Premiere*. Setelah proses rekaman selesai, proses selanjutnya adalah mengedit *voice over* menggunakan *software Adobe Audition* untuk mendapatkan suara yang jernih.



Gambar 11. Tahap Editing Suara pada Animasi “Meru”

Compositing

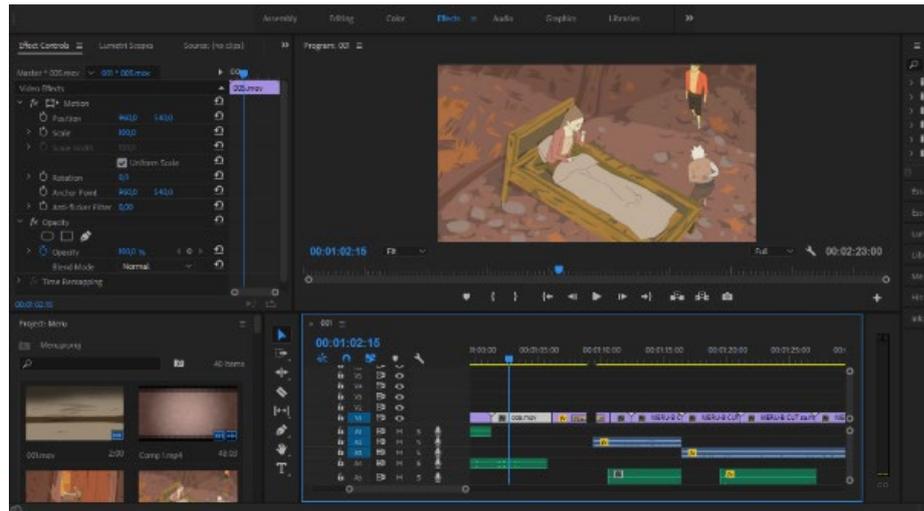
Compositing pada video animasi 2 dimensi “Meru” menggunakan *software Toonboom Harmony dan Adobe Premiere*. Berikut adalah gambar tahap *Compositing* pada animasi “Meru”.

Setelah tahap *coloring*, Tahap selanjutnya karakter diberikan *shading* atau sedikit warna gelap dan terang. Hal tersebut bertujuan agar karakter terlihat sedikit bertekstur dan terlihat 3 dimensi.



Gambar 12. Shading pada karakter Animasi “Meru”

Setelah semua animasi karakter diberikan *shading*, tahap selanjutnya adalah *rendering* pada tiap *shot* animasi yang sudah dikerjakan. Semua *shot* animasi yang sudah *rendering* menjadi format video, tahap selanjutnya adalah menggabungkan semua video dengan *sound* yang sudah disiapkan.



Gambar 13. Tahap Compositing Animasi “Meru”

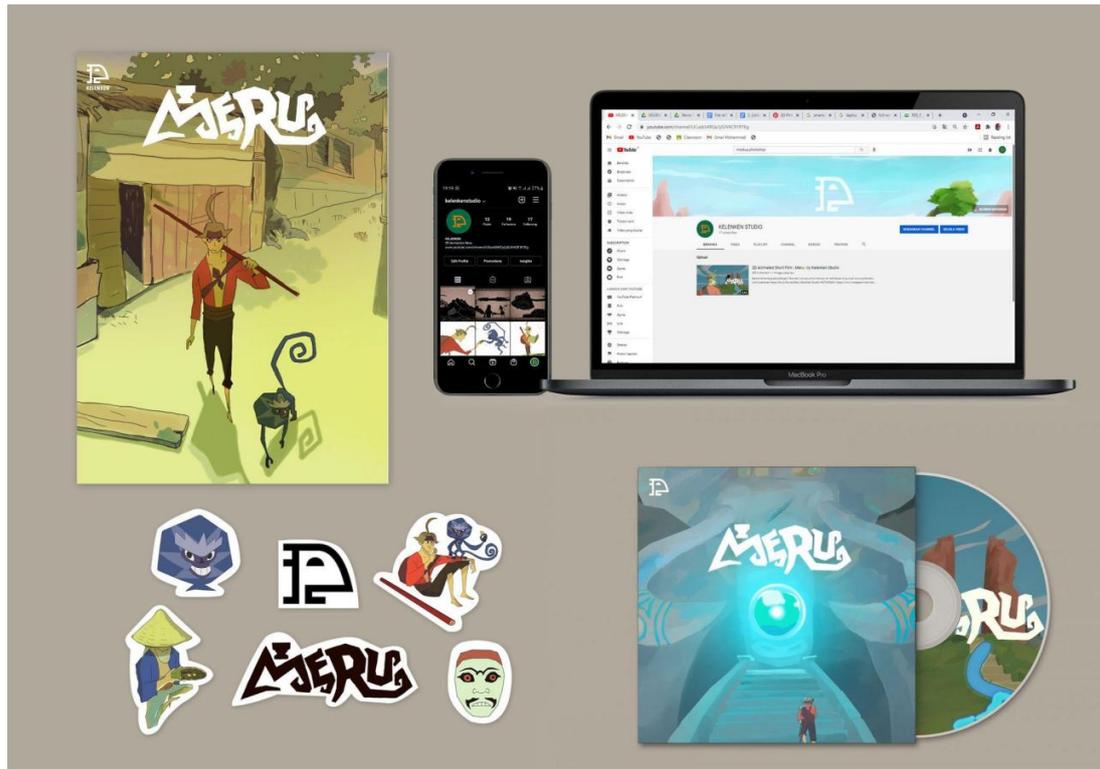
Kemudian langkah selanjutnya setelah penggabungan selesai adalah *rendering*. Semua *shot* animasi dan *sound* menjadi satu kesatuan video dengan format *.mp4*. Berikut adalah beberapa cuplikan pada video animasi “Meru”.



Gambar 14. Beberapa Cuplikan pada Animasi “Meru”

3.2. Media Pendukung

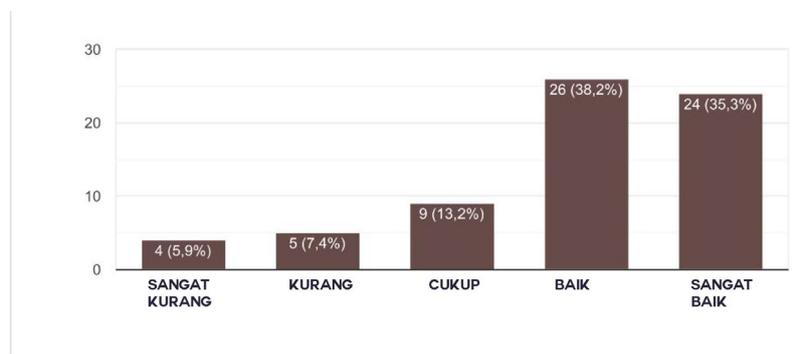
Media pendukung video animasi 2D dengan judul “Meru” digunakan untuk mendukung media untuk promosi dan menunjang pemasaran produk. Media pendukung yang digunakan yaitu poster, media sosial *instagram* dan *youtube*, stiker, dan *cover box CD*.



Gambar 15. Media pendukung pada Animasi "Meru"

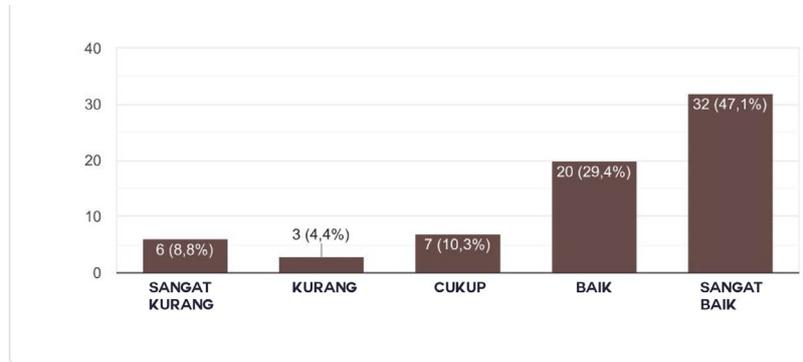
3.3. Uji Media

Uji media dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner. Terdapat 68 responden dengan karakteristik 66,2% wanita dan 33,8% pria. Dari segi usia, terdapat 76,5% berusia 15-24 tahun, 17,6% berusia 25-34 tahun, sisanya berusia 35-44 tahun, lebih dari 44 tahun, dan kurang dari 15 tahun. Untuk pengetahuan awal, 63,2% responden mengaku tidak pernah membaca/mendengar tentang cerita Legenda Gunung Semeru dan 36,8% mengaku pernah membaca/mendengarnya. Setelah diperlihatkan film animasi ini, rata-rata mengaku bahwa alur cerita animasi ini baik dan sangat baik. Hasil survei dengan pertanyaan *bagaimana menurut anda tentang alur cerita Animasi 2D "MERU"?* menunjukkan bahwa 5,9% mengaku sangat kurang, 7,4% kurang, 13,2% cukup, 38,2% baik dan 35,3% sangat baik.



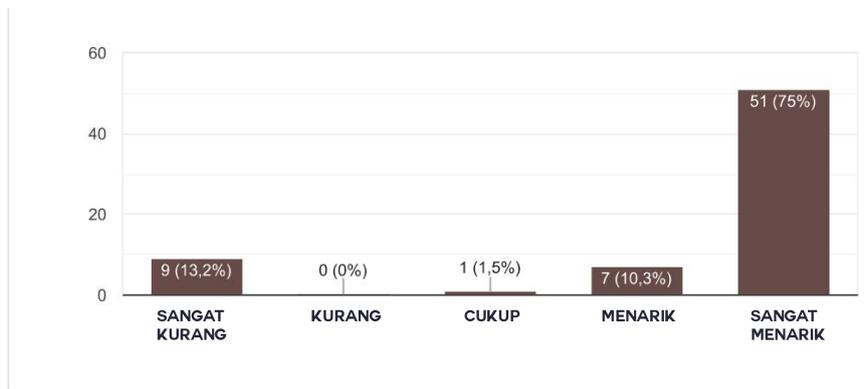
Gambar 16. Hasil survei dengan pertanyaan tentang alur cerita

Gaya visual yang disajikan dalam animasi ini, menurut rata-rata responden juga mengaku sangat baik. Hasil survei dengan pertanyaan *bagaimana menurut anda tentang alur cerita Animasi 2D “MERU”?* menunjukkan bahwa 8,8% mengaku sangat kurang, 4,4% kurang, 10,3% cukup, 29,4% baik dan 47,1% sangat baik.



Gambar 17. Hasil survei dengan pertanyaan tentang visual

Rata-rata responden juga mengaku bahwa media animasi semacam ini sangat cocok untuk menyampaikan cerita rakyat dan membuatnya semakin menarik. Hasil survei dengan pertanyaan *apakah dengan menggunakan media animasi untuk lebih mengenalkan cerita rakyat sangat menarik?* menunjukkan bahwa 13,2% mengaku sangat kurang, 0% kurang, 1,5% cukup, 10,3% menarik dan 75% sangat menarik.



Gambar 18. Hasil survei dengan pertanyaan penggunaan media animasi

Berdasarkan komentar secara deskriptif yang diaring dari hasil survei, banyak responden mengaku animasi yang telah dirancang ini sangat baik dan mampu menyajikan cerita rakyat dengan lebih menarik. Penonton yang sebelumnya belum tahu menjadi tahu. Bagi penonton yang sudah tahu, animasi ini membuat mereka mengingat kembali kisah tersebut dan memberikan mereka pengalaman menikmati cerita yang lebih menarik.

Akan tetapi, ternyata banyak juga responden yang mengaku kurang begitu paham. Beberapa hal yang membuat mereka kurang paham adalah karena animasi ini tidak menyajikan suara narasi yang mampu memperjelas adegan-adegan dalam cerita. Hal ini relevan karena memang dalam proses perancangan ini tidak melibatkan narator sebagai pengiring kisah yang diceritakan. Selain itu juga dari segi durasi, animasi ini terlalu pendek. Hal ini membuat beberapa adegan dipersingkat dalam proses berceritanya untuk

menyesuaikan durasi. Alur cerita yang perlu disampaikan cukup panjang sehingga membutuhkan durasi bercerita yang lebih panjang.

4. Simpulan

Perancangan ini menghasilkan Film Animasi 2D berjudul “Meru”. Film ini berasal dari cerita rakyat Legenda Gunung Semeru yang diadaptasi dan dikembangkan, kemudian dimasukkannya unsur-unsur khas Lumajang seperti makanan khas, tempat wisata, dan kebudayaan. Film ini dipublikasikan dalam bentuk video melalui kanal Youtube sehingga bisa mencapai target penonton yang lebih luas. Selain video, perancangan ini juga menghasilkan poster, cover box CD, dan stiker untuk menunjang pemasaran dan distribusi produk.

Dari hasil uji media, video yang dihasilkan ini memiliki visual yang menarik dan cerita yang cukup baru dan mudah dicerna bagi responden. Namun durasi video masih kurang dan tidak adanya dubbing yang membuat beberapa orang tidak memahami alur cerita secara utuh. Selain itu, terdapat kendala pada sisi pengisian suara karena tidak melibatkan para ahli di bidang audio. Oleh karena itu, untuk perancangan kedepannya sebaiknya durasi lebih panjang agar alur cerita tersampaikan dengan baik. Selain itu perlunya kolaborasi bersama para profesional di bidang audio agar hasil videonya menjadi lebih maksimal.

Daftar Rujukan

- Afif, A., & Afriwan, H. (2020). Perancangan motion graphic cerita rakyat Manangkabau. *Jurnal Dekave*, 10(1), 17. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/110320>
- Anugrah, S. P., & Indrojarwo, B. T. (2018). Perancangan komik digital legenda Singo Ulung sebagai media pelestarian cerita rakyat Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(1), 30–34. doi: <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i1.29513>
- Cendekia, D. A., Ahmad, H. A., & Zpalanzani, A. (2021). Design aspects affect reading interest of Indonesian Islamic comic readers. *JoLLA*, 1(4), 19. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i42021p505-523>
- Dunlop, R. (Ed.). (2014). *Production pipeline fundamentals for film and game*. Waltham: Focal Press, Taylor Francis Group.
- Edyati, H. D., & Nugrahardi, R. (2020). Perancangan animasi 2d “Pangeran Lembu Peteng” dengan teknik manual drawing. *Jurnal Sains dan Seni ITS V*, 9(2), 271–276. Retrieved from https://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/58249
- Faz. (2020, December 11). Pengembangan konten lokal melalui produksi animasi Indonesia. *MNC Trijaya*. Retrieved from <https://www.mnctrijaya.com/news/detail/38549/pengembangan-konten-lokal-melalui-produksi-animasi-indonesia>
- Hidajat, H., & Dwiyaniti, H. (2016). Perancangan ilustrasi pada cerita bergambar berjudul “Legenda Gunung Semeru”. *Jurnal Rupa Rupa*, 5(2), 158–172. Retrieved from <https://journal.ubm.ac.id/index.php/rupa-rupa/article/view/215>
- Hidayat, I. K., Wardhana, M. I., & Rini, D. R. (2019). Animation as an educational media to learn colors and shapes for toddlers. *Proceedings of the International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2018)*. doi: <https://doi.org/10.2991/icade-18.2019.42>
- Lestari, P. A. R., & Setiawan, I. K. (2019). Adaptasi cerita rakyat Jayaprana dan Layonsari dalam bentuk animasi 2d. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2), 88–94. doi: <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i2.30>
- Muhdaliha, B., & Batuaya, D. R. D. (2017). Film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali berjudul I Ceker Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 61–72. doi: <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i1.143>
- Nindita, A. (2017, February 1). Generasi muda lupakan cerita rakyat. *ayobandung.com*. <https://ayobandung.com/read/2017/02/01/15853/generasi-muda-lupakan-cerita-rakyat>

- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2019). Kajian visual desain karakter pada maskot kota Malang. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 52. doi: <https://doi.org/10.17977/um037v3i2p52-58>
- Prima, E. (2020, December 12). Penyebab industri animasi Indonesia tak berkembang meski banyak cerita rakyat. *Tempo*. Retrieved from <https://tekno.tempo.co/read/1413833/penyebab-industri-animasi-indonesia-tak-berkembang-meski-banyak-cerita-rakyat>
- Safitri, F., & Said, A. A. (2020). Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Lebonna Massudilalong. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(1), 21–30. doi: <https://doi.org/10.26858/tanra.v7i1.12967>
- Setyani, T. I. (2011). Meniti sinkretisme teks Tantu Pangğelaran. *Kawistara*, 1(2), 103–212. Retrieved from <https://jurnal.ugm.ac.id/kawistara/article/view/3914>
- 0Setyawan, H. (2013). Membangun film animasi cerita rakyat Indonesia. *Profetik*, 6(1), 31–42. Retrieved from <http://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1174>
- 0Sudiartini, N. M., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2016). Pengembangan aplikasi markerless augmented reality Balinese story “Calon Arang.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2). doi: <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8531>
- Sutrisno, A. (2021). Studi perbandingan animasi 360 derajat bertema sejarah. *JADECS*, 6(1), 13. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/19539>
- Yasa, G. P. P. A., Narpaduhita, K. A. S., & Purwita, D. G. (2020). Perancangan motion graphic cerita rakyat Manangkabau. *Jurnal Dekave*, 10(1), 17. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/110320>
- Anugrah, S. P., & Indrojarwo, B. T. (2018). Perancangan komik digital legenda Singo Ulung sebagai media pelestarian cerita rakyat Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(1), 30–34. doi: <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i1.29513>
- Cendekia, D. A., Ahmad, H. A., & Zpalanzani, A. (2021). Design aspects affect reading interest of Indonesian Islamic comic readers. *JoLLA*, 1(4), 19. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i42021p505-523>
- Dunlop, R. (Ed.). (2014). *Production pipeline fundamentals for film and game*. Waltham: Focal Press, Taylor Francis Group.
- Edyati, H. D., & Nugrahardi, R. (2020). Perancangan animasi 2d “Pangeran Lembu Peteng” dengan teknik manual drawing. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), 271–276. Retrieved from https://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/58249
- Faz. (2020, December 11). Pengembangan konten lokal melalui produksi animasi Indonesia. *MNC Trijaya*. Retrieved from <https://www.mnctrijaya.com/news/detail/38549/pengembangan-konten-lokal-melalui-produksi-animasi-indonesia>
- Hidajat, H., & Dwiyantri, H. (2016). Perancangan ilustrasi pada cerita bergambar berjudul “Legenda Gunung Semeru”. *Jurnal Rupa Rupa*, 5(2), 158–172. Retrieved from <https://journal.ubm.ac.id/index.php/rupa-rupa/article/view/215>
- Hidayat, I. K., Wardhana, M. I., & Rini, D. R. (2019). Animation as an educational media to learn colors and shapes for toddlers. *Proceedings of the International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2018)*. doi: <https://doi.org/10.2991/icade-18.2019.42>
- Lestari, P. A. R., & Setiawan, I. K. (2019). Adaptasi cerita rakyat Jayaprana dan Layonsari dalam bentuk animasi 2d. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2), 88–94. doi: <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i2.30>
- Muhdaliha, B., & Batuaya, D. R. D. (2017). Film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali berjudul I Ceker Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 61–72. doi: <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i1.143>
- Nindita, A. (2017, February 1). Generasi muda lupakan cerita rakyat. *ayobandung.com*. <https://ayobandung.com/read/2017/02/01/15853/generasi-muda-lupakan-cerita-rakyat>

- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2019). Kajian visual desain karakter pada maskot kota Malang. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 52. doi: <https://doi.org/10.17977/um037v3i2p52-58>
- Prima, E. (2020, December 12). Penyebab industri animasi Indonesia tak berkembang meski banyak cerita rakyat. *Tempo*. Retrieved from <https://tekno.tempo.co/read/1413833/penyebab-industri-animasi-indonesia-tak-berkembang-meski-banyak-cerita-rakyat>
- Safitri, F., & Said, A. A. (2020). Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Lebonna Massudilalong. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(1), 21–30. doi: <https://doi.org/10.26858/tanra.v7i1.12967>
- Setyani, T. I. (2011). Meniti sinkretisme teks Tantu Panggëlaran. *Kawistara*, 1(2), 103–212. Retrieved from <https://jurnal.ugm.ac.id/kawistara/article/view/3914>
- 0Setyawan, H. (2013). Membangun film animasi cerita rakyat Indonesia. *Profetik*, 6(1), 31–42. Retrieved from <http://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1174>
- 0Sudiartini, N. M., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2016). Pengembangan aplikasi markerless augmented reality Balinese story “Calon Arang.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2). doi: <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8531>
- Sutrisno, A. (2021). Studi perbandingan animasi 360 derajat bertema sejarah. *JADECS*, 6(1), 13. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/19539>
- Yasa, G. P. P. A., Narpaduhita, K. A. S., & Purwita, D. G. (2019). Perancangan film animasi pendek 2d sebagai media kampanye penanganan anxiety disorder. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 146–152. doi: <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.368>
- Zamrullah, M., Aditia, P., & Putra, I. D. A. D. (2021). Perancangan webtoon cerita rakyat Putri Kandita. *e-Proceeding of Art & Design*, 8(2), 378–385. Retrieved from <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/14458>
- 19). Perancangan film animasi pendek 2d sebagai media kampanye penanganan anxiety disorder. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 146–152. doi: <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.368>
- Zamrullah, M., Aditia, P., & Putra, I. D. A. D. (2021). Perancangan webtoon cerita rakyat Putri Kandita. *e-Proceeding of Art & Design*, 8(2), 378–385. Retrieved from <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/14458>

Diction of Love in The Fable Collection Book *I Love My Family* by Wulan Mulya Pratiwi

Diksi Kasih Sayang dalam Buku Kumpulan Fabel *Aku Sayang Keluargaku* Karya Wulan Mulya Pratiwi

Riska Cania Dewi, Djoko Saryono*

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

*Penulis korespondensi, Surel: djoko.saryono.fs@gmail.com

Paper received: 12-10-2021; revised: 23-10-2021; accepted: 29-10-2021

Abstract

Diction refers to the understanding of the use of certain words that are deliberately chosen by the author in order to convey the intended purpose. The choice of words is considered in obtaining the effect of accuracy of meaning and aesthetics of word use. The study of stylistics is one of the fields of linguistics and literature that focuses on the aesthetics of a language in literary works. The purpose of this research is to explain the diction to be gentle to others, diction to pay attention to others, and diction to give advice to others contained in the book collection of fables *Aku Sayang My Family* by Wulan Mulya Pratiwi. The method used is a descriptive method. The data collection technique in this research is the documentation data collection technique. The data analysis technique was carried out by the researcher reading the entire data source, recording the data, and classifying the data. The results of the study have three focuses, diction being gentle to others, diction paying attention to others, and diction giving advice to others. Aspects of focus in this research include, (a) concrete words, (b) special words, (c) abstract words, (d) denotative words, and (e) typical personal names or greeting words.

Keywords: diction, fables, love, stylistic theory studies

Abstrak

Diksi mengacu pada pengertian penggunaan kata-kata tertentu yang sengaja dipilih oleh penulis guna dapat menyampaikan maksud yang ingin dituju. Pemilihan kata-kata yang dipertimbangkan dalam memperoleh efek ketepatan makna dan estetika penggunaan kata. Kajian stilistika merupakan salah satu bidang linguistik dan sastra yang memfokuskan pada estetika sebuah bahasa dalam karya sastra. Tujuan dari penelitian ini yakni dipaparkannya diksi bersikap lembut kepada orang lain, diksi memberi perhatian kepada orang lain, dan diksi memberi nasihat kepada orang lain yang terdapat dalam buku kumpulan fabel *Aku Sayang Keluargaku* Karya Wulan Mulya Pratiwi. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan cara peneliti membaca keseluruhan sumber data, mencatat data, dan mengklasifikasi data. Hasil penelitian terdapat tiga fokus, diksi bersikap lembut kepada orang lain, diksi memberi perhatian kepada orang lain, dan diksi memberi nasihat kepada orang lain. Aspek fokus pada penelitian ini meliputi, (a) kata konkret, (b) kata khusus, (c) kata abstrak, (d) kata denotatif, dan (e) kata khas nama diri atau kata sapaan.

Kata kunci: diksi, fabel, kasih sayang, kajian teori stilistika

1. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting bagi manusia dalam bermasyarakat untuk menyampaikan pendapat, tujuan, pesan dan perihal perasaan senang dan tidak senang. Seseorang perlu memperhatikan pemakaian diksi dalam penyampaian pesan guna menciptakan komunikasi yang efektif. Dengan begitu tidak akan muncul kesalahpahaman seseorang atau kelompok dalam membangun komunikasi. Bahasa dapat membantu manusia

berkomunikasi dan berpikir (Thibodeau, 2017). Dalam ragam tulis, seorang penulis cenderung akan bersikap hati-hati dalam memilih diksi. Penulis memperhitungkan pemahaman-pemahaman pembaca dalam memaknai tulisannya. Bagi penulis pemilihan diksi tidak hanya berfungsi untuk penyampaian pesan tetapi juga untuk memperoleh nilai estetis. Setiap kata memiliki beberapa peranan pada sebuah unsur bahasa, baik peranan makna, peranan bunyi, maupun peranan sebagai pengekspresian keindahan wujud lainnya (Harun, 2012).

Pemakaian bahasa dalam karya sastra anak tidak memiliki kekuatan dalam bentuk estetis bahasa sebagaimana layaknya karya sastra. Sastra anak berfokus pada pemberian gambaran kehidupan anak. Hal ini selaras dengan Rumidjan (2013) menyatakan bahwa sastra anak adalah karya sastra imajinatif pada wujud bahasa yang berisi pengalaman, perasaan dan pikiran anak yang spesifik. Karya sastra anak berfungsi sebagai salah satu media Pendidikan dan hiburan. Karya sastra anak dalam Pendidikan berfungsi sebagai salah satu sarana pembentukan kepribadian anak, mengembangkan imajinasi anak, mengembangkan kreativitas anak, serta mengembangkan keterampilan praktis bagi anak. Sedangkan fungsi hiburan dalam karya sastra anak dapat membuat anak bahagia ketika membaca atau mendengar cerita.

Nilai-nilai dalam karya sastra diharapkan dapat dijadikan contoh karakter yang baik dalam kehidupan bagi seseorang yang membaca karya sastra tersebut khususnya anak-anak. Penanaman perilaku berkarakter berawal dari lingkungan yang paling dekat yaitu keluarga. Keluarga merupakan pendidikan yang pertama untuk menanamkan perilaku berkarakter baik, karena hal itu merupakan salah satu bentuk kasih sayang. Salah satu sarana potensial dalam menanamkan kasih sayang adalah melalui buku-buku fabel. Fabel merupakan salah satu sumber belajar yang efektif. Fabel memainkan peranan yang penting untuk menyampaikan amanat atau pesan moral kepada masyarakat. Fabel menjadikan hewan sebagai tokoh-tokoh yang menggambarkan berbagai pengajaran hidup yang baik. Tokoh binatang ini sangat memberi kesan pada jiwa anak-anak. Fabel adalah cerita yang ditokohi hewan peliharaan dan hewan liar semacam hewan menyusui, burung, hewan melata (reptil), ikan, dan serangga. Binatang-binatang tersebut dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia (Djanandjaja, 2002).

Penggunaan konteks buku bacaan dan kalimat sebagai tanda untuk menafsirkan suatu makna kata lebih baik dipertimbangkan terlebih dahulu agar pengungkapan sesuatu melalui permainan pemakaian bahasa dapat terwujud dalam bentuk teks dan tersusun dalam wujud sebuah cerita yang mudah dipahami oleh anak-anak. Diksi mengacu pada pengertian penggunaan kata-kata tertentu yang sengaja dipilih guna dapat menyampaikan maksud yang ingin dituju. Hal ini selaras dengan Afrinda (2016) yang menyatakan bahwa diksi atau pilihan kata mempunyai fungsi peran yang sangat penting dalam komunikasi sosial dari segala arah, baik tulis maupun lisan. Sesuai dengan teori yang digunakan, Keraf (2010) mengemukakan terdapat lima jenis diksi, yaitu kata denotatif, kata abstrak, kata konkret, kata khusus, dan kata nama diri atau kata sapaan.

Kasih sayang yang terdapat dalam fabel *Aku Sayang Keluargaku* karya Wulan Mulya Pratiwi menjadi sorotan dalam kumpulan fabel tersebut. Kasih sayang dalam kumpulan fabel tersebut dapat menjadi pengaruh untuk pembaca khususnya anak-anak. Mereka akan paham dengan pesan kasih sayang yang dimaksud oleh penulis. Wulan Mulya Pratiwi menjadi salah satu penulis bacaan anak-anak yang sangat aktif sekali dalam penulisan karya sastra. Pemilihan fabel berjudul *Aku Sayang Keluargaku* karya Wulan Mulya Pratiwi sebagai objek

penelitian ini karena cerita yang disuguhkan mengenai rasa kasih sayang. Fabel ini mengulas banyak tentang kasih sayang, pentingnya peran orang tua dalam menanamkan rasa menyayangi dan menghargai keluarga.

2. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikannya dalam bentuk deskripsi (Ratna, 2004). Peneliti mengumpulkan data berupa kata yang sesuai dengan fokus penelitian dalam buku kumpulan fabel berjudul *Aku Sayang Keluargaku* karya Wulan Mulya Pratiwi. Penelitian sebagai instrumen kunci untuk mengumpulkan. Analisis data dilakukan secara induktif agar diperoleh hasil penelitian yang menyeluruh dalam buku kumpulan fabel berjudul *Aku Sayang Keluargaku* karya Wulan Mulya Pratiwi. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian analisis teks. Jenis penelitian ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menganalisis teks yang berupa buku kumpulan fabel berjudul *Aku Sayang Keluargaku* karya Wulan Mulya Pratiwi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Pada teknik ini peneliti mengumpulkan data-data dengan melakukan pembacaan secara cermat keseluruhan teks, serta disertai pencatatan terhadap data-data yang diperlukan. Instrumen penelitian meliputi *human instrument* (peneliti bertindak sebagai instrumen kunci), tabel identifikasi data, dan tabel analisis data. Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci dalam penelitian kualitatif, yaitu mengumpulkan sendiri data berupa kata yang sesuai dengan fokus penelitian dalam buku kumpulan fabel berjudul *Aku Sayang Keluargaku* karya Wulan Mulya Pratiwi. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara membaca data berupa buku kumpulan fabel berjudul *Aku Sayang Keluargaku* karya Wulan Mulya Pratiwi, secara berulang-ulang.

Data dalam penelitian merupakan hal yang terpenting dalam sebuah penelitian yang berupa fakta-fakta yang sesuai dengan informasi pada penelitian. Penelitian ini menggunakan data berupa sebuah paparan analisis diksi bersikap lembut kepada orang lain, diksi memberi perhatian kepada orang lain, dan diksi memberi nasihat kepada orang lain dalam buku kumpulan fabel berjudul *Aku Sayang Keluargaku* karya Wulan Mulya Pratiwi yang menyangkut mengenai aspek-aspek diksi dari kajian teori stilistika di dalam objek penelitian kumpulan fabel *Aku Sayang Keluargaku* karya Wulan Mulya Pratiwi yang sesuai dengan focus. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku kumpulan fabel berjudul *Aku Sayang Keluargaku* karya Wulan Mulya Pratiwi. Sumber utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah sata tambahan seperti dokumen, dan lain-lain (Moleong, 2010).

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian diksi pada kumpulan fabel *Aku Sayang Keluargaku* dianalisis menggunakan kajian stilistika. Aspek stilistika yang dikaji dalam penelitian ini meliputi pemakaian kata denotatif, kata khusus, kata abstrak, kata konkret dan kata khas nama diri atau kata sapaan. Hasil analisis terdiri atas 1) Diksi bersikap lembut kepada orang lain, 2) diksi memberi perhatian kepada orang lain, 3) diksi memberi memberi nasihat kepada orang lain. Hasil analisis terhadap temuan data adalah sebagai berikut.

3.1. Diksi Bersikap Lembut Kepada Orang Lain

Bersikap lembut merupakan gambaran seorang manusia yang memiliki hati penuh dengan rasa cinta dan rasa kasih sayang.

Tabel 1. Data diksi bersikap lembut kepada orang lain

No	Diksi	Data
1	Kata Khas Nama Diri atau Kata Sapaan	<i>"Sayang kamu bernyanyi saja dari depan rumah. Kami akan mendengarnya sampai ke sawah. Suaramu yang indah akan menghibur kami," bujuk Ibu mengelus kepala Kiki.</i> <i>"Terima Kasih, pak penjaga," ucap nenek Mia sambil memberikan jeruk.</i>
2	Kata Abstrak	<i>"Sabar sebentar lagi sarang kita akan siap"</i> <i>"Bagus kamu menyadarinya, Sekarang ayo kita makan bersama bekal makananku," ucap Gogo tersenyum ramah</i>
3	Kata Denotatif	<i>"Terima kasih, pak penjaga," ucap nenek Mia memberikan jeruk</i> <i>"Maafkan aku, Mama"</i>
4	Kata Khusus	<i>"Ayo makan yang banyak, Nak. Agar kamu tumbuh sehat dan kuat," ucap ayah sambil menepuk pundak Dogi.</i> <i>"Sayang, kamu bernyanyi saja dari depan rumah. Kami akan mendengarkannya sampai ke sawah. Suaramu yang indah akan menghibur kami," bujuk ibu mengelus kepala Kiki.</i>
5	Kata Konkret	<i>"Lihatlah lebih dekat, Nak. Nanti kamu akan paham," ucap ibu tersenyum.</i> <i>Pipi menenangkan sambil memeluk kedua adiknya</i>

3.1.1. Kata Khas Nama Diri atau Kata Sapaan

Kata sapaan yang dipakai pada situasi percakapan yang mungkin berupa morfem, kata, atau frasa yang dipergunakan untuk saling merujuk dalam situasi percakapan dan yang berbeda menurut hubungan antar pembicaranya (Kridalaksana, 2001). Pemakaian kata sapaan dapat memberikan gambaran sifat suatu hubungan atau kedudukan sosial dan peranan antar tokoh.

Kata khas nama diri atau kata sapaan *sayang* pada kutipan data (1) merupakan kata khas nama diri atau kata sapaan untuk orang terkasih. Kata khas nama diri atau kata sapaan *nak* dan *sayang* yang dihadirkan pengarang menggambarkan sifat hubungan hubungan keakraban dalam suatu keluarga. Pada data (2) kata khas nama diri atau kata sapaan *pak penjaga*. Latar belakang yang dimiliki dalam kata khas nama diri atau kata sapaan tersebut adalah profesi yang diperankan oleh si tokoh. Kata sapaan dapat menandai ekspresi lawan bicara yang memiliki peranan kedudukan kekuasaan dan keakraban dalam berkomunikasi (Darniati, 2019).

3.1.2. Kata Abstrak

Kata abstrak sulit untuk digambarkan objeknya karena acuannya tidak dapat diserap oleh panca indera manusia. Kata- kata abstrak biasanya merujuk kepada rasa dan pemikiran. Kata abstrak juga sering dipakai untuk menjelaskan ide yang bersifat teknis dan khusus (Yanusanti, 2017).

Pada kutipan data (3) kata *sabar* yang termasuk dalam kata abstrak karena rujukan kata *sabar* berupa konsep atau definisi. Kata abstrak adalah kata yang mempunyai rujukan konsep yang referensinya tidak dapat diserap oleh panca indera (Dzibrillah, 2015). Kata *sabar* bila

diartikan ke dalam KBBI memiliki arti perasaan tabah, atau tahan menghadapi ujian. Pada kutipan data (4) tersebut termasuk dalam kata abstrak karena kata *ramah* tidak berwujud, tidak bisa semata-mata ditangkap oleh indra manusia. Kata *ramah* dalam KBBI memiliki beberapa arti, yaitu baik hati dan menarik budi bahasanya, manis tutur kata dan sikapnya, dan suka bergaul. Arti dari KBBI yang tepat digambarkan dalam kutipan data (4) adalah Gogo merupakan anak yang baik hatinya dan memiliki sopan santun dalam tingkah lakunya maupun tutur katanya.

3.1.3. Kata Denotatif

Makna denotatif merupakan makna denotasional, makna konseptual dan makna kognitif (Chaer, 2002). Denotatif adalah makna yang didukung oleh konsep, referen atau ide yang merupakan definisi utama suatu kata (Putrayasa, 2014).

Pada kutipan data (5) Kata *terima kasih* pada KBBI memiliki arti rasa syukur. Kata *terima kasih* termasuk dalam makna denotatif karena konsepnya sudah jelas, sehingga penulis tidak perlu menjelaskan lagi kepada pembaca. Terima kasih sepadanan dengan istilah bersyukur, terima kasih diartikan sebagai ujaran yang mengungkapkan rasa syukur (Asmara, 2015). Pada kutipan data (6) Kata maaf pada KBBI memiliki arti pembebasan seseorang dari hukuman karena suatu kesalahan, ungkapan permintaan maaf, dan ungkapan permintaan izin untuk melakukan sesuatu. Pemakaian arti yang tepat sesuai dengan konteks kutipan data (11) "*Maafkan aku, Mama*" adalah ungkapan permintaan maaf karena telah melakukan suatu kesalahan.

3.1.4. Kata Khusus

Kata khusus adalah kata-kata yang mengacu kepada pengarah-pengarah yang khusus dan konkrit. Kata khusus merupakan kata yang memiliki ruang lingkup yang sempit dan mengacu pada objek yang khusus. Keraf (2009) menyatakan bahwa kata khusus adalah kata yang memperlihatkan pertalian yang khusus dengan objek yang khusus.

Kutipan data (7) terdapat kata *menepuk pundak* yang merupakan penggunaan kata khusus. Kata khusus adalah kata sempit atau terbatas ruang lingkup gagasannya (Fiyantoni, Hermawan, & Windiatmoko, 2018). Pada kutipan data tersebut terdapat kata *menepuk pundak* tidak akan menimbulkan salah interpretasi karena pengarang sudah mengerucutkan objek apa yang disentuh pada kutipan data tersebut. Kutipan data (7) ternyata juga mengandung adanya citraan perabaan. Citraan perabaan adalah citraan yang ditimbulkan melalui perabaan (Al-Ma'ruf, 2012).

Kutipan data (8) terdapat Kata *mengelus* pada kutipan data tersebut tidak akan menimbulkan kesalahpahaman karena setelah kata *mengelus* diikuti keterangan objek yang disentuh, yaitu *kepala*. Kutipan data pengarang juga menghadirkan citraan yang bertujuan untuk membantu pembaca dalam memahami tiap cerita yang dideskripsikan.

3.1.5. Kata Konkret

Kata konkret adalah kata yang mengandung makna yang merujuk kepada definisi sesungguhnya atau memiliki makna harfiah sesuai dengan konversi tertentu (Al-Ma'ruf, 2012). Pada kutipan data (9) terdapat Kata *tersenyum* tidak akan menimbulkan salah interpretasi karena dapat direkam oleh indra penglihatan. Kata *tersenyum* pada data kutipan (9) *ucap ibu tersenyum*, mempunyai maksud memberikan sebuah senyuman yang telah dilihat oleh

pengarang dalam melukiskan ekspresi seseorang tersebut. Pada kutipan data (10) terdapat kata *memeluk* yang termasuk kata konkret karena pada mengacu pada objek yang aktual sehingga pembaca memiliki gambaran imajinatif yang hidup. Kata konkret adalah kata yang menunjuk pada sesuatu yang dapat dilihat atau diindera secara langsung oleh satu atau lebih panca indra (Agustin, 2008).

Pada kutipan data (9) mengandung citraan visual yang mengakibatkan seolah-olah pembaca dapat melihat langsung ekspresi senyuman ibu yang digambarkan pengarang dalam kutipan tersebut, sedangkan kutipan data (10) Citraan perabaan yang mengakibatkan pembaca seolah-olah merasakan hadirnya pelukkan Pipi (Iswani, Yusuf, & Mukhlis, 2017).

3.2. Diksi Memberi Perhatian Kepada Orang lain

Setiap manusia yang terlahir sangat berhubungan erat dengan rasa kasih sayang karena dengan menebarkan kasih sayang membawa dampak baik kepada manusia lainnya seperti, perasaan bahagia dan rasa nyaman.

Tabel 2. Data diksi memberi perhatian kepada orang lain

No	Diksi	Data
1	Kata Denotatif	<p><i>"Mama dan papa pergi dulu, ya. Kamu hati-hati di rumah," sambung mama sambil menuntun nenek.</i></p> <p><i>"Beristirahatlah, biar aku yang mencarikan dan membawakan makanan untuk ibu"</i></p>
2	Kata Khusus	<i>"Ibu sudah menyiapkan pisang yang enak dan banyak"</i>
3	Kata Abstrak	<p><i>Pipi berjanji akan menjaga dan membuat sarang yang sempurna untuk adik-adiknya.</i></p> <p><i>Mama khawatir ketika melihat mata Cici bengkak di pagi hari.</i></p>
4	Kata Sapaan	<p><i>"Ibu sudah menyiapkan pisang yang enak dan banyak"</i></p> <p><i>"Mama dan papa pergi dulu, ya. Kamu hati-hati di rumah"</i></p>

3.2.1. Kata Denotatif

Kata denotatif merupakan makna yang memiliki arti sebenarnya atau sesuai dengan apa yang dilihat dan tidak ada makna tersembunyi. Kata denotatif adalah gambaran suatu objek yang merujuk pada satu makna (Khoiriah, Affandy, & Mubarok, 2019).

Kutipan data (16) terdapat kata *menuntun* mengandung makna denotatif karena makna kata *menuntun* sudah sangat jelas diketahui oleh pembaca. Pada KBBI kata *menuntun* memiliki arti membimbing dengan menggandeng tangan dan menunjuk atau mengarahkan ke jalan yang benar. Kata denotatif merupakan makna yang sesuai dengan makna kamus atau biasanya sering disebut makna konseptual (Meliala, Widodo, & Subiyantoro, 2018).

Kutipan data (17) terdapat kata *beristirahat* yang mengandung makna denotatif. Pada KBBI kata *beristirahat* memiliki arti beristirahat sebentar untuk melepas lelah, berlibur atau mengasoh. Denotatif merupakan kata yang bermakna lugas atau makna sebenarnya (Agustin, 2008).

3.2.2. Kata Khusus

Kata khusus merupakan kata yang memiliki cakupan makna yang terbatas, karena kata khusus biasanya digunakan untuk menggambarkan sesuatu hal secara detail. Kata yang memiliki makna sempit termasuk ke dalam kata khusus (Maharani, 2020). Pada kutipan data

(13) kata *menyiapkan* pisang merupakan penggunaan kata khusus yang tidak akan menimbulkan salah penafsiran karena kata pisang merupakan salah satu jenis nama buah. Kata-kata khusus digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas karena kata khusus cenderung digunakan dalam konteks yang terbatas dan untuk menggambarkan perincian sebuah maksud yang tepat dan akurat secara konsep maupun objek (Prasetyo, Suharto, & Meikayanti, 2018).

3.2.3. Kata Abstrak

Kata abstrak adalah kata yang hanya dapat dirasakan oleh pikiran manusia, karena kata tersebut merupakan kata yang terkonsep tidak terwujud. Kata abstrak merupakan kata yang maknanya tidak dapat disentuh secara fisik oleh indra manusia (Anwar & Salim, 2019). Pada kutipan data (14), terdapat kata *sempurna* yang merupakan kata abstrak karena kata sempurna tidak dapat diserap oleh panca indra manusia. Pada KBBI kata *sempurna* memiliki arti utuh dan lengkap segalanya (tidak bercacat dan bercela), selesai dengan sebaik-baiknya, dan terbaik. Kata abstrak merupakan kata yang memiliki sumber berupa pengertian (Yanusanti, 2017).

Pada kutipan data (15) terdapat kata *khawatir* yang memiliki arti dalam KBBI adalah rasa takut, (gelisa, cemas) terhadap sesuatu hal yang belum diketahui dengan pasti. Kata *khawatir* termasuk dalam kata abstrak karena kata khawatir tidak bisa direkam oleh panca indera. Penggunaan kata abstrak dalam sebuah karya sastra yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca bertujuan untuk menyentuh hati para pembaca, karena kata abstrak tidak berupa objek melainkan berupa konsep. Kata-kata yang mempunyai referen yang berupa konsep yang tidak dapat diamati atau indera merupakan kata yang termasuk dalam kata abstrak (Agustin, 2008).

3.2.4. Kata Sapaan

Ada beberapa hal yang mempengaruhi seseorang dalam menggunakan kata khas nama diri atau kata sapaan dalam berkomunikasi, yaitu siapa yang menyapa, siapa yang disapa, siapa yang menyapa, siapa yang disapa dan apa hubungan antara yang menyapa dan disapa (Mauli, 2019). Kata khas nama diri atau kata sapaan adalah kata-kata yang digunakan untuk menyapa, menegur, dan menyebut orang kedua atau orang yang diajak bicara (Chaer, 2000).

Hubungan yang terjadi dalam kutipan data (16) merupakan hubungan keluarga inti antara ibu dan anak. Kata khas nama diri atau kata sapaan juga dapat digunakan sebagai suatu bentuk etika dalam bermasyarakat. Bentuk penggunaan kata khas nama diri atau kata sapaan yang digunakan dalam komunikasi diikat oleh sesuatu yang melatarbelakanginya (Saleh, 2017). Pada data (16) Kata khas nama diri atau kata sapaan Ibu dapat diucapkan oleh seorang anak kepada ibunya, seseorang kepada wanitanya yang sebaya dengan ibunya, atau seorang suami kepada istrinya. kutipan data (17) adalah Kata khas nama diri atau kata sapaan yang digunakan seorang anak untuk memanggil ibu dan ayahnya. Hubungan yang terjadi dalam kutipan data (16) dan (17) merupakan hubungan keluarga inti antara ibu, ayah dan anak, maka dari itu dilatar belakangi oleh adanya hubungan keluarga tersebut.

3.3. Diksi Memberi Nasihat Kepada Orang Lain.

Pilihan kata dan penempatan kata dalam penggunaannya untuk menasehati orang lain sangat penting dilakukan, karena dengan begitu nasihat yang disampaikan dapat dirasakan rasa penyampaiannya.

Tabel 3. Data diksi memberi nasihat kepada orang lain

No	Diksi	Data
1	Kata Denotatif	"Terima kasih, Kiki. Ibu senang sekali, tapi lain kali Kiki harus pamit dulu jika ingin pergi"
2	Kata Abstrak	"Mama dan papa pergi dulu, ya. Kamu hati-hati di rumah" "Tapi... tapi iibu sangat berat, Nak. Kamu tidak akan kuat "

3.3.1. Kata Denotatif

Makna denotatif merupakan arti yang ada pada umumnya menjelaskan sebagai arti yang selaras dengan hasil lapangan berdasarkan indera penglihatan, pendengaran, penciuman, dan indra perasaan atau hal yang lainnya (Chaer, 2013). Kata denotatif adalah kata yang memiliki makna sebenarnya atau kata yang tidak memiliki makna ganda yang dipilih oleh pengarang untuk menggambar suatu peristiwa atau kejadian.

Kutipan data (01) terdapat kata *pamit* yang mengandung makna denotatif karena makna kata *pamit* sudah sangat jelas diketahui oleh pembaca. Pada KBBI kata *pamit* memiliki makna meminta izin untuk pergi (berangkat, pulang) dan meminta diri. Kata *pamit* dalam kutipan tersebut mengandung makna yang sesuai dengan meminta izin untuk pergi berangkat atau pulang. Kata *pamit* memiliki arti sebenarnya sesuai dengan kenyataan yang dilihat dan pengucapan kata ini biasanya disampaikan pada tempat tertentu. Kata denotatif merupakan kata yang memiliki makna sebenarnya (Nisa & Amri, 2020)

3.3.2. Kata Abstrak

Kata abstrak adalah kata yang mengacu pada benda atau orang yang berupa konsep, kata abstrak tidak bisa digambarkan karena objeknya tidak dapat diserap oleh panca indera manusia. kata-kata abstrak merujuk kepada pemikiran

Pada kutipan data (02) terdapat kata *hati-hati* yang termasuk dalam kata abstrak. Kata pada kutipan tersebut merupakan kata abstrak yang mempunyai referen berupa konsep (Prasetyo et al., 2018). Kata *hati-hati* dapat menimbulkan salah interpretasi karena kata *hati-hati* dapat diartikan pada kata *hati* yang berarti salah satu organ manusia. *Hati* adalah organ kelenjar terbesar dengan berat kira-kira 1200-1500 gram (Rosida, 2016). Kata *hati* dan kata *hati-hati* dalam KBBI merupakan dua hal yang berbeda. Kata *hati* dalam KBBI adalah organ badan yang berwarna kemerahan-merahan di bagian kanan atas rongga perut, daging dari hati sebagai bahan makanan, sedangkan kata *hati-hati* dalam KBBI memiliki arti ingat-ingat, hemat-hemat, dan waspada.

Pada kutipan data (02) terdapat kata *kuat* yang termasuk dalam kata abstrak. kata pada kutipan tersebut merupakan kata abstrak yang hanya dapat dipahami berupa konsep. Kutipan data tersebut termasuk dalam kata abstrak karena kata *kuat* tidak berwujud, tidak bisa secara langsung ditangkap oleh indra manusia. Kata abstrak merupakan kata yang tidak bisa digambarkan melalui wujud nyata, kata abstrak hanya bisa dipahami melalui konsep yang sudah ada dalam pikiran (Maharani, 2020). Kata *kuat* dalam KBBI memiliki beberapa arti, yaitu

(1) banyak tenaganya (gayanya, dayanya); banyak, (2) tahan (tidak mudah patah, rusak, putus, dan sebagainya); awet, dan lain sebagainya. Arti dari KBBI yang tepat digambarkan dalam kutipan data (02) adalah tokoh ibu dalam kutipan tersebut merasa bahwa anaknya tidak memiliki banyak tenaga untuk mampu mengangkat berat badan ibu yang besar.

4. Simpulan

Diksi dalam kumpulan fabel *Aku Sayang Keluargaku* yang digunakan pengarang, yaitu meliputi kata khas nama diri atau kata sapaan, kata denotatif, kata konkret, kata khusus, dan kata abstrak. Fokus *pertama*, Mendeskripsikan diksi untuk mengungkapkan sikap lembut kepada orang lain yang digunakan dalam kumpulan fabel *Aku Sayang Keluargaku*, yaitu: kata khas nama diri atau kata sapaan, kata denotatif, kata konkret, dan kata khusus. Pengarang menggunakan diksi kata khas nama diri atau kata sapaan yang banyak dimanfaatkan oleh pengarang dalam menulis dikarenakan anak-anak membutuhkan rangsangan imajinatif agar sejalan dengan sosok yang digambar pengarang dalam karyanya.

Fokus *kedua*, diksi memberi perhatian kepada orang lain yang digunakan dalam kumpulan fabel *Aku Sayang Keluargaku*, yaitu: kata denotatif, kata khusus, kata abstrak, dan kata khas nama diri atau kata sapaan. Banyaknya diksi denotatif yang digunakan oleh pengarang dalam menulis kumpulan fabel dikarenakan diksi denotatif merupakan diksi yang tidak memiliki makna ganda atau makna tersembunyi. Kata tersebut digunakan untuk memberikan penegasan atas hal yang diungkapkan pada kutipan tersebut secara langsung.

Fokus *ketiga*, Diksi memberi nasihat kepada orang lain yang digunakan dalam kumpulan fabel *Aku Sayang Keluargaku*, yaitu: kata denotatif, dan kata abstrak. ketidakmerataan pola persebaran diksi membuktikan bahwa persepsi pengarang terhadap sasaran pembacanya beberapa diksi belum sampai menjangkau jauh kesana karena adanya keterbatasan pengetahuan sasaran pembaca fabel terhadap beberapa diksi. Ketidakmerataan pola persebaran diksi juga didasarkan karena pengarang memilih kata-kata dalam kumpulan fabelnya sangat sederhana dan biasa digunakan sehari-hari. Hal itu sesuai dengan sasaran pembacanya dari kalangan anak-anak yang memiliki perbendaharaan kosa katanya berbeda-beda.

Daftar Rujukan

- Agustin, D. N. (2008). *Diksi dan gaya bahasa dalam pidato Presiden Soeharto* (Unpublished doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Al-Ma'ruf, A. I. (2012). *Stilistika: Teori, metode, dan aplikasi pengkajian estetika bahasa*. Surakarta: Cakra Books.
- Anwar, S., & Salim, F. (2019). Penggunaan diksi dalam kumpulan cerita pendek Shen Congwen dalam kurun tahun yang berbeda. *Journal of Language, Literature and Teaching*, 1(1), 91–98. doi: 10.35529/jllte.v1i1.91-98
- Asmara, R. (2015). Basa-basi dalam percakapan kolokial berbahasa Jawa sebagai penanda karakter santun berbahasa. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 11(2), 80–95.
- Chaer, A. (2000). *Tata bahasa praktis bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2002). *Pembakuan bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2013). *Pengantar semantik bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Darniati. (2019). *Sistem kata sapaan kekerabatan di Jorong Ujung Labung Nagari Tiku Limo Jorong Kabupaten Agam* (Undergraduate thesis, Universitas Andalas, Padang). Retrieved from <http://scholar.unand.ac.id/48157/>
- Djanandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip dan dongeng*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Dzikrillah, A. (2015). *Diksi dan gaya bahasa dalam lirik lagu karya Iwan Fals pada album "Iwan Fals In Love" sebagai alternatif materi pembelajaran mengidentifikasi puisi* (Undergraduate thesis, Universitas Jember). Retrieved from <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/73117>
- Fiyantoni, F., Hermawan, W., & Windiatmoko, D. U. (2018). Analisis stilistika dan nilai pendidikan karakter pada iklan radio Gitanada FM Kecamatan Diwek Kabupaten Jombang. *Jurnal Matapena*, 1(1), 53–72. Retrieved from <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/matapena/article/view/266>
- Iswani, I., Yusuf, Y., & Muhklis, M. (2017). Analisis citraan puisi anak dalam majalah Bobo. *JIM Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 99–108. Retrieved from <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pbsi/article/view/6965>
- Keraf, G. (2009). *Tata bahasa Indonesia*. Ende: Nusa Indah.
- Keraf, G. (2010). *Diksi dan gaya bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Khoiriah, S., Affandy, A. N., & Mubarok, I. W. (2019). Analisis stilistika puisi Gresla Mamoso karya Aming Aminoedhin. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 12(2), 208–215. doi: <http://dx.doi.org/10.30651/st.v12i2.2947>
- Kridalaksana, H. (2001). *Kamus linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Maharani, A. (2020). Pemakaian diksi dalam penulisan caption media sosial Instagram. *Diksi*, 28(2), 179–189. doi: <https://doi.org/10.21831/diksi.v28i2.32832>
- Mauli, D. (2019). *Penggunaan ragam kata sapaan kekerabatan di Nagari Simawang Kabupaten Tanah Datar* (Master's thesis, Universitas Andalas, Padang). Retrieved from <http://scholar.unand.ac.id/44484/>
- Meliala, R. R. S., Widodo, S. T., & Subiyantoro, S. (2018). Analisis diksi, gaya bahasa, dan citraan dalam empat cerita anak Indonesia karya Murti Bunanta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 18(1), 95–105. doi: https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v18i1.12149
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nisa, K., & Amri, M. (2020). Diksi dan Gaya Bahasa pada Lirik Lagu Angela 《張韶涵》 (ZhāngShàohán) Dalam Album 《一定要爱你》 (yīdìngyào ài nǐ). *Mandarin Unesa*, 3(2).
- Prasetyo, D. N., Suharto, V. T., & Meikayanti, E. A. (2018). Analisis diksi dan gaya bahasa pada baliho kampanye pemilu di Kabupaten Magetan tahun 2018. *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 76–83.
- Putrayasa, I. B. (2014). *Kalimat efektif (diksi, struktur, dan logika)* (Revision ed.). Bandung: Refika Aditama.
- Ratna, N. K. (2004). *Teori, metode, dan teknik penelitian sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rosida, A. (2016). Pemeriksaan laboratorium penyakit hati. *Berkala Kedokteran*, 12(1), 123–131. doi: <http://dx.doi.org/10.20527/jbk.v12i1.364>
- Rumidjan. (2013). *Dasar keilmuan dan pembelajaran sastra anak SD*. Malang: FIP UM.
- Saleh, R. (2017). Bentuk sapaan kekerabatan dalam bahasa Banjar di Tembilahan, Riau. *Madah: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 19–34. Retrieved from <https://madah.kemdikbud.go.id/index.php/madah/article/view/74>
- Thibodeau, P. H., Hendricks, R. K., & Boroditsky, L. (2017). How linguistic metaphor scaffolds reasoning. *Trends in Cognitive Sciences*, 21(11), 852–863. doi: <https://doi.org/10.1016/j.tics.2017.07.001>
- Yanusanti, T. E. (2017). Diksi, citraan, dan majas dalam kumpulan lirik lagu Banda Neira (analisis stilistika). *Jurnal Bapala*, 4(2).



Introduction Augmented Reality (AR) on Epigeal and Hypogeal Germination Process as Learning Media

Pengenalan *Augmented Reality* (AR) Tentang Proses Perkecambahan *Epigeal* dan *Hipogeal* sebagai Media Belajar

Noto Wijayatno, Mitra Istiar Wardhana, Joko Samodra*

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

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

Paper received: 15-10-2021; revised: 22-10-2021; accepted: 29-10-2021

Abstract

The development of technology in interactive media learning methods through gadgets, used to be used as a purpose to convey information or knowledge in their fields. Because of its interactive nature, students or information seekers can get knowledge optimally, because its delivery can interact directly in learning information. In the process of learning with other media only relying on listening and reading, interactive media is more optimal than conventional media that rely on reading in the absence of interactive. Not many use gadgets as interactive materials as a lesson, especially in the student environment. This is what makes the goal of forming interactive applications germination through android devices while introducing the importance of using technology as a tool to optimize learning in the field. There are several stages to meet the formation of applications, namely the pre-production, production, post-production stages. Pre-production contains data collection and provides a flow of needs analysis. Production contains about the stages of making applications with mature data and analysis and then compiled. Post-production is about testing applications and introducing and marketing. The result of the design of germinated applications is an android-based learning application that uses augmented reality features. The app germinated using one poster as an augmented reality marker. The use of posters is used for the use of flexible and concise applications. This android-based germination app talks about the germination of green beans and corn kernels by using the characters of five green bean germination developments and five germination of corn kernels. The content will be conveyed through the delivery of information on the growth stages of green beans and corn in each scene. Within the app, viewers can find characters, animated videos, zoom features, and rotate features. In the germinating application there is also an audio narrative that can be used to facilitate audience understanding while learning.

Keywords: android, application, augmented, unity.

Abstrak

Pengembangan teknologi dalam metode pembelajaran media interaktif melalui gawai, digunakan untuk dijadikan keperluan menyampaikan informasi atau pengetahuan di bidangnya. Karena sifatnya yang interaktif membuat para siswa atau para pencari informasi bisa mendapatkan ilmu secara optimal, karena dalam penyampaianya bisa berinteraksi langsung dalam informasi pembelajaran. Dalam proses belajar dengan media yang lain hanya mengandalkan mendengar dan membaca, media interaktif lebih optimal daripada media konvensional yang mengandalkan bacaan tanpa adanya interaktif. Belum banyak yang menggunakan gawai sebagai bahan interaktif sebagai pembelajaran khususnya di lingkungan pelajar. Hal ini yang menjadikan landasan tujuan terbentuknya pembuatan aplikasi interaktif perkecambahan melalui gawai android sekaligus mengenalkan tentang pentingnya penggunaan teknologi sebagai alat untuk mengoptimalkan belajar dibidangnya. Ada beberapa tahapan untuk memenuhi terbentuknya aplikasi yaitu tahapan pra-produksi, produksi, pasca-produksi. Pra-produksi didalamnya berisikan pengumpulan data dan memberi alur analisis kebutuhan. Produksi berisikan mengenai tahapan membuat aplikasi dengan data dan analisis yang telah matang kemudian disusun. Pasca-produksi berisikan tentang pengetesan aplikasi dan mengenalkan dan pemasaran. Hasil dari perancangan aplikasi berkecambah merupakan

aplikasi pembelajaran belajar berbasis android yang memakai fitur augmented reality. Aplikasi berkecambah menggunakan satu poster sebagai augmented reality marker. Penggunaan poster tersebut digunakan agar penggunaan aplikasi yang fleksibel dan ringkas. Aplikasi berkecambah berbasis android ini berisi tentang perkecambahan kacang hijau dan biji jagung dengan menggunakan karakter lima perkembangan perkecambahan kacang hijau dan lima perkembangan biji jagung. Konten akan disampaikan melalui penyampaian informasi tahapan pertumbuhan kacang hijau dan jagung di setiap scene. Di dalam aplikasi, audience dapat menemukan karakter, video animasi, fitur zoom, dan fitur rotate. Pada aplikasi berkecambah juga terdapat narasi audio yang dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman audience saat belajar.

Kata Kunci: android, aplikasi, augmented, unity.

1. Pendahuluan

Pertumbuhan merupakan proses penting yang dialami oleh seluruh makhluk hidup. Salah satu contoh yang biasa kita lihat adalah proses pertumbuhan pada manusia. Proses pertumbuhan itu sendiri merupakan ciri khas dari makhluk hidup. Makhluk hidup merupakan kehidupan yang beragam setiap makhluknya baik dari hewan, tumbuhan, dan manusia sifat yang berbeda satu sama lain (Widiyadi, 2009). Sedangkan tumbuhan merupakan sumber daya yang utama bagi keberlangsungan suatu organisme, merupakan tempat berpayung hidup dan sumber pangan bagi berbagai kehidupan yang ada di bumi ini seperti hewan maupun manusia dan serangga (Maisyaroh, 2014). Tumbuhan melakukan perkembangan secara natural di sekitar pemukiman maupun yang hidup di alam liar dialam bebas, tanpa disadari beberapa tumbuhan hidup dalam beberapa hari mengalami perubahan bentuk yang dulunya kecil menjadi besar dengan tahapan yang berbeda dilihat dari ukuran dan bentuk. Perkecambahan merupakan proses dimana pertumbuhan embrio yang berada di bagian biji dan biji lainnya untuk tumbuh secara normal sehingga menjadi tumbuhan baru (Furqonita, 2007). Proses perkecambahan terdapat dalam materi kelas 4 SD pada mata pelajaran IPA, yang termasuk dalam bab pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan. Siswa SD seringkali diminta untuk melakukan praktikum menanam biji kacang hijau atau biji jagung untuk melihat langsung terjadinya proses perkecambahan. Kegiatan praktikum ini para siswa SD dituntut untuk melakukan pengamatan dari awal hingga akhir secara intens untuk mengetahui detail proses pertumbuhan tumbuhan. Hal ini membuat para siswa SD kesulitan karena harus menerapkan teori langsung ke lapangan.

Perkembangan tumbuhan pada dewasa ini sering sekali kurang memperhatikan setiap tahapan perubahan tumbuhan secara teliti padahal dalam melakukan pengamatan tentang perkembangan tumbuhan dapat dilihat secara jelas semua bagian tumbuhan mulai dari bagian ujung bawah yaitu ujung akar tumbuhan, sampai pada batang hingga berakhir pada ujung tumbuhan (kuncup). Di sisi lain, sebagai pelajar di sekolah juga dituntut untuk mengetahui pertumbuhan secara sempurna serta melakukan pengamatan lebih jauh melalui praktik. Namun, terkadang pembelajaran yang disampaikan oleh guru menurut anak didik kurang dipahami dan kurang menarik. Selain itu, anak didik juga beranggapan dengan teknologi yang canggih di masa ini dapat langsung mencari sumber informasi secara instan di internet. Faktanya, seringkali pelajar kurang memperhatikan sumber informasi yang dicari, sumber yang didapat kurang akurat atau asal mencari informasi mengenai tentang pertumbuhan tumbuhan. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membantu untuk memahami pertumbuhan tanaman khususnya pada perkecambahan sehingga dapat mudah dipahami, lengkap, akurat, mampu menarik minat anak didik, serta mampu menjadi media pembelajaran yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai sesuatu yang diharapkan dari pembelajaran tertentu (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Dalam hal ini, media harus mengandung unsur membawa pesan informasi yang ditujukan kepada pembelajar dalam memenuhi kebutuhan belajar anak didik dan mendapatkan respon aktif atas kemauan untuk belajar. Sehingga, pada praktiknya perkembangan media belajar dengan metode yang lebih menarik perhatian dinilai efektif sehingga apa yang menjadi maksud dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Dewasa ini, pendidikan di Indonesia telah memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mendukung dalam proses belajar mengajar. Paradigma konvensional dimana guru sebagai peran utama untuk menyampaikan materi, bergeser perannya menjadi fasilitator dalam penyampaian materi pendidikan dengan menerapkan teknologi informasi sebagai pendukung media pembelajaran. Pergeseran peran tidak hanya untuk guru, namun meliputi metode pengajaran, referensi pembelajaran, media pembelajaran, dan lainnya (Suprpto, 2012). Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dinilai mampu untuk membantu kegiatan belajar siswa sehingga siswa lebih mudah untuk memahami secara detail mengenai materi yang diajarkan.

Animasi adalah serangkaian gambar yang diam melalui gambar yang berkesinambungan yang memiliki hubungan dengan gambar sebelumnya dan digabungkan secara tradisional atau modern sehingga ketika dipadukan menjadi gambar yang bergerak” (Yudistira & Adjie, 2007). Melalui media pembelajaran dalam bentuk animasi, anak didik dapat melakukan praktik pengamatan tidak langsung dan lebih efisien dalam penggunaan waktu. Adapun rancangan visual ini diimplementasikan dalam suatu bentuk aplikasi yang didalamnya berupa gagasan ide-ide yang akan dibentuk sebagaimana mestinya dan dikelola sehingga menghasilkan hal yang teratur sehingga dapat digunakan dengan baik sesuai kebutuhan.

Augmented reality merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan benda maya tiga dimensi kedalam sebuah lingkungan yang nyata tiga dimensi lalu diproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu yang nyata (Adiputri, Fauzan, & Riza, 2020). Dengan kata lain, sebuah alat yang dipergunakan untuk memproyeksikan dari benda maya menjadi seperti benda yang nyata dan sesuai yang diharapkan. Penggunaan augmented reality (AR) dalam berbagai bidang kehidupan sudah menjadi hal yang lumrah. Selain memudahkan pekerjaan di tiap sendi kehidupan, penggunaan AR juga mulai menjadi pilihan sebagai salah satu media pembelajaran. Dengan menggunakan AR, hal-hal yang sebelumnya mustahil didapatkan atau dijumpai di dunia nyata dapat dilakukan dengan menggunakan AR (Kesim dan Ozarslan, 2012). Selain itu, metode pembelajaran dengan menggunakan AR dapat meningkatkan motivasi belajar, terutama pada anak-anak. Hal ini telah dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Cascales, Pérez-López, D., dan Contero (2013). Dalam penelitiannya, dilakukan sebuah survei dengan menggunakan kuisisioner untuk menilai seberapa besar dampak positif penggunaan AR sebagai media pembelajaran pada anak-anak. Hasilnya, didapatkan bahwa dengan menggunakan AR, anak-anak jadi lebih termotivasi dan lebih mudah memahami pembelajaran.

Penerapan augmented reality menggunakan model 3D modeling bertujuan untuk lebih memahami dari segi bentuk perkecambahan yang lebih detail dan warna yang menyerupai

aslinya sehingga dalam proses belajar memahami anak didik mengerti lebih detail dalam pengamatan saat penerapannya dilakukan. Penerapan augmented reality pada media pembelajaran ini juga didukung software Unity 3D yang digunakan dan dirancang untuk menghasilkan dan mengembangkan video game. Unity 3D memiliki fungsi mencakup renderer yang berguna untuk objek 2D atau 3D. Sehingga menghasilkan render yang optimal untuk 3D menjadi layaknya benda yang nyata, dan suara (Asmiatun, Wakhidah, & Putri, 2020). Tumbuhan yang dipelajari, dimulai dari biji hingga tumbuh menjadi perkecambahan sebagai dasar terbentuknya rancangan aplikasi augmented reality sebagai bahan alternatif untuk pengamatan di zaman serba memanfaatkan gawai sebagai gantinya. Pertumbuhan yang baik juga akan mempengaruhi kualitas dari makhluk hidup itu kelak. Proses pertumbuhan yang terhambat akan mempengaruhi kualitas dari makhluk hidup tersebut. Standar pertumbuhan yang baik itu berbeda di setiap makhluk hidup satu dengan yang lainnya. Sehingga perlunya pembelajaran untuk anak didik untuk menambah ilmu pengetahuan tentang pertumbuhan. Dengan menggunakan pembelajaran edukatif melalui aplikasi augmented reality anak didik dapat membuka pola pikir dan menambah pengetahuan proses tumbuhnya tumbuhan perkecambahan. Tentunya dengan penyampaian yang apik dan penyaluran belajar dengan menggunakan metode yang tepat pesan yang disampaikan materi mudah untuk diterima anak didik

Pentingnya pengetahuan tentang perkecambahan dapat menjadi bekal ke depan serta menambah wawasan untuk anak-anak maupun masyarakat dengan memanfaatkan gawai sebagai media belajar. Dengan dibantu menggunakan buku sebagai media penambah interaktif yang mengandung nilai-nilai didalamnya terdapat unsur pembelajaran tentang proses pertumbuhan perkecambahan supaya dapat membedakan jenis perkecambahan hipogeal dan epigeal dan dapat menjadi bahan belajar disekolah maupun dirumah. Tujuan perancangan ini adalah untuk membuat aplikasi pembelajaran anak didik di sekolah dasar dengan menggunakan augmented reality yang memberikan gambaran pembelajaran dalam wujud tiga dimensi sehingga anak-anak lebih tertarik untuk mempelajari materi perkecambahan. Selain itu, perancangan ini juga dilakukan guna menerapkan metode pengembangan media dibidang augmented reality. Namun, dalam penerapannya media pembelajaran akan dibatasi dengan tujuan pembelajaran untuk anak sekolah dengan target pembelajaran tentang perkecambahan, tidak ada batasan kelas untuk belajar edukatif tentang perkecambahan kacang hijau dan biji jagung menggunakan aplikasi edukatif perkecambahan. Dengan menggunakan karakter lima perkembangan perkecambahan kacang hijau dan lima perkecambahan biji jagung, dengan menyampaikan informasi yang umum dan tahapan tumbuhnya di setiap scene. Penerapan edukatif menggunakan aplikasi augmented reality meliputi karakter, video animasi, zoom, rotate dengan penambahan narasi audio mempermudah untuk mengerti pemahaman anak didik saat belajar.

2. Metode

Model perancangan aplikasi *augmented reality* sebagai media pembelajaran memanfaatkan teknologi sebagai pembantu menambah ilmu pengetahuan. Komponen utama yang harus dibentuk sebagai landasan dasar dan melalui tahapan-tahapan perancangan digambarkan dalam bentuk diagram seperti Gambar 1.

Pra-Produksi

Pra produksi meliputi semua kegiatan yang dilakukan sebelum aplikasi dibuat dan diterapkan secara nyata (Suyanto, 2005). Dalam pembuatan media pembelajaran berupa aplikasi *augmented reality* tentang proses perkecambahan biji kacang hijau sebagai media belajar, dilakukan pengumpulan data sebagai dasar keakuratan data yang berbasis pengetahuan dengan cara mengkaji informasi dari sumber-sumber terpercaya seperti buku, karya ilmiah, dan kajian literatur internet. Setelah data dikumpulkan kemudian dilanjutkan dengan pembuatan konsep desain yang akan menjadi landasan logika, serta penalaran untuk mendesain dan menciptakan berbagai pilihan yang memungkinkan untuk memutuskan konsep mana yang akan digunakan dalam desain dan diimplementasikan ke dalam *augmented reality*. Berdasarkan kajian tersebut, diketahui bahwa proses pra produksi terbagi menjadi 2 tahap utama, yaitu pengumpulan data dan konsep desain.

1) Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pendekatan kepada subjek dan mengenali karakteristik subjek yang hendak digunakan dalam suatu karya maupun penelitian (Nursalam, 2008). Kesalahan dalam proses pengumpulan data akan membuat proses analisis data menjadi lebih sulit, sehingga kesimpulan yang akan didapat menjadi lebih rumit atau bahkan salah. Oleh karena itu, proses pengumpulan data merupakan langkah awal yang sangat penting dalam membuat suatu karya, terutama karya yang berbasis ilmu pengetahuan.

2) Konsep Desain

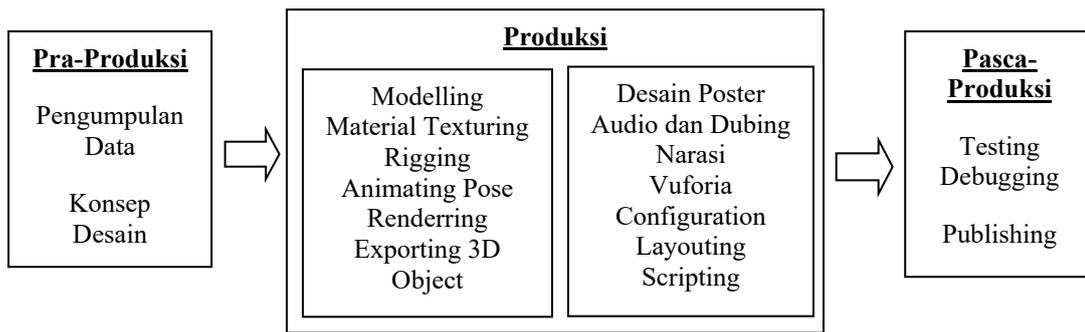
Konsep desain adalah suatu proses menggambarkan, meletakkan dan menyajikan informasi dengan satu gambar atau kumpulan gambar (Mulyana, Prajuhana, & Iqbal, 2019). Konsep akan menjadi landasan logika, serta penalaran untuk mendesain dan menciptakan pilihan untuk memutuskan konsep mana yang akan digunakan dalam desain. Dengan kata lain konsep desain sebagai kerangka untuk keseluruhan desain.

Produksi

Proses produksi adalah metode untuk menciptakan ataupun menambah kegunaan suatu barang atau jasa dengan dasar menerapkan sumber data, dana, tenaga kerja, dan sumberdaya lain yang dibutuhkan (Rafsandjani, 2017). Produksi dapat diartikan sebagai proses penerapan dari hasil data-data yang dikumpulkan kemudian dikerjakan secara nyata sehingga menjadi hasil karya yang bermanfaat untuk orang lain. Adapun tahapan yang dilalui dalam pengerjaan proses produksi yakni:

1) *Modelling*

Modelling adalah proses pembuatan objek 3 dimensi dari desain 2 dimensi yang sudah dirancang sebelumnya. Pada tahapan ini dilakukan perancangan model biji yang akan dibuat secara tiga dimensi yang mirip seperti biji aslinya. nantinya akan dibuat dengan *style* semi realis. Saat membuat model tiga dimensi, ada beberapa yang dimodel sebagai contoh salah satunya biji kacang hijau (Syahfitri, 2011).



Gambar 1. Bagan Alur Model Perancangan (Indriani et al., 2016)

2) *Material Texturing*

Material texturing merupakan proses pemberian warna dan tekstur pada objek polos yang didapat setelah proses *modelling*. Proses ini dilakukan untuk mendukung sifat dan karakteristik dari *objek* yang dibuat (Yuningsih, Hadi, & Huda, 2014). Pada tahapan memberikan material *texturing* bertujuan untuk memberikan kesan warna sesuai dengan warna aslinya yang ada. Memberikan kesan menarik dan nyaman saat dilihat. Proses *texturing* dapat dilihat pada lampiran 3.

3) *Rigging*

Rigging merupakan proses penambahan tulang (*bone*) pada objek atau karakter yang dibuat. *Rigging* dilakukan agar karakter nantinya dapat dilakukan *posing*, agar nantinya didapat karakter yang sesuai dengan *scene* yang diceritakan (Yuningsih, Hadi, & Huda, 2014).

4) *Animating*

Rangkaian gerak animasi yang digerakkan oleh animator sehingga menciptakan gerak yang sesuai dan terlihat lebih nyata, cerita yang terkandung didalamnya dapat dinikmati tersampaikan melalui gerakan (Waeo, Lumenta, & Sugiarto, 2016). Tahapan *animating* bertujuan untuk *menggerakkan object* hingga menjadi satu kesatuan irama gerakan yaitu animasi.

5) *Rendering*

Rendering merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mendapatkan *output* berupa *image* atau *movie*. Pada proses *rendering*, proses kamera harus dapat menggambarkan isi dari seluruh *scene* (Syahfitri, 2011). *Rendering* merupakan tahapan yang sangat penting karena hasil dari tahap ini nantinya akan menjadi isi dari media aplikasi yang dirancang.

6) *Exporting 3D Object*

Eksporting 3D merupakan proses perubahan format objek 3 dimensi yang awalnya. *blend* menjadi. *obx*. Pada tahapan eksporting ini, semua asset yang dikerjakan harus diubah ekstensinya menjadi format. *obx* atau *.obj*. Nantinya hasil eksporting ini akan dimasukkan kedalam aplikasi *unity* agar dapat menghasilkan aplikasi berupa *augmented reality* (Syahfitri, 2011).

7) *Layouting Unity*

Layouting merupakan proses perancangan konsep desain *interface* sesuai dengan rancangan awal pada proses pra produksi. Tujuan dari proses *layouting* ini adalah untuk

menciptakan *interface* yang menarik dan membuat pengguna betah saat menggunakan aplikasi yang akan kita buat (Syahfitri, 2011).

8) *Scripting*

Bahasa pemrograman komputer yang dapat diterjemahkan secara khas dan dapat diketik secara langsung. Dengan begitu melalui script program dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan diterapkan dalam aplikasi. *Script* tetap tidak mengubah diri aslinya, hanya menerjemahkan dan menginstruksikan dirinya kepada objek setiap kali saat dijalankan.

9) Desain Poster

Tahapan dimana peletakan gambar yang ada dalamnya bisa menjadi *marker AR* sekaligus menjadikan poster yang bisa bermanfaat yang bisa menjadi daya Tarik tersendiri bagi pengguna yang memakai aplikasi *augmented reality*.

10) *Vuforia Configuration*

Pengkonfigurasi *vuforia* dilakukan sebagai tahapan dalam pemberian lisensi aplikasi sampai menambahkan objek 3D pada aplikasi *unity*. Perancangan pada tahap ini juga merupakan kunci agar suatu aplikasi dapat menjadi aplikasi *augmented reality*.

11) *Audio dan Dubbing Narasi*

Alat media yang isinya hanya dapat diterima melalui indra pendengaran. penyaluran objek yang diberi audio searah saling beriringan memungkinkan menambah daya tangkap pengguna melalui indra pendengaran. sedangkan untuk *Dubbing Narasi* merupakan penambahan atau pengisian suara narasi dan dialog dilakukan setelah semua yang dikerjakan sudah selesai. *Dubbing* biasanya digunakan sebagai penerjemah dan penjelas objek yang dibahas (Jaya, 2016).

Pasca-Produksi

Pada tahap proses ini semua yang sudah selesai pada tahap produksi, berlanjut ke tahap pengujian aplikasi yang sudah jadi dalam menguji aplikasi dilihat berjalan sesuai dengan rancangan awal atau belum.

1) *Testing Debugging*

Debugging bukan hanya melakukan pengujian, namun merupakan konsekuensi apabila dalam menguji aplikasi berhasil menemukan masalah atau *error* pada aplikasi yang dibuat, maka dari mengetahui masalah dari aplikasi saat mengujinya *developer* mengetahui kesalahan, sehingga dapat dibangun kembali menjadi aplikasi yang sempurna tanpa ada masalah. Setelah keseluruhan sudah selesai dirancang menjadi sebuah aplikasi yang secara keseluruhan sudah bisa dipakai. Untuk memastikan sebuah aplikasi yang sudah dirancang bisa berjalan dengan sesuai seperti yang diharapkan, maka dari itu perlunya *testing* dan *debugging* dilakukan dengan secara bertahap dan teliti.

2) *Publishing*

Tahap proses *publishing* membuat media penunjang aplikasi *augmented reality* secara menyeluruh. Publikasi yang efisien yang dilakukan saat ini menggunakan media sosial sebagai tempat untuk memperkenalkan karya. Di masa sekarang yang serba digital, menjadikan media sosial menjadi tempat mempublikasikan karya dan produk yang kita buat adalah hal yang lumrah dan merupakan cara paling efektif. Media yang digunakan dapat berupa *Instagram*, *Facebook* dan lain-lain. Dengan adanya media sosial juga memungkinkan kita untuk

menjangkau pasar global. Pada tahapan *publishing* ini aplikasi yang sudah melalui tahapan-tahapan lolos uji seleksi kemudian siap dipakai atau dipublikasikan ke masyarakat pada umumnya. Saat proses publikasi ini, diharapkan *audience* dapat memberikan umpan balik yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi yang berguna dalam mengembangkan aplikasi atau produk yang kita buat menjadi lebih baik lagi (Irwandani & Juriah, 2016).

Tahapan proses publikasi dan pengenalan sebuah aplikasi *augmented reality* di kalangan masyarakat, khususnya yang membutuhkan yaitu siswa-siswi yang masih duduk dibangku sekolah. Media sosial seperti *instagram*, *youtube* dan *facebook* bisa dipergunakan sebagai saran untuk memperkenalkan produk. Publikasi juga dapat dilakukan dengan cara menempelkan poster di sekolah-sekolah dengan izin dari pihak sekolah untuk mengetahui informasi tentang perkecambah. Dari poster sudah bisa mendapatkan aplikasi *augmented reality* dan sekaligus poster untuk digunakan belajar dirumah maupun di tempat lainnya.

3. Hasil dan Pembahasan

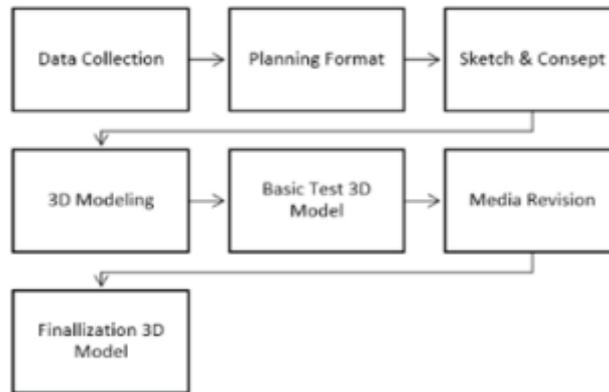
Setelah melakukan tiap langkah perancangan seperti yang telah dijabarkan di atas, didapatkan lah hasil akhir dari perancangan ini berupa aplikasi yang kemudian diberi judul “Berkecambah”. Diaplikasi berkecambah terdapat beberapa fitur yang mendukung berintraksi penggabungan antara dunia maya dengan dunia nyata, biasa disebut AR (*augmented reality*), dan quiz sebagai media memperdalam pembelajaran yang telah dipelajari dari aplikasi berkecambah. Hal-hal yang dilakukan pada tiap Langkah perancangan sesuai dengan metode yang telah dijelaskan di atas akan dijabarkan sebagai berikut:

3.1 Rancangan *Modelling*

Penelitian ini dilakukan mengikuti model yang ditawarkan oleh Borg WR & Gall MD berdasarkan pada tahapan-tahapan tertentu seperti yang dijelaskan dibawah ini.

Pengumpulan data merupakan langkah awal dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini. Tahapan ini meliputi pengumpulan data dari pembelajaran berkecambah sebagai dasar pembuatan konsep karakter 3D yang penulis rancang di *augmented* berkecambah realitas tumbuhan berkecambah. Pengumpulan data dimulai dengan kajian kapustakaan dari buku, jurnal, ataupun situs berita di Internet. Kemudian dilakukan observasi lapangan untuk mengumpulkan data tentang karakter yang akan dibuat. Hal ini dapat dilakukan dengan kegiatan pratikum langsung atau studi teori yang relevan.

Fase perencanaan format dimaksudkan untuk menetapkan pengembangan model media, meliputi perencanaan karakter 3D, pengisian formulir, dan pemilihan model. Sketsa dan fase konsep penting diperhatikan dalam pembuatan karakter tumbuhan berkecambah. Desain karakter memperhitungkan bentuk dan proses pertumbuhan tumbuhan. Tahap 3D modeling adalah proses dari Model 3D dari tumbuhan berkecambah. Tes dasar tahap model 3D dalam perancangan ini meliputi konversi format model tiga dimensi, dan implementasi penempatan model pada aplikasi. Revisi media, dan implementasi desain yang telah dibuat. Di media revisi, penulis akan mengevaluasi hasil tes dan melakukan perbaikan. Finalisasi merupakan tahap yang berkaitan dengan karakter dan modul desain.



Gambar 2. Model penelitian

Rancangan model media pembelajaran “Berkecambah” adalah biji kacang hijau yang akan dibuat secara tiga dimensi yang didesain mirip seperti biji aslinya, yang nantinya akan dibuat secara *style* semi realis. Model rancangan tiga dimensi akan dibuat dengan menggunakan aplikasi *blender*. Selanjutnya, rancangan yang sudah dibuat akan dilakukan material *texturing* yang bertujuan memberikan kesan warna sesuai dengan warna aslinya serta memberikan kesan menarik dan nyaman dilihat. Kemudian, rancangan masuk tahap *animating* yang bertujuan menggerakkan *object* hingga menjadi satu kesatuan irama gerakan yaitu animasi. Setelah melalui tahapan-tahapan mengatur di software *blender*, kemudian akan muncul dan menunggu hasil *rendering*, yang nantinya hasil akan digunakan dan diterapkan ke dalam aplikasi melalui aplikasi *unity*. Berikut merupakan hasil rancangan *modelling*.



Gambar 3. Asset Model Kecambah

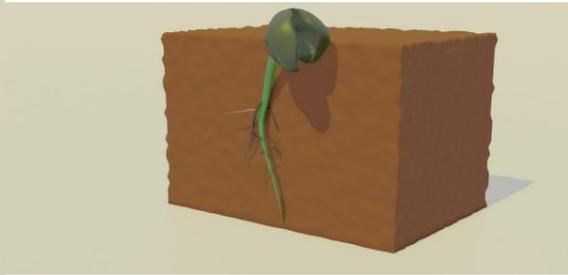


Gambar 4. Asset Model Kecambah 1

Gambar 5. Asset Model Kecambah 2



Gambar 6. Asset Model Kecambah 3



Gambar 7. Asset Model Kecambah 4



Gambar 8. Asset Model Kecambah 5



Gambar 9. Asset Model Kecambah 6



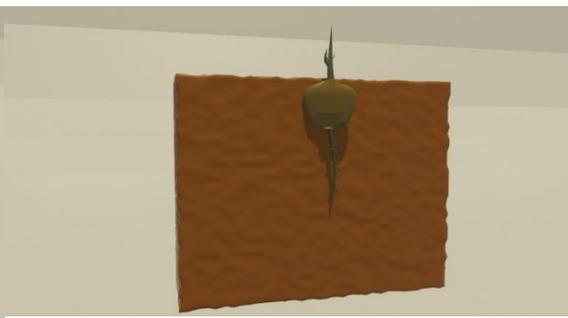
Gambar 10. Asset Model Kecambah 7



Gambar 11. Asset Model Kecambah 8



Gambar 12. Asset Model Kecambah 9



Gambar 13. Asset Model Kecambah 10



Gambar 14. Asset Model Kecambah 11



Gambar 15. Asset Model Kecambah 12

3.2 Aplikasi Augmented Reality

Produk utama yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran “Berkecambah” yang diaplikasikan dengan menggunakan *augmented reality*. Adapun rancangan *modelling* sebelumnya disusun secara padu membentuk suatu media pembelajaran yang diimplementasikan dengan aplikasi *augmented reality*. Aplikasi *augmented reality* merupakan suatu aplikasi yang dapat diinstal pada *smartphone* dengan tujuan menampilkan objek secara 3 dimensi. Media pembelajaran “Berkecambah” adalah aplikasi android dengan menggunakan ekstensi *file.apk* (*application package file*). Berikut adalah gambar hasil aplikasi “Berkecambah”.



Gambar 16. Tampilan Menu



Gambar 17. Scan Augmented Reality Pilihan



Gambar 18. Scan Augmented Reality



Gambar 19. Tampilan Infografis



Gambar 20. Tampilan Terakhir



Gambar 21. Credit



Gambar 22. Tampilan Quiz

3.3 Audio dan Dubbing Narasi

Pada tahap pemberian audio dan narasi memiliki tujuan untuk menambah suasana pada saat menjalankan aplikasi dibuat nyaman dan tidak bikin mudah jenuh dengan adanya audio dan narasi. Audio atau suara bisa menyampaikan pesan informasi jelas melalui indra pendengaran lebih hidup dan menarik, menurut (Riyana, 2012). Pembuatan *dubbing* direkam menggunakan Bahasa Indonesia mengenai pembahasan tentang perkecambahan. Setiap *dubbing* dibuat secara terpisah sesuai dengan kebutuhan model setiap *scene*. Setelah mekanisme pembuatan narasi *audio* berjalan sesuai keinginan, kemudian memasuki tahap selanjutnya yaitu memasukan keseluruhan *audio manager* kedalam *software unity* untuk diatur dan disesuaikan dengan kebutuhan aplikasi perkecambahan. Ada beberapa elemen yang dibutuhkan untuk memenuhi audio aplikasi yaitu *sound effect*, *audio narasi*, *background music*. Beberapa elemen untuk kebutuhan supaya efektif, dengan cara mengatur melalui *script*. Tahapan ini dimasukan dan dikelola menggunakan *software adobe audition cs6* yang akan diterangkan sebagai berikut.



Gambar 23. Proses Merekam Suara

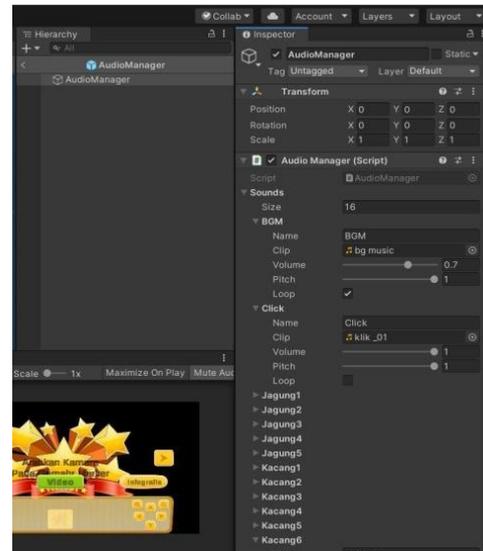
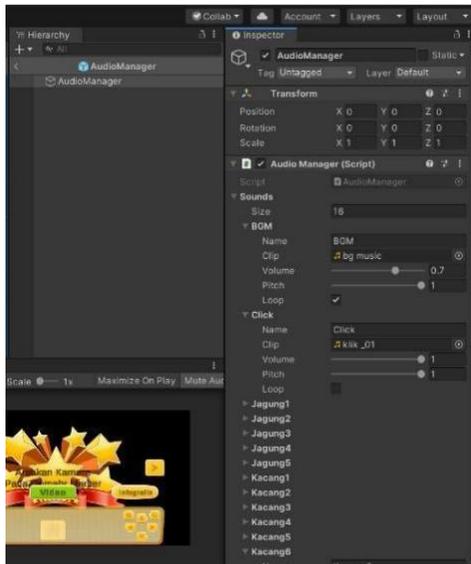
Gambar 24. Proses Pengeditan Suara

```

1 using System;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.Collections;
4 using UnityEngine;
5 using UnityEngine.Audio;
6
7 public class AudioManager : MonoBehaviour
8 {
9     public Sound[] sounds;
10     public static AudioManager instance;
11
12     [SerializeField]
13     private void Awake()
14     {
15         if(instance == null)
16         {
17             instance = this;
18             DontDestroyOnLoad(gameObject);
19         }
20         else
21         {
22             Destroy(gameObject);
23             return;
24         }
25         foreach(Sound s in sounds)
26         {
27             s.source = gameObject.AddComponent();
28             s.source.clip = s.clip;
29             s.source.volume = s.volume;
30             s.source.pitch = s.pitch;
31             s.source.loop = s.loop;
32         }
33
34     [SerializeField]
35     private void Start()
36     {
37         Play("door");
38     }
39
40     [SerializeField]
41     private void Play(string name)
42     {
43         Sound s = Array.Find(sounds, sound => sound.name == name);
44         if(s == null)
45         {
46             Debug.LogWarning("Sound: " + name + " not found!");
47             return;
48         }
49         s.source.Play();
50     }
51
52     [SerializeField]
53     private void Stop(string name)
54     {
55         Sound s = Array.Find(sounds, sound => sound.name == name);
56         if(s == null)
57         {
58             Debug.LogWarning("Sound: " + name + " not found!");
59             return;
60         }
61         s.source.Stop();
62     }
63 }
    
```

```

1 using System.Collections.Generic;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.Collections;
4 using UnityEngine;
5 using UnityEngine.Audio;
6
7 [System.Serializable]
8 public class Sound
9 {
10     public string name;
11
12     public AudioClip clip;
13
14     [Range(0f, 1f)]
15     public float volume;
16     [Range(0f, 1f)]
17     public float pitch;
18
19     public bool loop;
20
21     [HideInInspector]
22     public AudioSource source;
23
24 }
    
```



Gambar 25. Script Sound

3.4 Scripting

Dari keseluruhan hal yang paling terpenting dari berjalanya aplikasi yaitu *scripting*. Karena keseluruhan yang berada didalam *unity* agar berjalan sesuai dengan perintah dan diagram yang telah dirancang harus melalui tahapan *scripting*. *Script* dalam media pembelajaran ini meliputi:

- 1) *Script menu*, berisikan aturan perintah awal saat aplikasi baru dimulai.
- 2) *Script augmented reality bar*, berisikan sebuah perintah yang didalam perintah tersebut menampilkan saat menjalankan augmented reality dijalankan.
- 3) *Script quiz config*, isi dari *script* ini adalah saat menjalankan quiz, terdapat aturan menjawab salah dan benar.
- 4) *Script audio config*, berisikan menambahkan fitur seperti audio tata letak yang dipergunakan seperti backsound dan background musik.

```

1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 [UnityScript]
6 public class MenuManager : MonoBehaviour
7 {
8     public GameObject panelKredit;
9     public GameObject panelMenu;
10    // Start is called before the first frame update
11    void Start()
12    {
13        panelMenu.SetActive(true);
14        panelKredit.SetActive(false);
15    }
16
17    // Credits
18    public void Menu()
19    {
20        FindObjectOfType<AudioManager>().Play("Click");
21        panelMenu.SetActive(true);
22        panelKredit.SetActive(false);
23    }
24
25    // Credits
26    public void Kredit()
27    {
28        FindObjectOfType<AudioManager>().Play("Click");
29        panelMenu.SetActive(false);
30        panelKredit.SetActive(true);
31    }
32
33    // Credits
34    public void Keluar()
35    {
36        FindObjectOfType<AudioManager>().Play("Click");
37        Application.Quit();
38    }
39 }
    
```

Gambar 26. Script Menu

```

1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.Video;
5 using UnityEngine.UI;
6 using UnityEngine.SceneManagement;
7 using DG.Tweening;
8
9 [UnityScript]
10 public class EpigaalManager : MonoBehaviour
11 {
12     [TextArea]
13     public string[] tahapSignal;
14     public Text textDesc;
15
16     public GameObject[] tahap;
17     [SerializeField]
18     int infoTahap;
19     public GameObject infografis;
20     public GameObject panelVideo, btnPlayVideo, btnReset;
21     bool mulai = false;
22
23     public GameObject kacangInfografis, tanah;
24     public GameObject modeHandler;
25     public GameObject btnZoomIn, btnZoomOut, btnPlay, btnDown;
26
27     public GameObject canvasInfografis, canvasInfo, btnInfografis, modeKacangJajo;
28
29     public PanelVideoHandler video;
30     // Start is called before the first frame update
31     void Start()
32     {
33     }
34
35     // Credits
36     public void StartAR()
37     {
38         btnInfografis.SetActive(false);
39         canvasInfo.SetActive(true);
40         canvasInfografis.SetActive(false);
41     }
42 }
    
```

Gambar 27. Script Augmented Reality Bar

```

1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.SceneManagement;
5
6 [UnityScript]
7 public class QuizHandler : MonoBehaviour
8 {
9     public GameObject menu, i01, i02, i03, i04, i05, result, benar, salah;
10    public int soalKey;
11    // Start is called before the first frame update
12    void Start()
13    {
14        menu.SetActive(true);
15        i01.SetActive(false);
16        i02.SetActive(false);
17        i03.SetActive(false);
18        i04.SetActive(false);
19        i05.SetActive(false);
20        result.SetActive(false);
21    }
22
23    // Credits
24    public void Menu()
25    {
26        FindObjectOfType<AudioManager>().Play("Click");
27
28        bool b = 0;
29        menu.SetActive(true);
30        i01.SetActive(false);
31        i02.SetActive(false);
32        i03.SetActive(false);
33        i04.SetActive(false);
34        i05.SetActive(false);
35        result.SetActive(false);
36    }
37
38    // Credits
39    public void Benar()
40    {
41        result.SetActive(true);
42        benar.SetActive(true);
43    }
44 }
    
```

Gambar 28. Script Quiz Config

```

1 using UnityEngine;
2
3 [UnityScript]
4 public class AudioManager : MonoBehaviour
5 {
6     public Sound[] sounds;
7     public static AudioManager instance;
8
9     void Awake()
10    {
11        if(instance == null)
12        {
13            instance = this;
14            DontDestroyOnLoad(gameObject);
15        }
16        else
17        {
18            Destroy(gameObject);
19            return;
20        }
21        foreach(Sound s in sounds)
22        {
23            s.source = gameObject.AddComponent<AudioSource>();
24            s.source.clip = s.clip;
25            s.source.volume = s.volume;
26            s.source.pitch = s.pitch;
27            s.source.loop = s.loop;
28        }
29
30        // Credits
31        void Start()
32        {
33            Play("son");
34        }
35
36        // Credits
37        public void Play(string name)
38        {
39            Sound s = Array.Find(sounds, sound => sound.name == name);
40            if(s == null)
41            {
42                Debug.LogWarning("sound: " + name + " not found!");
43                return;
44            }
45            s.source.Play();
46        }
47
48        // Credits
49        public void Stop(string name)
50        {
51            Sound s = Array.Find(sounds, sound => sound.name == name);
52            if(s == null)
53            {
54                Debug.LogWarning("sound: " + name + " not found!");
55                return;
56            }
57            s.source.Stop();
58        }
59 }
    
```

Gambar 29. Script Audio Config

3.5 Desain Poster

Desain poster bertujuan sebagai kebutuhan pendukung saat aplikasi dijalankan untuk kebutuhan *marker augmented reality*. Desain poster akan menjadi daya tarik visual media pembelajaran “Berkecambah” untuk menarik minat anak-anak didik serta sekolah yang akan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, desain poster dapat menjadi simbol maupun ikon dari media pembelajaran “Berkecambah”. Desain poster akan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Adapun hasil desain poster *marker* adalah sebagai berikut.



Gambar 30. Poster *Marker Depan*



Gambar 31. Poster *Marker Belakang*

3.6 Uji Coba Aplikasi



Gambar 32. Uji coba siswa kelas 4 SD



Gambar 33. Uji coba siswa kelas 4 SD

Untuk mengetahui aplikasi dapat berjalan dengan baik dan sesuai yang diharapkan, maka dilakukan *testing* dan *debugging*. Pada uji coba aplikasi berbasis android diuji cobakan kepada anak usia anak kelas 4 sekolah dasar, pengujian aplikasi dilakukan di depan rumah siswa siswi kelas 4 sekolah dasar pada hari senin, 16 Agustus 2021. Uji coba aplikasi

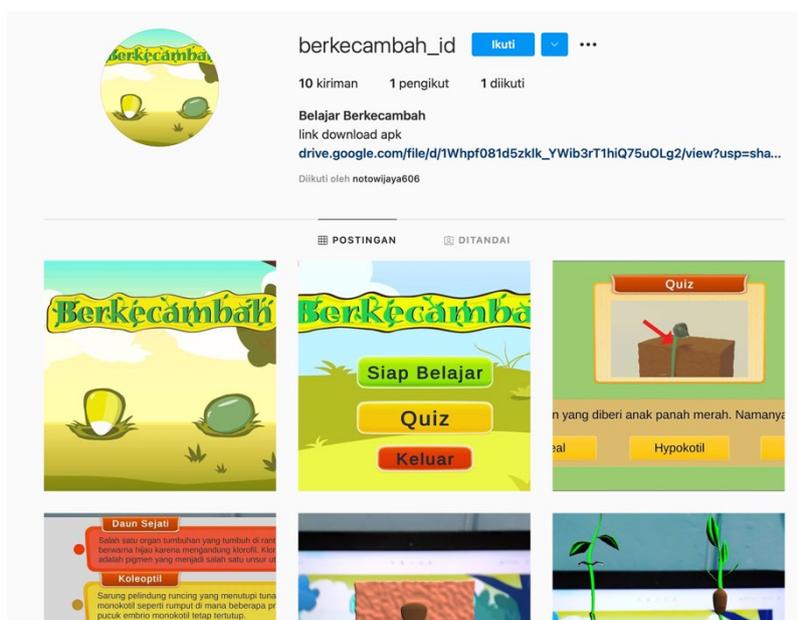
“Berkecambah” akan dilakukan pada beberapa perangkat *smartphone* dengan memastikan kinerja sistem dan umpan balik yang menjadi petunjuk dalam meningkatkan performa dan penggunaan. Aplikasi “Berkecambah” telah diuji kecocokannya dengan cara *diinstal* pada beberapa perangkat *smartphone android*. Berikut hasil yang telah diuji cobakan:

Tabel 1. Testing dan Debugging Media Pembelajaran

No	Tester	Merk Gawai	Spesifikasi Gawai	Animasi dan Karakter	Fitur <i>zoom</i> dan <i>Rotate</i>	Keterangan
1	Tester 1	Mi 10	<ul style="list-style-type: none"> • Android 10 • RAM 8,00 GB • Ukuran layar 6,6 inches 	<ul style="list-style-type: none"> • Animasi terlihat • Karakter terlihat 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Zoom</i> dapat digunakan • <i>Rotate</i> dapat digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi berjalan dengan lancar
2	Tester 2	Oppo A92	<ul style="list-style-type: none"> • Android 10 • RAM 8,00 GB • Ukuran layar 6,5 inches 	<ul style="list-style-type: none"> • Animasi terlihat • Karakter terlihat 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Zoom</i> dapat digunakan • <i>Rotate</i> dapat digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi berjalan dengan lancar
3	Tester 3	Vivo Y30i	<ul style="list-style-type: none"> • Android 10 • RAM 4,00 GB • Ukuran layar 6,4 inches 	<ul style="list-style-type: none"> • Animasi terlihat • Karakter terlihat 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Zoom</i> dapat digunakan • <i>Rotate</i> dapat digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi berjalan dengan lancar • Tidak ada masalah

3.7 Publishing

Setelah melalui serangkaian tahap validasi, revisi dan uji coba, aplikasi media pembelajaran “Berkecambah” akan dipublikasikan melalui jejaring sosial *Instagram* pada akun @berkecambah_id. Penggunaan *Instagram* ini bertujuan untuk menjelaskan tatacara penggunaan dan informasi-informasi terkait lainnya mengenai aplikasi media pembelajaran “Berkecambah” kepada audiens. Pada tahap ini, diharapkan *audience* dapat memberikan umpan balik yang dapat digunakan sebagai saran dan evaluasi dalam mengembangkan aplikasi ini agar dapat menjadi lebih baik lagi.



Gambar 34. Publisng Instagram

Setelah menyelesaikan tiap langkah dari perancangan, aplikasi “Berkecambah telah siap digunakan. Meskipun demikian, perancangan ini masih memiliki kemungkinan untuk dikembangkan lebih lanjut. Namun karena keterbatasan waktu dan biaya, perancang hanya dapat menyajikan satu materi dalam rancangan ini. Diharapkan agar perancang-perancang selanjutnya dapat menciptakan aplikasi yang lebih memadai dengan materi pembelajaran yang lebih variatif sehingga metode pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *augmented reality* ini dapat menjadi metode pembelajaran yang sahih bagi anak-anak.

4. Simpulan

Aplikasi “Berkecambah” *augmented reality* yang digunakan sebagai media edukasi berisikan tentang pertumbuhan kecambah secara epigeal dan hipogeal. Materi perkecambahan terdapat dalam kurikulum sekolah dasar untuk mempelajari pertumbuhan dan perkembangan tanaman. Dari hasil perancangan, terciptalah sebuah karya berupa aplikasi yang didalamnya terdapat materi dalam bentuk *augmented reality* tentang pertumbuhan perkecambahan epigeal dan hipogeal dimulai dari proses penanaman sampai menjadi tumbuhan dewasa. Pembuatan aplikasi ini tidak bertujuan untuk menggantikan media buku sebagai media utama dalam pembelajaran. Akan tetapi, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran tambahan yang dapat memberi semangat dan daya tarik untuk mempelajari perkecambahan.

Ada beberapa tahapan untuk memenuhi terbentuknya aplikasi yaitu tahapan pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Pra-produksi didalamnya berisikan pengumpulan data dan memberi alur analisis kebutuhan. Produksi berisikan mengenai tahapan membuat aplikasi dengan data dan analisis yang telah matang kemudian disusun. Pasca-produksi berisikan tentang pengujian aplikasi, mengenalkan dan mempublikasikan aplikasi melalui media sosial.

Aplikasi *augmented reality* didukung dengan media poster untuk membantu proses *marker* untuk memunculkan informasi perkecambahan yang telah dimasukkan kedalam aplikasi. Saat menjalankan aplikasi ada beberapa fitur seperti zoom, rotate, position dan suara narasi untuk mempermudah menelaah pembelajaran. Untuk penggunaan aplikasi bisa dijalankan dengan cara melalui gawai android dan cara memiliki aplikasi *augmented reality* perkecambahan bisa didownload langsung melalui link yang sudah di terakan di akun Instagram @berkecambah_id sebagai pendukung *marker* bisa didapatkan di unggahan Instagram, penggunaan *marker* bisa digunakan saat proses aplikasi dimulai.

Daftar Rujukan

- Adiputri, L. C., Fauzan, M. N. & Riza, N. (2020). *Tutorial pembuatan protipe Prediksi Ketinggian Air (PKA) dan augmented reality berbasis IoT Versi 2*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Asmiatun, S., Wakhidah, N. & Putri, A. N. (2020). *Penerapan teknologi augmented reality dan GPS Tracking untuk deteksi jalan rusak*. Yogyakarta: Deepublish.
- Cascales, A., Pérez-López, D., & Contero, M. (2013). Study on parents' acceptance of the augmented reality use for Preschool Education. *Procedia - Computer Science*, 25, 420–27. doi: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2013.11.053>
- Eriza, M. H., Pramono, A., & Novica, D. R. (2021). Augmented reality character Topeng Malang Dewi as an effort to improve the quality of student learning media. *International Seminar on Language, Education, and Culture, KnE Social Sciences*, 258–265. doi: 10.18502/kss.v5i3.8548.
- Rafsandjani, R. F. (2017). *Pengantar bisnis bagi pemula*. Malang: Kautsar Abadi.

- Furqonita, D. (2007). *Seri IPA Biologi SMP kelas VIII*. Jakarta: Yudhistira Ghalia Indonesia.
- Yuningsih, F., Hadi, A., & Huda, A. (2014). Rancang bangun animasi 3 Dimensi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Menginstalasi PC. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika*, 2(2), 36 – 40. doi: <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v2i2.4069>
- Irwandani & Juariyah, S. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa komik fisika berbantuan sosial media instagram sebagai alternatif pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 33–42. doi: 10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103
- Jaya, B. K. (2016). *Kuliah jurusan apa? Jurusan broadcasting*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kesim, M., and Ozarslan, Y., (2012). Augmented Reality in education: Current technologies and the potential for education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, 297–302. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.654>
- Maisyaroh, W. (2014). *Pemanfaatan tumbuhan liar dalam pengendalian hayati*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Mulyana, I., Prajuhana, A. & Iqbal, M. (2019). *Buku ajar desain grafis dan multimedia teori dan implementasi*. Bogor: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pakuan.
- Nursalam. (2008). *Konsep dan penerapan metodologi penelitian ilmu keperawatan* (ed. 2). Jakarta: Penerbit Salemba.
- Pramono, A., Rahayuningtyas, W., Puspasari, B.D, & Adzrool, H. I. (2020). Development educational material Topeng Malang with the augmented reality for supporting character. *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies, KnE Social Sciences*, 631–639. doi: 10.18502/kss.v4i12.7637
- Pranata, A. (2020). *JURNALKU:Perancangan Website Untuk Menunjang Promosi Pada Sekolah Umum*. Alif Pranata.
- Rikumahu, V. V., Pongoh, J., Paulus, J. M. (2012). Perkecambah benih jagung (*Zea mays L.*) pada berbagai umur panen benih dan kelembaban media tanam. *Eugenia*, 18(3), 205–214. doi: <https://doi.org/10.35791/eug.18.3.2012.6478>
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Salmah, L. (2018). Pengaruh konsentrasi gibberelin dan waktu perendaman benih terhadap pertumbuhan dan hasil tanaman kacang hijau (*Vigna radiata L.*). *Jurnal Agroswagati*, 6(1), 657–666. Retrieved from <http://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Agroswagati/article/view/1947>
- Sumiharsono, R. & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: Buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Jember: Pustaka Abadi.
- Suprpto. (2012). Peningkatan kualitas pendidikan melalui media pembelajaran menggunakan teknologi informasi di sekolah. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 3(1): 34–41. doi: <https://doi.org/10.21831/jep.v3i1.632>
- Suyanto, M. (2005). *Strategi perancangan iklan televisi perusahaan top dunia*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik film animasi dalam dunia komputer. *Jurnal SAINTIKOM*, 10(3), 213–217. Retrieved from <https://prpm.trigunadharna.ac.id/public/fileJurnal/hpqo5-Jurnal-YUN-animasi.pdf>
- Waeo, V., Lumenta, A. S. M. & Sugiarto, B. A. A. (2016). Implementasi gerakan manusia pada animasi 3D dengan menggunakan menggunakan metode pose to pose. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). doi: <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14641>
- Widiyati, E. (2009). *Penerapan Tree dalam klasifikasi dan determinasi makhluk hidup* (Makalah Strategi Algoritmik, Institut Teknologi Bandung). Retrieved from <https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Matdis/2009-2010/Makalah0910/MakalahStrukdis0910-084.pdf>
- Yudistira & Adjie, B. (2007). *Buku latihan 3D Studio Max 9.0*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Developing Explainer Video Siplah 2.0 Digital Application Reporting and Environmental Management PT PJB

Perancangan Video Explainer Siplah 2.0 Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup PT PJB

Muhammad Idris Setiawan, Pujiyanto*, Andreas Syah Pahlevi

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

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

Paper received: 02-10-2021; revised: 19-10-2021; accepted: 27-10-2021

Abstract

PT Pembangkitan Jawa Bali (PT PJB) is a subsidiary of PT PLN (Persero) which is engaged in power generation services. PT PJB has a vision to become an integrated and leading power plant in Southeast Asia. In an effort to achieve this vision, PT PJB upgrade the performance of management information system in the environmental field by launching the SIPLAH Application Version 2. The purpose of this study was to conduct an explainer video animation to be an interesting and informative socialization media that supports the Internet of Things (IOT), which has been integrated with the regulator of the Ministry of Environment and Forestry (KLHK) and becomes an active solution for managing power plant environmental performance digitally. The animation design uses 3 stages of process, that is pre-production, production and post-production. The result is a 2D animation video in Indonesian language with a duration of 2-3 minutes with the purpose was to introduce, socialize, and promote the latest business processes in terms of integrated environmental reporting to relevant stakeholders.

Keywords: branding, application, environmental, safety, health, 2D animation

Abstrak

PT Pembangkitan Jawa Bali (PT PJB) adalah anak perusahaan PT PLN (Persero) yang bergerak dalam bidang jasa pembangkitan tenaga listrik. PT PJB memiliki Visi untuk menjadi pembangkit listrik terintegrasi dan terdepan se Asia Tenggara. Dalam upayanya mencapai visi tersebut, Salah satu upaya yang dilakukan PT PJB ialah pemuktakhiran sistem informasi pengelolaan kinerja dibidang lingkungan yang bernama Aplikasi SIPLAH Versi 2. Oleh karena itu perlunya sosialisasi dari adanya implementasi proses bisnis dari Aplikasi Siplah versi 2 tersebut. Maka perancangan animasi explainer ini dipilih bertujuan untuk menjadi media sosialisasi yang menarik dan informatif sebagai salah satu sistem informasi yang mendukung *Internet of Things (IOT)*, yang sudah terintegrasi dengan regulator Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) dan menjadi solusi aktif pengelolaan kinerja lingkungan pembangkit secara digital. Sistematis perancangan dalam hal ini merupakan sistem yang digunakan dalam merancang, mulai dari *Preproduction, Production, Post Production*. Hasil dari perancangan ini adalah video animasi 2D berbahasa indonesia berdurasi 2-3 menit yang berguna untuk pengenalan, sosialisasi dan promosi proses bisnis terbaru dalam hal pelaporan lingkungan terintegrasi kepada stakeholder terkait.

Kata kunci: branding, aplikasi, lingkungan, keselamatan, kesehatan, animasi 2D

1. Pendahuluan

PT Pembangkitan Jawa Bali (PT PJB) adalah anak perusahaan PT PLN (Persero) yang bergerak dalam bidang pembangkitan tenaga listrik. PT PJB memiliki Visi untuk menjadi pembangkit listrik terintegrasi dan terdepan se Asia Tenggara. Dalam upayanya mencapai visi tersebut PT PJB dalam inovasi mencoba memenuhi pilar 3D yakni Desentralisasi, Digitalisasi, dan Dekarbonisasi. Salah satu upaya tersebut adalah pemuktakhiran sistem informasi aplikasi

SIPLAH versi 2 pengelolaan kinerja lingkungan hidup dengan penerapan IoT (*Internet of Things*) berupa sistem pelaporan terintegrasi CEMS (*Continuous Emission Monitoring System*) Online untuk seluruh unit wajib sesuai peraturan Menteri LHK No. 15 Tahun 2019. Selain itu pada versi kali ini SIPLAH Merombak proses bisnisnya untuk memiliki kebijakan *One Data* dengan intergrasi hasil pelaporan SIMPEL (Sistem Informasi Pelaporan Pengelolaan Izin Lingkungan Online) milik Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) menjadikan User SIPLAH mendapatkan *tools monitoring* dan analisa data yang lebih baik.

Penciptaan Aplikasi ini berawal dari pelaporan lingkungan dari unit yang berupa buku setebal kurang lebih 150 halaman dikirimkan ke kantor pusat setiap triwulannya. Menyebabkan data cetak menumpuk dan perlu waktu untuk mengolah data apabila sewaktu waktu data tersebut diperlukan. Secara proses bisnis jika dilakukan secara digital atau perlahan meninggalkan cara konvensional dengan birokrasi yang panjang maka perusahaan akan banyak sekali penghematan anggaran. Selain itu *inline* dengan *trend* digital di aplikasi pelaporan KLHK melalui Permen LHK No 87 Tahun 2016 (SIMPEL). Aplikasi perusahaan dan aplikasi kementerian tidak berdiri sendiri sendiri, karena akan menjadi beban *workload* bagi user di unit untuk mengisi masing masing. Terobosannya adalah berupa integrasi antar 2 aplikasi milik PJB dan Kementerian KLHK. Aplikasi SIPLAH Versi 2 lebih diutamakan untuk fitur terbaru seperti CEMS Online, Aktivitas Limbah B3 Secara Online dan Peta Kesehatan Unit Secara Online. Kemudian sistem *Get Data* bekerja dengan skema dari Unit Pembangkitan mengisi data lingkungan kemudian User melakukan aksi sinkronisasi database maka data di KLHK kemudian tersimpan ke server data perusahaan PT PJB. Hal ini menjadikan sekumpulan *Big Data* Lingkungan dapat dipantau secara *Realtime*. Hal yang paling menarik dari sistem ini ialah PT PJB mendapat *memorandum of understanding (MoU)* untuk integrasi kepada Server Aplikasi SIMPEL milik KLHK sehingga sinkronisasi dapat dilakukan secara langsung dan pertama satu satunya di Indonesia.

Explainer video menurut Angus dan McKibbon (2014) adalah sebuah video yang memfasilitasi suatu institusi/perusahaan untuk tumbuh dan membangun kekuatan persepsi dasar konsumen terhadap suatu brand/merek, produk atau jasa. Video ini menjelaskan tentang siapa atau apa yang dikerjakan dan mempromosikan sebuah bisnis dalam satu waktu. 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 adalah pembuatan sebuah gambar yang kemudian digerakkan dalam bentuk dua dimensi (Jaya, Darmawiguna, & Kesiman, 2020), Sedangkan animasi 3D adalah animasi yang dibuat dan digerakkan dengan software komputer dalam ruang 3D (Toding, Lumenta, & Mamahit, 2017). Animasi tersebut dibedakan berdasarkan cara pengerjaan dan hasil yang didapatkan. Animasi 2D dapat dikerjakan secara manual atau menggunakan bantuan software yang ada di komputer.

Model perancangan animasi 2D Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup Siplah Versi 2 PT PJB 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 ini dibedakan menjadi 3 tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Promosi adalah sejenis komunikasi yang memberi penjelasan dan meyakinkan calon konsumen mengenai barang dan jasa dengan tujuan untuk memperoleh perhatian, mendidik, Sosialisasi adalah proses belajar yang kompleks (Alma, 2006). Dengan sosialisasi, manusia sebagai makhluk biologis menjadi manusia yang berbudaya, yang cakap menjalankan fungsinya dengan tepat sebagai individu dan sebagai anggota kelompok. Sosialisasi merupakan proses penanaman kecakapan dan sikap yang diperlukan untuk dapat memainkan peran sosial di masyarakat. Di dalam diri setiap manusia, terdapat simpul untuk melakukan segala sesuatu. Di sisi lain, lingkungan tempat ia berada dan berinteraksi memiliki nilai dan norma yang mengarahkan perilaku. Dalam proses sosialisasi, seorang individu berusaha menyesuaikan impuls-impuls itu dengan tekanan nilai dan norma yang mengikatnya. Bila potensi tingkah laku seseorang tidak bertentangan dengan nilai dan norma, maka berkembang lebih lanjut menjadi bagian dari kepribadiannya (Suhardi & Sunarti, 2009). Dalam pengembangannya, perancang menggunakan beberapa skripsi dan jurnal sebagai acuan dan sumber informasi utama yang digunakan sebagai konsep dasar penulisan. Berikut adalah skripsi dan jurnal yang dijadikan referensi oleh penulis:

- a) Skripsi Yoshina Nurul Alifa dengan judul "Perancangan motion graphic tentang terapi EECF (Enngamced External Counterpulsation) bagi penderita gagal jantung sebagai media pengenalan alat EECF". Dalam video ini menampilkan karakter seorang kakek sebagai penderita gagal jantung dan juga seorang dokter yang akan membantunya memberikan solusi untuk penyakitnya yang dimana media informasi dengan luaran video motion graphic sangat membantu. (Alifa, 2017)
- b) Jurnal Dayu, Wardhana, dan Sutrisno dengan judul "Perancangan Animasi 2D sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Wawasan Remaja tentang Pembuatan Jamu Kunyit Asam dan Manfaatnya" Dari data survei menghasilkan pemahaman responden tentang animasi 53% sangat baik dan 56% berpendapat cerita sangat menarik. Berdasarkan data yang diperoleh, animasi 2 dimensi "Mother's Kitchen" dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan remaja tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya. (Dayu, Wardhana, & Sutrisno, 2021).
- c) Jurnal Fahmi Nugrohadhi dan Rudi Susilana dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic pada Pembelajaran Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif" Pada jurnal ini informasi terkait pilihan media ekfektifiytas penggunaan video motion grafis sanagat membantu dalam hal menyampaikan informasi berupa (desain, foto dan teks). (Nugrohadhi & Susilana, 2018)

Perancangan Video Explainer SIPLAH 2.0 Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup PT PJB bertujuan untuk kebutuhan promosi dan perlunya peningkatan Awareness, sosialisasi dan branding dari adanya implementasi proses bisnis terbaru tersebut melalui salah satunya media video explainer yang akan dilaunching bersamaan dengan go Live aplikasi tersebut kepada stakeholder PT PJB dan PT PLN.

2. Metode

Model perancangan Perancangan Video Explainer SIPLAH 2.0 Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup PT PJB 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. Pengumpulan data ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai logbook aplikasi dan hasil wawancara oleh salah satu karyawan PT PJB divisi LK3-1 yang langsung mengurus dan bertanggungjawab pengaturan branding dan promosi aplikasi tersebut. 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.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di kantor PT PJB ber alamat Jl. Ketintang Baru No. 11, Surabaya 60231 baik dilakukan secara offline maupun daring. Waktu Pelaksanaan Perancangan dilakukan pada bulan April-Agustus 2021.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pengumpulan Data dan Analisis Data

Tahap awal ini berisi kegiatan pencarian data primer dan sekunder. Untuk data premier didapat melalui wawancara karyawan LK3 Pak Anjar PT PJB dari wawancara tersebut mendapatkan data meliputi: Latar Belakang Aplikasi dirancang, Tujuan branding promosi apa yang hendak disampaikan, Manfaat terciptanya aplikasi tersebut untuk apa. Kemudian untuk data sekunder digunakan untuk memperkuat data primer yang telah didapat diantaranya melalui: TOR Aplikasi, Buku Panduan, Observasi langsung akses aplikasi sebagai panduan dalam penerapan visual pada video yang hendak dirancang. Analisis data untuk menentukan detail perancangan ini;

1) Gagasan Pokok Aplikasi SIPLAH

Saat ini PT PJB wajib bersaing di era industri 4.0 yang semakin berkembang, dimana piranti elektronik dan internet of things mengkoneksikan satu sama lain. Dikarenakan proses bisnis berubah secara cepat. Pelaporan kesehatan lingkungan yang ada di lapangan khususnya di pembangkitan PT PJB memerlukan pengawasan dan pelaporan yang lebih *agile* adaptif dan berbasis resiko agar hasil yang didapatkan maksimal. Realita di lapangan sistem pelaporan lingkungan masih melibatkan banyaknya tumpukan berkas yang memakan tempat untuk pengarsipan dokumen dari unit-unit pembangkitan yang tersebar di seluruh Indonesia dan menyulitkan pencarian saat data dibutuhkan serta birokrasi alur pelaporan yang memakan waktu.

2) Informasi Branding Aplikasi SIPLAH

Aplikasi SIPLAH versi 2 saat ini memiliki banyak keunggulan dikarenakan menjadi tools aplikasi digital pelaporan dan pengelolaan lingkungan hidup berbasis web dan internet of things PT PJB. Aplikasi ini menjangkau seluruh aspek lingkungan mulai dari limbah b3, emisi cerobong, limbah cair industri dan limbah domestik perkantoran di seluruh unit usaha PT Pembangkitan Jawa Bali maka melalui Aplikasi SIPLAH versi 2 proses pelaporan tidak perlu menggunakan kertas selebar pun. Proses monitoring dan evaluasi data pelaporan kepada Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan atau KLHK bisa ikut diawasi oleh pembina di PT PJB. Hal ini dikarenakan Aplikasi SIPLAH versi 2 sudah terintegrasi dengan aplikasi simpel milik KLHK. Inisiatif dan komitmen kami menjadikan PJB sebagai perusahaan pertama yang berhasil terintegrasi dengan KLHK.

Mobilitas karyawan yang cukup tinggi saat bekerja di lapangan mendorong PJB merancang SIPLAH versi mobile yang siap hadir dalam kurun waktu enam bulan kedepan untuk membuat kinerja lebih efektif dan efisien. Sehingga PT PLN sebagai induk usaha PT PJB juga terlibat dan memberikan arahan pengembangan aplikasi ini yang secara tidak langsung membantu mencapai target kinerja pengelolaan lingkungan dan target proper di lini bisnis usaha pembangkitan. Dilihat dari kacamata bisnis digitalisasi data lingkungan menambah daya

saing perusahaan. Inovasi ini juga tentu membantu dalam menjaga lingkungan tetap lestari dan bermanfaat untuk lingkungan sekitar.

3.1.1. Perancangan Animasi

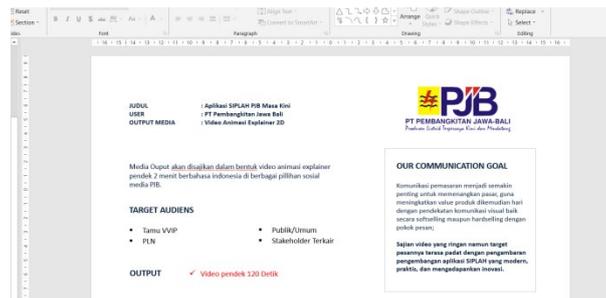
Proses perancangan Perancangan Video Explainer SIPLAH 2.0 Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup PT PJB dibagi menjadi beberapa tahap. Berikut tahap-tahap pembuatan animasi 2D mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan:

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

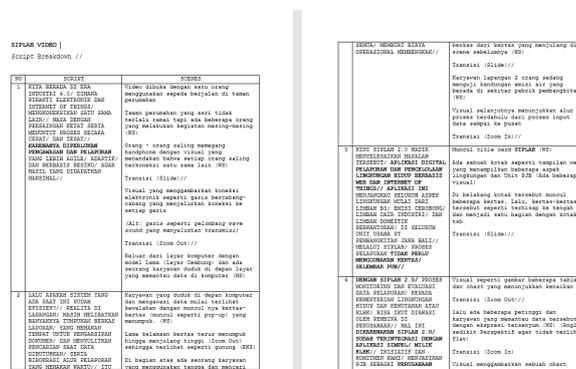
Konsep cerita dibuat dengan menentukan tema, basic story, tujuan dan sinopsis dari cerita animasi yang akan ditampilkan. Dengan adanya konsep cerita maka akan memudahkan dalam pembuatan script, karena inti cerita dari animasi sudah ditentukan dengan jelas sehingga cerita dapat disusun secara runtut dalam script.



Gambar 1. Konsep Cerita

Script

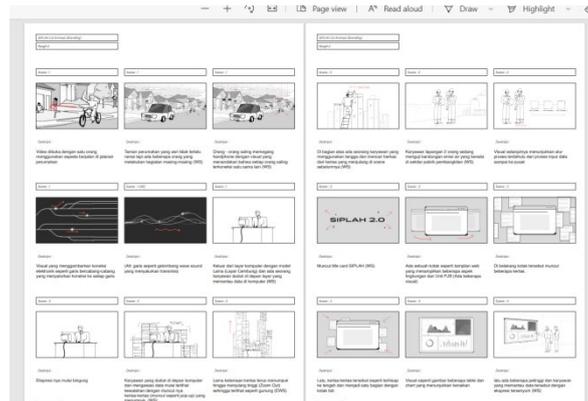
Script berisi setting, latar dan percakapan atau dialog dalam animasi. Penyusunan script diperoleh dari konsep cerita yang kemudian dijabarkan dan dijelaskan alur ceritanya secara rinci. Script ditujukan untuk memudahkan dalam pembuatan storyboard dan juga dubbing.



Gambar 2. Pembuatan Narasi Cerita Video

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, Darmawiguna, & Kesiman, 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.



Gambar 3. Pembuatan Storyboard Video

2) Desain Environment, Properti dan Karakter

Desain Environment

Untuk kebutuhan environment pendukung dari awal cerita terdapat objek objek aktifitas masyarakat yang bersantai menggunakan sepeda dan olahraga ringan, kemudian masuk ke digitalisasi yang menggambarkan signal terhubung dengan satelit, ruangan kerja dilapangan sewaktu sampling data yang didukung dengan tools laboratorium, tumpukan kertas dan meja yang menjulang tinggi, serta terdapat gambaran area kerja baik dikantor maupun di unit. Warna pallet yang digunakan ialah orange dan hijau yang diambil dari warna branding turunan PT PLN dan PT PJB.



Gambar 4. Warna Pallet Dasar



Gambar 5. Enviroment Taman dan Siluet Pembangunan

Desain Karakter

Desain Karakter anak muda yang sedang bersepeda, olahraga ringan. Kemudian disambung desain Karakter karyawan divisi K3 menggunakan pakaian dinas coverall berwarna hijau dengan rambut berwarna gelap menggunakan Helm. Setelah itu muncul Karyawan yang sedang menggunakan pakaian lab untuk meneliti hasil data lingkungan. Pada saat berada di sebuah ruang kerja terdapat karakter menggunakan Pakaian dinas putih dan bawahan hitam sewaktu di kantor dengan raut wajah stress. Pada saat scene monitoring terdapat pegawai ASN KLHK yang menggunakan baju PDH dinas ASN yang bersalaman dengan karyawan PJB menggunakan pakaian warna putih. Pada saat pemantauan hasil progres lingkungan, terdapat karyawan PT PLN yang memantau menggunakan pakaian putih celana hitam dan menggunakan rompi.



Gambar 6. Karakter Animasi 2D Karyawan Bekerja

Desain Properti

Video dibuka dengan satu orang menggunakan sepeda berjalan di taman perumahan Taman perumahan yang asri tidak terlalu ramai tapi ada beberapa orang yang melakukan kegiatan masing-masing, Orang - orang saling memegang handphone dengan visual yang menandakan bahwa setiap orang saling terkoneksi satu sama lain, Visual yang menggambarkan koneksi elektronik seperti garis bercabang-cabang yang menyalurkan koneksi ke setiap garis, Keluar dari layar komputer dengan model Lama (Layar Cembung) dan ada seorang karyawan duduk di depan layar yang memantau data di komputer, Karyawan yang duduk di depan komputer dan mengawasi data mulai terlihat kewalahan dengan muncul nya kertas-kertas (muncul seperti pop-up) yang menumpuk. Lama kelamaan kertas terus menumpuk hingga menjulang tinggi sehingga terlihat seperti gunung, di bagian atas ada seorang karyawan yang menggunakan tangga dan mencari berkas dari kertas yang menjulang di scene sebelumnya, Karyawan lapangan 2 orang sedang menguji kandungan emisi air yang berada di sekitar pabrik pembangkitan, Visual selanjutnya menunjukkan alur proses terdahulu

dari proses input data sampai ke pusat, Muncul title card SIPLAH, Ada sebuah kotak seperti tampilan web yang menampilkan beberapa aspek lingkungan dan Unit PJB (Ada beberapa visual), Di belakang kotak tersebut muncul beberapa kertas. Lalu, kertas-kertas tersebut seperti terhisap ke tengah dan menjadi satu bagian dengan kotak, Visual seperti gambar beberapa table dan chart yang menunjukkan kenaikan. Lalu ada beberapa petinggi dan karyawan yang memantau data tersebut dengan ekspresi tersenyum (Angle sedikit Perspektif agar tidak terlihat flat) Visual menggambarkan sebuah chart konektivitas (bola-bola yang terhubung satu sama lain) yang menggambarkan integrasi SIPLAH dengan SIMPEL atau PJB dengan KHLK. Ada sebuah handphone yang melihatkan UI dari aplikasi SIPLAH (handphone digerakkan sedikit). Seorang karyawan menggunakan aplikasi tersebut dengan ekspresi tersenyum (MS) Ada juga beberapa karyawan juga menggunakan aplikasi dengan visual yang menggambarkan mereka saling terhubung (bola-bola saling terhubung dengan garis) (Alt: frame terpotong-potong seperti video call zoom) Karyawan sedang berada di lapangan dan memantau sebuah alat/bangunan dengan arahan oleh atasan/team leader nya Sebuah pemandangan taman kota yang asri dan luas membentang (ada gedung, pabrik dan alur energy) yang terlihat asri, Title Card SIPLAH dan PJB.



Gambar 7. Desain Properti Ruang Kantor

3) Pembuatan *Animating*, *Dubbing*, *SoundEffect* dan *Editing*

Animating

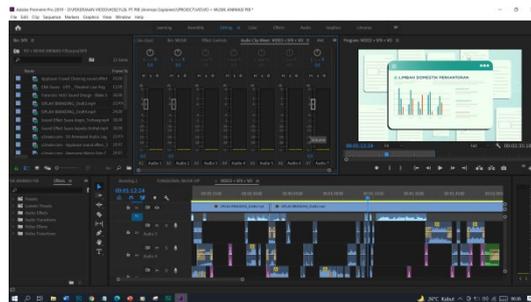
Animating pada animasi Perancangan Video Explainer SIPLAH 2.0 Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup PT PJB dilakukan dengan memberikan rigging pada karakter dengan menggunakan puppet tool yang tersedia pada software *Adobe After Effect*. *Rigging* adalah proses atau tahap memberikan tulang pada tubuh karakter atau objek. *Rigging* dengan menggunakan puppet tool pada animasi ini dilakukan pada beberapa objek. 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. Sedangkan rotation untuk gerakan memutar objek seperti Gerakan benda, dokumen dan yang terakhir yaitu scale berguna untuk merubah ukuran objek dari kecil menjadi besar atau sebaliknya, seperti pop up.



Gambar 8. Proses animating

Dubbing, sound effect dan musik

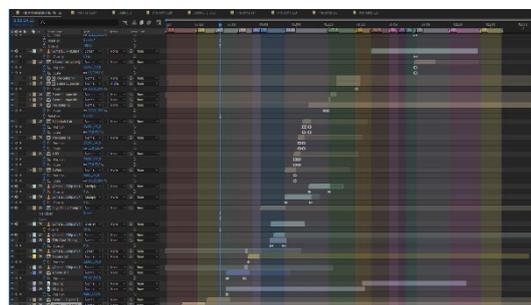
Dubbing dibuat dengan merekam percakapan sesuai dengan script yang sudah ditulis. Setelah dialog direkam, maka hasil rekaman dimasukkan ke dalam Adobe Audition dan disesuaikan dengan gerakannya.. Dubber Voice Over diperankan oleh Icha sebagai talent VO. Sound effect yang digunakan yaitu suara angin, burung, objek bergerak, suara sepeda, suara popup, suara berkas terbang. Untuk musik yang dipilih yakni musik upbeat dari yang telah dipilih oleh user.



Gambar 9. 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.

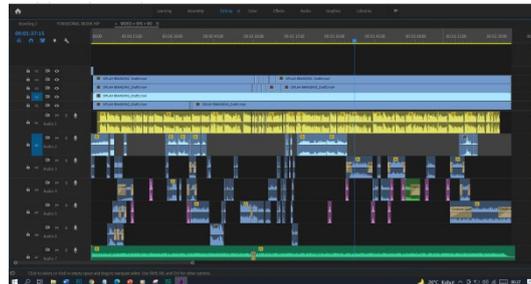


Gambar 10. Proses compositing

Editing

Proses editing dilakukan dengan pengaturan transisi, dan tingkat ketinggian suara dalam animasi tersebut, baik dubbing, sound effect dan musik. Editing ini ditujukan agar suara yang dihasilkan sesuai dengan porsinya. Voice Over berfungsi sebagai penyampaian pesan

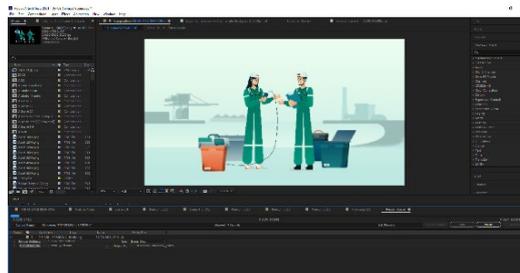
secara audio untuk memperjelas penggambaran gerakan dalam animasi tersebut. Setelah itu, kita tentukan bentuk yang sesuai dan mengatur ukuran, waktu, warna serta penempatan yang tepat.



Gambar 11. Proses editing

Rendering

Rendering adalah proses export 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 video animasi menjadi sebuah format tertentu. 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 12. Proses rendering

4) *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. 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. Perancangan Video Explainer SIPLAH 2.0 Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup PT PJB ini dipublikasikan untuk kebutuhan promosi internal klien kepada stakeholder terkait, dan pada akhirnya oleh user nanti juga akan dipublish ke channel youtube PT PJB jika aplikasi sudah go live ke seluruh user.

Hasil Penilaian User

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat sebagai user yang menjadi sumber penanggungjawab dari objek penelitian dari perancangan penelitian ini. Untuk

mengisi kusioner oleh penulis telah disediakan kolom dan pertanyaan yang wajib di isi, dikarenakan Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar akan sangat membantu memperbaiki dan meningkatkan kualitas hasil perancangan video explainer promosi ini, Untuk aspek penilaian terdapt kolom angka nilai dengan keterangan skala sebagai berikut;

Keterangan Skala:

- 5= Sangat Baik
- 4= Baik
- 3= Cukup
- 2= Kurang Baik
- 1 = Tidak Baik

Untuk penilaian pertama di isi oleh Bapak Jaswadi menjabat Manager Lingkungan dan K3-1 PT PJB yang di isi pada tanggal 10 September 2021. Berikut hasil dari Penilaian user terkait penelitian ini;

Aspek Visual

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Ketepatan pemilihan jenis huruf <i>font</i>			✓		
2.	Kesesuaian ukuran huruf <i>font</i>		✓			
3.	Ketepatan jarak dan spasi antar teks		✓			
4.	Keterbacaan teks			✓		
5.	Ketepatan pemilihan perpaduan warna teks		✓			
6.	Ketepatan penganimasian teks		✓			
7.	Kontras warna dengan <i>background</i>	✓				
8.	Ketepatan visualisasi dengan narasi	✓				
9.	Video mempermudah menjelaskan materi	✓				
10.	Pemilihan objek visual sesuai dengan tujuan pesan yang disampaikan	✓				
11.	Ketepatan pemotongan scene animasi	✓				
12.	Ketepatan dan keserasian warna dari awal hingga akhir video		✓			
13.	Objek-objek multimedia (teks, gambar, foto, suara, animasi) saling melengkapi penjelasan	✓				
14.	Objek-objek multimedia (teks, gambar, foto, suara, animasi) menarik	✓				

Aspek Suara

No.	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Ketepatan pemilihan backsound		✓			
2.	Kemenarikan musik backsound		✓			
3.	Kesesuaian sound effect (transisi, popup, motion)		✓			
4.	Ketepatan pengaturan kecepatan dalam narasi	✓				
5.	Intonasi dalam narasi	✓				
6.	Narasi mudah dipahami	✓				
7.	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) pada narasi		✓			

Sedangkan untuk penilaian user kedua di isi oleh Bapak Puspahadi menjabat Kepala Divisi Lingkungan dan K3-1 PT PJB yang di isi pada tanggal 20 Agustus 2021.

4. Simpulan

Kesimpulan yang dapat dijabarkan oleh peneliti dalam Perancangan Video Explainer SIPLAH 2.0 Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup PT PJB ini; Pembuatan Video Explainer 2D ini menggunakan metode Bruce Archer yang dimana pendekatan di bagi menjadi 3 tahap, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Setiap tahapan tersebut memiliki peran penting dan saling berhubungan. Diharapkan pada perancangan selanjutnya jika aplikasi versi mobile sudah terbit dan go live kepada stakeholder, maka pembuatan video explainer dapat berlanjut untuk menjelaskan efisiensi penggunaan aplikasi versi mobile phone.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung baik secara moral maupun materil, terutama kepada Pak Anjar, Pak Jaswadi, Pak Puspahadi, Bu Janes sebagai Karyawan PT Pembangkitan Jawa Bali yang telah mewujudkan implementasi media yang dihasilkan sehingga dapat tereksekusi dengan baik.

Daftar Rujukan

- Alifa, Y.N. (2017). *Perancangan motion graphic tentang terapi EECF (Enhanced External Counterpulsation) bagi penderita gagal jantung sebagai media pengenalan alat EECF* (Unpublished Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Alma, B. (2006). *Manajemen pemasaran dan pemasaran jasa*. Bandung: Alfabeta.
- Angus, A., & McKibbin, H. (2014). *The definitive guide to corporate explainer video*. US: Switch Video.
- Dayu, S.K., Wardhana, M.I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan animasi 2D sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan remaja tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya. *JoLLA*, 1(9), 1245–1262 doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i92021p1245-1262>
- Dhimas, A. (2013). *Cara mudah merancang storyboard untuk animasi keren*. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- 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. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/29621>
- Nugrohadi, F., Susilana R., (2018). Efektivitas penggunaan media motion graphic pada pembelajaran saintifik untuk meningkatkan hasil belajar domain kognitif. *Edutechnologia*, 2(1), 45–53. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/19659>
- Suhardi & Sunarti S. (2009). *Sosiologi 2*. Bandung: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- 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/jurnaldesain.v5i03.2170>
- 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). Retrieved from: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/17657/17177>
- 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

Visual Identification of K/DA *League of Legends* Fictional Characters in *Elle* Magazine Singapore January 2021 Issue

Identifikasi Karakter Fiksi *Game League of Legends* K/DA dan Adaptasinya pada Desain Mode di Majalah *Elle* Singapura Edisi Januari 2021

Alicia Salsabila Permata Arsy, Hariyanto*, Agnisa Maulani Wisesa
Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia
*Penulis korespondensi, Surel: hariyanto.fs@um.ac.id

Paper received: 10-09-2021; revised: 28-10-2021; accepted: 29-10-2021

Abstract

The concept of using fictional characters as fashion shows is also something new and different from previous clothing shows. The purpose of this study 1) To determine the identification of fictional characters *Game League of Legends* K/DA. 2) To find out the adaptation of the fictional character *Game League of Legends* K/DA to fashion design in the January 2021 issue of *Elle* Singapore fashion magazine. This research method uses a qualitative method. This study uses a descriptive study approach by collecting as much data as possible about the factors studied. Then analyze these factors. From all the visualizations of the fictional character of the *League of Legends* K/DA *Game*, it can be seen that there is a change in appearance. This is because the change in appearance is to complete the release of their latest album, 'All Out'. In changing the direction of fashion, which originally used humans for fashion shows, turned into fictional characters, it was carried out by the January 2021 issue of Singapore fashion magazine *Elle* and *Riot Game*. In a collaboration between Singaporean fashion magazine *Elle* and *Riot Game*, the aim of the collaboration is to help restore public stereotypes about antisocial, bookish, and outdated gamers.

Keywords: identification; fictional characters; adaptation; fashion design

Abstrak

Penggunaan karakter fiksi K/DA pada peragaan busana merupakan perkembangan teknologi baru yang berimbas pada peragaan busana. Tujuan dari penelitian ini 1) Untuk mengetahui identifikasi karakter fiksi *Game League of Legends* K/DA. 2) Untuk mengetahui adaptasi karakter fiksi *Game League of Legends* K/DA ke desain mode di majalah mode *Elle* Singapura edisi Januari 2021. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai faktor-faktor yang diteliti. Kemudian menganalisis faktor-faktor tersebut. Dari semua visualisasi karakter fiksi *Game League of Legends* K/DA dapat diketahui adanya perubahan penampilan. Hal ini dikarenakan perubahan penampilan itu untuk melengkapi rilis album terbaru mereka yaitu 'All Out'. Dalam perubahan arah mode yang semula menggunakan manusia untuk peragaan busana, berubah menjadi karakter fiksi dilakukan oleh majalah mode *Elle* Singapura edisi Januari 2021 dan *Riot Game*. Dalam kolaborasi antara majalah mode *Elle* Singapura dengan *Riot Game* menyebutkan bahwa tujuannya dari kolaborasi tersebut untuk membantu mengembalikan stereotip masyarakat tentang *gamers* yang antisosial, kutu buku, dan ketinggalan jaman.

Kata kunci: identifikasi; karakter fiksi; adaptasi; desain mode

1. Pendahuluan

League of Legends merupakan *Game MOBA 5v5* yang menguji keahlian dan strategi. *Game* yang berbasis online ini mempunyai tujuan untuk menghancurkan inti markas. Dalam *game League of Legends* terdapat sebuah *girl group* bentukan dari *RiotGame* yang

bernama K/DA. Penampilan pertama K/DA sebagai penyanyi pada tahun 2018 dengan judul lagu Pop/Star.

Penampilan K/DA pada pembukaan kompetisi *game* tersebut cukup menarik banyak orang dikarenakan Riot menggunakan *Augment Reality* dalam pertunjukan tersebut. Kostum dan aksesoris yang dipakai oleh K/DA tersebut membuat banyak orang tertarik untuk mencari tahu. Pada bulan November 2020 K/DA merupakan salah satu yang paling banyak dicari di laman Google (Google Trends). Beberapa musik video yang diunggah oleh *League of Legends* pada laman *Youtube* memperoleh setidaknya 100 juta tayangan. Hal ini menyebabkan merekamenjadi salah satu karakter fiksi yang dikenal sebagai tren mode dunia. Oleh Karena itu Elle Singapura memakai K/DA sebagai model sampul majalahnya.

Majalah mode Elle Singapura merupakan perusahaan majalah besar yang berfokus pada bidang mode dunia. Majalah mode Elle berdiri pada tahun 1945 di Perancis yang memiliki target pembaca adalah wanita muda yang berumur 16 sampai 30 tahun. Elle yang berarti ‘perempuan’ tersebut memiliki banyak edisi dalammajalahnya (Elle, 2009). Salah satunya adalah majalah versi Singapore yang diterbitkan pada bulan Januari 2021 yang membawakan karakter fiksi Game K/DA *League of Legends* sebagai peraga mode di sampul majalahnya. Dalam foto sampul yang ditayangkan Elle.com per 7 Januari 2021 Singapura terdapat karakter fiksi yang menggunakan baju rancangan dari brand-brand terkenal seperti *Louis Vuitton* yang dijual dengan harga di atas \$1000. Beberapa foto yang ditayangkan oleh website tersebut juga menampilkan beberapa rancangan baju dari *Burberry*, *Bottega Veneta* dan *Onitsuka Tiger* dengan berbagai harga.

Konsep menggunakan karakter fiksi sebagai peraga busana juga sesuatu yang baru dan berbeda dengan peragaan baju sebelumnya. Pemilihan karakter fiksi wanitasebagai peraga busana untuk brand-brand mewah juga menggeser budaya yang dulunya menggunakan manusia asli sebagai peraga sekarang bergeser ke karakter fiksi. Dengan latar belakang tersebut, penulis memilih judul “Identifikasi Karakter Fiksi Game League of Legends K/DA Dan Adaptasinya Pada Desain Fesyen Di MajalahElle Singapura Edisi Januari 2021”. Karakter merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap permainan. Dalam setiap Game memiliki karakter yang berbeda. Menurut Kosasih (dalam Milawasri, 2017) karakter tokoh adalah upaya pembuat menggambarkan tokoh karakter dalam sebuah cerita. Doni Koesoema (2007: 80) menyatakan bahwa, “istilah karakter dianggap sebagai karakteristik atau gaya, sifat dan ciri dari diri seseorang yang bersumber dari beberapa faktor yang diterima dari lingkungan sekitar.”

Game *League of Legends* merupakan Game MOBA yang berbasis *online*. Tujuan dari Game ini adalah menghancurkan tempat inti musuh yang disebut Nexus dengan menghancurkan *turret-turret* (tiang/palang) sebelumnya (*League of Legends*, n.d.). Dalam Game *League of Legends* terdapat berbagai macam karakter fiksi sebagai petarungnya. Beberapa diantaranya adalah Akali, Kai’sa, Evelynn, dan Ahri. Mereka tergabung dalam sebuah grup yang bernama K/DA.

K/DA sendiri merupakan *girl group* yang dibuat oleh Riot Game dan melakukan debut pertamanya sebagai penyanyi pada *Worlds Finals opening Ceremony* pada 2018 yang merupakan agenda *e-sports* yang dilakukan oleh pemain dari Amerika, Eropa dan Asia (Liao,

2018). K/DA mendapatkan banyak sekali penonton lewat lagu terakhirnya di album 'All Out'. Masing-masing anggota K/DA sendiri memiliki ciri khas. Dalam album tersebut terdapat lagu yang menambahkan satu karakter lain dari Game *League of Legends* yang bernama Seraphine. Seraphine merupakan penulis lagu virtual yang berkolaborasi dengan K/DA di lagu 'More'.

Karakter Ahri dalam K/DA merupakan gambaran dari makhluk mitologi Korea "Gumiho" yang mempunyai 9 ekor dan mempunyai telinga rubah yang memiliki latar belakang dari gadis yang cantik menjadi wanita dewasa. Karakter Evelynn sendiri merupakan prototype dari *femme fatale* yang merupakan wanita sensual yang menggoda lelaki dan membawa kehancuran untuk orang yang tergoda. Penggambaran karakter Evelynn pun ditetapkan seperti iblis dengan cambuk dan cakar yang panjang. Karakter Kai'sa pun sendiri diambil dari *voidworm* yang memiliki kekosongan dan karakter Akali merupakan manusia semu yang memiliki kekuatan super dari keluarga seni bela diri (Kim & Han, 2020).

Desain mode merupakan suatu kegiatan yang dimulai dari proses, inovasi dan praktik. Sebuah proses merupakan sesuatu yang telah di demonstrasikan secara cukup jelas dan cara menjadi stabil. Inovasi datang dari pikiran yang berbeda cara, mempunyai pendekatan yang berbeda dengan mencari sesuatu yang baru dan tidak puas dengan yang dicoba dan diuji. Praktik merupakan sesuatu yang jelas di karir bidang mode dan studi kasus. Karena banyaknya informasi dan tautan antara karir dan elemen umum dari desain yang membantu pemahaman dan menaruh desain pada konteks yang benar (Mckelvey & Munslow, 2011).

Pada tahun 2010 perekonomian dunia sedang merangkak naik sehingga industri mode pun juga berkembang. Banyak iklan baju-baju pada tahun 2010 ditujukan untuk orang dewasa yang berumur di atas 25 tahun. Peragaan baju juga kebanyakan dilakukan oleh wanita dewasa berumur sekitar 25-30 tahun. Kebanyakan industri mode yang terkenal seperti *Louis Vuitton* pun membuat mode sesuai dengan musim untuk setahun penuh. Menurut Elle.com, banyak koleksi mode oleh *Louis Vuitton* untuk musim gugur, salju dan banyak lagi. *Bottega Veneta* merupakan salah satu merek terkenal lainnya. *Bottega Veneta* ditemukan pada tahun 1966 oleh Michele Taddei dan Renzo Zengiaro. Dalam desainnya, *Bottega Veneta* mempunyai dua gaya yaitu the new *Bottega* dan *Classic Bottega styles* (Wilkinson, n.d.). *Onitsuka Tiger* adalah salah satu brand terkenal yang ditemukan di Jepang sejak tahun 1949. *Onitsuka Tiger* pada awalnya berfokus kepada olahraga baseball dan NPB (Nippon Professional Baseball) (*Onitsuka Tiger*, n.d.). Desain mode pun semakin hari semakin beragam. Mulai dari desain baju yang akan diperagakan, jenis iklan dan peraga busana yang mulai beragam. Lalu pada tahun 2016 muncul sebuah karakter fiksi yang mengenakan baju rancangan dari *brand* terkenal seperti *Adidas*, *Channel*, *Nike* melalui media sosial *instagram*. Semenjak itu, beberapa industri mode dunia mencoba memasarkan produknya melalui media sosial dan menggunakan karakter fiksi yang salah satunya sendiri adalah K/DA.

K/DA mengenakan baju rancangan dari *Louis Vuitton* untuk peragaan baju musim gugur yang dikeluarkan pada tahun 2014 sampai musim semi-2019. *Louis Vuitton* sendiri merancang trofi berupa *Travel Case* untuk pemenang kejuaraan dunia *League of Legends*. Trofi tersebut berisikan celana biker pendek, tas mini, *sweater*, jaket kulit dan masih banyak lagi. Ghesquière telah bekerja sama dengan *League of Legends* yang merujuk kepada futuristik dan *Sci-Fi* mendesain *skins* berbayar untuk karakter bernama Senna dan Qiyana (Bobila, 2020). Dalam majalah Elle Singapura edisi Januari 2021 terdapat Kai'sa, Ahri dan Evelynn yang memakai rancangan baju dari *Louis Vuitton*. Baju yang dikenakan oleh mereka merupakan integrasi dari

karakter Game ke dalam mode dilihat dari pemakaian baju sesuai dengan karakter masing-masing.

Mode yang digunakan untuk mengisi majalah mode Elle bisa tergantung pada publikasi. Namun, jika dilihat dari sisi lainnya bisa tentang kain, warna dan pola, bagian dari tubuh tertentu, era masa lalu, bentuk atau bayangan, dan sebuah estetika tertentu (Emanuella, 2014). Kebutuhan mode dalam Game *League of Legends* tidak hanya sebagai sebuah referensi untuk pengembangan skin oleh developer Riot Game, tapi bisa dijadikan sebuah bukti berkembangnya *influencer* di bidang mode. Terlebih K/DA bukan karakter fiksi pertama kali yang menjadi model dalam bidang mode. Penelitian terdahulu yang relevan berjudul “Analisis Visual Desain Karakter Game Online Kantai Collection” oleh Kurniawan (2015) yang membahas tentang karakter tokoh Game Online Kantai Collection. Setiap karakter menggunakan senjata yang memiliki sejarah Perang Dunia II. Pakaian mereka melambungkan tingkat keahlian setiap karakter dan warna yang digunakan melambungkan sifat yang berasal dari salah satu sejarah masing-masing kapal perang.

Penelitian lain dengan bahasan serupa yang berjudul “Analisis Visual Karakter “Jack the Ripper” dalam Game Identity V” oleh Pranoto dan Jati (2019) menunjukkan bahwa aspek visual dalam Game dan karakter “Jack the Ripper” relevan dengan data penelusuran sejarah melalui kajian semiotika visual. Pembahasan tentang karakter K/DA oleh Kim Cho Young dan Han Hye Won dalam “Kajian Patafisika Idola Virtual Berbasis Karakter Game –Berfokus pada K/DA” (2020) menunjukkan bahwa K/DA melintasi dunia maya dan realitas, sekaligus menjadi subjek patafisika (visualisasi dunia metafisika dalam dunia riil) yang bukan milik virtual atau realitas. K/DA disarankan di zona ketiga di mana subjek digital akan ditempatkan di masa depan. Tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui identifikasi karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA. 2) Untuk mengetahui adaptasi karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA ke desain fesyen di majalah mode Elle Singapura edisi Januari 2021.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi deskriptif dengan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai faktor-faktor yang diteliti. Kemudian menganalisis faktor-faktor tersebut. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005). Jenis data dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Data Primer, merupakan data yang diperoleh langsung oleh sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Data primer dalam penelitian ini menggunakan unsur gambar dalam karakter fiksi *game League of Legends* K/DA, dan (2) Data Sekunder adalah data yang dikumpulkan, diolah dan disajikan oleh pihak lain. Data sekunder dalam penelitian ini didapatkan dengan cara menggunakan metode dokumentasi yang mengumpulkan teori, kajian penelitian lain dan buku-buku atau jurnal yang sesuai dengan penelitian ini. Peneliti mengambil beberapa teori yang serupa dengan penelitian terdahulu, seperti aspek visual, deskripsi busana yang dikenakan dalam karakter fiksi.

Sumber data yang digunakan adalah: 1) karakter fiksi *game League of Legends*. Dari sumber data tersebut, akan diambil indikator berupa fisik tubuh dan kostum aksesoris pada *game League of Legends* dengan teknik observasi. 2) majalah Elle Singapura edisi Januari 2021 akan diambil indikator yang berupa gambar pada majalah Elle Singapura.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi. Pertama, dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data gambar pada karakter *game League of Legends* K/DA. Peneliti mengamati langsung dengan melihat karakter fiksi *game League of Legends* K/DA secara teliti. Lalu mengumpulkan data-data yang diperoleh dan menjabarkannya. Kedua, setelah mengamati karakter fiksi *game League of Legends*, peneliti mengamati majalah mode Elle Singapura Edisi Januari 2021 karena dalam majalah tersebut, karakter fiksi *game League of Legends* menjadi sampul majalah Elle Singapura edisi Januari 2021.

Analisis data digunakan sebagai upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain (Muhadjir, 1998). Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk pengelompokan, kemudian disusun rapi, urut dan teratur.

Setelah pengelompokan data yang dipilih penulis menggunakan data primer yang ditetapkan oleh penulis adalah karakter fiksi *game League of Legends* K/DA, data sekunder yang digunakan oleh penulis adalah teori, kajian penelitian lain dan buku- buku atau jurnal yang sesuai dengan penelitian ini.

Kesimpulan dalam penelitian ini berbentuk deskriptif atau tulisan. Metode deskriptif menurut Sugiyono (2005) adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis hasil penelitian namun tidak bertujuan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Identifikasi Karakter Fiksi *Game League Of Legends* K/DA

K/DA merupakan karakter fiksi dalam *Game League of Legends* yang memiliki berbagai macam karakter. Penulis akan menjabarkan karakter K/DA sebagai berikut:

3.1.1 Ahri (Manusia Rubah)

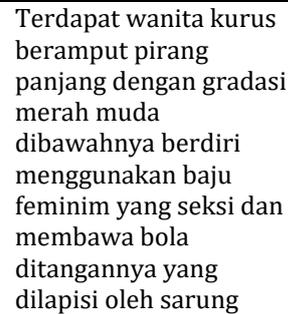
Basic Skin Ahri

Tabel 1. Basic skin Ahri

Visual	Gambar	Interpretasi
 <p>https://www.youtube.com/watch?v=d6TLX2KbiXs</p>	<p>Pada gambar terlihat wanita dengan tubuh yang kurus. Baju yang dikenakan adalah <i>hanfu</i> berwarna merah, ada telinga hewan dan ekor berwarna putih sebanyak 9. Terdapat senjatanya berwarna biru di tangan kirinya.</p>	<p>Dalam visual ini karakter fiksi terlihat seperti wanita yang bertubuh kurus dengan telinga rubah yang berwarna biru gelap dan ekor putih sebanyak 9. Bola berwarna biru merupakan senjatanya yang berupa sihir.</p>

Karakter Fisik Skin K/DA Terbaru Ahri

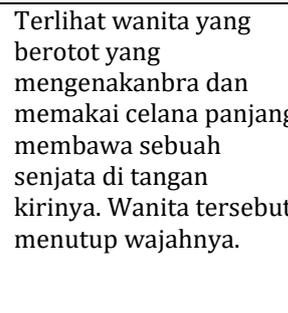
Tabel 2. Skin 'All Out' Ahri

Visualisasi	Gambar	Interpretasi
 <p>AHRI K/DA ALL OUT AHRI</p> <p>When Ahri steps onto the stage to perform with K/DA, she knows she's surrounded by the best of the best—of talent, grace, wit, different personalities, all at the top of their craft. As their leader and as their friend, Ahri is poised to guide these girls to even greater heights and take their audiences breathless for more.</p> <p>https://twitter.com/jumaralohexcore/status/1319462849736003585</p>		<p>Terdapat wanita kurus berambut pirang panjang dengan gradasi merah muda dibawahnya berdiri menggunakan baju feminim yang seksi dan membawa bola ditangannya yang dilapisi oleh sarung panjang. Dengan benda panjang. Wanita ini terlihat mempunyai telinga hewan di kepala nya.</p> <p>Wanita yang terlihat di visualisasi terlihat kurus dengan badan yang tidak terlalu kurusatau gemuk. Wanita ini mempunyai rambut berwarna pirang dengan gradasi merah muda di bawahnya. Wanita ini menggunakan baju dengan rok pendek danmembawa bongkahan berlian di tangan kirinya. Benda panjang tersebut merupakan ekor dari wanita tersebut (ahri) yang terlihat seperti berlian. Telinganya terlihat seperti telinga rubah.</p>

3.1.2 Akali (Ahli Beladiri)

Karakter Fisik Skin Basic Akali

Tabel 3. Skin basic Akali

Visualisasi	Gambar	Interpretasi
 <p>Wild Rift: KDA ALL OUT Akali Skin Gameplay</p> <p>LOADOUTS</p> <p>Assassin Mage</p> <p>ITEMS</p> <p>RUNES</p> <p>SPELLS</p> <p>AKALI</p> <p>RECOMMENDED</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=WSQafii9D6Q</p>		<p>Terlihat wanita yang berotot yang mengenakanbra dan memakai celana panjang membawa sebuah senjata di tangan kirinya. Wanita tersebut menutup wajahnya.</p> <p>Wanita berotot tersebut tampak seperti ninja karena memakai penutup muka dan membawa senjata seperti shuriken. Wanita tersebut memakai tali goni di pinggangnya untuk menyelipkan senjatanya.</p>

Karakter Fisik Skin K/DA Terbaru Akali

Tabel 4. Skin 'All Out' Akali

Visualisasi	Gambar	Interpretasi
 <p>https://twitter.com/pxl_news/status/1319465278292590593</p>	<p>Terdapat wanita yang berdirimembelakangi namun menolehkan kepala nya. Wanita tersebut membawasenjata di sebelah pinggangnya.</p>	<p>Wanita tersebut memegang shuriken kecilnya.</p>

3.1.3 Evelynn (Iblis Wanita)

Karakter Fisik Basic Skin Evelynn

Tabel 5. Skin basic Evelynn

Visualisasi	Gambar	Interpretasi
 <p>https://www.youtube.com/watch?v=JWrOY8iiNwA</p>	<p>Terlihat sebuah makhluk yang berambut putih dengangradasi merah muda, berwajah seram. Memakai baju ketat yang berwarna gelap dengan kuku jari panjangnya berwarna merah muda. Memiliki benda panjang berwarna merah muda.</p>	<p>Wanita tersebut seperti seorang iblis dikarenakantata riasnya yang seram. Benda panjang berwarna merah muda yang menutupi depan kakinya terlihat seperti ekor/cambuk.</p>

Karakter Fisik Skin K/DA Terbaru Evelynn

Tabel 6. Skin 'All Out' Evelynn

Visualisasi	Gambar	Interpretasi
 <p>https://www.reddit.com/r/EvelynnMains/comments/jgd2hr/kda_all_out_evelynn_in_wild_rift_model_viewer/</p>	<p>Terlihat wanita berambut silver dengan warna ungu muda yang memakai riasan seram, memakaibaju feminim yang seksi dan memiliki dua benda panjang berwarna hitam dibelakangnya.</p>	<p>Evelynn memakai riasan yang seram karena dia merupakan perwujudan dariiblis, benda panjang tersebut terlihat seperti cambuk dengan tekstur sisik ular.</p>

3.1.4 Kai'sa (Manusia dengan kulit void)

Karakter Fisik Basic Skin Kai'sa

Tabel 7. Skin basic Kai'sa

Visualisasi	Gambar	Interpretasi
	<p>Terlihat sebuah karakter wanita berambut gelap panjang, memakai baju ketat yang mempunyai benda di atas bahunya.</p>	<p>Benda yang dibawa di atas bahunya terlihat seperti bongkahan batu atau kayu atau kulit. Sehingga tampak terlihat besar sekali untuk badannya.</p>

<https://www.youtube.com/watch?v=7loVgekigZU>

Karakter Fisik Skin K/DA Terbaru Kai'sa

Tabel 8. Skin 'All Out' Kai'sa

Visualisasi	Gambar	Interpretasi
	<p>Terdapat wanita yang bertubuh tinggi, menguncir rambutnya dan tidak terlalu kurus yang memakai baju yang mengalahkan musuh, memperlihatkan perutnya dan menggunakan celana panjangnya. Tampak di bahunya sebuah benda yang tampak mengambang di bahunya.</p>	<p>Benda yang berada dibahu kai'sa merupakanberlian yang membantunya dalam yang mengalahkan musuh.</p>

https://twitter.com/pxl_news/status/1319465278292590593

Dari semua visualisasi karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA dapat diketahui adanya perubahan penampilan. Hal ini dikarenakan perubahan penampilan itu untuk melengkapi rilis album terbaru mereka yaitu 'All Out'. Pada pengeluaran album ini, K/DA mengikuti berbagai tur seperti di Brazil, Singapore dan berakhir di Shanghai. Dalam turnya tersebut K/DA banyak mengubah penampilan bajunya. Seperti saat melakukan pemotretan di Singapore sebagai sampul majalah mode Elle Singapura edisi Januari 2021, menghadiri *Shanghai Fashion Week* dan menjadi sampul majalah Dazeed China pada bulan November 2020. Perubahan mode oleh K/DA disponsori oleh merek terkenal *Louis Vuitton*.

3.2 Adaptasi Karakter Fiksi game *League of Legends* K/DA ke Desain Mode di Majalah Mode Elle Singapura Edisi Januari 2021

Pada majalah mode Elle Singapura karakter fiksi K/DA memakai skin terakhirnya yaitu K/DA 'All Out'. Skin yang digunakan dalam majalah Elle edisi Januari 2021 ini menampilkan dari masing-masing karakter menggunakan baju yang dikenakan oleh Kai'sa terdapat baju *shearling gilet, shirt, cycling shorts, nanogram hoop earrings* oleh *Louis Vuitton*. Dalam Ahri

memakai *top*, *skirt*, *boots*, dan *belt* oleh *Louis Vuitton*. Baju dan aksesoris yang dikenakan Evelynn *jacket*, *dress*, dan *Tambour All Black Chronograph watch* oleh *Louis Vuitton*.

Merek terkenal seperti *Onitsuka Tiger* tampak di bagian isi majalah. peraga dalam mode yang dikenakan yaitu Akali yang memakai *top*, *shorts*, dan *BIG LOGO TRAINER2.0 SOCK* oleh *Onitsuka Tiger* dan Kai'sa terlihat memakai *top*, *skirt* dan *ACROMOUNT MT sneaker* oleh *Onitsuka Tiger*.



Gambar 1. Akali dan Kai'sa K/DA

(Sumber: <https://www.elle.com.sg/2021/01/07/very-real-tardom-virtual-idols-k-da/>)



Gambar 2. Kai'sa, Ahri dan Evelynn dalam majalah ElleSingapura

(Sumber: www.elle.com.sg/2021/01/07/very-real-stardom-virtual-idols-k-da/)

Dalam majalah Elle Singapura edisi Januari 2021 terdapat Kai'sa, Ahri dan Evelynn yang memakai rancangan baju dari Louis Vuitton. Baju yang dikenakan oleh mereka merupakan integrasi dari karakter Game ke dalam mode dilihat dari pemakaian baju sesuai dengan karakter masing-masing.



Gambar 3. Evelyynn (kiri) dan Ahri (kanan) dalam majalah Elle

(Sumber: <https://www.elle.com.sg/2021/01/07/very-real-stardom-virtual-idols-k-da/>)

Evelyynn sendiri memakai rancangan baju dari Burberry yang disamakan dengan karakter Evelyynn sendiri yang misterius dan menyeramkan. Ahri terlihat feminim dengan memakai *dress* dari Bottega Veneta yang menampilkan kesan mewah dan anggun. *Dress* yang digunakan oleh Ahri menggunakan kain yang kelap-kelip yang sama dengan warna ekornya.

Majalah mode Elle Singapura memakai skin terbaru dari K/DA untuk sampul majalahnya terlihat dengan jelas dari rambut mereka yang tidak berubah dari skin K/DA 'All Out'. Penampilan karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA ini merubah baju dan sepatu yang dikenakan dari skin K/DA 'All Out'. Acuan berubah atau tidaknya karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA ini dilihat dari rambut dan riasan wajahnya.



Gambar 4. K/DA

(Sumber: <https://pl.pinterest.com/pin/749638300470301487>)

Dampak dari ditampilkannya karakter fiksi Game *League of Legends* ini adalah terdapat banyaknya perusahaan mode dunia yang memproduksi item mode yang dikenakan oleh K/DA dalam skin 'All Out'.

Dalam sebuah website invenglobal.com ditemukan sebuah artikel yang ditulis oleh Lara Lunardi yang berisikan tentang item mode *Look like* (terlihat mirip namun bukan 100% sama) dengan skin K/DA 'All Out'. Merek-merek terkenal mempunyai item yang sama denganskin K/DA 'All Out'.

Tren mode di dunia pasti mengalami pasang surut dan memutar dari era ke era. Seperti pada jaman dulu orang-orang mengenakan baju bermotifkan bunga- bunga kecil dantahun 2019 tren tersebut kembali muncul. Karakter fiksi K/DA mengalami perubahan yang mencolok dari *basic skin* ke skin terbaru mereka 'All Out'. Setiap karakternya memiliki perubahan yang berbeda. Seperti Ahri yang dulu mempunyai rambut dan telinga rubah yang berwarna biru gelap di skin K/DA Ahri tampil dengan rambut berwarna pirang dengan semburat merah muda di bagian bawahnya. Ahri sendiri juga merubah ekornya yang dulu berupa bulu putih, di K/DA berubah berwarna berlian.



Gambar 5. Ahri basic skin (kiri) dan Ahri K/DA (kanan)
(Sumber: <https://leagueoflegends.fandom.com> dan <https://dailyspin.id>)

Karakter yang lainnya pun juga berubah. Akali merubah warna rambutnya yang dulu berwarna gelap menjadi pirang dengan aksen biru tua. Warna hijau yang biasanya dipakai pun berubah menjadi biru dengan motif hologramnya.



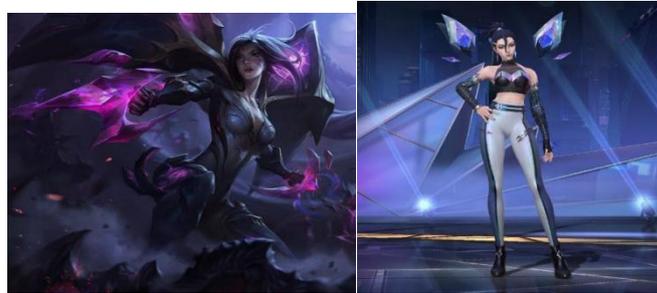
Gambar 5. Akali basic skin (kiri) dan Akali K/DA (kanan)
(Sumber: <https://www.theloadout.com> dan https://twitter.com/pxl_news)

Evelynn memiliki perubahan skin yang sama dengan ketiga karakter fiksi K/DA *League of Legends*. Tampak perubahan di bagian cambuk yang selalu dibawa Evelynn. Pada *basic skinny* Evelynn mempunyai cambuk berwarna hitam dengan gradasi merah muda. Di K/DA 'All Out' Evelynn memiliki cambuk berwarna hitam dengan sisik ular dan diujungnya terdapat bongkahan berlian.



Gambar 6. Evelynn basic skin (kiri) dan Evelynn K/DA (kanan)
(Sumber: <https://www.armitshugames.com> dan <https://zilliongamer.com>)

Kai'sa mengalami perubahan penampilan. Pada *skin basic* yang digunakan Kai'sa terdapat kulit Void yang terdapat di bagian pundaknya berwarna emas gelap dengan cahaya berlian yang berwarna ungu. Namun, di skin terbaru K/DA 'All Out' diganti dengan bongkahan berlian yang besar. Rambut Kai'sa di *skin basic* nya diurai panjang dan di K/DA 'All Out' diikat tinggi.



Gambar 6. Kai'sa basic skin (kiri) dan Kai'sa K/DA (kanan)
(Sumber: <https://gvn360.com/> dan https://twitter.com/pxl_news/status)

Bisa dikatakan skin atau karakter yang digunakan oleh K/DA berdasarkan buku yang ditulis oleh LaMarre, Hiroki, Furuhashi, dan Steinberg, (2007) dalam bukunya "*The Animalization of Otaku Culture*" menyebutkan bahwa dalam masalah karakter Game dan animasi, karakter baru dibuat dari mengekstraksi elemen karakter dari database karakter yang digunakan dalam subkultur. *League of Legends* menciptakan karakter K/DA dengan menggabungkan unsur-unsur karakter wanita yang umum secara konvensional. Dari pernyataan tersebut K/DA merupakan konstruksi baru berdasarkan *database* yang dimiliki oleh karakter wanita dan *Girl Group*.

Penggunaan K/DA sangat berpengaruh untuk industri mode sendiri. Seperti yang dilansir dari invenglobal.com (2020), website tersebut menyediakan beberapa mode yang seperti digunakan K/DA seperti Gucci, Bershka, Christian Louboutin dan masih banyak lainnya. Merek-merek terkenal seperti Bershka, Christian Louboutin, Gucci dan lainnya terbukti terpengaruh oleh karakter fiksi Game *League of Legends* jika dilihat dari website yang memuat banyak referensi item mode agar terlihat seperti K/DA dalam skin 'All Out'.

Alasan merek-merek terkenal mempunyai item mode yang hampir mirip dengan K/DA pada skin 'All Out' sebagai baju untuk *cosplaying* dan baju panggung. Dalam sebuah situs jual beli online *e-Bay* menjual berbagai model mode K/DA untuk *cosplaying*. Beberapa item mode yang terlihat juga cocok untuk dijadikan sebagai baju pesta dan baju panggung.

K/DA bisa dikatakan sebagai *fashion Lead* dengan perbandingan jika mode yang digunakan dalam Game audiensinya hanya berfokus kepada pemain saja. Namun, dengan adanya K/DA sebagai karakter fiksi yang membintangi sebuah majalah mode bisa mengembangkan desain mode yang digunakan.

Mode yang digunakan oleh K/DA dalam sampul majalah mode Elle Singapura Januari 2021 tersebut juga menggunakan merek dari desainer-desainer terkenal. Gucci, Louis Vuitton, Onitsuka Tiger pun juga merupakan merek yang tidak asing bagi pecinta mode. Dalam majalah mode Elle Singapura Januari 2021 menyebutkan bahwa kolaborasi antara K/DA dengan majalah tersebut untuk membantu membalikkan stereotip *gamers* yang kutu buku, antisosial, dan terus terang ketinggalan zaman, meningkatkan mata nilai sosial mereka dengan memasukkan mereka ke dalam budaya arus utama.

Dalam kolaborasi tersebut membuat para *gamers* yang kutu buku dan terlihat antisosial diharapkan menaikkan nilai sosial mereka agar tidak terlihat seperti yang disebutkan sebelumnya. Penggunaan K/DA dalam menjadi model busana dalam majalah Elle Singapura edisi Januari 2021 ini diharapkan juga agar bisa menjadi inspirasi bagi beberapa karakter *game* untuk meningkatkan nilai sosial pemainnya.

Penggunaan *influencer* sebagai media pemasaran mode atau merek tertentu bisa dilihat dari maraknya istilah *digital influencer* di platform media sosial. Banyaknya *influencer* menaikkan harga pasar tentang sebuah produk atau brand tertentu. *Digital influencer* biasa disebut untuk orang-orang yang mempunyai pengaruh yang besar di media sosial dan dipercaya oleh temanteman *onlinenya* (Evelina & Handayani, 2018). K/DA bisa dikatakan sebagai *digital influencer* yang dilihat dari jejaknya dalam bermusik dan menjadi model sebuah sampul majalah. Dalam bidang mode sendiri K/DA memberikan dampak berupa banyaknya orang yang memakai baju dan aksesoris yang dipakai oleh K/DA seperti *cosplay*. Salah satunya seperti yang dikutip dari [hasagi.id](https://www.hasagi.id) *cosplayer* asal Surabaya yang bernama Anzu Maruyama ini memperagakan baju dan aksesoris seperti Ahri K/DA.

Kebutuhan mode dalam Game *League of Legends* tidak hanya sebagai sebuah referensi untuk pengembangan skin oleh developer Riot Game, tapi bisa dijadikan sebuah bukti berkembangnya *influencer* di bidang mode. Terlebih K/DA bukan karakter fiksi pertama kali yang menjadi model dalam bidang mode. Namun, fakta bahwa ada perpaduan antara majalah mode Elle Singapura dan juga karakter K/DA menunjukkan bahwa Game tidak hanya sebatas permainan semata melainkan lebih luas lagi hingga mempengaruhi kondisi sosial dan budaya manusia. Hal ini bisa juga berkaitan dengan nilai sosial dimata masyarakat, dan mempengaruhi budaya manusia dalam bidang busana. Dalam mode yang dikenakan para karakter fiksi Game *League of Legends* disesuaikan dengan karakter masing-masing. Seperti Ahri yang terlihat feminis karena latar belakang sejarahnya yang memang dibuat sebagai wanita dewasa.

Akali juga memakai item mode yang terlihat lebih santai dengan karakter bebasnya, karekan sejarahnya yang merupakan gadis yang ahli dalam bela diri. Lalu ada Evelyn yang terlihat seram dengan gaya berpakaian yang rata-rata menggunakan warna gelap dikarenakan dia merupakan jelmaan iblis wanita yang bisa merusak kehidupan manusia.

Kai'sa juga memakai item mode yang santai. Namun masih bisa dirasakan tegasnya karena sejarahnya yang merupakan gadis biasa yang terkontaminasi oleh makhluk *The Void*. Dalam penyesuaian karakter dengan busana yang dikenakan diharapkan bisa menampilkan lebih tentang sifat dari masing-masing karakter K/DA. Majalah mode Elle Singapura Singapura dan Riot Game berkolaborasi pada proyek kali ini untuk mengubah stereotip masyarakat tentang *gamers* yang terlihat kutu buku, anti-sosial dan ketinggalan jaman. Hal ini didukung oleh pernyataan kepala pemasar dari Riot Game “terbukti ini menjadi cara yang efektif untuk terlibat dengan pemirsa kami dan memberikan pengalaman yang menarik - baik itu dalam Game, virtual, atau offline.” (Elle.com.sg 7/01/2021).

4. Simpulan

K/DA menjadi salah satu tren mode dunia dikarenakan K/DA tampil di sampul majalah mode seperti di majalah mode Elle Singapura Singapore dan di Dazeed China. K/DA pun saat di China menghadiri *Shanghai Fashion Week* dan menjadi penyanyi pembuka dalam *World Championship 2020* di Shanghai. Dari semua visualisasi karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA dapat diketahui adanya perubahan penampilan. Hal ini dikarenakan perubahan penampilan itu untuk melengkapi rilis album terbaru mereka yaitu 'All Out'. Pada pengeluaran album ini, K/DA mengikuti berbagai tur seperti di Brazil, Singapore dan berakhir di Shanghai. Dalam turnya tersebut K/DA banyak mengubah penampilan bajunya. Seperti saat melakukan pemotretan di Singapore sebagai sampul majalah mode Elle Singapura Singapura edisi Januari 2021. Perubahan mode oleh K/DA disponsori oleh merek terkenal *Louis Vuitton*.

Dalam perubahan arah mode yang semula menggunakan manusia untuk peraga busana, berubah menjadi karakter fiksi dilakukan oleh majalah mode Elle Singapura edisi Januari 2021 dan Riot Game. Dalam kolaborasi antara majalah mode Elle Singapura dengan Riot Game menyebutkan bahwa tujuannya dari kolaborasi tersebut untuk membantu mengembalikan stereotip masyarakat tentang *gamers* yang antisosial, kutu buku, dan ketinggalan jaman. Dalam bidang mode sendiri, K/DA memberikan dampak berupa banyaknya orang yang tertarik untuk memakai baju dan aksesoris yang dipakai oleh karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA contohnya seperti *cosplay*. Kebutuhan mode dalam karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA tidak hanya sebagai sebuah referensi untuk perkembangan skin oleh developer Riot Game, tapi bisa saja dijadikan sebuah bukti berkembangnya *influencer* di bidang mode oleh karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA. Fakta bahwa ada perpaduan antara majalah mode Elle Singapura dan juga karakter fiksi Game *League of Legends* K/DA menunjukkan bahwa Game tidak hanya sebatas permainan semata melainkan lebih luas lagi hingga mempengaruhi kondisi sosial dan budaya manusia.

Ucapan Terima Kasih

Dalam penulisan skripsi kali ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hariyanto, M.Hum dan Ibu Agnisa Maulani Wisesa, S.Sn, M.A karena sudah membantu dalam penulisan skripsi ini. Serta pihak-pihak yang sudah membantu baik secara moral dan materi.

Daftar Rujukan

- Bobila, M. (2020, November 7). Exclusive: K/DA collaborates with *Louis Vuitton* upon therelease of new album 'All Out'. *Nylon*. Retrieved from <https://www.nylon.com/fashion/kda-louis-vuitton-collaboration-debut-album-all-out>
- Elle. (2009, October 6). Don't know much about (Elle's) history. Retrieved from <https://www.elle.com/fashion/news/a2971/dont-know-much-about-elles-history-1768/>
- Emanuella, P. A. (2014). Analisis isi trend report dalam majalah Elle Indonesia. *Jurnal E-Komunikasi*, 2(2). Retrieved from <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/1773>
- Evelina, L. W., & Handayani, F. (2018). Penggunaan digital influencer dalam promosi produk (studi kasus akun Instagram @bylizzieparra). *Warta ISKI*, 1(1), 71–82. doi: <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v1i01.10>
- Kim, C. Y., & Han, H. W. (2020). Analysis on pataphysics of virtual idol based on game character -focus on K/DA. *The Journal of the Korea Contents Association*, 20(5), 69–78. doi: <https://doi.org/10.5392/JKCA.2020.20.05.069>
- Koesoema, D. (2007). *Pendidikan karakter: Mendidik anak di zaman global*. Jakarta: Grasindo.
- Kurniawan, B. (2015). *Analisis visual desain karakter game online Kantai Collection* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- LaMarre, T., Hiroki, A., Furuhashi, Y., & Steinberg, M. (2007) The animalization of Otaku culture. *Mechademia Second Arc* 2(1), 175–187. doi:[10.1353/mec.0.0023](https://doi.org/10.1353/mec.0.0023)
- League of Legends. (n.d.). *Vastaya*. Retrieved from https://universe.leagueoflegends.com/id_ID/race/vastaya/
- Liao, S. (2018, November 11). League of Legends' virtual K-pop band is helping the game attract a whole new audience. *The Verge*. Retrieved from <https://www.theverge.com/2018/11/11/18076272/league-of-legends-virtual-k-pop-new-audience>
- McKelvey, K. & Munslow, J. (2011). *Fashion design: Process, innovation, and practice* (2nd Ed.) Hoboken: Wiley-Blackwell.
- Milawasri, F. A. (2017). Analisis karakter tokoh utama wanita dalam cerpen Mendiang karya S. N. Ratmana. *Jurnal Bindo Sastra*, 1(2), 87–94. doi: <https://doi.org/10.32502/jbs.v1i2.740>
- Muhadjir, N. (1998). *Metodologi penelitian kualitatif pendekatan positivistik, rasionalistik, fenomenologik, dan realisme metafisik telaah studi teks dan penelitian agama*, (ed. 3). Yogyakarta: Bayu Indra Grafika.
- Onitsuka Tiger. (n.d.). *Japanese fashion & sports intertwine*. Retrieved from <https://www.onitsukatiger.com/gb/en-gb/onitsukatiger-inspiration/onitsukatiger-fashion-sports-timeline/>
- Pranoto, A., & Jati, A. P. (2019). Analisis visual karakter “Jack The Ripper” dalam Game Identity V. *Tutur Rupa*, 2(1), 42–54. Retrieved from <http://journal.unika.ac.id/index.php/tuturrupe/article/view/2990>
- Sugiyono. (2005). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Wilkinson, S. (n.d.). Bottega Veneta: Behind the brand. *Saclab*. Retrieved from <https://saclab.com/bottega-veneta-behind-the-brand/>

English Department Students' Perceptions of Using English Talk Show Videos on YouTube to Improve Listening Skill

Persepsi Mahasiswa Sastra Inggris terhadap Penggunaan Video *Talk Show* Berbahasa Inggris di YouTube untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak

Jasmine Nur Fadhillah, Siti Muniroh*, Hasti Rahmaningtyas

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

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

Paper received: 02-10-2021; revised: 19-10-2021; accepted: 29-10-2021

Abstract

This study investigates students' perceptions of using English talk show videos to improve listening skills. The research design employed was a survey involving forty-six students enrolled in the Intermediate Listening Class and Advanced Listening Class. The data collection was done by using an online questionnaire and interview. The findings show that the students demonstrate positive attitudes to using English talk show videos to improve their listening skills. Students perceived English talk show videos as useful in three aspects. First, students used English talk show videos as their authentic listening materials to listen to various English accents and the use of the language formally or informally. Second, they used talk show videos to improve their listening skills because they can enrich their vocabulary, identify the topic in spoken language, and differentiate English accents. Third, students used English talk show videos to motivate themselves because they thought English talk show videos are fun ways to practice their listening skills. However, the finding also indicated that some students perceived talk show videos as boring.

Keywords: students' perceptions; English talk show video; YouTube; listening

Abstrak

Penelitian ini menyelidiki persepsi mahasiswa dalam menggunakan video *talk show* bahasa Inggris untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Desain penelitian yang digunakan adalah survei yang melibatkan empat puluh enam mahasiswa di Kelas *Intermediate Listening* dan *Advanced Listening*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket online dan wawancara. Temuan menunjukkan bahwa mahasiswa menunjukkan sikap positif dalam menggunakan video *talk show* bahasa Inggris untuk meningkatkan keterampilan menyimak mereka. Mahasiswa menganggap video *talk show* bahasa Inggris berguna dalam tiga aspek. Pertama, mahasiswa menggunakan video *talk show* bahasa Inggris sebagai bahan menyimak otentik mereka untuk mendengarkan berbagai aksen bahasa Inggris dan penggunaan bahasa secara formal atau informal. Kedua, mereka menggunakan video *talk show* untuk meningkatkan keterampilan menyimak mereka karena mereka dapat memperkaya kosa kata mereka, mengidentifikasi topik dalam bahasa lisan, dan membedakan aksen bahasa Inggris. Ketiga, mahasiswa menggunakan video *talk show* bahasa Inggris untuk memotivasi diri mereka sendiri karena mereka berpendapat video *talk show* berbahasa Inggris adalah cara yang menyenangkan untuk melatih keterampilan menyimak. Namun, temuan lain dalam penelitian juga menunjukkan bahwa beberapa mahasiswa menganggap video *talk show* membosankan.

Kata kunci: persepsi mahasiswa; video *talk show* bahasa Inggris; Youtube; menyimak

1. Introduction

In this information era, technology has developed rapidly. Therefore, the development of technology plays a vital role in education, especially in English language teaching. The significant development in technology has forced educators and students to be creative and

innovative to search for suitable teaching and learning materials. As a result, there are many new teachings and learning materials, especially in English. One of the examples is the development of video-based learning materials. A study shows that using videos effectively increases English language students' skills, especially listening (Ayu, 2016).

Listening is an essential skill that needs to be mastered to learn English. Listening involves students' awareness of the language being spoken (Renukadevi, 2014). She also states that listening does not represent a simple word-by-word translation, but it involves a deeper understanding of the meaning. Harmer (2003) describes listening as follows: listeners should have the skill of identifying the topic, predicting and guessing, and interpreting spoken words. However, Chen (2013) argues that comprehension breaks down quickly because of the listeners' lack of working memory and linguistic knowledge. Linguistic knowledge covers the sounds, the structures, meaning, words, and rules for putting them together. Therefore, to master listening, students should have the skill of identifying the topic, predicting and guessing, and interpreting spoken words, but they should also improve their working memory and linguistic knowledge.

Furthermore, using videos helps students to understand the various contexts and interpret spoken words. Video provides audio and visuals for students, allowing them to figure out the speech or words they heard while watching the content. Hence, not only do students listen to the audio but also, they have visual exposure from the video. Thus, watching an English video seems to be beneficial for students because they can see the interaction between native speakers and practice important linguistic structures. It helps students contextualize the language and depict the foreign culture more effectively (Ismaili, 2013). Therefore, using video to practice listening skills can give the students a clear picture of how the language is used and reduces ambiguities in native speakers' voices and act.

In addition, there are three listening practices according to Rost (2011) namely interactive listening, intensive listening, and extensive listening. Interactive listening requires students to interact and listen to a collaborative conversation. Furthermore, students need to listen closely to precise sounds, words, phrases, grammatical units, and pragmatic units to study the target language in intensive listening practice. In comparison, extensive listening refers to an extended period of listening to the target language outside the time given in the classroom. In extensive listening, students choose their listening materials based on their preference and listen to understand the material's meaning.

Therefore, the most prominent type correlated with watching videos to improve a listening skill is extensive listening. Students can watch videos for pleasure during their spare time and practice their listening. They focus on understanding the meaning of the video. Harmer (2003) supported this claim by stating that doing extensive listening dramatically affects students' language learning. Renandya and Jacobs (2016) found that repeated exposure to language through extensive listening enhances students' ability to develop fast and automatic word recognition skills, increase their listening vocabulary, cope with fast speech rate, and process language more fluently and accurately. Recent evidence suggests that when it came to experimenting with Learning English Videos from the Voice of America (VOA), an American international broadcaster, throughout the practice of prolonged listening tasks, students had their favored techniques. Most of the students participated in the activity more than once each week, exceeding the recommended amount of time. Students also found the

information relevant while having fun improving their language knowledge (Rahmaningtyas & Mardhiyyah, 2021)

It can be seen that regularly listening outside of class hours positively impacts students' listening skills. However, choosing suitable materials for listening practice is needed to improve students' listening skills. Several studies have been conducted to find good material applied to improve students' listening skills. Furthermore, an authentic video is one of the effective materials in enhancing students' listening skills (Kim, 2015). Authentic video is a video in which students can hear and see the interaction between natives and the actual English language made by the natives. Other than that, Anderson in Kadagidze (2006) specifies criteria for choosing suitable listening materials based on a survey of the preferences for particular published listening materials among EFL teachers working in Britain, Europe, and Japan, namely 1) suitable for starting discussions 2) can be used for self-access learning 3) contains a variety of tasks 4) entertaining and amusing 5) easy to use 6) practices guessing from context 7) uses authentic material and 8) integrates different skills.

Accordingly, learners nowadays can search for videos by connecting their gadgets to the Internet. However, there is one popular video-sharing website that will be fit for searching for suitable listening materials which is YouTube. Brünner (2016) shows that YouTube is a top-rated video website among students. YouTube is a platform for people to find and upload videos based on their interests. With all the criteria above, YouTube can be a platform for searching the suitable materials. To strengthen the argument that YouTube is the right place to find suitable material for listening, here are five-theoretical-linkages related to YouTube videos in instruction at the American Educational Research Association conference by Bonk (2011)

1. The videos provide a context for learning.
2. The videos increase learner retention via visual and auditory information rather than the traditional textual and auditory.
3. The videos provide a shared learning experience for learners in reflection on the subjects.
4. The nature of shared online videos is organized to be later used in lectures, discussions, and study activities.
5. The videos promote participation from the learners because the videos can be created, watched, shared, and commented on.

Furthermore, several studies explain that students are more interested in learning English by using YouTube. Silviyanti (2014) mentions that students are more interested in learning English by using YouTube because they can practice their English by watching native speakers, so it is easy for students to understand the topic. Alwehaibi (2015) states that YouTube is helpful in the educational context. In support of this, Ayu (2016) states that YouTube enables teachers to create an activity to improve students' listening ability as well as helping them identify vocabulary, contraction, speed, and tempo of speech. Hence, those findings can support the criteria of suitable materials because YouTube provides authentic videos, easy to use, entertaining, and amusing, and has various contexts that can be used for learning- and teaching listening. Therefore, YouTube has the potential as a tool to improve students' listening skills.

Here are two types of videos on YouTube that are aligned with the criteria proposed by some researchers, for example, Ghasemi, Hashemi, and Bardine (2011). The first type is a video created by language teachers who explain a particular grammar point or some lesson on the language. In contrast, the second type of video includes those videos created by native speakers of the target language (Ghasemi et al., 2011). In addition, as there are so many videos that can be found on YouTube, art, and humanities is one of the most popular categories that are often watched by students (Nofrika, 2019). One of those types of videos found in art and humanities is the English Talk show video. According to Merriam Webster dictionary talk show is a television program in which well-known people engage in discussions or are interviewed. Furthermore, English talk show is a specific type of video that can help English foreign students learn English. English talk show video is suitable as listening material for it is authentic and amusing. Watching English talk shows videos will help the learners hear accurate, unscripted, spontaneous, conversational English.

Some famous English talk show channels can be found on YouTube with millions of subscribers. Based on YouTube data in 2020, some of those are The Ellen Show with 37.6 million subscribers, The Tonight Show Starring Jimmy Fallon with 26.8 million subscribers, The Late-Late Show with James Corden with 24.9 million subscribers, and many more. For each video, the total viewers of those talk show channels are usually more than a million viewers. Those are proof that watching English talk show videos on YouTube is quite a trend these days. Moreover, these English talk shows often invite celebrities as their guests. Therefore, students can find suitable English talk show videos based on their interests. Since many English talk shows invite celebrities, as stated before, this could be a bait to attract students to learn from these talk show videos. Using English talk show videos can sharpen students' listening skills by hearing the conversations between native speakers. As Chhabra (2012) mentioned, YouTube videos can be used as media to improve students' accents and pronunciation. English talk show videos show students how the words are pronounced by the native and hear the native accent is used. Nejadi, as cited in Pamungkas (2015), finds that in talk show videos, people could find formal and informal language and new vocabulary useful to introduce various things in English. If students find it challenging to understand the videos' content, they can turn on the video subtitle. Furthermore, using English subtitles in watching videos on YouTube will help students to acquire the language.

A growing body of research shows students' positive attitude toward using English videos on YouTube as a listening practice. As stated in Sakkir, Dollah, and Ahmad (2020), they found that most students in the English Education Department, Universitas Negeri Makassar Indonesia showed a positive perception and willingness to use YouTube in the EFL classroom. It was also discovered that the students used YouTube to help them complete their course assignments and study tasks. Although such a study has shown a positive attitude towards using English videos on YouTube as listening practice, Pamungkas (2015) finds no correlation between watching English talk show videos and students' listening skills. However, an increasing trend of using YouTube is seen among Department of English students at Universitas Negeri Malang. Komalig (2020) found that English students at Universitas Negeri Malang usually use YouTube as their learning resource in looking for authentic videos. Students often look for other learning resources besides what they get in class to find various English accents, pronunciation, and vocabulary. Especially in listening class, students often look for video conversations between native speakers to practice their listening skills. At the Department of English Universitas Negeri Malang, students learn listening skills in four

semesters. Based on the course profile, listening is designed to understand spoken English in various types and develop students' competence in the theories. Practical skills for listening include listening to various accents, sounds, and talks. Thus, some students choose to watch English talk show videos to be able to hear and follow the conversations with native speakers to improve their listening skills.

Furthermore, watching YouTube can be utilized to assist and enhance the process of improving listening skills. However, there is no evidence of students' opinions towards using English talk show Videos on YouTube. Also, less is known about whether they are motivated to enhance their listening skills by watching YouTube English talk show videos. Therefore, this study investigates students' perceptions of using English talk show Videos on YouTube to improve listening skills. Although some studies have been conducted on the students' perception of YouTube in EFL classrooms at Universitas Negeri Malang, limited information is found in listening using English talk show videos. Therefore, this study is intended to fill in this gap. The present study aims to answer how English Department Students perceive English talk show videos on YouTube to enhance their listening skills.

2. Method

This study employed a survey research design. Survey research design is administered to samples or to a population of people who describe their opinions, behaviors, characteristics, or perceptions (Creswell, 2015). The subjects in this study were 46 undergraduate English Department students in the second and fourth semesters at Universitas Negeri Malang. The second and fourth-semester students were chosen because they were undertaking Intermediate Listening and Advanced Listening courses at the time of the data collection process, which aims at examining the extensive listening. The instruments used to collect the data in this study were an online questionnaire in Gform and semi-structured interview guidelines. An expert validated the instruments. The questionnaire was distributed online through WhatsApp.

Five questions were adopted from the questionnaire from (Kelsen, 2009) for his study entitled "Teaching EFL to the iGeneration: A Survey of Using YouTube as Supplementary Material with College EFL Students in Taiwan." The first section of the questionnaire was used to collect students' personal information. The second part of the questionnaire was used to determine the frequency of students accessing YouTube and to filter students who watch English talk show videos and do not watch English talk show videos.

In the third section of the questionnaire, the researcher used the Likert scale to investigate the students' perceptions by measuring their attitudes. According to Latief (2016), the researcher needs to measure the students' attitudes by asking them to respond to a specific topic. There were thirteen statements showing agreement or disagreement to a particular point of view with five provided alternatives; strongly agree, agree, uncertainly, disagree, and strongly disagree. In addition, there are six statements adopted from Pamungkas (2015) for his study entitled "The Correlation between Students' Attitude towards Watching English Talk Show videos." The statements in this section cover the usefulness of English Talk show videos on YouTube, such as to be used as authentic listening materials, to improve listening skills, and to motivate students to practice listening. All the statements were used to figure out how far they use English Talk Show Video to improve their listening skills.

In the fourth section, there were five open-ended questions to obtain in-depth answers and better understand what students felt about using English Talk Show videos on YouTube. From the responses to the given statements and questions, the issue can be analyzed to infer their attitude.

The data collection were done firstly by sharing the online questionnaire to some English Department students of 2019 & 2020 cohorts. Then, the process was followed by calculating and analyzing the data of the online questionnaire, classifying those who have watched English talk show videos on YouTube, eliminating those who have not watched English talk show videos on YouTube, and classifying those who have positive attitudes and negative attitudes of each aspect. The subjects were taken from students who have watched English talk show videos on YouTube. Next, follow-up action was done by doing focus group interviews after collecting data through an online questionnaire. Focus group interviews were used to gather further information from participants who have shown their positive responses to using English talk show Videos on YouTube to improve their listening skills in their questionnaire. The semi-structured focus group interviews were conducted online via Google Meet. According to (Creswell, 2015), a focus group interview consists of 4-6 people. Therefore, there were two groups of interviews. Each group consists of 4 students. The first group was the second-semester students, and the second group was the fourth-semester students. Students from the same cohort were gathered to make them more comfortable during the interview session.

According to Latief (2016), the collected data should be analyzed by computing how many percent of the subjects choose strongly agree, agree, no opinion, disagree, and strongly disagree toward each question of the questionnaire. Then, the data were analyzed by finding the mode which reflects most of the choices to conclude students' attitudes, as it shows students' attitudes toward the issue. To find the percentage, the researcher uses the following formula:

$$\frac{\text{the number of respondents who choose the option}}{\text{total number of respondents}} \times 100\%$$

Next, the findings were described and interpreted to students' responses to answer the research questions. There were also some qualitative data in students' answers from the open-ended questions from the questionnaire and the interview that could enrich the analysis. The qualitative data were analyzed by transcribing the data, reading through all the data, and representing the data through narratives (Creswell, 2015). Finally, conclusions were made and presented in coherent points to answer the research questions dealing with how English Department students report their perception of using English talk show videos on YouTube as learning resources to improve their listening skills.

3. Finding and Discussion

The findings of this study were presented into three themes—1) the frequency of students' access to YouTube and whether they watch English talk show videos on YouTube; 2) English Department students' perceptions on the usefulness of English Talk show videos on YouTube to improve students' listening skills; and 3) students' experiences after watching English talk show videos regarding their listening skills.

3.1 The Frequency of Students Accessing English talk show videos on YouTube

This aspect of the questionnaire covers the frequency of students accessing YouTube and whether they watch English talk show videos on YouTube. Fifty-four-point three percent of students said they use YouTube outside of class very often, and 41.3 % of students often use YouTube outside of class. Meanwhile, 4.3% of students said that they sometimes use YouTube outside of class. The data above means that many students use YouTube very often outside of class. Most of them are using YouTube mainly for entertainment and education. Moreover, 91.3% of students spend 1-4 hours on YouTube daily, while only 8.7% of them only spend no more than an hour on YouTube. From the data above, it can be inferred that students tend to spend their time accessing YouTube.

Furthermore, this part of questionnaire is intended to filter students who watched English talk show video and those who have not watched English talk show videos. However, of 46 respondents, there were 4 students who have not watched English talk show Videos. Therefore, there were 42 students who have watched English talk show videos on YouTube. From the questionnaire, following are the reasons why the 4 students have not watched English talk show videos:

- (R1) *Talk show could be very boring. There are still other ways to get knowledge and experience in terms of learning English.*
- (R2) *Because sometimes I prefer podcasts I could find on Spotify.*
- (R3) *I did not find it interesting as I am watching series or movies.*
- (R4) *I do not choose the formal English Talk Show because I got bored so easily.*

As this study is intended to record the responses of students who have watched English talk show videos, these four students who have not watched English talk show videos will be excluded from the next parts of finding and discussion.

Since the majority of students have watched English talk show videos, it means that students are already familiar with English talk show videos. Supported by the interview findings, a student stated that they could watch English talk show videos in 2 hours straight a day when there are some good recommendations. Other students stated that they could watch English talk show videos 2-6 times a week or when they have spare time.

The finding ties well with previous studies wherein YouTube is one of the popular video websites among students (Brünner, 2013). The finding is also in accordance with Nofrika (2019) who stated that one of the popular categories that is watched by students is English talk show video. Thus, it is notable that English talk show videos are popular among students because they are familiar with them. Supported by Alwehaibi (2015), watching videos on YouTube is helpful in the education context. Furthermore, English talk show video can be a suitable listening material because it is acceptable with the criteria of suitable material. Some of the criteria of suitable material proposed by Anderson in Kadagidze (2006) are: 1) it can be used for self-access learning, 2) it is entertaining, amusing and 3) it is easy to use. As English talk show videos can be found on YouTube, here are the supporting criteria of YouTube videos in instruction proposed by Bonk (2011) from the American research and education conference, 1) the videos provide a context for learning, 2) it increases students retention via visual and auditory information and 3) it provides shared learning experience. Moreover, English talk show videos on YouTube are in accordance with all criteria that are mentioned above.

Therefore, watching English talk show videos can help students to practice listening while having fun improving their language knowledge.

3.2 English Department Students’ Perception on the Usefulness of English Talk Show Videos on YouTube to Improve Listening Skills

Students respond positively on the use of English talk show videos on YouTube to improve listening skills. Furthermore, they perceive the usefulness of English talk show videos on YouTube in three aspects: being authentic listening materials, improving students’ listening skills, and motivating them to practice their listening skills. English talk show video as an authentic material motivates students to practice listening which will lead the students to improve their listening skills. Therefore, these three aspects support the improvement of students’ listening skills and will be discussed further in the following sections.

3.2.1 English Talk Show Videos as authentic listening materials

This questionnaire involves students’ viewpoints on using English talk show videos as authentic listening materials to enhance their listening skills. Based on the questionnaire result, 42.9% of students strongly agree, and 35.7% agree with the statement “I listen to various accents on English talk show videos on YouTube.” Meanwhile, 4.8 % of students disagree, and 16.7% of students show uncertainty about that statement. Thus, it shows that most students can learn some new accents while watching an English talk show video. Moreover, 31% of students strongly agree, and 38% agree with the statement “I listen to formal language in English talk show videos on YouTube.” Not only that, but students also show positive responses to the statement “I listen to informal language in English talk show videos on YouTube,” with 33% of students strongly agree, and 57% of students agree with that statement. It means that by watching English talk show videos, students can learn how the language is used both formally or informally.

Table 1. The result of the English Department Students’ questionnaire on English Talk Show videos as authentic materials

Statements	SA	%	A	%	U	%	D	%	SD	%
2. I listen to various accents on English talk show videos on YouTube	18	43%	15	36%	7	17%	1	2%	1	2%
3. I listen to a formal language in English talk show videos on YouTube. (Formal modal verb, e.g., “May I...” “Could you please..., etc.”	13	31%	16	38%	8	19%	5	12%	0	0%
4. I listen to an informal language in English talk show videos on YouTube. (Slang words, abbreviation, acronym, etc., e.g., “Dude,” “gonna go...”, “meet me ASAP,” etc.”	14	33%	24	57%	2	5%	2	5%	0	0%

*SA: Strongly Agree; A: Agree; U: Uncertain; D: Disagree; SD: Strongly Disagree

Table 1 shows that students gave positive responses to the English video talk show as authentic listening material. Therefore, one way to use English talk show videos on YouTube to improve listening skills is to use them as authentic listening materials. Kim (2015) stated that using authentic videos was quite adequate to enhance students’ listening skills. Therefore,

the English talk show video is authentic videos used as authentic listening materials where students listen to some new accents, formal English Language, and informal English language. Furthermore, by using English talk show videos on YouTube as authentic listening material, students can learn how natives use the language. As Kim (2015) found in his research, students responded well to videos on YouTube as authentic material to improve listening skills. It was also found in this study.

The findings from the interview data enrich the findings of students' positive attitudes toward English talk show videos on YouTube. For example, one student stated that she could listen to some new English accents such as Irish and Scottish. Another student mentioned that he could be familiar with the British accent. Those were proof that students could listen to some English accents through English talk show videos on YouTube. As an authentic material, students also mentioned that listening to audiovisual material and watching the actual interaction between natives were enjoyable for practicing listening. Thus, they can also listen to formal and informal English language throughout a talk show.

Specifically, as authentic material, English talk show video is suitable for Extensive listening. Rost (2011) stated that extensive listening refers to an extended period of listening to the target language outside the time given in the classroom. In extensive listening, students are expected to learn the language freely based on their interest in learning how it is used. Therefore, an English talk show video is one of the correct answers to achieve extensive listening targets. Students can listen to native speakers and listen to formal and informal English. In addition, various kinds of English talk show videos offer different topics, guesses, and styles. The students mentioned their favorite talk show channel during the interview: Tonight, Show by Jimmy Fallon, The Ellen Show, TEDTalks, and The Late-Late Show with James Corden. Thus, students can find their best talk shows based on their current interests. Since students gave positive responses to English talk show videos as authentic material, English talk show video can be one of the alternatives authentic videos which can be used as authentic extensive listening materials.

Students' positive perceptions of using YouTube English talk show videos as authentic materials indicate that they have more exposure to the English language while watching YouTube English talk shows. Using authentic video to learn language skills can give the students a clear picture of how the language is used and reduce ambiguities present in native speakers' voices and acts (Ismaili, 2013). As authentic material, English talk show videos contribute to help students' familiarity with spoken language. As stated by Renukadevi (2014), listening deals with how students can understand spoken language. Therefore, watching English talk show videos will help them be familiar with the English spoken language, which can also improve their listening skills. Others have shown that repeated exposure to language can enhance students' listening ability to develop fast and automatic word recognition skills, increase their listening vocabulary, better cope with fast speech rate, and process language more fluently and accurately (Renandya & Jacobs, 2016)

3.2.2 English talk show video as a tool to improve students listening skills

This aspect of the questionnaire deals with students' viewpoints on how English talk show videos on YouTube may improve their listening skills. Based on the questionnaire result, 31% of students strongly agree, and 50% agree that watching English talk show videos on YouTube can assist their process in enhancing listening comprehension. Accordingly, 60% of

students strongly agree that they also learn many vocabularies by watching English Talk show videos. Meanwhile, 2% of students do not find that watching an English talk show video will help them acquire new vocabulary. Since most students can learn new vocabulary, it also influences their ability to understand the topic while listening to an English talk show video. It is proven by the statement “I can identify the topic while listening to an English talk show video on YouTube,” with 52% of students strongly agree with that statement. Moreover, after watching English talk show videos, some students can differentiate some English accents, with 26% strongly agree, 26% agree, and 33% uncertain responses to this statement. The exact percentage of each statement of this aspect can be seen in the table below.

Table 2. The result of English Department Students’ questionnaire on English Talk Show video as a tool to improve listening skill

Statements	SA	%	A	%	U	%	D	%	SD	%
5. I assist my process in enhancing listening comprehension through English talk show videos on YouTube	13	31%	21	50%	7	17%	1	2%	0	0%
6. I learn a lot of vocabulary by watching and listening to English talk show videos on YouTube	25	60%	11	26%	5	12%	1	2%	0	0%
7. I can identify the topic while listening to an English talk show video on YouTube	22	52%	18	43%	1	2%	1	2%	0	0%
8. I am able to differentiate some English accents	11	26%	11	26%	14	33%	6	14%	0	0%
9. Watching English talk show videos has improved my listening skill	22	52%	17	40%	3	7%	0	0%	0	0%

*SA: Strongly Agree; A: Agree; U: Uncertain; D: Disagree; SD: Strongly Disagree

Table 2 indicates that most of the students show positive attitudes on the use of English talk show videos as a tool to improve their listening skills in terms of assisting the listening comprehension process, learning loads of vocabulary, identifying the topic, and differentiating some English accents. Furthermore, the last statement of the questionnaire on this aspect has shown that most students with 52% strongly agree, and 40% of students agree that watching English talk show videos has improved their listening skills. Therefore, more than 90% of students show positive attitudes on English talk show videos as a tool to improve students’ listening skills.

The interview results can better picture how students felt after watching English talk show videos on YouTube related to their listening skills improvement. Students agree that they could do their listening test very well after watching English talk show videos. They were doing the test confidently, for they have already learned the language from an English talk show video on YouTube. One of them said that his listening skill has improved when he regularly starts watching English talk show videos. He enriches his vocabulary by watching an English talk show video, and it made him understand the topic being spoken at that time. In addition, some students mentioned that by watching English talk show videos, they could listen to how the words are pronounced correctly by native speakers. They also enjoyed the interaction between the speakers.

Following Harmer (2003), to improve students’ listening skills, students should identify the topic, predict and guess, and interpret spoken words. Furthermore, students have shown positive perceptions of the use of YouTube English talk show videos as a tool to improve listening skills. Thus, it indicates that students believe watching YouTube English talk show videos helps them improve their listening skills. After watching English talk show videos, they can identify the topic in spoken language, enrich their vocabulary, and differentiate English accents correctly. Kim (2015) stated that listening does not represent a simple word-by-word translation, but it involves a deeper understanding of the meaning. Chen (2013) also stated that to master listening, students should improve their working memory and linguistic knowledge. Accordingly, regularly watching English talk show videos will enhance students’ linguistic knowledge because they gain new vocabulary and learn the words’ meaning and pronunciation. Also, using English talk show videos can sharpen students’ listening skills by hearing the conversations between native speakers. Chhabra (2012) mentioned that YouTube videos can be used as media to improve students’ accents and pronunciation.

3.2.3 Motivation in using English talk show video on YouTube

This aspect of the questionnaire deals with students’ motivation to use English talk show videos to improve their listening skills. According to the questionnaire result, 50% of students strongly agree that they enjoy practicing listening through English talk show videos on YouTube. On the other hand, 12% of students are still not sure whether they enjoy it. Next, they can be more engaged in English language learning when they access English talk show videos on YouTube, with 36% of students strongly agree, and 43 % agree. Finally, responses to the statement “I use YouTube English talk show as a fun way to exercise my listening skill” are positive, with 48% of students strongly agree, and 33% of students agree with it. So far, there are no students who show strong disagreement toward those three statements. However, there are still 2-5% of students who disagree with the previous three statements. Therefore, it shows that students tend to use English talk show videos to motivate them to practice their listening skills. Furthermore, it is because English talk show videos are enjoyable. Therefore, 45% of students strongly agree that they are motivated to practice listening while watching English talk show videos on YouTube, as shown in the Table 3 below.

Table 3. The result of English Department Students’ questionnaire on the motivation of using English Talk Show video to improve listening skill

Statements	SA	%	A	%	U	%	D	%	SD	%
10. I enjoy practicing listening through English talk show videos on YouTube	21	50%	15	36%	5	12%	1	2%	0	0%
11. I have an opportunity to be more engaged in English language learning when I access English talk show videos on YouTube.	15	36%	18	43%	8	19%	1	2%	0	0%
12. I use YouTube English talk show as a fun way to exercise my listening skill	20	48%	14	33%	6	14%	2	5%	0	0%
13. I am motivated to practice listening while I am watching English Talk Show videos on YouTube	19	45%	14	33%	8	19%	0	0%	1	2%

*SA: Strongly Agree; A: Agree; U: Uncertain; D: Disagree; SD: Strongly Disagree

Furthermore, there are other reasons why students choose English talk show videos on YouTube for listening practice based on the interview results. First, the interview results have shown that students tend to be motivated to use English talk show videos to practice listening because they can learn while watching their favorite guest star being interviewed. For instance, one of them mentioned that he watched “The Tonight Show,” which invited Jay Sinatra, a professional Valorant player. After watching that video, he got excited to watch other guest stars and practice his listening skill further. Second, they feel less pressure and stress when watching English talk show videos. Third, they prefer to use audiovisual content, which is more enjoyable than audio or text content only.

Overall, these findings are in accordance with findings reported by Bonk (2011) that YouTube videos provide the environment for learning, which increases learners’ retention of information through visual and aural information rather than traditional textual and auditory information. It can be seen that using YouTube videos provide a common learning experience for learners in terms of reflection on the subject and encourage student participation because the videos may be generated, watched, and shared based on their interest.

To conclude, students are motivated to practice their listening skills by showing their interest in watching English talk show videos. If students are interested in using the listening materials, it will improve their overall listening skills. As Harackiewicz, Smith, and Priniski (2016) mentioned, they provide two examples from previous studies, such as Ainley, Hide & Bendorf (2002) and Hidi and Renninger (2006), which find that both situational and individual interest encourage students’ attention, recall, task persistence, and effort. Therefore, English talk show videos on YouTube as the media for listening can boost students’ interest, impacting their academic achievement and motivating students to use English talk show videos on YouTube for learning repeatedly.

3.3 Students’ Experiences of Using English Talk Show Videos on YouTube

The findings were taken from the open-ended part in the questionnaire where students can write their opinions using English talk show videos on YouTube. The first question is related to the reasons of choosing English talk show videos. The following responses from the questionnaire present the students’ opinions on this aspect.

- (R3) *Because it is good for me to learn listening skills with certain topics.*
- (R6) *Because it is exciting and entertaining. Also, it can help me improve my listening skills a lot.*

The students mostly choose to watch English talk show videos because it is a fun and interesting way to practice their listening skills. After all, they can choose certain topics and guests. Also, it is beneficial to improve their skills. The next question asked about in what ways English talk show videos improve their listening skills. Most of the students stated that they could learn new vocabulary throughout the videos. They can also cope with fast speech rates and better understand a certain topic in spoken language. The following responses from the questionnaire present the students’ opinions on those aspects.

- (R4) *it gives me more chances to force myself to hear everything the speakers say. No matter their accent, how fast they talk, and what vocabularies they use. I need to listen carefully so I could understand.*
- (R27) *It helps me to enrich my vocabulary, learn how to pronounce words, and get used to process and respond to the English words that I hear.*

When asked whether they are motivated to practice listening using English talk show videos on YouTube, students stated that they feel motivated because watching English talk show videos is interesting. Furthermore, they feel less stress compare to when they watch other videos. The following responses from the questionnaire show the students' opinions accordingly.

- (R7) *Yes, I do. Because it's very interesting as well as entertaining so that I don't feel bored.*
(R9) *I don't feel stressed while studying with English talk show videos. Instead, I'm entertained with them.*

When asked about their favorite English talk show channels on YouTube and their reasons behind choosing those channels, they mentioned some popular channels such as The Late-Late Show with James Corden and The Ellen Show.

Most of the students are very familiar with English talk show videos, and they have good experiences in accessing English talk show videos on YouTube. It ties well with previous study by Silviyanti (2014) that students are more interested in learning English by using YouTube because they can practice their English by watching native speakers. Hence, it is easy for students to understand the topic. Accordingly, it shows that students tend to use English talk show videos to practice listening because it is fun and interesting.

4. Conclusion

The findings have shown that most students were using YouTube to watch English talk show videos. The present findings find that students have positive attitudes toward using English talk show videos on YouTube to enhance their listening skills. They perceive the usefulness of English talk show videos in three aspects. First, they use English talk show videos as their authentic listening materials to hear various English accents and how they are used formally or informally. Second, they use it to improve their listening skills because they can enrich their vocabulary, identify the topic in spoken language, and differentiate English accents. Third, they use English talk show videos to motivate them because English talk show videos are a fun way to practice their listening skills. In addition, most of the students were enthusiastic when they learned listening skills through English talk show videos because they can see the real interaction between natives. However, some students still did not choose English Talk show videos for their listening materials because they were bored when they watched English Talk Show videos.

Nonetheless, there are some limitations to this study. First, this study only reported the students' perceptions of using English talk show videos on YouTube to improve listening skills. Ideally, future research should test whether there is an improvement in the students' listening scores after watching English talk show videos. Second, the findings only can be implemented for forty-two English Department Students in a certain university in Malang who participated in this study. Therefore, it is suggested that future research could explore this issue by examining a larger population with other sampling techniques and conducting a test for the effect of using English talk show videos to improve listening skills.

References

- Alwehaibi, H. O. (2015). The impact of using YouTube In EFL classroom on enhancing EFL students' content learning. *Journal of College Teaching & Learning (TLC)*, 12(2), 121–126. doi: <https://doi.org/10.19030/tlc.v12i2.9182>

- Ayu, L. P. (2016). YouTube videos in teaching listening: The benefits in experts' views. *Research in English and Education (READ)*, 1(2), 152–160. Retrieved from <http://www.jim.unsyiah.ac.id/READ/article/view/2584>
- Bonk, C. J. (2011). YouTube anchors and enders: The use of shared online video content as a macro context for learning. *Asia-Pacific Collaborative Education Journal*, 7(1), 13–24. Retrieved from <http://publicationshare.com/pdfs/201103.pdf>
- Brünner, I. (2013). Using language learning resources on Youtube. *Proceedings of ICT for Language Learning 6th*. Retrieved from https://conference.pixel-online.net/conferences/ICT4LL2013/common/download/Paper_pdf/215-ELE13-FP-Bruenner-ICT2013.pdf
- Chen, A. (2013). EFL listeners' strategy development and listening problems: A process-based study. *Journal of Asia TEFL*, 10, 81–101. Retrieved from http://journal.asiatefl.org/main/main.php?inx_journals=37&inx_contents=57&main=1&sub=2&submode=3&PageMode=JournalView&s_title=EFL_Listeners_Strategy_Development_and_Listening_Problems_A_Process_Based_Study
- Chhabra, P. (2012). Use of E-Learning tools in teaching English. *International Journal of Computing & Business Research*. Retrieved from <http://www.researchmanuscripts.com/isociety2012/9.pdf>
- Creswell, J. W. (2015). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (5th ed.). Boston, MA: Pearson.
- Ghasemi, B., Hashemi, M., & Bardine, S. H. (2011). UTube and language learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 28, 63–67. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.013>
- Harackiewicz, J. M., Smith, J. L., & Priniski, S. J. (2016). Interest matters: The importance of promoting interest in education. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 3(2), 220–227. doi: <https://doi.org/10.1177/2372732216655542>
- Harmer, J. (2003). The practice of English Language Teaching. *ELT Journal*, 57(4), 401–405. doi: <https://doi.org/10.1093/elt/57.4.401>
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2). doi: https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Ismaili, M. (2013). The effectiveness of using movies in the EFL Classroom – a study conducted at South East European university. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 2(4). doi: <https://doi.org/10.5901/ajis.2012.v2n4p121>
- Kadagidze, L. (2006). Different types of listening materials. *IBSU Scientific Journals*, 1(1), 148–154. Retrieved from <https://journal.ibsu.edu.ge/index.php/ibsuaj/article/view/17>
- Kelsen, B. (2009). Teaching EFL to the iGeneration: A survey of using YouTube as supplementary material with college EFL students in Taiwan. *Call-EJ Online*, 10(2), 1–18. Retrieved from <http://callej.org/journal/10-2/kelsen.html>
- Kim, H.-S. (2015). Using authentic videos to improve EFL students' listening comprehension. *International Journal of Contents*, 11(4), 15–24. doi: <https://doi.org/10.5392/ijoc.2015.11.4.015>
- Komalig, F. (2020) *English Department students' perceptions towards YouTube as learning resources to improve listening skills* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia).
- Latief, M. A. (2016). *Research methods on language Learning: An introduction* (7th ed.). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nofrika, I. (2019). EFL students' voices: The role of youtube in developing English competences. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 4(1), 56–73. doi: <https://doi.org/10.18196/ftl.4138>
- Pamungkas, M. F. A. (2016). *The correlation between students' attitude toward watching English talk show videos on YouTube and their listening ability at EED of UMY batch 2015* (Undergraduate's thesis, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia). Retrieved from

<http://repository.umsida.ac.id/handle/123456789/7140>

- Rahmaningtyas, H., & Al Mardhiyyah, S. (2021). Integrating VOA learning English into an English listening classroom. *Bahasa Dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pengajarannya*, 48(2), 91–102. doi: <https://doi.org/10.17977/UM015V48I22020P091>
- Renandya, W. A., & Jacobs, G. M. (2016). *Extensive reading and listening in the L2 classroom*. doi: 10.1007/978-3-319-38834-2_8
- Renukadevi, D. (2014). The role of listening in language acquisition; the challenges & strategies in teaching listening. *International Journal of Education and Information Studies*, 4(1), 59–63. Retrieved from https://www.ripublication.com/ijeisv1n1/ijeisv4n1_13.pdf
- Rost, M. (2011). *Teaching and researching listening* (Second ed.). Retrieved June 12, 2021, from www.pearson-books.com
- Sakkir, G., Dollah, S., & Ahmad, J. (2020). Students' perceptions toward using YouTube in EFL classrooms. *Journal of Applied Science, Engineering, Technology, and Education*, 2(1). doi: <https://doi.org/10.35877/454RI.asci2125>
- Silviyanti, T. M. (2014). Looking into EFL students' perceptions in listening by using English movie videos on YouTube. *Studies in English Language and Education*, 1(1), 42. doi: <https://doi.org/10.24815/siele.v1i1.1119>



Strategy to Increase Sales of UMKM Products Through Packaging Based on Local Wisdom with Variety of Decorative Motifs at *Barongan* in Kediri

Strategi Meningkatkan Penjualan Produk UMKM melalui *Packaging* Berbasis Kearifan Lokal dengan Motif Ragam Hias *Barongan* di Kediri

Andi Irawan, Asrifatul Lailin, Khoirun Aisya, Yuanita Ardiyanti Subiyanto,
Yuvilna Dwi Amilliya, Lisa Sidyawati*

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

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

Paper received: 16-10-2021; revised: 26-10-2021; accepted: 31-10-2021

Abstract

UMKM have a very important role in the economic development of a country and the Indonesian economy. Based on a field survey at the Kediri souvenir center, many UMKM products in Kediri currently still use transparent plastic packaging and the usual labels. Therefore, the innovation of packaging branding services is here to increase MSME sales through unique and aesthetic packaging designs with elements of local cultural wisdom. By applying the decorative motifs found in *Barongan* and *Jaranan* typical of Kediri to display the packaging design of UMKM. The implementation method uses the 3P principle (Pre-Production, Production and Post-Production) with an online and offline blended system (by applying health protocols). The results that researchers get are an increase in sales of UMKM products in Kediri, and the application of *Barongan* Kediri decorative motifs to packaging designs to attract consumers and efforts to preserve local culture. It is expected that later the Kediri UMKM products will increase in terms of sales, become an effort to preserve regional arts through packaging design, and will add to the aesthetic value and selling value of these products.

Keywords: *Barongan*, Kediri, motif, marketing, UMKM

Abstrak

UMKM memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan perekonomian suatu negara dan perekonomian Indonesia. Berdasarkan survei lapangan di pusat oleh-oleh Kediri bahwa produk UMKM di Kediri saat ini banyak yang masih menggunakan kemasan plastik transparan dan label yang biasa. Oleh karena itu, Inovasi jasa *branding packaging* kemasan hadir untuk meningkatkan penjualan UMKM melalui desain *packaging* yang unik dan estetik dengan adanya unsur kearifan budaya lokal. Dengan menerapkan motif ragam hias yang ada pada *Barongan* dan *Jaranan* khas Kediri ke tampilan desain *packaging* UMKM. Metode Pelaksanaan menggunakan prinsip 3P (Pra-Produksi, Produksi dan Pasca Produksi) dengan sistem blended secara *online* dan *offline* (dengan menerapkan protokol kesehatan). Hasil yang peneliti dapatkan terjadinya peningkatan penjualan produk UMKM di Kediri, dan diterapkannya motif ragam hias *Barongan* Kediri pada desain kemasan guna menarik konsumen dan upaya pelestarian budaya lokal. Diharapkan nantinya produk UMKM Kediri lebih meningkat dalam segi penjualan, menjadi upaya pelestarian kesenian daerah lewat desain *packaging*, dan akan menambah nilai estetik dan nilai jual produk tersebut.

Kata kunci: *Barongan*, Kediri, motif, UMKM, pemasaran

1. Pendahuluan

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) dan Usaha Kecil Menengah (UKM) memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan perekonomian suatu negara dan dinilai sangat penting bagi perekonomian Indonesia. UMKM merupakan pilar terpenting dalam perekonomian Indonesia. Pada siaran pers (Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian, 2021) jumlah UMKM di Indonesia yakni sebesar 64,19 juta, di mana komposisi Usaha Mikro dan Kecil sangat dominan yakni 64,13 juta atau sepenelitir 99,92% dari keseluruhan sektor usaha. Pada berita harian (Kompas.com, 2019), melansir dari situs Bappenas di Indonesia UMKM berperan cukup besar, dalam memperluas kesempatan kerja, meningkatkan penyerapan tenaga kerja, membentuk Produk Domestik Bruto (PDB), dan menyediakan jaring pengaman terutama bagi masyarakat berpendapatan rendah untuk menjalankan kegiatan ekonomi produktif. Tercatat pada Biro pusat Statistik bahwa pada tahun 2019 Kontribusi UMKM terhadap produk domestik bruto nasional tumbuh diangka sebesar 5%, Selain itu dikutip dari web Kementerian Koperasi dan UMKM bahwasanya ditargetkan pada akhir tahun 2020 kontribusi UMKM terhadap nilai ekspor juga meningkat menjadi 18% dari angka sebelumnya yakni 14%, dengan angka kenaikan 4%. Begitu juga dengan kontribusi UMKM terhadap PDB nasional meningkat menjadi 61% dan rasio kewirausahaan menjadi 3,55%. Sehingga diharapkan kontribusi besar UMKM terhadap produk domestik bruto (PDB) nasional tahun 2020 dapat mencapai 65% atau sekitar Rp 2.394,5 triliun (Marlinah, 2020).

Melansir dari situs (cnbcindonesia.com, 2019), namun menurut Presiden RI Ir. H. Joko Widodo, UMKM saat ini mempunyai permasalahan yang kompleks di antaranya yaitu bagaimana menciptakan *brand* desain kemasan (*packaging*), desain yang mengikuti pasar, dan membuat kemasan agar menarik pembeli. Kemasan merupakan pemicu karena fungsinya langsung berhadapan dengan konsumen, dengan demikian kemasan harus dapat memberikan impresi spontan yang mempengaruhi tindakan positif konsumen di tempat penjualan (Uchyani & Irianto, 2015). Estetika menjadi salah satu nilai tambah yang dapat berfungsi sebagai perangkap emosional yang sangat ampuh untuk menjaring konsumen. Dengan diperkuat survei awal yang menemukan bahwa “terdapat 33,3% IKM makanan/minuman di Kota Kediri belum memiliki desain kemasan, sisanya 66,7% telah memiliki desain kemasan” (Kodir, Islam, Pradana, Kusumaningrum, & Rozaq 2020). Fungsi kemasan pangan sebagai pelindung yang melindungi produk, baik dari pengaruh luar maupun dalam. Dari bentuk, ukuran, warna serta informasi-informasi yang ditampilkan pada kemasan dapat menimbulkan daya tarik. Sehingga suatu produk dapat dibandingkan dengan kemasan-kemasan sejenis lainnya.

Berdasarkan survei lapangan di pusat oleh-oleh Kediri sendiri, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu pemilik UMKM yang ada di Kediri, dan diungkapkan bahwa produk UMKM di Kediri saat ini banyak yang masih menggunakan kemasan plastik transparan yang labelnya masih ditempel bahkan dimasukkan ke dalam kemasan. Hal ini sangat berpengaruh sekali terhadap kualitas pada makanan didalamnya karena kondisi label yang dimasukkan dapat mengkontaminasi makanan didalamnya.

Desain kemasan adalah hubungan antara bentuk, struktur, bahan, warna, gambar, tipografi dan informasi dengan elemen desain tambahan untuk membuat produk yang cocok untuk dipasarkan (Tunky & Kohardinata, 2016). Kemasan harus dapat memberikan informasi produk yang diharapkan konsumen, seperti nama produk, berat bersih, tanggal kadaluwarsa, bahan pembuatan dan masih banyak lagi. Tidak terlepas dari informasi produk, kemasan juga harus memiliki makna dan arti dalam setiap motif, warna, atau bahkan logo yang dipakai oleh

pemilik usaha, karna sebuah kemasan harus memiliki ciri khas tersendiri agar konsumen dapat mengingat dengan baik dari desain kemasan produk tersebut.

Pandemi COVID-19 menjadikan kondisi saat ini banyak sekali pertunjukan kesenian yang sudah jarang terlihat, akibatnya kesenian-kesenian sedikit tertinggal. Salah satunya kesenian yang ada di Kediri, yakni kesenian Barongan mengalami penurunan peminat karena pertunjukan yang membutuhkan banyak massa menjadi dibatasi, dan bahkan segala bentuk pertunjukkan tersebut ditiadakan. Akibatnya kurangnya media yang tepat untuk tetap melestarikan kebudayaan tersebut.

Berbicara mengenai kebudayaan Barongan Kediri. Barongan berasal dari kata “Barong” mendapat akhiran -an. Barong yang dimaksud adalah Singo Barong yang merupakan legenda rakyat di Kediri. Barong merupakan bentuk yang menyerupai gabungan antara singa dan naga yang biasanya dimanikan oleh satu orang dalam pertunjukan tari Jaranan di Kediri. Tarian Jaranan diiringi dengan tabuhan gamelan Jawa dan sinden. Nama Plok adalah penambahan dari nama Barong yang diberikan oleh pengelola Museum Setiadarma yaitu “Barong Plok”, karena pada saat dimainkan atau dipentaskan mengeluarkan suara “plok” (Cahyaningtyas, 2019). Barongan merupakan penggambaran akan hewan buas yang ada dihutan dan menghalangi perjalanan prajurit kuda (Cahyani & Sugito, 2018).



Gambar 1. Barongan

Ragam hias atau ornamen merupakan salah satu bentuk karya seni rupa yang sangat melekat dengan identitas bangsa Indonesia. Ragam hias adalah visualisasi dalam suatu karya kerajinan atau seni yang bertujuan untuk menghias. Karya ragam hias ini dapat muncul berupa motif tenunan, gambar pada kain (misalnya batik), songket, ukiran, atau pahatan pada kayu/batu (Ilmuseni, 2015). Ragam hias dapat dibuat dari stilasi (stilir) sebuah objek asli sehingga bentuknya lebih bervariasi (Budayaku, 2017).

Sebelumnya kita telah berbicara mengenai kondisi kemasan di daerah Kediri yang masih kurang menarik dan biasa saja. Direktorat Jenderal Pengolahan dan Pemasaran Hasil Pertanian Kementerian Pertanian Republik Indonesia (2012) menginformasikan fungsi kemasan adalah

1. Melindungi dan mengawetkan produk, seperti melindungi dari sinar ultraviolet, panas, kelembaban udara, benturan serta kontaminasi kotoran dan mikroba yang dapat merusak dan menurunkan mutu produk
2. Sebagai identitas produk, dalam hal ini kemasan dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan informasi kepada konsumen melalui merek yang tertera pada kemasan
3. Meningkatkan efisiensi, seperti memudahkan proses penghitungan, pengiriman dan penyimpanan produk

Maka dari itu, diperlukan upaya selanjutnya untuk menyelesaikan permasalahan *packaging* produk UMKM di Kediri. Dengan mengangkat kesenian khas daerah Kediri, peneliti mengangkat motif ragam hias yang ada pada Barongan dan Jaranan khas Kediri ke tampilan desain *packaging* UMKM. Alasan peneliti memilih kesenian tersebut tidak lain adalah kesenian tersebut menjadi kesenian khas Kediri yang terkenal di Jawa Timur dibandingkan kesenian lainnya yang ada di Kediri. Diharapkan nantinya produk UMKM Kediri bisa lebih meningkat dalam segi penjualan, dan menjadi upaya pelestarian kesenian daerah lewat desain *packaging*, yang mana adanya *branding* kemasan akan menambah nilai estetik dari kemasan produk sehingga konsumen tertarik untuk membeli karena yakin dengan *packaging* yang berkualitas sehingga menambah nilai jual produk tersebut.

2. Metode

Metode pengumpulan data dilakukan dengan dua cara, yaitu: (1) wawancara: melalui wawancara dengan salah satu pemilik UMKM yang ada di Kediri, dan (2) Survei: Dilakukan survei pasar di pusat oleh-oleh khas Kediri, melalui jurnal-jurnal kebudayaan, pencarian UMKM dilakukan melalui laman pemerintah Kediri, dan juga grup *Facebook*.

Melalui metode pengumpulan data berupa pencarian di beberapa jurnal terpercaya, terdapat 33,3% IKM makanan/minuman di Kota Kediri belum memiliki desain kemasan sisanya 66,7% telah memiliki desain kemasan (Kodir et al., 2020). Melalui wawancara bersama dengan salah satu pemilik UMKM yang ada di Kediri, kondisi kemasan yang ada masih terbilang kurang menarik dan biasa saja, dalam bentuk kemasan plastik transparan dan label yang ditempel pada luar kemasan bahkan dimasukkan ke dalam kemasan, hal inilah sebenarnya dapat mempengaruhi kualitas kebersihan yang ada dalam makanan, karena label yang dimasukkan bisa saja mengkontaminasi makanan di dalamnya dalam bentuk tinta *printing* yang luntur atau kertas label yang rusak, tidak jauh berbeda dengan label yang ditempel pada luar kemasan bisa saja mengalami kerusakan seperti tinta *printing* yang memudar dan label terkelupas.

Metode Pembuatan

1) Alat dan Bahan

- a) Alat: aplikasi Corel Draw, mesin cetak *printing*, mesin cetak sablon
- b) Bahan: kemasan *standing pouch*, *cup* minuman, dan *packaging* kardus.

2) Tahapan Kerja

Pada pelaksanaan kegiatan menggunakan prinsip 3P yakni Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi dengan sistem *blended* yakni secara *blended offline* dan *Online* (dengan menerapkan protokol kesehatan), waktu pelaksanaan dilakukan selama 3 bulan.

Pra Produksi	Produksi	Pasca Produksi
<ul style="list-style-type: none">• Survey pasar• Sketsa• Digitalisasi• Promosi	<ul style="list-style-type: none">• Kustomisasi• Pemilihan bahan• Printing	<ul style="list-style-type: none">• Pemasaran• Recycle• Evaluasi

Gambar 2. Metode Pelaksanaan

a) Tahap Pra-Produksi

Tahapan pertama yang harus dilakukan adalah survei pasar dengan mengunjungi beberapa pusat oleh-oleh di Kediri secara *offline* dengan menerapkan protokol kesehatan; (2) pembuatan sketsa dengan cara menggali potensi motif ragam hias Barongan Kediri (3) pembuatan desain kemasan secara digital menggunakan *CorelDraw*, sebagai contoh ketika berkunjung ke Dinas Koperasi dan UMKM sebagai sarana promosi; (4) promosi secara *online* digunakan sosial media seperti: *Instagram*, *Facebook*, *Marketplace*, dan *Website* sedangkan secara *offline* yaitu bekerja sama dengan Dinas Koperasi dan UMKM untuk mendukung keberlangsungan program DESPROKER dan mengunjungi UMKM yang memiliki potensi pengembangan usaha skala nasional dengan tetap mematuhi protokol kesehatan.

b) Tahap Produksi

Tahap produksi meliputi: (1) kustomisasi produk *packaging* UMKM; (2) memilih bahan kemasan yang berkualitas tinggi agar produk terjaga kualitasnya dan hasil *printing* pada kemasan juga menghasilkan kualitas gambar yang baik; (3) memproduksi kemasan dengan mesin *printing* khusus *packaging* sehingga menghasilkan gambar yang sangat baik.

c) Tahap Pasca Produksi

Produksi Setelah memproduksi kemasan peneliti melakukan: (1) pemasaran ke UMKM secara *online* dan *offline*, dan melakukan sosialisasi tentang strategi penjualan secara online (*e-commerce*); (2) pembuatan tutorial kerajinan daur ulang dari kemasan bekas (*recycle*) sebagai bentuk melatih kreativitas konsumen dan upaya mengurangi sampah plastik yang tertera pada *barcode* (3) monitoring dan evaluasi untuk memantau usaha agar pada bulan berikutnya mengalami peningkatan.

Manajemen Usaha

Pengelolaan perusahaan dijalankan dengan anggota yang sudah mumpuni dibidangnya. Seperti anggota yang ahli dalam bidang perancangan desain, pengelolaan keuangan, dan anggota yang ahli dalam pemilihan bahan baku kemasan.

Pemasaran

Pemasaran produk dilakukan dengan 2 cara yaitu melalui *e-commerce* dan juga secara *offline*. Metode yang peneliti gunakan untuk *e-commerce* adalah penjualan melalui *Instagram*, *Facebook*, dan juga platform WA *Business* serta *Website* yang terhubung melalui *barcode* pada kemasan. Pemasaran secara *offline* dilakukan dengan 2 metode yaitu melalui Dinas Koperasi dan UMKM, dan mendatangi UMKM secara langsung ditempat yang sudah ditentukan, dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Peneliti juga mengajak setiap *client* untuk bermitra dengan peneliti tentunya dengan banyak keuntungan yang akan didapatkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada metode pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan survei. Didapatkan hasil bahwa kondisi kemasan berupa plastik transparan dan label yang ditempel pada luar kemasan bahkan dimasukkan kedalam kemasan, hal inilah sebenarnya dapat mempengaruhi kualitas kebersihan yang ada dalam makanan, karena label yang dimasukkan bisa saja mengkontaminasi makanan didalamnya dalam bentuk tinta printing yang luntur atau kertas label yang rusak, tidak jauh berbeda dengan label yang ditempel pada luar kemasan, Label akan mudah mengalami kerusakan seperti tinta *printing* yang memudar dan label terkelupas.

Pada tahap Pra-Produksi melakukan kunjungan ke Dinas Koperasi dan UMKM dengan tetap menerapkan protokol kesehatan sebagai upaya dalam hal bekerjasama dan promosi Jasa yang ditawarkan, dan mendapatkan sambutan yang sangat baik, tidak hanya itu masih dalam keadaan pandemi beberapa strategi yang bisa peneliti jalankan secara online ialah usaha promosi dengan menggunakan sosial media seperti: *Instagram, Facebook, Marketplace*, dan *Website*. Setelah melakukan kunjungan, dilakukan pembuatan sketsa dengan cara menggali potensi motif ragam hias Barongan Kediri dengan menggunakan *CorelDraw*, yang digunakan sebagai media contoh ketika berkunjung ke Dinas Koperasi dan UMKM sebagai sarana promosi.



Gambar 3. Salah Satu Sketsa Desain

Ukuran barong plok ini memiliki ukuran yang lebih besar dari kepala manusia. Topeng sekaligus kostum barong plok Kediri ini memiliki ciri-ciri khusus yaitu, kepala barong merupakan visualisasi makhluk mitologi jawa yaitu perwujudan dari Prabu Singo Barong, menurut legenda yang berkembang di masyarakat makhluk mitologi ini cenderung sebagai gabungan dari hewan singa dan naga. Kepalanya memiliki bentuk dasar segi tiga dan sedikit lonjong yang monyong kedepan seperti naga, mata bulat dan lebar atau bisa disebut “mleleng” dalam bahasa jawa. Memiliki alis melengkung yang tebal, hidung bulat panjang “ghandikan” dalam bahasa jawa. Memiliki bentuk mulut tersenyum dengan memperlihatkan semua gigi dan taringnya “mrenges” dalam bahasa jawa. Memiliki rambut seperti surau singa. Sedangkan jamang atau disebut dengan hiasan kepala yang berisi ragam hias. Barong ini memiliki beberapa motif ragam hias yaitu: motif “naga jegog” dalam bahasa jawa, kala sebagai ragam hias utama, naga dan kala di simbolkan sebagai penjaga, serta dikombinasi dengan bentuk sulur-suluran. Selain wajah dan jamang barong plok Kediri memiliki tubuh dengan dua kaki. Tubuhnya terbuat dari kain berwarna hitam dan rumbai-rumbai berwarna merah dan kuning. Rumbai-rumbai sebagai perwujudan bulu dari Prabu Singo Barong. Warna yang digunakan pada Barong Plok ini cenderung warna-warna kontras yang dipadukan sedemikian rupa

dengan berbagai unsur sehingga membentuk suatu kesatuan yang harmonis. Barong Plog ini memiliki unsur yang terdiri dari warna hitam, putih, merah, kuning, dan unsur garis pada jamang cenderung melengkung. Barong Plok dibuat dengan cara diukir dengan membentuk pola-pola ukiran yang berupa lengkung dan sulur. (Cahyaningtyas, 2019)

Pada tahap produksi, berupa kustomisasi produk *packaging* UMKM dilakukan dengan konsumen pemilihan bahan kemasan yang berkualitas tinggi juga perlu dilakukan dengan cermat agar produk terjaga kualitasnya tanpa mengurangi kualitas *printing* berupa informasi yang akan disampaikan kepada konsumen, karena kualitas dari bahan kemasan juga akan berpengaruh pada proses *printing* nantinya. Dalam memproduksi kemasan dilakukan dengan mesin *printing* khusus *packaging* sehingga menghasilkan gambar yang sangat baik pada kemasan dan juga sebelumnya telah didukung oleh pemilihan bahan *packaging* yang berkualitas.



Gambar 3. Desain Kemasan

Pada tahap pasca-produksi dilakukan pemasaran ke UMKM secara *online* dan *offline* tetapi tetap menerapkan protokol kesehatan dan menjaga kualitas dari produk yang peneliti kemas, peneliti juga dapat melakukan sosialisasi tentang strategi penjualan secara *online* (*e-commerce*), apalagi pada kondisi seperti ini sudah banyak masyarakat yang menggunakan platform *e-commerce* sebagai salah satu pilihan yang baik dalam proses jual beli. Peneliti juga dapat menambahkan tutorial kerajinan daur ulang dari kemasan bekas (*recycle*) sebagai bentuk melatih kreativitas konsumen sebagai upaya mengurangi sampah plastik, tutorial ini bisa peneliti fokuskan pada *barcode*. Dan yang terakhir peneliti melakukan monitoring dan evaluasi tim untuk memantau usaha agar pada bulan berikutnya mengalami peningkatan, tidak hanya itu monitoring dan evaluasi juga bisa menjadi salah satu jalan untuk peneliti melakukan upaya-upaya baru dalam menyiapkan kesempatan meghadapi perekonomian yang kian hari kian bersaing.

3.1. Gambaran Kelayakan Usaha

Dalam perhitungannya digunakan beberapa rumus yang dijabarkan sebagai berikut, yang hasilnya nanti akan memberikan kesimpulan terhadap usaha yang kita jalankan:

Average Cost

Metode akuntansi persediaan biaya rata-rata (*average cost method*) adalah metode persediaan untuk menghitung harga pos-pos yang terdapat dalam persediaan atas dasar biaya rata-rata barang yang sama yang tersedia selama satu periode. Solomon (2004: 558)

menambahkan bahwa metode biaya rata-rata tertimbang (*weighted-average-cost method*) adalah benar-benar kalkulasi biaya per unit. Metode ini menentukan biaya per unit dengan membagi *cost of goods available for sale* (COGAS) dengan unit *available for sale* atau *goods available for sale* (GAS) (Christian & Supatmi, 2013)

BEP (Break Even Point)

Breakeven point adalah suatu keadaan dimana perusahaan dalam operasinya tidak memperoleh laba dan juga tidak menderita kerugian atau dengan kata lain total biaya sama dengan total penjualan sehingga tidak ada laba dan tidak ada rugi. Hal ini bisa terjadi apabila perusahaan di dalam operasinya menggunakan biaya tetap dan biaya variabel, dan volume penjualannya hanya cukup menutupi biaya tetap dan biaya variable (Yudianto, 2019)

B/C ratio

Ukuran ini menggambarkan besarnya resiko proyek. *Benefit Cost Ratio* adalah perbandingan jumlah nilai sekarang dari pendapatan (*benefit*) dan pengeluaran (*cost*) proyek selama umur ekonomisnya. Rasio atau perbandingan ini harus lebih besar dari 1. Makin besar selisihnya terhadap 1, makin kecil resiko proyek atau resiko investasinya (*investment risk*). Penggunaannya amat dikenal dalam mengevaluasi proyek-proyok untuk kepentingan umum atau sektor publik. Dalam hal ini penekanannya ditujukan kepada manfaat (*benefit*) bagi kepentingan umum dan bukan keuntungan finansial perusahaan (Sulianti & Tilik, 2013)

Payback Period (PP)

Payback period merupakan waktu yang dibutuhkan oleh suatu badan usaha untuk memperoleh kembali investasi awalnya. *Payback period* dapat digunakan sebagai ukuran kasar dari risiko. Semakin lama waktu pengembalian investasi, semakin besar risiko investasi tersebut. (Nurfitriani & Suryawati, 2017).

Berikut gambaran kelayakan usaha dari hasil penelitian yang bisa pembaca terapkan pada usahanya, untuk kemasan *standing pouch*, *cup* dan *packaging* kardus. Produk yang telah terjual sebanyak 14.300 pcs *standing pouch*, 12.000 pcs *cup*, dan 572 pcs *packaging* kardus yang diproduksi selama tiga bulan. Total modal yang diperlukan adalah Rp 27.144.000 dengan pembagian proporsional modal untuk diversifikasi *standing pouch*, *cup* dan *packaging* kardus berturut-turut sebesar Rp 18.118.790, Rp 8.014.459, dan Rp 1.010.752. Berikut ini adalah perhitungannya,

1) Standing Pouch

Biaya rata-rata per pcs standing pouch tiap bulan (*Average Cost*)

$$\begin{aligned} \text{Biaya rata-rata per pcs Standing Pouch} &= \frac{\text{Biaya Variabel} + \text{Biaya Tetap}}{\text{Unit}} \\ &= \frac{\text{Biaya Total (Total Cost)}}{\text{Unit}} \\ &= \frac{\text{Rp 18.118.790}}{14.300} \\ &= \text{Rp 1.267} \end{aligned}$$

BEP Output Standing Pouch

$$\begin{aligned} \text{BEP Output Standing Pouch} &= \frac{\text{Biaya Operasional}}{\text{Harga Jual}} \\ &= \frac{\text{Rp 18.118.790}}{\text{Rp 2000}} \\ &= 9.059 \text{ unit} \end{aligned}$$

Usaha ini mencapai titik impas jika harga per unit Rp 1.267,-/unit dengan total *output* 9.059 unit yang dijual.

Benefit Cost Ratio Standing Pouch

$$\begin{aligned} \text{Benefit Cost Ratio} &= \frac{\text{Pendapatan}}{\text{Biaya Operasional}} \\ &= \frac{\text{Rp 28.600.00}}{\text{Rp 18.118.790}} \\ &= 1,6 \end{aligned}$$

Jika nilai *B/C ratio* > 0 maka dapat dikatakan untung, jika *B/C ratio* < 0 maka dapat dikatakan rugi sedangkan jika *B/C ratio* = 0 maka usaha tersebut impas. Dari perhitungan *B/C ratio* adalah 1,6 jadi dapat disimpulkan bahwa usaha tersebut dapat berlanjut.

Payback Period Standing Pouch

$$\begin{aligned} \text{Payback Period Standing Pouch} &= \frac{\text{Jumlah Investasi} \times \text{Periode}}{\text{Keuntungan}} \\ &= \frac{\text{Rp 18.118.790} \times 3 \text{ bulan}}{\text{Rp 10.481.210}} \\ &= 5,2 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai dari perhitungan *Payback Periode*, modal akan kembali setelah 5,2 bulan.

Bulan Ke	1	2	3
Produksi (unit)	5000	8000	1300
Penjualan (unit)	5000	8000	1300
Penjualan Selama 3 Bulan Pertama			
Rp 2.000 x 14.300 pcs = Rp 28.600.000			
Modal Kerja untuk 3 Bulan Pertama			
Rp 1.267 x 14.300 pcs = Rp 18.118.790			
Laba Operasional Usaha selama 3 Bulan			
Rp 28.600.000 - Rp 18.118.790 = Rp 10.481.210			

2) Cup

Biaya Rata-Rata per pcs Cup Tiap Bulan (*Average Cost*)

$$\begin{aligned} \text{Biaya rata-rata per pcs Cup} &= \frac{\text{Biaya Variabel} + \text{Biaya Tetap}}{\text{Unit}} \\ &= \frac{\text{Biaya Total (Total Cost)}}{\text{Unit}} \\ &= \frac{\text{Rp 8.014.459}}{12.000} \\ &= \text{Rp 668} \end{aligned}$$

BEP Output

$$\begin{aligned} \text{BEP Output Cup} &= \frac{\text{Biaya Operasional}}{\text{Harga Jual}} \\ &= \frac{\text{Rp } 8.014.459}{\text{Rp } 800} \\ &= 10.018 \text{ unit} \end{aligned}$$

Usaha ini mencapai titik impas jika harga per unit Rp 668 ,-/unit dengan total *output* 10.018 unit yang dijual.

Benefit Cost Ratio

$$\begin{aligned} \text{Benefit Cost Ratio Cup} &= \frac{\text{Pendapatan}}{\text{Biaya Operasional}} \\ &= \frac{\text{Rp } 9.600.000}{\text{Rp } 8.014.459} \\ &= 1,2 \end{aligned}$$

Jika nilai *B/C ratio* > 0 maka dapat dikatakan untung, jika *B/C ratio* < 0 maka dapat dikatakan rugi sedangkan jika *B/C ratio* = 0 maka usaha tersebut impas. Dari perhitungan *B/C ratio* adalah 1,2 jadi dapat disimpulkan bahwa usaha tersebut dapat berlanjut.

Payback Period

$$\begin{aligned} \text{Payback Period Cup} &= \frac{\text{Jumlah Investasi x Periode}}{\text{Keuntungan}} \\ &= \frac{\text{Rp } 8.014.459 \times 3 \text{ bulan}}{\text{Rp } 1.585.541} \\ &= 15,2 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai dari perhitungan *Payback Periode*, modal akan kembali setelah 15,2 bulan.

Bulan Ke	1	2	3
Produksi (unit)	4000	8000	
Penjualan (unit)	4000	8000	
Penjualan Selama 3 Bulan Pertama			
Rp 800 x 12.000 pcs = Rp 9.600.000			
Modal Kerja untuk 3 Bulan Pertama			
Rp 668 x 12.000 pcs = Rp 8.014.459			
Lab Operasional Usaha selama 3 Bulan			
Rp 9.60000 - Rp 8.014.459 = Rp 1.585.541			

3) *Packaging Kardus*

Biaya Rata-Rata per pcs *Packaging Kardus* Tiap Bulan (*Average Cost*)

$$\begin{aligned} \text{Biaya rata-rata per pcs } \textit{Packaging Kardus} &= \frac{\text{Biaya Variabel} + \text{Biaya Tetap}}{\text{Unit}} \\ &= \frac{\text{Biaya Total (Total Cost)}}{\text{Unit}} \\ &= \frac{\text{Rp } 1.010.752}{572} \\ &= \text{Rp } 1,767 \end{aligned}$$

BEP Output

$$\begin{aligned} \text{BEP Output Packaging Kardus} &= \frac{\text{Biaya Operasional}}{\text{Harga Jual}} \\ &= \frac{\text{Rp 1.010.752}}{\text{Rp 3000}} \\ &= 337 \text{ unit} \end{aligned}$$

Usaha ini mencapai titik impas jika harga per unit Rp 1,767,-/unit dengan total *output* 337 unit yang dijual.

Benefit Cost Ratio

$$\begin{aligned} \text{Benefit Cost Rasio Packaging Kardus} &= \frac{\text{Pendapatan}}{\text{Biaya Operasional}} \\ &= \frac{\text{Rp 1.716.000}}{\text{Rp 1.010.752}} \\ &= 1,7 \end{aligned}$$

Jika nilai *B/C ratio* > 0 maka dapat dikatakan untung, jika *B/C ratio* < 0 maka dapat dikatakan rugi sedangkan jika *B/C ratio* = 0 maka usaha tersebut impas. Dari perhitungan *B/C ratio* adalah 1,7 jadi dapat disimpulkan bahwa usaha tersebut dapat berlanjut.

Payback Period

$$\begin{aligned} \text{Payback Period Packaging Kardus} &= \frac{\text{Jumlah Investasi} \times \text{Periode}}{\text{Keuntungan}} \\ &= \frac{\text{Rp 1.010.752} \times 3 \text{ bulan}}{\text{Rp 705.248}} \\ &= 4,3 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai dari perhitungan *Payback Periode*, modal akan kembali setelah 4,3 bulan.

Bulan Ke	1	2	3
Produksi (unit)	200	320	52
Penjualan (unit)	200	320	52
Penjualan Selama 3 Bulan Pertama			
Rp 3.000 x 572 pcs = Rp 1.716.000			
Modal Kerja untuk 2 Bulan Pertama			
Rp 1.767 x 572 pcs = Rp 1.010.752			
Laba Operasional Usaha selama 3 Bulan			
Rp 1.716.000 - Rp 1.010.752 = Rp 705.248			

Dari gambaran kelayakan usaha ketiga *item* tersebut memberikan hasil yang terhitung dapat mengembalikan modal awal dalam kurun waktu selama 4 bulan dengan keuntungan yang diperoleh. Tidak hanya keuntungan saja kesenian Barongan Kediri dapat tersalurkan melalui desain *packaging* yang tidak kalah unik dan menarik di zaman modern ini. Peningkatan kualitas *packaging* dari semula yang hanya kemasan plastic transparan menjadi lebih mengikuti mode dan tren saat ini, dengan tetap memperhitungkan nilai jual dari produk itu sendiri.

4. Simpulan

Selama proses pelaksanaan tiga bulan, Sebanyak 9 UMKM telah dilayani dengan rincian cetak *packaging*, *standing pouch* sejumlah 14.300 pcs, sablon *cup* minuman sejumlah 12.000 cup dan sablon kardus sejumlah 572 kardus. BEP telah tercapai dengan omzet Rp 39.640.400 dari modal awal sebesar Rp 9.171.000 dan modal 10 keseluruhan selama tiga bulan Rp 27.144.000. Sehingga keuntungan yang diperoleh selama usaha dalam kurun waktu empat bulan mencapai Rp 11.256.200. Kemasan makanan yang ada di Kediri menjadi lebih unik, menarik, dan mampu bersaing di pasaran, karena kondisi kemasan yang terjamin kualitas produknya hingga sampai di tangan konsumen. Strategi ini dikembangkan oleh DESPROKER Indonesia yang memiliki potensi berkembang di seluruh Indonesia dengan mengangkat motif kesenian khas daerah dengan menerapkannya ke *packaging* disetiap produk unggulan daerah.

Ucapan Terima Kasih

Rasa syukur diucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dalam pembuatan dan penyusunan artikel ini peneliti selalu diberikan kelancaran dalam prosesnya. Peneliti ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua peneliti yang selalu memberikan support dan doa disepanjang waktu untuk kesuksesan peneliti. Terimakasih banyak peneliti ucapkan kepada Universitas Negeri Malang dan Kemenristekdikti yang telah memberikan tempat dan kesempatan untuk mengembangkan ide dan potensi peneliti. Tak luput peneliti sampaikan kepada dosen pembimbing peneliti Ibu Lisa Sidyawati S.Pd, M.Pd yang tidak pernah bosan untuk terus membimbing peneliti mengarahkan peneliti apabila melakukan kesalahan dan tidak pernah lupa untuk selalu mengingatkan.

Daftar Rujukan

- Budayaku, S. (2017). Pengertian ragam hias dan jenis-jenis ragam hias nusantara. Retrieved February 5, 2021, from <https://www.senibudayaku.com/2017/02/pengertian-ragam-hias-dan-jenis-jenis-ragam-hias.html>
- Cahyani, A. & Sugito, B. (2018). *Kreasi karya tari Jaranan Sanjoyo Putro desa Bandar Kidul kota Kediri*. Jurnal Solah, 8(2), 1–16. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/solah/article/view/28963>
- Cahyaningtyas, C. E. (2019). Reinvensi unsur visual Barong Plok dan identitas kultural Indonesia. *Proceedings of Seminar Nasional Seni dan Desain 2019*, 123–128. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/289184-reinvensi-unsur-visual-barong-plok-dan-i-4d54e6a9.pdf>
- Christian, A., & Supatmi. (2013). Analisis metode akuntansi persediaan dilihat dari pertumbuhan laba dan market value (studi pada industri manufaktur yang terdaftar di BEI tahun 2009-2010). *Jurnal BIsnis Dan Ekonomi*, 20(1), 12–25. Retrieved from <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fe3/article/view/2343>
- cnbcindonesia.com. (2019). *UMKM kalah saing, Jokowi beberkan masalahnya*. Retrieved from <https://www.cnbcindonesia.com/news/20190111134416-4-50214/umkm-kalah-saing-jokowi-beberkan-masalahnya>
- Ilmuseni. (2015). Pengertian ragam hias dan jenis-jenisnya. Retrieved February 5, 2021, from <https://ilmuseni.com/seni-rupa/pengertian-ragam-hias>
- Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian. (2021). *Dukungan pemerintah bagi UMKM agar pulih di masa pandemi*. Retrieved from <https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/2939/dukungan-pemerintah-bagi-umkm-agar-pulih-di-masa-pandemi>

- Kodir, A., Islam, M. A., Pradana, G. W., Kusumaningrum, T. M., & Rozaq, K. (2020). Pendampingan penyusunan Standard Operational Procedure (SOP) dan desain kemasan bagi IKM makanan di kabupaten Kediri dan kota Batu. *Abimanyu: Journal of of Community Engagement*, 1(1), 1–9. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/abimanyu/article/view/6579>
- Kompas.com. (2019). *Peran UMKM dalam perekonomian Indonesia*. Retrieved from <https://www.kompas.com/skola/read/2019/12/20/120000469/peran-umkm-dalam-perekonomian-indonesia?page=all>
- Marlinah, L. (2020). Peluang dan tantangan UMKM dalam upaya memperkuat perekonomian nasional tahun 2020 ditengah pandemi Covid 19. *Jurnal Ekonomi*, 22(2), 118–124. Retrieved from <https://ejournal.borobudur.ac.id/index.php/1/article/view/644>
- Nurfitriani, A. F., & Suryawati, R. F. (2017). Faktor-faktor yang memengaruhi penerapan Payback Period sebagai teknik penganggaran modal pada UMKM di kota Bogor. *Jurnal Manajemen Dan Organisasi*, VIII(2), 89–102. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/229112-faktor-faktor-yang-memengaruhi-penerapan-01630a48.pdf>
- Yudianto, R. (2019). Break Event Point sebagai perencanaan laba pada PT. Sepatu Bata Tbk. *Jurnal Ekonomia*, 9(1), 29–47. Retrieved from <https://www.ejournal.lembahdempo.ac.id/index.php/STIE-JE/article/view/23>
- Sulianti, I., & Tilik, L. F. (2013). Analisis kelayakan finansial Internal Rate of Return (IRR) dan Benefit Cost Ratio (BCR) pada alternatif besaran teknis bangunan Pasar Cinde Palembang. *Jurnal Teknik Sipil Politeknik Negeri Sriwijaya*, 8(1), 1–9. Retrieved from <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/pilar/article/view/412>
- Tunky, H., & Kohardinata, C. (2016). Perancangan desain kemasan pada merk Keripik Pisang Bananation di Surabaya. *Jurnal Manajemen Dan Start-Up Bisnis*, 1(1), 567–583. Retrieved from <https://journal.uc.ac.id/index.php/performa/article/view/346>
- Uchyani, R., & Irianto, H. (2015). Pengemasan produk dalam meningkatkan produk. *Proceedings of Seminar Nasional 4th UNS SME's Summit & Awards 2015*, 210–216. Retrieved from https://psp-kumkm.lppm.uns.ac.id/wp-content/uploads/sites/21/2016/01/rhina-uchyani-prosiding-sme-s-combinedpdf_1.pdf

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