



JoLLA

Journal of
Language,
Literature, and
Arts

Register Percakapan Tulis Antartokoh dalam Novel Remaja di Aplikasi *Wattpad* (1 – 16)

Maya Dara Regina, Anang Santoso

SAHAL: Mudah dan Memudahkan sebagai Pembaruan Media Pembelajaran Mengaji Siswa Tunarungu dalam Meningkatkan Keefektifan Membaca dan Menghafal Al-Qur'an (17 – 28)

Muhammad Iksan, Moh. Fauzan, Nizaz Cahyaning Gesang, Luthfi Farihatun Nisa', Yani Nur Farahim, Muhammad Arif Fadlurahman

Perancangan *Opening, Closing, dan Bumper* Animasi sebagai Media Pengenalan Animasi *Petualangan Marta* (29 – 48)

Anggit Yudha Patria, Andy Pramono

Perancangan Animasi *Petualangan Marta* melalui Pendekatan Cinta Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar (49 – 66)

Ridhotul Nur Insan, Mitra Istiar Wardhana, Joko Samodra

Pengembangan Media *Yuxihan* Berbasis *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMAN 5 Malang (67 – 76)

Ammesti Paramitha, Lilis Afifah, Lukluk Ul Muyassaroh

Polysemous Words Found in Business Section of *The Economist Magazine* (77 – 90)

Yuananda, Johannes Ananto Prayogo

Perancangan Komik Berjudul *Painting Picture Inside My Head* sebagai Media Pengembangan Diri bagi Kalangan *Emerging Adulthood* (91 – 112)

Muhammad Benigno Adib Burhan, Pujiyanto, Yon Ade Los Hermanto

Gaya Penampilan Iman Soleh dalam Pembacaan Puisi *Air, Burung, dan Nenek Moyang* (113 – 125)

Muhammad Sirojul Muniir, Soerjo Wido Minarto, Ika Wahyu Widyawati

Metode Audiolingual untuk Melatih Pelafalan Nada Kata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 6 Malang (126 – 137)

Merlyn Fitria, Lilis Afifah, Amira Eza Febrian Putri

Ironi Cinta Sinta pada "Tanya Sinta, 3" dan "Sinta Gugat, 2" dalam Antologi Puisi *Kemelut Cinta Rahwana Karya Djoko Saryono* (138 – 150)

Alicia Putri Pelangi, Imanuella Anastasia Brighita Carneliaputri Dewanty, Karkono



Scan QR Code for JoLLA 2(1) 2022

<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/issue/view/104>



JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts

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

Editor in Chief

Karkono, (Scopus ID: 57681537100)

Managing Editor

Evynurul Laily Zen, (Scopus ID: 57193409705)

Editorial Board

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

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

Ike Ratnawati, (Scopus ID: 57216140934)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Yusnita Febrianti, (Scopus ID: 57195201710)

Editorial Office

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

Robby Yunia Irawan

Vira Setia Ningrum

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

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

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

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

Registers in Written Utterances between Characters of a Teen Novel in *Wattpad* Application

Register Percakapan Tulis Antartokoh dalam Novel Remaja di Aplikasi *Wattpad*

Maya Dara Regina, Anang Santoso*

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

*Penulis korespondensi, Surel: anangsum@gmail.com

Paper received: 26-11-2021; revised: 20-12-2021; accepted: 10-1-2022

Abstract

Based on Halliday and Hasan (1992), language is influenced by the situation. This study raises the characteristics and functions of registers on teen novel dialogues as the study focuses on intending to describe both. The data that is in the form of utterances are available in the *Zona Mantan* novel, which has been selected based on purposive sampling technique or selection with predetermined criteria. The data were collected using the method of listening and note-taking technique. The data analysis utilizes the intralingual and the extralingual matching methods with the appealing technique to equate the main points. This study resulted in 12 categories of register characteristics, there are (1) sound change, (2) abbreviation, (3) reduplication, (4) affixation, (5) walikan variety, (6) prokem language, (7) regional language, (8) foreign language, (9) greeting words, (10) change of meaning, (11) monomorphemic verbs, and (12) colloquial vocabularies. These characteristics indicate that informal situations affect the conversational utterances in teen novels. In addition, language represents the character's identity as a modern youth. The registers in these utterances function as (1) emotive functions, (2) conative functions, (3) referential functions, and (4) phatic functions.

Keywords: register, teen novel, *Wattpad* application

Abstrak

Berdasarkan teori Halliday dan Hasan (1992), bahasa dipengaruhi oleh situasi. Penelitian ini mengangkat ciri dan fungsi register pada dialog novel remaja sebagai fokus penelitian dengan tujuan mendeskripsikan keduanya. Data yang berbentuk ujaran tersedia dalam novel *Zona Mantan* yang telah dipilih berdasarkan teknik *purposive sampling* atau pemilihan dengan kriteria yang telah ditentukan. Data dikumpulkan dengan metode simak dan teknik catat. Adapun analisis data memanfaatkan metode padan intralingual dan ekstralingual dengan teknik hubung banding menyamakan hal pokok. Penelitian ini menghasilkan 12 kategori ciri register, yaitu (1) perubahan bunyi, (2) pemendekan, (3) reduplikasi, (4) afiksasi, (5) ragam walikan, (6) bahasa prokem, (7) bahasa daerah, (8) bahasa asing, (9) kata sapaan, (10) perubahan makna, (11) verba monomorfemis, dan (12) kosakata kolokial. Ciri tersebut menunjukkan bahwa situasi informal mempengaruhi kosakata ujaran percakapan pada dialog di novel remaja. Selain itu, bahasa merepresentasikan identitas tokoh sebagai kaum muda yang modern. Adapun register dalam ujaran ini berfungsi sebagai (1) fungsi emotif, (2) fungsi konatif, (3) fungsi referensial, dan (4) fungsi fatik.

Kata-kata kunci: register, novel remaja, aplikasi *Wattpad*

1. Pendahuluan

Apabila dicermati, bahasa yang digunakan dalam percakapan novel remaja akan menunjukkan kecenderungannya untuk memakai kosakata tertentu daripada kosakata lainnya. Sebagai contoh, penggunaan kata ganti orang kedua, yaitu *anda* yang digantikan oleh *lo*. Penggunaan kata dalam percakapan ini mengarah kepada suatu variasi bahasa. Kehadiran variasi bahasa dipengaruhi oleh tujuan dari penggunaan bahasa, yaitu untuk menghadirkan

kehidupan sosial tokoh selaku remaja. Dengan tujuan tersebut, variasi bahasa muncul guna menghadirkan situasi kebahasaan yang sifatnya tidak resmi.

Dalam pandangan sosiologi sastra, Watt (dalam Damono, 2020) menyebut bahwa fenomena kebahasaan dalam novel remaja dipandang sebagai fenomena sosial tatkala pengarang mengolah wacana tulis novel remaja dengan berangkat dari realitas kehidupan sesungguhnya. Pengarang remaja menulis kehidupan sosial remaja sesuai dengan realitas kehidupan remaja sesuai persepsi mereka. Maka dari itu, bahasa yang digunakan dalam percakapan antartokoh dapat merepresentasikan fenomena kebahasaan tertentu yang kemudian dipandang sebagai fenomena sosial dalam wacana tulis novel remaja yang bersumber dari alam pikir pengarang remaja. Hal tersebut menjadi alasan bagi Nurgiyantoro (2015) untuk menyebut bahwa bahasa novel remaja yaitu “bahasa gaul yang bersifat *gue banget*”. Dengan redaksi lain, bahasa yang digunakan dalam percakapan novel remaja tidak jauh berbeda dari bahasa yang remaja gunakan di kehidupan sesungguhnya.

Penelitian ini hendak menjembatani antara percakapan antartokoh dalam novel remaja dengan fenomena kebahasaan sebagai bagian dari fenomena sosial. Dari sudut pandang sosiolinguistik, variasi penggunaan bahasa dijelaskan dalam konsep register. Register diartikan oleh Halliday dan Hasan (1992) sebagai variasi bahasa dari segi penggunaan yang dipengaruhi oleh bidang (*field*), peran partisipan (*tenor*), dan cara (*mode*). Dengan redaksi lain, register merupakan variasi bahasa berdasarkan penggunaannya yang dipengaruhi oleh situasi bentukan bidang pemakaian bahasa, peran antar partisipan komunikasi, dan cara penyampaian. Berdasarkan hubungan peran antar partisipan komunikasi, register dipilih oleh Joos (1967) menjadi lima jenis yaitu register beku, register resmi, register usaha, register kasual, dan register akrab. Register kasual adalah register yang muncul pada percakapan santai antarpartisipan yang status hubungannya setara, misalnya antarteman yang biasanya dilengkapi dengan slang dan elipsis. Dalam novel remaja, Djenar (2008) menyebut bahwa register kasual dalam novel remaja ditandai dengan pemakaian bahasa kolokial yang mana motif dari pemakaian bahasa tersebut dapat dijelaskan menggunakan teori fungsi bahasa cetusan Jakobson (1987).

Untuk merealisasikan penelitian ini, aplikasi Wattpad dipilih sebagai media baru penyedia sumber data. Hal ini dikarenakan aplikasi besutan Allen Lau dan Ivan Yuen yang mulai populer di Indonesia sekitar tahun 2015-an berhasil meruntuhkan sekat antara penulis dengan pembaca. Penerbitan karya tidak memerlukan sepeser pun biaya. Mawardi (2018) menulis bahwa kemudahan publikasi ini membuat banyak penulis remaja yang mempublikasikan karyanya di sini. Hasilnya, kategori fiksi remaja cukup mendominasi untuk Wattpad berbahasa Indonesia. Selain itu, karya yang masuk juga tidak diseleksi oleh pihak Wattpad sehingga untuk mengetahui baik atau buruknya karya adalah dengan melihat rating novel. Semakin banyak pembaca maka akan semakin tinggi ratingnya sehingga penilaian di sini berasal dari selera pembaca.

Novel *Zona Mantan* diangkat sebagai sumber data penelitian dengan sejumlah kriteria yang telah dirumuskan sebagai berikut. *Pertama*, novel mengisahkan kehidupan remaja beserta konfliknya. *Kedua*, novel ditulis oleh remaja dengan pertimbangan bahwa penggunaan bahasa dalam novel remaja lebih otentik apabila ditulis sendiri oleh remaja. *Ketiga*, novel mengandung dialog khas bahasa remaja. *Keempat*, novel termasuk ke dalam fiksi remaja pada pengategorian di aplikasi Wattpad. *Kelima*, novel termasuk 10 besar berdasarkan tingkat

kepopuleran kategori fiksi remaja saat pemilihan sumber data. *Keenam*, novel telah selesai proses penulisannya.

Penelitian ini dilakukan dengan berpijak pada penelitian terdahulu terhadap register yang dilaksanakan oleh Sudaryanto, Sumarwati, dan Suryanto (2014), Thufail (2016), dan Helyta (2017). Sudaryanto dkk. (2014) dalam penelitiannya terhadap register anak jalanan kota Surakarta yang terfokus pada karakteristik dan tujuan register menemukan bahwa karakteristik register ditandai dengan dominasi bahasa Jawa, perubahan dan pergeseran makna, peringkasan bentuk kata, makna kasar, peristiwa alih kode dan campur kode, dan penggunaan ragam intim. Adapun tujuannya adalah untuk memperlihatkan hubungan bertingkat, menonjolkan ciri khas kelompok, mengekspresikan keakraban, memperjelas emosi, dan menyandi makna. Penelitian Thufail (2016) terhadap register jual beli handphone di *Facebook* terfokus pada bentuk, fungsi dan faktor kemunculan register. Hasilnya, bentuk register berdasarkan satuan lingual terbagi menjadi kata dan frasa, sedangkan berdasarkan asal bahasa yaitu bahasa Indonesia, bahasa Jawa, bahasa Arab, dan bahasa Inggris. Selain itu, register berfungsi untuk merahasiakan, menamai, dan meyakinkan yang mana dipakai berdasarkan faktor tingkat usia, tingkat pendidikan, dan gender.

Helyta (2017) yang meneliti bahasa jual beli dalam jaring anggota Comboran Malang *Online* terfokus pada bentuk dan fungsi variasi bahasa. Penelitiannya menginformasikan bahwa ada lima cara dalam membentuk register yakni derivasi zero, pembalikan posisi fonem, kata majemuk, abreviasi, dan kosa kata bahasa asing. Adapun fungsi register ditunjukkan dengan fungsi instrumental, fungsi regulasi, fungsi representasi, fungsi interaksi, fungsi perorangan, dan fungsi heuristik.

Maka dari itu, penelitian berjudul "Register Percakapan Tulis Antartokoh dalam Novel Remaja di Aplikasi Wattpad" merupakan penelitian yang membawa kebaruan dari segi objek material yang diteliti. Terlebih, penelitian ini mengolah fenomena kebahasaan dalam wacana tulis novel remaja sebagai representasi fenomena sosial kehidupan berbahasa remaja. Oleh karena itu, pada hakikatnya, wacana tulis di sini merepresentasikan wacana lisan. Maka, untuk mengungkap fenomena tersebut, ujaran percakapan dalam novel remaja diangkat sebagai data yang memiliki ruang lingkup meliputi bunyi, bentuk, dan kata. Adapun pengidentifikasian satuan linguistik bunyi diperlukan untuk mengungkap hakikat wacana tulis novel remaja sebagai representasi wacana lisan. Adapun fokus penelitian ini yakni ciri dan fungsi register dengan tujuan mendeskripsikan ciri register dan fungsinya dalam wacana tulis novel remaja. Selain itu, pemahaman terhadap variasi bahasa ini akan mengantarkan pada pemahaman terhadap fungsi-fungsi bahasa serta pengajarannya di kehidupan bermasyarakat.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan karakteristiknya sebagaimana dijelaskan oleh Bogdan dan Biklen (1982), yakni pelaksanaan secara alamiah tanpa pengondisian khusus, deskriptif, kecondongan pada proses, analisis induktif, dan pemusatan makna di balik data. Tuturan tokoh merupakan data yang diambil dari novel remaja di aplikasi Wattpad berjudul *Zona Mantan* karya Quenizzi. Novel remaja ini dipilih berdasarkan teknik *purposive sampling* atau pemilihan berdasarkan kriteria yang telah dirumuskan sebelumnya.

Sebagai instrumen kunci, peneliti mematangkan pemahaman terkait metode dan dasar teori guna menyusun instrumen pengumpulan data. Pengumpulan data menerapkan metode

simak dan teknik catat yang diwujudkan dengan membaca novel remaja *Zona Mantan*, mencatat dialog yang mengandung register, dan menghimpunnya ke dalam tabel.

Analisis data mengaplikasikan metode padan intralingual dan ekstralingual (Mahsun, 2019). *Pertama*, metode padan intralingual diaplikasikan dengan pengidentifikasian bunyi dan bentuk register. Tahap ini memberikan petunjuk berupa adanya perubahan bunyi, perubahan bentuk, dan asal bahasa. Petunjuk ini kemudian dirinci menurut ciri-cirinya sehingga menghasilkan sejumlah kategori. *Kedua*, data yang tidak dapat diidentifikasi menggunakan metode padan intralingual akan dianalisis menggunakan metode padan ekstralingual dengan menghubungkannya dengan referen, konteks tuturan, tujuan penuturan, dan pragmatik dialog. Kategori yang muncul berdasarkan pepadanan dengan unsur ekstralingual ini digunakan untuk mengidentifikasi adanya perubahan makna dan fungsi register dalam ujaran. Selama kedua proses ini, penghapusan serta penambahan data dilakukan sesuai kebutuhan. *Ketiga*, data kemudian dihimpun ke dalam matriks kategori yang disajikan dengan kata-kata dan dilengkapi dengan lambang-lambang. *Keempat*, penarikan kesimpulan.

Kesimpulan belum sah tanpa pengecekan keabsahan data. Validitas internal, validitas eksternal, uji reliabilitas, dan uji objektivitas diperlukan (Sugiono, 2017). Validitas internal diwujudkan dengan perpanjangan pengamatan dan peningkatan ketekunan, validitas eksternal dilakukan dengan membuat laporan penelitian secara sistematis, konkret, rinci, dan tidak mengada-ada agar hasil penelitian dapat diterapkan pada populasi di mana sampel tersebut diambil. Selanjutnya, pengujian reliabilitas mengenai keseluruhan proses penelitian dan objektivitas hasil penelitian dengan konsultasi berkala dengan dosen pembimbing penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Untuk mengupas penelitian ini lebih dalam, hasil penelitian dan pembahasan telah disajikan ke dalam dua sub bahasan di bawah ini.

3.1 Ciri Register

Ciri register dalam percakapan tulis antar tokoh pada novel remaja di aplikasi Wattpad ada 12, yaitu (1) penggantian bunyi, (2) pemendekan, (3) reduplikasi, (4) afiksasi, (5) verba monomorfemis, (6) ragam walikan, (7) bahasa prokem, (8) bahasa daerah, (9) bahasa asing, (10) kata sapaan, (11) perubahan makna, dan (12) kosakata kolokial.

Ciri yang ditunjukkan oleh register ini merupakan suatu konsekuensi dari gagasan mengenai kehidupan remaja SMA yang modern dan *kekinian*. Jakarta yang kerap dikaitkan dengan citra kemodernannya tercermin ke dalam novel remaja lewat pemilihan kosakata pada dialog. Bahasa yang paling dekat dengan gagasan tersebut dipilih dan terlihat pada keduabelas ciri register.

Perubahan Bunyi

Perubahan bunyi dalam wacana tulis hakikatnya adalah perubahan ejaan yang merepresentasikan berubahnya bunyi suatu register percakapan. Untuk mengetahui bunyi tersebut, penelitian ini memanfaatkan instrumen berupa peneliti sendiri dengan berbekal pengetahuan terhadap pengucapan register percakapan tersebut dalam wacana lisan. Ada tiga jenis perubahan bunyi yaitu penggantian bunyi, penghilangan bunyi, dan penambahan bunyi. *Pertama*, penggantian bunyi terjadi dengan disulihnya suatu bunyi dengan bunyi lain. Pada

kata *semalem*, bunyi [ə] menyulih bunyi [a] yang membuat bunyi rendah depan menjadi bunyi tengah pusat. Chaer (2009) menulis bahwa substitusi bunyi [a] oleh bunyi [ə] merupakan ciri bahasa Melayu Jakarta yang menurut Ophuijsen (dalam Grijns, 1991) dipengaruhi oleh bahasa Jawa. Ciri ini kemudian didefinisikan oleh Kurniawan (2018) sebagai bentuk penyerapan ciri bahasa Melayu Jakarta oleh bahasa kolokial atau bahasa Indonesia yang dipakai sehari-hari, terutama di Jakarta. Selanjutnya, penggantian bunyi pada *zeyeng* merupakan plesetan belaka yang berasal dari pelafalan kata *sayang* oleh tokoh anak-anak di sinetron SCTV yang salah artikulasi sehingga penonton menangkap bunyi [s] sebagai [z] dan bunyi [a] sebagai [ɛ].

Tabel 1. Ciri Register pada Novel Remaja di Aplikasi Wattpad

Jenis	Register
Perubahan Bunyi	<i>semalem, zeyeng, biadap, lebay, pake, emang, abis, paan, nggak, sapa, boongan, kaka, ayok, eciee</i>
Pemendekan	<i>clbk, p, bacot, bucin, gimana, pala, kali, bodo</i>
Reduplikasi	<i>malu-maluin, om-om, nyuruh-nyuruh</i>
Afiksasi	<i>manjat, noleh, nyari, ngantin, nglempar, ngikut, nyangka, ngalay, ngoceh, ngeprank, ngegosip, ngehindar, ngeliatin, deketin, sekolahin, bantuin, enakan, baperan, cepetan, kebalik, ketemu, kelamaan</i>
Verba Monomorfemis	<i>bolos, bawa, cerita, punya, kena</i>
Ragam Walikan	<i>solob, skuy, kuy</i>
Bahasa Prokem	<i>gokil, bokap, nyokap, cabut</i>
Bahasa Daerah	<i>goblok, cungring, budek molor, mah, ama, mangkanya, tumben, ketimpuk</i>
Bahasa Asing	<i>kepo, gibah, sudzon, prank, sorry, watdefak</i>
Kata Sapaan	<i>maemunah, bambang, kuyang, bitch, sultan, cewek jadi-jadian, dear, honey, kamu, lo, beb, girls. bro, gaess, epribadihh, woy, heh</i>
Perubahan Makna	<i>netijen, mantan, bar-bar, asrama putri, ponakannya mang aming, hunting, anjir, anying, njir, hilih</i>
Kosakata Kolokial	<i>cewek, gebetan, cowok, begituan, segini, aneh-aneh, cuman, suka-suka, lagian, mampus, bikin, tau, bengong, tampol, nyinyir, doyan, kelar, culun, sedeng, sarap, sangar, sewot, songong, tengil, ahelah, yaelah, dong, lah, yuk, gih, yeay, cih, dih, kek, kayak, sama, biar, mana, pada, ululu.</i>

Penyulihan bunyi lain terjadi pada kata *biadab* menjadi *biadap* membuat konsonan /b/ hambat bilabial bersuara menjadi konsonan /p/ hambat bilabial tak bersuara. Pergantian ini disebut oleh Muslich (2012) sebagai netralisasi karena bunyi [b] disulih ke dalam bunyi [p] sehingga menghasilkan kata *biadap*. Kemudian, substitusi bunyi pada *lebay* diperoleh melalui penghapusan bunyi [h] pada kata *lebi*. Bunyi [i] pada kata *lebi* kemudian diubah menjadi diftong [aʷ]. Muslich (2012) menyebut pergantian bunyi sebagai diftongisasi. Selanjutnya, pergantian bunyi yang menghasilkan kata *pake* diperoleh dengan menyulih bunyi diftong [aʷ] menjadi bunyi [ɛ]. Muslich (2012) mengistilahkan perubahan ini sebagai monoftongisasi yang mengubah diftong menjadi bunyi tunggal. Monoftongisasi di atas kemudian dicatat oleh Muhadjir (1999) sebagai ciri bahasa Melayu Jakarta yang tidak mengenal diftong [aʷ]. Oleh karena dituturkan oleh tokoh yang tidak menyandang identitas sebagai kaum betawi, namun lebih ke masyarakat urban perkotaan, maka sekali lagi hal ini menguatkan pendapat

Kurniawan (2018) bahwa bahasa kolokial menyerap ciri perubahan bunyi bahasa Melayu Jakarta.

Kedua, penghilangan bunyi atau zeroisasi dibagi oleh Muslich (2012) menjadi tiga jenis yaitu apokop, sinkop, dan aferesis. Apokop sebagai penghilangan bunyi pada akhir kata terwujud dengan hilangnya bunyi [ʔ] pada kata *kakak* dan *adek*. Kemudian, sebagai penghilangan bunyi di tengah, sinkop ditandai dengan hilangnya bunyi [i] pada kata *siapa* dan hilangnya bunyi [h] pada *bohongan*. Untuk sinkop bunyi [h], Muhadjir (1999) mencatatnya sebagai ciri bahasa Betawi yang menurut Kurniawan (2018) diserap sebagai ciri bahasa kolokial. Aferesis sebagai peristiwa hilangnya bunyi terdepan kata ditandai dengan hilangnya bunyi [ʔa], [m], dan [ə] pada kata *apaan*, *memang*, dan *enggak* sehingga menghasilkan bentuk kosakata informal.

Ketiga, penambahan bunyi dapat terjadi di awal, tengah, dan akhir kata yang disebut protesis, epentesis, dan paragog (Keraf, 1996). *Cie* mendapatkan tambahan vokal /e/ di awal dan di akhir kata. Sedangkan *ayok* hanya mengalami paragog bunyi [ʔ] di akhir kata. Penambahan bunyi kata *eciee* merupakan upaya bagi wacana tulis percakapan untuk merepresentasikan panjang pendeknya pelafalan kata pada percakapan lisan dimana *eciee* dilafalkan lebih panjang daripada *cie*.

Pemendekan

Hasil dari pemendekan berbentuk singkatan, akronim, kontraksi dan penggalan yang berstatus kata (Kridalaksana, 2009). Pada singkatan, *clbk* dan *P* terbentuk dengan mengambil huruf awal kata dalam frasa *cinta lama bersemi kembali* dan kata *ping*. Hasil pemendekan ini dapat dilafalkan dengan menyebut bentuk lengkapnya atau hanya menyebutkan huruf-huruf tersebut. Berikutnya, akronim *bacot* dibentuk dengan mengambil suku kata pertama kata *banyak* yakni *ba-* dan suku kata terakhir *cocot* yakni *-cot*. Untuk *bucin*, pemerolehannya dilakukan dengan mengambil suku kata pertama *budak* yaitu *bu-* dan suku kata pertama *cinta* yaitu *cin-*. Selanjutnya, kontraksi diwujudkan dengan hilangnya suku kata pertama *ba-* pada *bagaimana* sehingga menghasilkan *gaimana*. Diftong [aʷ] pada *gaimana* kemudian diubah menjadi bunyi [i] sehingga menghasilkan kata *gimana*. Bentuk pemendekan yang terakhir yaitu penggalan. Ada tiga pola pembentukan penggalan yaitu dengan memenggal suku kata *ke-* pada kata *kepala*, melepas suku kata *ba-* dan *-rang* pada kata *barangkali*, dan membuang kata *amat* pada frasa *bodo amat* sehingga menghasilkan kata *pala*, *kali*, dan *bodo*.

Reduplikasi

Sebagai hasil reduplikasi, kata ulang berasal dari pertemuan antara bentuk dasar dan morfem {R} atau morfem ulang yang dapat disertai perubahan bunyi atau tidak, diikuti pembubuhan afiks atau tidak, dan diulang seluruhnya atau sebagian (Sumadi, 2015). Kata ulang pada penelitian ini seluruhnya adalah kata ulang yang dihasilkan dari pengulangan seluruh komponen bentuk dasar. Pada *malu-maluin*, pengulangan dilengkapi dengan afiks {-in} tanpa perubahan bunyi. Adapun pengulangan pada kata *nyuruh-nyuruh* dan *om-om* dilakukan tanpa penambahan afiks maupun perubahan bunyi.

Afiksasi

Kemunculan afiks yang berbeda dari bahasa Indonesia baku yang pertama yaitu prefiks nasal {N-} yang disebut oleh Sneddon (2006) sebagai ciri morfologis bahasa kolokial. Prefiks

ini dapat luluh menjadi alomorfnya yaitu /m, n, ny, ng, nge/ sesuai dengan huruf awal bentuk dasar. Sesuai dengan kaidah morfofonemik bahasa Indonesia, prefiks nasal {N-} luluh menjadi /m/ ketika bertemu /p/, prefiks nasal {N-} luluh menjadi /n/ karena /t/, prefiks nasal {N-} berubah menjadi /ny/ karena konsonan /c/ dan /s/, dan prefiks nasal {N-} luluh menjadi /ng/ karena /k/ dan bunyi vokal. Adapun /nge-/ dalam kaidah bahasa Melayu Jakarta muncul karena konsonan /b/, /d/, /g/, atau /j/ (Muhadjir, 1999) dan /l/ atau /r/ (Grijns, 1991).

Dari kaidah morfofonemik di atas, realisasi prefiks {N-} menjadi alomorf /nge-/ mengalami beberapa penyimpangan. Pertama, bentuk /nge-/ tidak muncul ketika bertemu konsonan /l/ pada kata *lempar*. Sebagai gantinya muncul /ng-/ untuk kata *nglempar*. Selain itu, /nge-/ muncul pada bentuk dasar selain konsonan /b/, /d/, /g/, /j/, /l/ dan /r/ di atas. Sebagai contoh yaitu kata *ngehindar* dan *ngeprank* yang bentuk dasarnya diawali konsonan /h/ dan /p/. Oleh karena itu, realisasi morfofonemik prefiks {N-} menjadi /nge-/ yang berasal dari kaidah bahasa Melayu Jakarta mengalami modifikasi ketika diterapkan pada bahasa kolokial.

Kedua, sufiks {-in} yang ditulis oleh Sneddon (2006) sebagai ciri morfologis bahasa kolokial menurut Muhadjir (1999) mulanya berasal dari bahasa Melayu Jakarta yang menyerap bahasa Bali sebab kontak bahasa antarmasyarakat pada masa pendudukan VOC di Batavia. Sufiks ini berfungsi sebagai pengganti sufiks {-i} dan {-kan}. Sufiks {-in} menggantikan {-i} pada *deketin* 'mendekati', dan menyubtitusi {-kan} pada *disekolahin* 'disekolahkan'. Akan tetapi, sufiks {-in} pada *bantuin* tidak menggantikan baik sufiks {-i} maupun {-kan} karena dalam ragam formal, *bantuin* berarti 'membantu'.

Ketiga, Sumadi (2015) menegaskan bahwa bahasa Indonesia tidak mengenal sufiks {-an} yang bermakna 'lebih'. Bahasa kolokial yang terpengaruh bahasa Melayu Jakarta adalah sumber sufiks {-an} dengan makna tersebut (Sneddon, 2006). Ketika adjektiva bertemu sufiks {-an}, maknanya menjadi 'lebih' seperti pada kata *enakan* 'lebih enak' dan *cepatan* 'lebih cepat'. Tetapi, bentuk dasar berkelas kata verba yaitu *baper* (bawa perasaan), ketika bertemu sufiks {-an}, maknanya bukan 'lebih baper' atau 'saling baper' sebagaimana sejumlah makna gramatikal sufiks {-an} yang telah dijelaskan oleh Snedddon (2006), namun maknanya 'mudah baper'.

Keempat, prefiks {ke-} yang dicatat oleh Sneddon (2006) sebagai ciri morfologis bahasa kolokial sebagai pengganti prefiks {ter-} menurut Muhadjir (1999) berasal dari bahasa Melayu Jakarta yang terpengaruh bahasa Jawa. Prefiks {ke-} pada *kebalik* menggantikan bentuk *terbalik*. Adapun pada *ketemu*, prefiks {ke-} tidak menggantikan prefiks {ter-} sebagaimana dijelaskan oleh Sneddon di atas, namun prefiks tersebut menggantikan {ber-} pada bentuk formal *bertemu*. *Kelima*, afiks {ke-an} pada *kelamaan* dengan bentuk dasarnya berupa adjektiva *lama* memiliki arti 'terlalu lama'. Makna yang dikandung dari konfiks ini sama dengan makna dari prefiks {ke-} ketika bertemu dengan bentuk dasar berkelas kata verba. Hal ini menunjukkan bahwa dalam bahasa kolokial, untuk mengungkapkan makna 'terlalu' + adjektiva, bukan prefiks {ke-} yang digunakan, melainkan konfiks {ke-an}.

Verba Monomorfemis

Verba monomorfemis merupakan ciri morfologis bahasa kolokial yang menurut Wouk (1999) diperoleh dari penyerapan pola morfologis bahasa Indonesia baku dan bahasa Melayu Jakarta. Verba monomorfemis merupakan verba yang terdiri atas satu morfem. Misalnya *punya* yang berdiri tanpa afiks {meN-i}, *kena* yang tidak disertai afiks {ter-}, *bolos* yang tidak

dilengkapi afiks {*meN-*}, *cerita* yang tidak diikuti afiks {*ber-*}, dan *bawa* yang diterapkan tanpa afiks {*di-*}.

Kata *bolos*, *kena*, *bawa*, dan *punya* dapat menjadi verba dengan sendirinya tanpa harus bertemu dengan afiks. Pada dasarnya, keempat kata tersebut termasuk kategori verba. Akan tetapi, dalam pembentukan verba, ada yang menggunakan nomina sebagai bentuk dasarnya, misalnya pada kata *cerita* yang dalam ragam formal dapat dibentuk menjadi verba *bercerita*. Tanpa afiks {*ber-*}, semestinya *cerita* masih menjadi nomina yang tidak dapat menduduki predikat dalam suatu ujaran dialog. Akan tetapi, bahasa kolokial menggunakannya untuk menggantikan verba *bercerita* sehingga hal ini merupakan bentuk penyimpangan sintaksis yang terjadi pada verba monomorfemis.

Ragam Walikan

Ragam walikan merupakan ragam bahasa informal yang berkembang luas di kota Malang. Prayogi (2013) mengatakan bahwa ragam walikan merupakan salah satu slang Malang yang mulanya digunakan untuk berkomunikasi antaranggota Gerilya Rakyat Kota di Malang pada tahun 1949 demi menjamin kerahasiaan mereka dari Belanda. Saat ini ragam walikan dipakai sebagai penanda identitas orang Malang. Pola-pola ragam walikan menurut Prayogi (2013) ada dua yakni pembalikan letak seluruh fonem dan pembalikan letak fonem yang diikuti dengan modifikasi.

Penelitian ini mendapati ragam walikan yang diperoleh dari proses pembalikan fonem dengan diikuti modifikasi bunyi yang direalisasikan pada kata *solob*, *skuy* dan *kuy*. Muslich (2012) mencatat bahwa bunyi [b], [y], dan [k] tidak dapat menempati posisi koda atau akhir suku kata. Oleh karena itu, bunyi [b] pada *solob* berubah menjadi [p'] ketika dibalik. Sedangkan bunyi [y] pada *kuy* dan *skuy* berubah menjadi [i] sewaktu dibalik. Adapun bunyi [ʔ] pada *yuk* berubah menjadi bunyi [k] ketika dibalik menjadi *kuy*.

Bahasa Prokem

Bahasa prokem dikenal sebagai bahasa kaum pencoleng demi menutupi aktivitas mereka dari orang biasa. Chambert-Loir dan Collins (1984) menjelaskan bahwa sejak tahun 1970-an anak jalanan telah menyerap bahasa ini dari kaum preman. Baru setelah tahun 1975, bahasa tersebut meluas di kalangan anak muda Jakarta menjadi kosakata slang yang umumnya orangtua atau anak-anak tidak mengerti artinya. Chambert-Loir dan Collins (1984) menulis bahwa secara umum ada dua jenis pembentukan bahasa prokem, yaitu perubahan bentuk dan perubahan makna.

Sebagai hasil perubahan bentuk dari pola pembentukan bahasa prokem, *gokil* dan *bokap* cukup mudah dikenali karena ditandai dengan adanya infiks {-*ok*}. Akan tetapi, tidak demikian dengan *nyokap* yang seharusnya berbentuk *nyokak*. *Nyokap* berasal dari penganalogian dari *bokap*. Hal tersebut membuktikan bahwa tidak semua bahasa prokem yang dibentuk dari penyisipan infiks {-*ok*} mematuhi kaidah pembentukannya. Selain itu, *cabut* menurut Chambert-Loir dan Collins (1984) bersumber dari bahasa prokem yang tidak mengalami perubahan bentuk, namun mengalami perubahan makna dari istilah umum yaitu dari 'menarik sesuatu' menjadi 'pergi'.

Bahasa Daerah

Tiga bahasa sehari-hari paling dominan di Jakarta adalah bahasa Betawi, bahasa Jawa, dan bahasa Sunda (Grijns, 1991). Kemunculannya pada novel tidak lain sebagai upaya untuk menyajikan kehidupan berbahasa remaja Jakarta semirip mungkin. *Pertama*, yang perlu digarisbawahi dari kosakata bahasa Jawa adalah tidak adanya ragam *krama* di sini. Semua berasal dari ragam *ngoko* yaitu *goblok*, *mak*, dan *budek*. Anderson (1966) menyepadankan ragam *ngoko* ini dengan variasi bahasa Indonesia yang digunakan di Jakarta. Penyepadanan ini kemudian diluruskan oleh Errington (1986) sebagai penerapan dari konsep diglosia. Bahasa *ngoko* dan bahasa Indonesia sehari-hari merupakan bahasa L (rendah) yang syarat akan keintiman dan informalitas. Sedangkan bahasa Jawa *krama* dan bahasa Indonesia ragam baku adalah bahasa H (tinggi) yang digunakan untuk situasi formal. Oleh karenanya, penyerapan terhadap bahasa Jawa pada register ini tidak pernah dilakukan pada bahasa Jawa ragam *krama*.

Kedua, sama halnya dengan kasus bahasa Jawa di atas, bahasa Sunda yang dipakai dalam register ini adalah bahasa sunda kasar. Dipakai *molor* daripada *sare* dan kata *mah*. *Ketiga*, kosakata bahasa Betawi atau bahasa Melayu Jakarta awalnya hanya dituturkan oleh orang Betawi. Akan tetapi, urbanisasi penduduk dari berbagai etnis di luar Jakarta menjadikan bahasa Melayu Jakarta bercampur dengan bahasa Indonesia sebagai ragam informal yaitu bahasa kolokial. Kosakata bahasa Melayu Jakarta yang ditemukan di sini merupakan kosakata yang terindeks sebagai bahasa Betawi menurut Kamus Dialek Jakarta susunan Chaer (2009) yaitu *ama* 'ame', *mangkanya* 'mangkanye', *tumben* 'tumben', dan *ketimpuk* 'ketimpug' yang menjadi bukti bahwa bahasa istilah-istilah dari bahasa Melayu Jakarta memang masih dipakai untuk membangun bahasa kolokial.

Bahasa Asing

Bahasa asing seringkali dipakai demi menunjukkan suatu prestise di kalangan anak muda. Selain itu, bahasa asing juga digunakan untuk merujuk kepada suatu istilah yang mereka anggap *kekinian* dan memiliki cita rasa tersendiri dibanding terjemahannya dalam bahasa Indonesia. *Pertama*, sebagai hasil penyerapan disertai penyesuaian lafal dan ejaan, *kepo* telah dicarikan padanannya oleh Lanin (2012) yaitu *icam*, *rese*, dan *usil*. Akan tetapi, istilah pengganti tersebut kurang tepat mewakili komponen makna *kepo* yang terlanjur populer di kalangan anak muda.

Kedua, sebagai hasil penyerapan istilah asing dengan penyesuaian ejaan dan lafal, *gibah* (*ghibah*) dapat dipadankan dengan *menggunjing* dan *nggosip*. Akan tetapi, *menggunjing* terlalu formal sehingga bebas nilai rasa dan *nggosip* tidak memiliki komponen makna yang sama dengan *gibah* yaitu 'perbuatan dosa'. Adapun *sudzon* (*suudzon*) dapat disepadankan dengan *berprasangka buruk* atau *nethink* (*negative thinking*). Namun, konteks percakapan lebih mengutamakan istilah *sudzon* karena mampu mengungkapkan komponen makna 'perbuatan dosa' seperti pada *gibah*.

Ketiga, munculnya kosakata bahasa Inggris dapat dari campur kode atau peminjaman bahasa. Campur kode menurut Fasold (1984) berarti menggunakan suatu kata/frasa dari suatu bahasa ke dalam penggunaan bahasa lain. Tentu dalam campur kode tidak ada perubahan ejaan sebagaimana terjadi pada *oke* dan *watdefak* sehingga kedua kata tersebut merupakan campur kode yang telah dimodifikasi. Penggunaan bahasa Inggris ini dianggap oleh Kamwangamalu (1989) sebagai usaha seorang bilingual ketika ingin dianggap oleh

kelompoknya. Martin-Anatias (2018) mengatakan bahwa kelompok anak muda modern dipersepsikan sebagai mereka yang tampil *fashionable*, tidak ketinggalan zaman, dan menguasai bahasa Inggris. Dengan menggunakan bahasa Inggris, tokoh akan mewujudkan citra anak muda modern.

Kata Sapaan

Sapaan dijelaskan oleh Kendon (1990) sebagai suatu unit interaksi sosial muncul ketika seseorang bertemu dengan orang lain. Interaksi sosial ini diwujudkan dengan pertukaran isyarat atau ujaran yang khas untuk menandakan bahwa seseorang menyadari akan kedatangan orang lain. Salah satu fungsi dari sapaan yaitu untuk menunjukkan hubungan interpersonal dengan orang lain. Oleh sebab itu, penggunaan kata sapaan dapat mencerminkan kedekatan atau status hubungan antara penyapa dan pesapa. Sebagai contoh pada kata sapaan yang berwujud kata ganti orang kedua, *lo* hanya digunakan untuk teman dan *kamu* untuk kekasih. Kata sapaan juga berwujud panggilan menurut status hubungan antara penyapa dan pesapa yang secara distingtif menunjukkan tingkat kedekatan dan status hubungan mereka. Ketika tokoh laki-laki menyapa kekasihnya, dipakailah *dear* dan *honey*. Kata sapaan juga bias akan gender. Untuk teman sesama perempuan, sapaan *beb* dan *girls* digunakan, sedangkan untuk teman sesama laki-laki, sapaan *bro* yang digunakan. Adapun *gaess* dipakai untuk teman laki-laki dan perempuan. Panggilan lain yaitu *epribadihh* yang ditujukan untuk kakak dan ibu. Panggilan ini secara etika tidak seharusnya muncul untuk anggota keluarga karena alasan kesopanan. Oleh karena itu, tokoh yang menyapa dengan demikian mencerminkan ketidaksopanannya.

Bentuk sapaan selanjutnya seruan. Seruan tidak mencerminkan status hubungan tertentu antara penyapa dan pesapa. Dalam konteks dialog, seruan muncul pada situasi yang tidak hangat seperti menyeru orang asing yang melanggar peraturan, menyeru orang lain dalam keadaan marah. Oleh karena itu, seruan *heh* dan *woy* menunjukkan jarak sosial yang jauh antara penyapa dan pesapa.

Sapaan berbentuk julukan berasal dari penamaan yang dilakukan secara sewenang-wenang terhadap orang lain. Chaer (2009) menyebut bahwa salah satu sebab penamaan dapat berasal dari sifat khas seseorang yang kemudian dipertautkan dengan suatu nama sesuai kemauan pemberi julukan. Di sini, julukan yang diberikan dari teman mengandung konotasi buruk sebab julukan muncul dalam konteks situasi yang menjengkelkan atau membuat marah sehingga bentuk yang muncul yaitu julukan berupa nama orang lain. *Bambang* menyiratkan suatu nama yang amat klasik dan *maemunah* merupakan nama yang berasal dari bahasa Arab dengan transliterasi yang buruk. Maskuri (2019) menyebut bahwa transliterasi nama Arab yang buruk dapat menjadi bahan ejekan. Julukan lain yaitu *kuyang* yang merupakan jenis hantu dari Kalimantan. *Bitch* yang merupakan profesi yang buruk. *Sultan* yang dilekatkan pada sifat boros orang yang dijuluki. *Cewek jadi-jadian* yaitu gadis yang berkelakuan tidak feminin atau memiliki sifat maskulin misalnya suka berkelahi. Oleh karena itu, julukan-julukan buruk ini muncul di situasi percakapan yang menjengkelkan atau menyulut emosi marah.

Perubahan Makna

Pembatasan makna menyebabkan makna yang semula cukup luas menjadi terbatas. Meskipun begitu, Sperber (dalam Ullmann, 2014) mengatakan bahwa intensi makna tersebut meningkat. *Netijen* berasal dari istilah *netizen* yang menurut *Merriam-Webster.com* berarti

'warga internet' ("Netizen", tanpa tahun). Makna ini kemudian menyempit menjadi 'warga internet yang gemar berkomentar buruk'. *Mantan* menurut KBBI berarti 'bekas' (pemangku jabatan, kedudukan, dan sebagainya)' yang menyempit menjadi 'bekas kekasih' ("Bekas", tanpa tahun).

Perubahan makna oleh asosiasi terjadi karena hadirnya medan asosiasi di sekeliling kata yang berwujud jaringan asosiasi yang rumit, misalnya hubungan/kedekatan dan kesamaan (Ullmann, 2014). *Bar-bar* diasosiasikan dengan sifat bangsa barbarian yang lekat dengan stereotip manusia tidak beradab sehingga *bar-bar* pun bermakna bringas dan tidak mengenal aturan. *Asrama putri* bermakna 'Whatsapp laki-laki yang dipenuhi oleh percakapan dengan banyak perempuan' karena asrama putri sendiri merupakan tempat berkumpulnya para perempuan. *Ponakannya mang Aming* adalah asosiasi bagi seseorang yang tidak dikenal/asing. Jaringan asosiasi untuk menyebut orang asing ini cukup rumit mengingat nama *mang Aming* tidak pernah disinggung dalam novel. Selain itu, artis bernama Aming juga tidak pernah menyinggung keponakannya.

Perluasan makna dipandang oleh Chaer (2009) sebagai gejala yang membuat makna kata berkembang menjadi lebih dari satu. Perluasan misalnya *hunting* yang menurut *Merriam-Webster.com* berarti 'tindakan perburuan'. Makna tersebut kemudian meluas menjadi 'jalan-jalan' ("Hunting", tanpa tahun).

Perubahan makna peyoratif dikatakan oleh Breal (dalam Ullmann, 2014) sebagai usaha manusia untuk menutupi suatu gagasan yang membuat tidak nyaman. *Eufemisme* merupakan salah satu faktornya. Chaer (2009) menganggap *eufemisme* membutuhkan bentuk baru untuk menggantikan bentuk lama. Maka dari itu, selain makna baru yang lebih lemah, peyoratif juga menghasilkan bentuk baru. *Hilih* sebagai modifikasi vokal dari bahasa Jawa *heleh* diganti untuk mengaburkan makna penyepelan. Umumnya, *hilih* juga dipakai dalam bentuk frasa *hilih kintil* (*heleh* + istilah untuk alat kelamin laki-laki) dan *hilih bicit* (*heleh* + *bacot* 'banyak cocot'). Adapun *anjir*, *anying*, dan *njir* merupakan bentuk yang lebih lemah dari nilai kekasaran umpatan *anjing*. Akan tetapi, tingkat kekasaran ketiga turunan tersebut juga tergantung pada situasi pemakaiannya.

Kosakata Kolokial

Bahasa kolokial (*colloquial Indonesian*) dijabarkan oleh Errington (1986) sebagai bahasa Indonesia sehari-hari atau ragam informal dari bahasa Indonesia. Bahasa ini mulanya identik dengan regional tertentu yaitu Jakarta sehingga sering disebut juga sebagai bahasa Jakarta. Tetapi, bahasa tersebut kemudian dipakai secara masif oleh penduduk kota-kota besar Indonesia lainnya dan disebarluaskan oleh media massa sehingga penggunaannya tidak terbatas pada kota Jakarta saja.

Sebagai bahasa yang digunakan untuk bercakap-cakap secara santai di situasi yang tidak memungkinkan menggunakan bahasa daerah karena perbedaan asal penutur, kosakata kolokial dipakai dalam ragam bahasa tulis dialog novel. Hal ini dikuatkan oleh penelitian Djenar (2008) yang menempatkan bahasa kolokial sebagai bahasa yang paling mendominasi novel remaja daripada bahasa Indonesia ragam formal. Sedangkan tujuan dari pengadopsian bahasa ini disebut oleh Rafferty (1990) dalam penelitiannya terhadap karya Putu Wijaya yaitu memberikan kesan natural pada dialog.

Sebagaimana telah dideskripsikan pada bagian hasil, sejumlah data berupa kosakata kolokial yang tidak dimasukkan ke dalam kategori perubahan bunyi maupun bentuk dimasukkan ke dalam sub bahasan ciri register ini. Sejumlah kosakata kolokial ada yang terindeks oleh KBBI sebagai ragam percakapan dan bukan ragam percakapan. Ada pula yang tidak tercantum dalam KBBI. Kosakata yang terindeks oleh KBBI sebagai ragam percakapan misalnya *aneh-aneh*, *cuman*, dan *suka-suka*. Dari sini jelas bahwa kosakata tersebut termasuk dalam kategori bahasa Indonesia ragam informal. Kosakata yang terindeks di KBBI bukan sebagai ragam percakapan misalnya *mampus*, *bengong*, dan *nyinyir*. Akan tetapi, kosakata ini lebih populer digunakan pada situasi informal, misalnya pada dialog novel remaja ini. Selanjutnya, kata *tampol*, *yaelah*, *dih*, *gih*, dan *ululu* yang tidak terindeks oleh KBBI namun telah dikenal luas di kalangan remaja membuktikan bahwa kosakata tersebut termasuk ke dalam bahasa kaum muda. Maka dari itu, penelitian ini selaras dengan apa yang dikemukakan oleh Djenar (2008) bahwa bahasa kolokial tidak lagi identik dengan Jakarta, namun saat ini bahasa tersebut lebih identik dengan karakter kuncinya yaitu bahasa informal, bahasa gaul, dan bahasa kaum muda.

3.2 Fungsi Register

Pengidentifikasi fungsi register disandarkan pada rumusan Jakobson (1987) mengenai fungsi bahasa yang terbagi menjadi enam kategori yaitu fungsi emotif, fungsi konatif, fungsi referensial, fungsi fatik, fungsi metalingual, dan fungsi puitis. Berikut ini tersaji data yang mewakili hasil penelitian terhadap fungsi register pada dialog.

Fungsi Emotif

Disebut juga sebagai fungsi ekspresif, fungsi emotif digunakan untuk menyatakan sikap pembicara terhadap objek pembicaraannya (Jakobson, 1987). Tokoh menggunakan sejumlah kosakata khusus untuk mengekspresikan perasaan bahagia, sedih, marah, ataupun kecewa. Dalam teks tulis, hal ini terlihat dari pilihan kata yang digunakan serta intonasi final kalimat.

- (1) "**Duh**, kak Gavin ganteng banget!"
Konteks: Siswi baru memuji ketampanan tokoh Gavin
- (2) "Heh! Lo yang nyari masalah **anying!**"
Konteks: Naya dan teman-temannya melabrak sekumpulan siswa yang sedang bermain basket karena kepala Carla terkena lemparan bola basket.
- (3) "**Oh Em Ji**. Terus? Lo udah siap? Lo udah latian kan? Pliss, jangan malu-maluin bangsa dan negara La!" seru Dara alay.
Konteks: Carla menceritakan dengan cemas bahwa hari ini dia harus memenuhi tantangan Gavin untuk bertanding basket dengannya.

Penelitian ini menemukan dua bentuk komunikasi yaitu komunikasi emosional dan komunikasi emotif sebagai wujud dari fungsi emotif. Arndt dan Janney (1991) mengatakan bahwa komunikasi emosional bersifat spontan dan bukan pesan tentang emosi namun manifestasi dari emosi yang tidak terkendali. Sebagai kebalikannya, komunikasi emotif merupakan pesan tentang emosi untuk mengekspresikan perasaan dan sikap yang mana tidak terjadi secara spontan namun terencana.

Komunikasi emosional misalnya pada dialog yang menggunakan interjeksi *duh* untuk menunjukkan kekaguman terhadap ketampanan seseorang. Selain itu, kata-kata kasar *anying*

turut menjadi wujud komunikasi emosional sebab menurut Siegman dan Snow (1996) lewat penelitiannya terhadap remaja akhir di Maryland kemarahan seperti itu disebut *anger-out* yang mana ditandai dengan teriakan atau makian yang spontan dalam komunikasi verbal. Adapun komunikasi emotif merupakan pesan berisi emosi yang terfokus pada interaksi sosial dengan orang lain, misalnya untuk menunjukkan rasa keprihatinan terhadap apa yang dirasakan oleh orang lain yang diwujudkan dengan ujaran yang mengandung kata *oh em ji*. Kata ini kemudian disusul oleh kata-kata lainnya yang berusaha menunjukkan kepedulian kepada orang lain.

Fungsi Konatif

Fungsi konatif digunakan untuk mengatur tingkah laku lawan bicara seperti menasehati atau memerintah (Jakobson, 1987). Fungsi konatif umumnya digunakan untuk mengatur perbuatan, sikap, dan tindakan verbal lawan bicara sesuai kemauan pembicara. Holmes (2013) menulis bahwa berdasarkan hubungan kedekatan, derajat formalitas, dan status hubungan, ada tiga bentuk ujaran dalam fungsi konatif, yaitu perintah, pertanyaan, dan pernyataan. Ketiga bentuk ini mencerminkan tingkat kesopanan dalam berkomunikasi. Perintah, pertanyaan, dan pernyataan secara berurutan memiliki gradasi kesopanan dari terendah menuju tertinggi. Data di bawah ini merupakan realisasi dari ketiga bentuk tersebut.

(4) "Kita nggak akan **sempet** kek gituan Ra. Pasti akan banyak kegiatan sampe tengah malem!" seru Carla yang sudah pengalaman dengan acara persami.

(5) "Lo nggak mau gitu foto sama *sunrise* buat diupload di **insta**, lo?" kata Carla sambil menarik-narik tangan Dara.

Konteks: Carla membangunkan temannya pada pagi hari di sebuah villa agar mau menemaninya berjalan-jalan.

(6) "La, **liat** tuh trio tengil sama dayang-dayang nya!" Naya menunjuk ke arah gavin dan teman-teman nya yang baru masuk ke area kantin.

Konteks: Di kantin, Naya, Carla, dan Dara melihat mantan kekasih Carla dan temannya sedang bersama siswi penggemarnya.

Penelitian ini mendapati pernyataan sebagai bentuk yang lebih sedikit muncul daripada pertanyaan dan perintah. Percakapan antarteman pada situasi informal membuat para partisipan tidak lagi sungkan. Perintah adalah bentuk yang paling banyak muncul, baik dalam konteks pertikaian atau bukan. Oleh karenanya, dalam prinsip kesopanan sebagaimana dituturkan oleh Holmes (2013), dialog pada penelitian ini memiliki kesopanan yang rendah karena adanya faktor kesetaraan usia dan keakraban antarpartisipan.

Fungsi Referensial

Fungsi referensial berorientasi pada tugas membawa pesan, sehingga pada dasarnya fungsi ini ada di setiap fungsi lainnya (Jakobson, 1987). Untuk menentukan apakah suatu dialog termasuk ke dalam fungsi referensial atau bukan maka penentuannya dilakukan dengan menganalisis fungsi yang paling dominan. Chaer dan Agustina (2010) menyebut bahwa pesan yang disampaikan dari penutur ke mitra tutur dapat berupa objek, peristiwa yang ada di sekitar penutur, atau hal lainnya. Dengan tujuan untuk menyampaikan pesan, fungsi referensial dalam teks tulis menjadi perantara antara apa yang tertulis pada dialog dengan sesuatu di luar bahasa.

- (7) "Mana ada gue **PHP-in** cewek. Hubungan gue sama Clara?" ujar Gavin, dibalas anggukan oleh Carla.

Konteks: Di pinggir kolam, Carla mengobati wajah kekasihnya yang lebam.

Penelitian ini menemukan fungsi referensial sebagai penyampai peristiwa dan objek. Sebagai penyampai peristiwa, fungsi referensial digunakan oleh tokoh untuk menceritakan peristiwa lampau di saat tokoh Gavin mengunjungi adik dari Carla. Asher (1978) menambahkan bahwa tanpa adanya penurunan egosentris untuk selalu ingin didengar dan mendominasi topik pembicaraan, peserta komunikasi tidak dapat memahami perspektif satu sama lain sehingga fungsi referensial gagal diterapkan.

- (8) "Shela? Serius? Cewek yang lo suka itu? Cewek sekalem itu? Yah, meskipun penampilannya **cabe-cabean**, tapi, dia kan keliatan baik. Nggak nyangka, njir!" ucap Naufal tak percaya.

Konteks: Gavin berkunjung ke rumah temannya untuk mengobrol dan bermain PS.

Dalam membicarakan objek, tokoh mengawali percakapan dengan membahas apa yang dilakukan oleh objek kepada tokoh bernama Carla, berlanjut pada menyebutkan orang-orang yang terlibat dengan kegiatan objek, hingga penyebutan sifat dan ciri fisik objek. Pada saat membahas ciri fisik objek, di situlah register *cabe-cabean* muncul untuk merujuk kepada penampilan objek yang dibahas, yaitu Shela.

Fungsi Fatik

Kontak antara penutur dan pendengar memunculkan fungsi fatik yang ditujukan untuk memulai, mempertahankan, mengakhiri, atau memeriksa apakah saluran masih berfungsi atau tidak (Jakobson, 1987). Data di bawah ini merupakan representasi dari fungsi fatik untuk memulai dan mengakhiri percakapan.

- (9) "**Morning**, epribadihhh!" Gadis berambut keriting itu menuruni tangga.

Konteks: Clara dan kakaknya, Carla baru bangun tidur dan menuju ke dapur untuk sarapan.

- (10) "Kapan-kapan gue ganti, **bye!**"

Konteks: Panggilan kepada ketua kelas 11 ke ruang TU saat Dara sedang makan di kantin.

Dalam memulai percakapan, tokoh mengatakan *morning* yang mana pola ini telah umum dikenali. Untuk mengakhiri percakapan, kata *bye* digunakan sebagai penanda berakhirnya partisipasi tokoh dalam percakapan. Adapun tujuan utama fungsi fatik menurut Laver (1974) dan Hopkins (2014) tidak untuk menyampaikan informasi sebagaimana fungsi referensial yang membawa *cognitive information*, namun fungsi fatik berfokus pada *social information* yang terkonsentrasi pada tujuan sosial. Tujuan sosial misalnya untuk membangun suasana bersahabat dan iklim yang hangat antarpartisipan komunikasi.

4. Simpulan

Berdasarkan tahap analisis data dan pembahasan dalam penelitian berjudul "Register Percakapan Tulis Antartokoh dalam Novel Remaja di Aplikasi Wattpad", 12 kategori ciri register yaitu (1) perubahan bunyi, (2) pemendekan, (3) reduplikasi, (4) afiksasi, (5) ragam walikan, (6) bahasa prokem, (7) bahasa daerah, (8) bahasa asing, (9) kata sapaan, (10)

perubahan makna, (11) verba monomorfemis, dan (12) kosakata kolokial. Ciri tersebut menunjukkan bahwa situasi informal mempengaruhi penggunaan bentuk kebahasaan tertentu dalam percakapan tulis di novel remaja. Selain itu, penggunaan bahasa juga merepresentasikan identitas tokoh sebagai kaum muda yang modern atau *kekinian*. Adapun fungsi penggunaan register ditunjukkan oleh (1) fungsi emotif, (2) fungsi konatif, (3) fungsi referensial, dan (4) fungsi fatik.

Daftar Rujukan

- Anderson, B. (1966). The languages of Indonesian politics. *Indonesia*, 1(April 1966), 89–116. doi: <https://doi.org/10.2307/3350786>
- Arndt, H., & Janney, R. W. (1991). Verbal, prosodic, and kinesic emotive contrasts in speech. *Journal of Pragmatics*, 15(6), 521–549. doi: 10.1016/0378-2166(91)90110-j
- Asher, S. R. (1978). *The functions of language and cognition: Referential communication*. New York: Academic Press
- Bekas. (n.d.). In *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring* (5th ed.). Retrieved October 12, 2021, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/bekas>
- Chaer, A. & Agustina. L. (2010). *Pengantar sosiolinguistik: Perkenalan awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2009a). *Kamus dialek Jakarta*. Jakarta: Masup Jakarta.
- Chaer, A. (2009b). *Pengantar semantik bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chambert-Loir, H., & Collins, J. T. (1984). Those who speak prokem. *Indonesia*, 37(April 1984), 105–117. doi: 10.2307/3350937
- Damono, S. D. (2020). *Sosiologi sastra*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Djenar, D. N. (2008). On the development of a colloquial writing style: Examining the language of Indonesian teen literature. *Bijdragen tot de taal-, land- en volkenkunde/Journal of the Humanities and Social Sciences of Southeast Asia*, 164(2), 238–268. doi:10.1163/22134379-90003658
- Errington, J. J. (1986). Continuity and change in Indonesian language development. *The Journal of Asian Studies*, 45(2), 329–353. doi: 10.2307/2055846
- Fasold, R. (1984). *The sociolinguistic of society*. Oxford: Basil Blackwell Ltd.
- Grijns, C. D. (1991). *Kajian bahasa Melayu Betawi*, (R. Hidayat, Trans.). Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Halliday, M. A. K., & Hasan, R. (1992). *Bahasa, konteks, dan teks: aspek-aspek bahasa dalam pandangan semiotik sosial* (A. B. Tou, Trans.). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Heltyta, I. (2017). *Variasi bahasa jual beli dalam jaring anggota Comboran Malang Online* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Holmes, J. (2013). *An introduction to sociolinguistics* (4th edition). New York: Routledge.
- Hopkins, K. (2014). The phatic nature of the online social sphere: Implications for public relations. *Prism*, 11(2). Retrieved from <https://www.prismjournal.org/uploads/1/2/5/6/125661607/v11-no2-a9.pdf>
- Hunting. (n.d.). In *Merriam-Webster.com dictionary*. Retrieved October 12, 2021, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/hunting>
- Jakobson, R. (Eds). (1987). *Language in literature*. Cambridge: Harvard University Press.
- Joos, M. (1967). *The five clocks*. New York: Harcourt, Brace & World, Inc.
- Kamwangamalu, N. M. (1989). Code-mixing and modernization. *World Englishes*, 8(3), 321– 332. doi: 10.1111/j.1467-971x.1989.tb00672.x
- Keraf, G. (1996). *Linguistik bandingan historis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Kendon, A. (1990). *Conducting interaction: Patterns of behavior in focused encounters*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kridalaksana, H. (2009). *Pembentukan kata dalam bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.
- Kurniawan, F. O. (2018). *Phonological variation in Jakarta Indonesian: An emerging variety of Indonesian* (Doctoral dissertation, Cornell University, New York). doi: <https://doi.org/10.7298/53mm-gq92>
- Lanin, I. (2012). *Kepo: Nan tak (kalah) penting*. Retrieved from <https://ivanlanin.wordpress.com/2012/04/17/kepo/>
- Laver, J. (1974). Communicative functions of phatic communion. In A. Kendon, R. M. Harris, & M. R. Key (Eds.), *Organization of behavior in face-to-face interaction*. doi: 10.1515/9783110907643.215
- Mahsun, (2019). *Metode penelitian bahasa: Tahapan, strategi, metode, dan tekniknya*. Depok: Rajawali Press.
- Martin-Anatias, N. (2018). Bahasa gado-gado: English in Indonesian popular texts. *World Englishes*, 37(2), 340–355. doi: 10.1111/weng.12313
- Maskuri. (2019) Negara dan politik penamaan di Jawa dalam menjadi muslim kekinian. *Samawat*, 3(1), 29–43. Retrieved from <https://jurnal.staiba.ac.id/index.php/samawat/article/view/171>
- Mawardi, A. B. (2018). Komodifikasi sastra cyber Wattpad pada penerbit indie. *Sabda*, 13(1), 77–82. doi: 10.14710/sabda.13.1.77-82
- Muhadjir. (1999). *Bahasa Betawi: Sejarah dan perkembangannya*. Retrieved from https://play.google.com/books/reader?id=IeP_DQAAQBAJ&pg=GBS.PA65&hl=id&printsec=frontcover
- Muslich, M. (2012). *Fonologi bahasa Indonesia: Tinjauan deskriptif sistem bunyi bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Netizen. (n.d.). In *Merriam-Webster.com dictionary*. Retrieved October 12, 2021, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/netizen>
- Nurgiyantoro, B. (2015). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prayogi, I. (2013). Proses pembentukan slang Malang. *Sasindo* 1(1). doi: 10.26877/sasindo.v1i1%20Januari.425
- Rafferty, E. (1990). The new tradition of Putu Wijaya. *Indonesia*, 49, 103–116. doi: <https://doi.org/10.2307/3351055>
- Siegmán, A. W., & Snow, S. C. (1996). The outward expression of anger, the inward experience of anger and CVR: The role of vocal expression. *Journal of Behavioral Medicine*, 20(1), 29–45. doi: 10.1023/a:1025535129121
- Sneddon, J. N. (2006). *Colloquial Jakartan Indonesian*. Canberra: Pacific Linguistics, Research School of Pacific and Asian Studies, Australian National University.
- Sudaryanto, M., Sumarwati, & Suryanto, E. (2014) Register anak jalanan kota Surakarta. *Basastra* 1(3), 514–528. Retrieved from https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs_indonesia/article/view/4048
- Sugiono. (2017). *Metode penelitian: kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumadi. (2015). *Morfologi bahasa Indonesia*. Malang: UM Press.
- Thufail, D. M. (2016). *Register jual beli handphone di media sosial Facebook* (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Semarang, Semarang). Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/28713/>
- Ullmann, S. (2014) *Pengantar semantik*. (Sumarsono, Adaptasi). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wouk, F. (1999). Dialect contact and koineization in Jakarta, Indonesia. *Language Sciences*, 21(1), 61–86. doi: [https://doi.org/10.1016/S0388-0001\(98\)00013-8](https://doi.org/10.1016/S0388-0001(98)00013-8)

SAHAL: Simple and Simplify as a Learning Media Renewal for Recitation of Deaf Students in Improving the Effectiveness of Reading and Memorizing the Qur'an

SAHAL: Mudah dan Memudahkan sebagai Pembaruan Media Pembelajaran Mengaji Siswa Tunarungu dalam Meningkatkan Keefektifan Membaca dan Menghafal Al-Qur'an

**Muhammad Iksan, Moh. Fauzan*, Nizaz Cahyaning Gesang, Luthfi Farihatun Nisa',
Yani Nur Farahim, Muhammad Arif Fadlurahman**

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

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

Paper received: 22-11-2021; revised: 19-12-2021; accepted: 23-12-2021

Abstract

Deafness is a type of physical disorder that interferes with the auditory system, but is often followed by speech impairment, which is a disorder that occurs in speech. Both things can hinder the fluency of deaf people in processing language and speech, so it has an impact on learning activities to read and memorize. Therefore, special guidance is needed to improve reading fluency and memorization of deaf students. This problem was also found in SLB-B YPTB Malang City in memorizing the Qur'an. The purpose of this research is to develop and create learning media for reciting and memorizing juz 'amma which is specifically for deaf students, namely the SAHAL book: Simple and Simplify. The research method used is the ADDIE model or Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation. In addition, the research also goes through a material expert test, both the feasibility of the material, sign language, and media. The results obtained through the research method are the results of the preparation in the form of product logos and the book SAHAL: Simple and Simplify which are arranged into three main materials (introduction, guidelines for reading the Qur'an, and memorization) as well as the results of validation tests by experts in their fields. stated that this product is very feasible in terms of material, language, and media. The development of this learning media lies in the innovation of researchers who specialize in the book SAHAL: Simple and Simplify for deaf students to use at SLB-B YPTB Malang City in learning the Qur'an and memorizing *juz 'amma*.

Keywords: Al-Qur'an; learning media; read; memorize; deaf

Abstrak

Tunarungu merupakan jenis kelainan fisik yang mengganggu sistem pendengaran, namun seringkali diikuti dengan tunawicara yaitu gangguan yang terjadi dalam berbicara. Kedua hal tersebut dapat menghambat kelancaran penyandang tunarungu dalam mengolah bahasa dan bicaranya. Sehingga berdampak pada kegiatan belajar membaca dan menghafal. Oleh karena itu perlunya bimbingan secara khusus dalam upaya meningkatkan kelancaran membaca dan menghafal siswa tunarungu. Permasalahan tersebut juga ditemukan di SLB-B YPTB Kota Malang dalam menghafal Al-Qur'an. Adapun tujuan dilaksanakan penelitian ini yaitu mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran mengaji serta menghafal *juz 'amma* yang di khususkan untuk siswa tunarungu yaitu buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan. Metode penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE atau *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Selain itu, penelitian juga melalui uji ahli materi baik kelayakan materi, bahasa isyarat, dan media. Adapun hasil yang diperoleh melalui metode penelitian yaitu hasil penyusunan berupa logo produk dan buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan yang tersusun menjadi tiga materi utama (pengenalan, panduan membaca Al-Qur'an, dan hafalan) serta hasil uji validasi oleh para-Ahli di bidangnya yang menyatakan bahwa produk ini sangat layak baik segi materi, bahasa, dan media. Pengembangan media pembelajaran ini terletak pada inovasi peneliti yang menghususkan buku SAHAL: Mudah dan

Memudahkan untuk digunakan siswa tunarungu di SLB-B YPTB Kota Malang dalam belajar mengaji dan menghafal *juz 'amma*.

Kata kunci: Al-Qur'an; media pembelajaran; membaca; menghafal; tunarungu

1. Pendahuluan

Tunarungu merupakan salah satu dari beberapa jenis disabilitas kelainan fisik yang dimiliki oleh sebagian orang. Jenis kelainan fisik ini terjadi pada sistem pendengarannya yang membuat penyandang tunarungu memiliki keterbatasan dalam mendengar secara sempurna. Keterbatasan tersebut bukan berarti seluruh penyandang tunarungu tidak bisa mendengar secara sepenuhnya, namun terdapat tingkatannya yaitu ringan, sedang dan berat. Tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruh alat pendengarannya yang menyebabkan terganggunya proses perolehan informasi atau bahasa sebagai alat komunikasi sehingga berdampak terhadap kehidupannya (Pinilih, 2012).

Selain hambatan dalam mendengar, penyandang tunarungu juga sering diikuti dengan jenis kelainan fisik tuna wicara yaitu gangguan dalam berbicara. Penyandang tunarungu sekilas tampak seperti orang normal tanpa kelainan fisik berdasarkan kebutuhan, tugas, dan perkembangan yang sama, namun kondisi organ tubuh yang tidak berfungsi secara normal membuat mereka berbeda dalam kegiatan interaksi sosial (Efendi & Inayati, 2020). Pada beberapa orang ketidakmampuan mendengar juga disertai dengan ketidakmampuan berbicara. Tentu hal tersebut dapat dikatakan sebagai suatu hambatan yang dapat mengarahkan individu pada suatu kehidupan yang terasing (*isolated*) dalam masyarakat (Pinilih, 2012). Salah satu dari banyaknya kendala dalam kelainan anak, terdapat kecenderungan bahwa seseorang yang mengalami tunarungu seringkali diikuti pula dengan tunawicara. Kondisi ini nampaknya sulit dihindari, karena keduanya dapat menjadi suatu rangkaian sebab dan akibat (Efendi, 2006).

Dari hambatan-hambatan tersebut akan mempengaruhi aspek kebahasaan penyandang tunarungu yaitu pada kelancaran dalam mengolah bahasa dan bicaranya. Hal ini merupakan konsekuensi akibat kelainan pendengaran (tunarungu) yang berdampak pada kesulitan dalam menerima segala macam rangsang bunyi atau peristiwa bunyi yang ada di sekitarnya. Adapun akibat dari keterbatasan dalam menerima rangsang bunyi membuat penderita akan mengalami kesulitan dalam memproduksi suara atau bunyi bahasa yang ada di sekitarnya. Selain itu, keterhambatan dalam komunikasi verbal baik secara ekspresif maupun reseptif terhadap orang lain dapat berdampak langsung terhadap proses pendidikan dan pembelajaran anak tunarungu (Juherna dkk., 2021).

Berdasarkan paparan sebab akibat yang telah diuraikan di atas, dari konsekuensi tersebut juga akan berdampak pada kegiatan belajar membaca dan menghafal pada siswa tunarungu. Namun tidak bisa dipungkiri seberat apapun tingkatan kelainan pendengaran anak tunarungu harus didukung oleh semua pihak dalam meningkatkan kemampuan membaca melalui indera visualnya. Pihak tersebut merupakan fasilitator baik didalam keluarga, sekolah maupun lingkungan yang berupaya memberikan pembelajaran yang menarik, kreatif, dapat diterima dan dimengerti anak berkebutuhan khusus (tunarungu) (Soliha, 2012). Oleh karena itu perlunya bimbingan secara khusus untuk meningkatkan kemampuan membaca maupun menghafal. Adapun permasalahan tentang menghafal Al-Qur'an juga ditemukan di Sekolah Luar Biasa-B Yayasan Pendidikan Tunas Bangsa (SLB-B YPTB) Kota Malang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Yayasan di SLB-B YPTB Kota Malang yaitu Ibu Alma Dwi Khasanah, beliau mengungkapkan bahwa program pembelajaran mengaji yang dilaksanakan di SLB-B YPTB Kota Malang selama dua tahun belum menemukan media yang tepat dan khusus dalam proses pembelajarannya. Hal tersebut juga berdampak pada bagian dari pembelajaran mengaji yaitu menghafal surah-surah pendek yang kurang maksimal dalam pelaksanaannya. Adapun maksud dan tujuan dari pentingnya pembelajaran mengaji ini menurut Ibu Alma yaitu sebagai tuntunan dalam meningkatkan jiwa spiritual siswa-siswa terutama dalam melaksanakan ibadah sholat.

Dari jawaban yang diungkapkan kepala yayasan tersebut, peneliti menggali lebih dalam permasalahan di SLB-B YPTB Kota Malang. Ibu Alma menambahkan bahwa selama ini dalam proses pembelajaran mengaji disana menggunakan buku Iqro' sebagai mediana. Menurut beliau buku tersebut kurang efektif jika digunakan untuk siswa tunarungu, karena para siswa perlu waktu yang lama untuk bisa menuntaskan enam jilid di dalamnya dengan materi yang diulang-ulang, sehingga dapat menghambat proses hafalan siswa. Sedangkan dalam proses mengaji, Ibu Alma menemukan beberapa siswa yang antusias ketika mampu menyelesaikan buku tersebut dan menuju pada tingkatan membaca menggunakan Al-Qur'an. Melihat tingginya semangat dari beberapa siswa SLB-B YPTB Kota Malang ini, Ibu Alma selaku Kepala Yayasan memberikan perhatian khusus dalam program pembelajaran mengaji ini.

Melihat fakta lapangan yang terjadi di SLB-B YPTB Kota Malang, peneliti melakukan konsultasi dengan kepala yayasan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada yaitu perlunya media khusus untuk mempermudah siswa tunarungu dalam proses menghafal surah-surah pendek atau *juz 'amma* disertai dengan panduan membaca Al-Qur'an. Dapat disimpulkan bahwa dalam mengatasi permasalahan tersebut maka perlunya inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran mengaji yang dikhususkan untuk penyandang tunarungu sebagai penunjang dalam menghafal Al-Qur'an. Pengembangan bahan ajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk memberikan sumber masukan yang kemudian dirancang untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran (Tomlinson, 1998). Dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran, maka salah satu yang harus diperhatikan adalah media pembelajarannya. Karena media pembelajaran tersebut memiliki dampak terhadap meningkatnya motivasi, keaktifan, dan dorongan kepada siswa dalam praktik belajarnya.

Berdasarkan analisis kebutuhan di SLB-B YPTB Kota Malang, peneliti berinovasi dan mengembangkan media pembelajaran mengaji yang telah digunakan sebelumnya dalam bentuk media buku yang bernama "SAHAL: Mudah dan Memudahkan". Buku SAHAL ini dilengkapi dengan panduan belajar mengaji yang lebih ringkas dan strategi dalam menghafal *juz 'amma* dengan visualisasi yang menarik seperti penggunaan warna dan ilustrasi agar dapat memacu semangat serta kepuasan siswa dalam belajar mengaji dan menghafal *juz 'amma*. Penekanan terhadap objek visual pada buku SAHAL ini memiliki tujuan agar dapat memberikan rangsangan daya serap pemahaman siswa dimana semakin tinggi tingkat visualisasi dalam proses pembelajaran, maka daya pemahaman siswa juga akan semakin meningkat (Setiawan, 2020).

Karena siswa tunarungu memanfaatkan ketajaman indera penglihatannya untuk membaca, sedangkan membaca merupakan jembatan dalam kegiatan menghafal. Seperti kutipan berikut yaitu sebelum menghafal Al-Qur'an sangat dianjurkan agar sang penghafal lebih dahulu lancar dalam membaca Al-Qur'an. Sebab kelancaran dalam membacanya dapat

mempercepat dalam menghafal (Wahid, 2012). Maka dalam hal ini buku SAHAL disusun secara bertahap berdasarkan tingkat kesulitan materi, yaitu pengenalan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) dalam pelafalan huruf-huruf hijaiyah, pembelajaran membaca Al-Qur'an, dan strategi hafalan Juz 'Amma.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu (1) mengembangkan media berupa buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan sebagai media pembelajaran mengaji dan menghafal *juz 'amma* yang dikhususkan untuk siswa tunarungu, (2) menguji kelayakan buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan sebagai inovasi baru dari media pembelajaran mengaji dan menghafal *juz 'amma* yang dikhususkan untuk siswa tunarungu, (3) melengkapi dan menguatkan kajian dari disiplin ilmu yang telah ada sebelumnya, (4) media SAHAL: Mudah dan Memudahkan menjadi salah satu penemuan media dalam belajar mengaji dan menghafal *juz 'amma* berbasis gerakan isyarat yang dikhususkan bagi siswa tunarungu sekaligus menjadi media transfer moral dan spiritual bagi siswa disabilitas (5) media SAHAL: Mudah dan Memudahkan tentunya menjadi sebuah kontribusi dalam dunia pendidikan disabilitas, khususnya bagi siswa tunarungu.

2. Metode

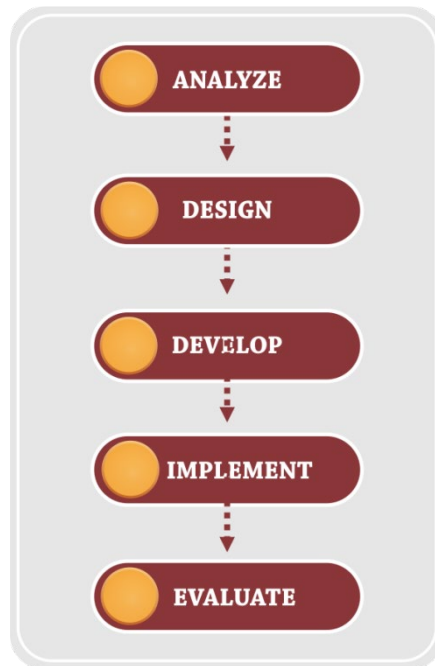
Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang dapat memproduksi suatu produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut (Sudaryono, Margono, & Rahayu, 2013). Adapun produk yang dihasilkan yaitu berupa buku pembelajaran mengaji khusus anak tunarungu. Dalam pengembangannya, peneliti mengembangkan dan menyempurnakan sebuah produk media pembelajaran mengaji sebelumnya yang disesuaikan dengan kebutuhan dari subjek yang diteliti agar dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan juni hingga awal bulan Agustus 2021 di Sekolah Luar Biasa-B Yayasan Pendidikan Tunas Bangsa (SLB-B YPTB) Kota Malang dengan sasaran penelitian yaitu siswa SMPL-B dan SMA-LB secara daring maupun luring.

Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Model ADDIE merupakan model yang sangat sederhana dalam prosedurnya, tetapi implementasinya sistematis (Hadi & Agustina, 2016). Berdasarkan pertimbangan dari peneliti, model ini cocok digunakan dalam penelitian ini karena dapat secara efektif digunakan dalam penelitian jangka pendek dengan model penelitian yang menggunakan kerangka umum dan sederhana dalam penerapannya.

Sesuai dengan bagan pada Gambar 1 yang memuat alur model ADDIE, pada tahapan pertama *analyze* (analisis) peneliti melakukan wawancara terhadap Kepala Yayasan SLB-B YPTB Kota Malang terkait permasalahan yang dihadapi yaitu kurang efektifnya media pembelajaran mengaji yang digunakan yaitu buku *Iqro'* sehingga menghambat proses menghafal siswa dan belum adanya media pembelajaran mengaji yang khusus ditujukan untuk siswa tunarungu. Wawancara tersebut bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dari SLB-B YPTB Kota Malang. Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi saat proses pembelajaran mengaji berlangsung dan peneliti menemukan banyak siswa SMPL-B dan SMAL-B yang masih belum menuntaskan media buku *Iqro'*.

Pada tahap kedua yaitu *design* (desain), setelah menganalisis kebutuhan dari SLB-B YPTB Kota Malang selanjutnya peneliti melakukan perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan, yang didalamnya berisi tiga

bab utama yaitu pengenalan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) dalam pelafalan huruf-huruf hijaiyah, pembelajaran membaca Al-Qur'an, dan strategi hafalan *juz 'amma*. Adapun urutan dari tiga bab tersebut dirancang agar tidak menyulitkan siswa dalam belajar. Dalam tahap mengerjakan proses perancangan ini, peneliti menggunakan gabungan dari beberapa *software* desain dalam pembuatan *layout* maupun ilustrasi. Selain merancang media pembelajaran, pada tahap ini peneliti juga merancang instrumen-instrumen pada angket untuk uji validasi terhadap Buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan ini.



Gambar 1. Alur model ADDIE

Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan) merupakan tahapan untuk menuntaskan pengerjaan buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan, yang selanjutnya akan dilakukan uji validitas kepada penguji materi, isyarat dan ahli media untuk mengetahui kelayakan dari buku SAHAL itu sendiri sebagai media pembelajaran. Adapun hasil dari uji validasi ini digunakan untuk perbaikan dan revisi buku dengan masukan dan penilaian yang sudah disampaikan oleh penguji. Setelah selesai dilakukan proses validasi dan hasilnya valid maka buku SAHAL siap untuk diuji cobakan kepada siswa.

Keempat yaitu tahap *implement* (implementasi) yaitu penerapan buku SAHAL kepada siswa SMPL-B maupun SMAL-B secara sederhana dalam proses pembelajaran mengaji. Hal ini digunakan untuk mengukur seberapa besar keefektifitasan buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan dalam penggunaannya. Tahap implementasi atau penerapan ini dimulai dengan analisis kemampuan membaca huruf Arab menggunakan gerakan isyarat tangan di jenjang SMPL-B dan SMAL-B Yayasan Pendidikan Tunas Bangsa Kota Malang. Selanjutnya, siswa dipandu untuk membaca rangkaian huruf sambung Arab sesuai dengan panduan yang ada pada buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan. Setelah itu, siswa secara bergantian membaca 1 lembar sampai 1 halaman materi yang disediakan pada buku sambil menggerakkan tangan untuk mempermudah penyampaian verbalnya.

Kemudian tahap terakhir yaitu *evaluate* (evaluasi) ini merupakan tahapan untuk mengevaluasi dan menganalisis hasil dari pelaksanaan atau penerapan penggunaan buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan melalui kemampuan membaca, masukan, kritik dan saran dari siswa SMPL-B dan SMAL-B, guru pengajar, dan para validator yang terlibat.

3. Hasil dan Pembahasan

Buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan merupakan inovasi baru dari pengembangan media pembelajaran mengaji sebelumnya yaitu buku Iqro'. Buku SAHAL ini merupakan buku yang di khususkan untuk siswa tunarungu di Sekolah Luar Biasa-B Yayasan Pendidikan Tunas Bangsa (SLB-B YPTB) Kota Malang sebagai media pembelajaran mengaji yang dilengkapi dengan strategi dalam menghafal *juz 'amma*.

Buku ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan dari subjek yang diteliti dengan mengadakan koordinasi yang dilakukan peneliti bersama kepala yayasan serta guru pengajar yang terlibat dalam pembelajaran mengaji di SLB-B YPTB Kota Malang. Hal ini merupakan upaya peneliti dalam menganalisis kebutuhan dari subjek yang diteliti, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa SLB-B YPTB Kota Malang.

3.1. Hasil Penyusunan

Identitas dalam sebuah karya merupakan hal yang penting, karena identitas merupakan hal yang pertama kali dilihat dan dapat menjadi ciri khas dari karya tersebut. Identitas yang dimaksud merupakan suatu logo atau lambang yang mengandung makna dari karya yang diciptakan. Logo merupakan suatu bentuk gambar atau sekedar sketsa dengan arti tertentu, dan mewakili suatu arti dari perusahaan, daerah, perkumpulan, produk, negara, dan hal-hal lainnya yang dianggap membutuhkan hal-hal singkat dan mudah diingat sebagai pengganti dari nama sebenarnya (Caniago, 2012).



Gambar 2. Logo Buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan

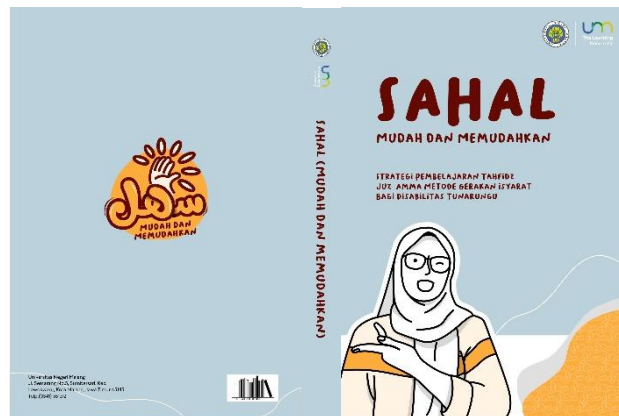
Sebelum masuk dalam perancangan logo, peneliti terlebih dahulu menentukan nama dari buku yang nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran mengaji di SLB-B YPTB Kota Malang. Selanjutnya peneliti telah menyepakati dengan memberikan nama "SAHAL: Mudah dan Memudahkan" sesuai gambar 2 diatas sebagai judul dari buku yang peneliti kembangkan. Adapun makna dari elemen-elemen logo sahal yaitu:

- 1) Nama "sahal" sendiri berasal dari kata bahasa arab yaitu *sahhala-yusahhilu* yang berarti memudahkan, dengan tujuan agar buku ini bisa menjadi media pembelajaran yang memudahkan siswa tunarungu dalam belajar mengaji dan menghafal *juz 'amma*.

- 2) Ikon tangan melambai di atas merupakan representasi dari buku ini yang menggunakan bahasa isyarat dalam implementasinya.
- 3) Sinar pada ikon tangan dimaksudkan bahwa Buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan datang dan terbit sebagai solusi terhadap permasalahan yang dihadapi SLB-B YPTB Kota Malang.
- 4) Bulatan yang tidak proporsional mempresentasikan buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan sebagai solusi yang terus berputar dan bisa dikembangkan lagi sesuai kebutuhan.
- 5) Mudah dan memudahkan merupakan *tagline* sebagai ciri dari keunikan dari buku ini.
- 6) Warna oren memberi kesan kreatif, bahagia, semangat dan kepercayaan diri.
- 7) Warna coklat memberi kesan hangat, nyaman dan aman

Buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan memiliki ukuran A5 atau 14,8 x 21,0 cm dengan tebal 171 halaman dengan *hard cover* pada bagian sampulnya, serta menampilkan visualisasi dan ilustrasi yang *full color* pada setiap lembar buku seperti yang teraplikasikan pada Gambar 3.

Pada sampul bagian depan memuat logo asal perguruan tinggi peneliti dan judul dari buku yaitu “SAHAL: Mudah dan Memudahkan” disertai dengan ilustrasi yang sedang memperagakan bahasa isyarat yang berarti kita, selain itu terdapat subjudul yang menjadi tujuan dari media pembelajaran ini yaitu buku ini sebagai strategi pembelajaran *tahfidz juz ‘amma* menggunakan gerakan isyarat bagi disabilitas tunarungu. Sedangkan pada sampul bagian belakang memuat logo sahal yang berada ditengah dan identitas asal perguruan tinggi peneliti. Desain pada bagian sampul ini dibuat secara *simple* dengan penggunaan warna yang umum, sehingga baik digunakan untuk siswa perempuan maupun laki-laki.



Gambar 3. Sampul Buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan

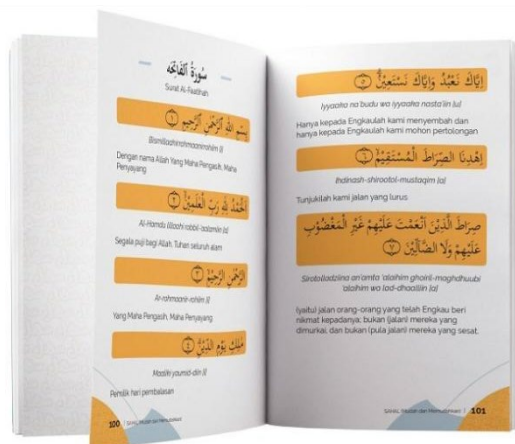
Bab 1 pengenalan merupakan bab awal yang berisi pengenalan huruf abjad SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) dan pelafalan secara latin huruf hijaiyah asli maupun berharakat dengan disertai visualisasi gambar gerakan isyarat seperti pada Gambar 4.

Penggunaan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) sebagai pengantar dalam media buku SAHAL merupakan hasil kesepakatan koordinasi dengan para guru pengajar program pembelajaran mengaji di SLB-B YPTB Kota Malang. Pada koordinasi tersebut, para pengajar memberi masukan agar menggunakan SIBI sebagai pengantar dalam buku SAHAL dengan

Ilustrasi isi panduan membaca Al-Qur'an pada Gambar 5 disusun berdasarkan permasalahan yang diungkapkan kepala yayasan SLB-B YPTB Kota Malang yakni kurang efisiennya buku Iqro' bagi siswa tunarungu, karena perlu waktu yang lama untuk bisa menuntaskan enam jilid di dalamnya dengan materi yang diulang-ulang, sehingga dapat menghambat proses hafalan siswa. Maka dalam bab ini, peneliti menyajikan ringkasan serta pengembangan konsep dari media pembelajaran yang sebelumnya dipakai yaitu buku Iqro'. Adapun materi pada Bab 2 ini, peneliti membagi menjadi tiga bagian utama yang disertai dengan ilustrasi gerakan isyarat pada lafal huruf berharakat yang dilatinkan dan contoh pada setiap bagian. Tiga bagian utama tersebut antara lain:

- 1) Pada bagian pertama meliputi:
 - a. Huruf berharakat fathah, kasrah, dan dhommah
 - b. Huruf sambung berharakat fathah, kasrah, dan dhommah
 - c. Huruf sambung berharakat tanwin
- 2) Pada bagian kedua meliputi:
 - a. Panjang satu alif pada fathah diikuti alif
 - b. Panjang satu alif pada kasrah diikuti ya' sukun
 - c. Panjang satu alif pada dhommah diikuti wawu sukun
 - d. Fathah panjang, kasrah panjang, dhommah panjang
- 3) Pada bagian ketiga meliputi:
 - a. Huruf sukun
 - b. Huruf tasydid

Tiga bagian utama di atas merupakan rangkaian dari panduan belajar mengaji yang telah disusun sesuai dengan tingkat kesulitan materi dari yang mudah hingga yang sulit dan materi yang saling berhubungan. Sebagai bentuk upaya peneliti untuk memudahkan siswa tunarungu dalam memahami materi secara berkelanjutan.



Gambar 6. Mock-Up Bab 3 Hafalan

Materi pada Bab 3 seperti yang tertera pada Gambar 6 berisi sebagian lafadz surah-surah pendek yang termuat dalam *juz 'amma* disertai lafal yang dilatinkan beserta terjemahan dari setiap ayat pada surah-surah *juz 'amma* agar siswa dapat memahami arti maupun kandungan dari lafaz yang dihafalkan. Selain itu, peneliti menambahkan hal penting yang terletak pada

lembar pertama Bab 3 yaitu strategi hafalan *juz 'amma* sebagai pelengkap dan penyempurna dari buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan.

Adapun tata letak penyajian materi pada Bab 3 yaitu dimulai dari lafal surah, lafal latin surah, dan terjemahan di setiap ayatnya, agar siswa dapat dengan mudah memaknai bacaan dan terjemahan setiap satu ayat yang dihafalkan. Sedangkan untuk urutan surah, peneliti memulai dari surah Al-Fatihah sebagai pembuka dalam membaca Al-Qur'an dan kemudian dilanjutkan surah An-Naas hingga surah Ad-Dhuha.

3.2. Hasil Uji Validasi

Setelah penyusunan buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan sudah dinyatakan selesai, peneliti melakukan pengujian terhadap buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan kepada tiga validator yaitu uji ahli materi, ahli bahasa isyarat dan ahli media untuk mengukur kelayakan dari Buku SAHAL itu sendiri sebagai media pembelajaran mengaji siswa di SLB-B YPTB Kota Malang.

Berikut merupakan hasil validasi dari ahli materi yang menyatakan bahwa buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan valid digunakan pada uraian Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Persentase	Keterangan
1	Kelayakan Isi	89%	valid
2	Kelayakan Penyajian	91%	valid

Tabel 1 yang berisi hasil validasi ahli materi menyatakan bahwa buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan memiliki tingkat kelayakan isi dan penyajian yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase validasi yang tinggi yakni kelayakan isi sebesar 89% dan kelayakan penyajian sebesar 91%. Selanjutnya hasil validasi dari ahli bahasa isyarat yang menyatakan valid buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan yang diuraikan pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa Isyarat

No	Aspek	Persentase	Keterangan
1	Kelayakan Bahasa	90%	valid
2	Kelayakan Isi	96%	valid
3	Kelayakan Penyajian	88%	Valid

Tabel 2 yang berisi hasil validasi ahli bahasa isyarat menyatakan bahwa buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan memiliki tingkat kelayakan bahasa, isi, dan penyajian yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase validasi yang tinggi yakni kelayakan bahasa 90%, kelayakan isi sebesar 96%, dan kelayakan penyajian sebesar 88 persen. Adapun hasil validasi dari ahli media yang menyatakan kelayakan buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan diuraikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Persentase	Keterangan
1	Desain Buku Ajar	88%	valid
2	Desain Isi Buku Ajar	85%	valid

Dari ketiga hasil uji validasi tersebut menyatakan kevalidan buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan. Maka dapat disimpulkan bahwa buku SAHAL siap untuk diuji cobakan kepada siswa SLB-B YPTB Kota Malang. Buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan sebagai media pembelajaran dalam mengaji dan menghafal *juz 'amma* dinilai sangat efektif dalam membantu siswa tunarungu, terlebih lagi belum adanya publikasi media pembelajaran yang serupa di sekolah-sekolah segregasi atau tempat siswa disabilitas mengenyam pendidikan. Selain itu, Buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan memiliki keunggulan dibandingkan dengan media lain, diantaranya ilustrasi dan pemilihan warna buku yang lebih menarik dan *colorful* dapat meningkatkan minat anak dalam belajar dan cocok digunakan bagi anak disabilitas tunarungu dengan indera penglihatan yang lebih dominan. Buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan juga dilengkapi dengan sebagian surah-surah pendek yang disertai penulisan latin dan terjemahan sehingga memudahkan siswa tunarungu dalam memahami kandungan surah-surah tersebut. Kedepannya, buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan akan dikembangkan lagi dalam bentuk digital untuk mendukung masifnya penggunaan teknologi di era disrupsi,

4. Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran mengaji yang disesuaikan dengan kebutuhan dari subjek yang diteliti yaitu SLB-B YPTB Kota Malang berupa buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan. Pengembangan media pembelajaran ini terletak pada inovasi peneliti yang mengkhususkan buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan untuk digunakan siswa tunarungu di SLB-B YPTB Kota Malang dalam belajar mengaji dan menghafal *juz 'amma*. Untuk menjamin kelayakan dari buku SAHAL, peneliti melakukan uji validasi terhadap 3 validator yaitu ahli materi, ahli bahasa isyarat dan ahli media dengan hasil valid dari ketiga validator. Sehingga dapat disimpulkan buku SAHAL: Mudah dan Memudahkan layak untuk diimplementasikan kepada siswa.

Melalui penelitian yang lebih lanjut, nantinya produk SAHAL: Mudah dan Memudahkan dapat menjangkau banyak elemen masyarakat muslim penyandang disabilitas tunarungu sebagai produk media belajar mengaji dan menghafal *juz 'amma* melalui publikasi sosial dan media massa baik jurnal, berita, sosialisasi maupun pelatihan-pelatihan.

Daftar Rujukan

- Caniago, F. (2012). *Cara mutakhir jago desain logo*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Efendi, M. (2006). *Pengantar psikopedagogik anak berkelainan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Efendi, H., & Inayati, N. L. (2020). Metode pengajaran tahfidz Al-Qur'an pada anak tunarungu di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Yayasan Asuhan Anak Tuna Surakarta. *Iseedu: Journal of Islamic Educational Thoughts and Practices*, 4(1), 136–152. doi: <https://doi.org/10.23917/iseedu.v4i1.14332>.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan buku ajar geografi desa-kota menggunakan model ADDIE. *Jurnal Educatio*, 11(1), 90–105. doi: <https://doi.org/10.29408/edc.v11i1.269>
- Juherna, E., Sugihartini, E., Putri, A. F., Valentina, F. V., Mutmainah, L. H., & Ramadhaniati, V. (2021). Meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunarungu lewat media gambar. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 256–261. doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1219>.
- Pinilih, S. S. (2012). *Pengaruh Social Skills Training (SST) terhadap keterampilan sosialisasi dan social anxiety pada remaja tunarungu di Sekolah Luar Biasa (SLB) kabupaten Wonosobo* (Master's thesis, Universitas Indonesia, Depok). Retrieved from <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20314840-T31915-Pengaruh%20social.pdf>

- Setiawan, Y. Y. (2020). *Metode maternal reflektif dan media visual sebagai alternatif pembelajaran salat pada siswa tuna rungu* (Master's thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya). Retrieved from <http://digilib.uinsby.ac.id/47614/>
- Soliha, E. (2012). *Penggunaan media kartu huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan membaca Iqro Jilid 1 pada anak tunarungu* (Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung). Retrieved from <http://repository.upi.edu/id/eprint/62430>
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan instrumen penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tomlinson, B. (1998). *Material development in language teaching*. Cambridge: Cambridge University.
- Wahid, W. A. (2012). *Cara cepat bisa menghafal Al-Qur'an*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Wibawa, M., & Suci, A. W. (2021). Perancangan buku "Komunikasi dalam Isyarat" Sebagai media pengenalan huruf hijaiyah untuk anak tunarungu berbasis ilustrasi. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 201–214. doi: <https://doi.org/10.24114/gr.v10i1.25523>.

Design of Opening, Closing & Bumper Animation as A Media Introduction to *Marta's Adventure Animation*

Perancangan *Opening, Closing & Bumper* Animasi sebagai Media Pengenalan Animasi *Petualangan Marta*

Anggit Yudha Patria, Andy Pramono*

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

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

Paper received: 07-11-2021; revised: 05-1-2022; accepted: 08-1-2022

Abstract

The use of modern technology such as internet access has become an important role in today's information age. The ease of information access to the internet as a support for all needs and work is an important point in human life. The purpose of the author of this article is to use internet information to create animations that can be used as a means of learning for children. The Marta animation designed by Ridhotul Nur Insan is one of the positive benefits for children in utilizing internet technology. The opening, closing and bumper designs are crucial because they are the initial determining part of the audience in assessing the quality of an animated film and are divided into 3 stages of production, starting at the pre-production stage which includes making a synopsis, storyboard and bumper sketch; stages of production which include the process of editing scene, sound editing and animating; and Post-production which includes the final preview and rendering stages. The results of the 6-minute Marta Animation Film are expected to be able to help maintain the meaning of *Bhinneka Tunggal Ika* through an approach to love for the diversity of ethnic groups and Indonesian culture.

Keywords: Opening, Closing, Bumper Animation

Abstrak

Penggunaan teknologi modern seperti akses internet sudah menjadi hal yang memegang peranan penting dalam era informasi saat ini. Kemudahan informasi akses internet sebagai penunjang segala kebutuhan dan pekerjaan menjadi poin penting di kehidupan manusia. Tujuan dari penulis menulis artikel ini adalah memanfaatkan informasi internet untuk membuat animasi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran anak. Animasi Marta yang dirancang oleh Ridhotul Nur Insan menjadi salah satu manfaat positif bagi anak dalam memanfaatkan teknologi internet. *Opening, closing* dan *bumper* menceritakan secara singkat isi keseluruhan dari film yang dirangkum secara acak dan merupakan fokus dari artikel ini dari hasil pembagian tugas dari 2 Animator Anggit dan Ridhotul. Perancangan opening, closing dan bumper menjadi krusial karena merupakan bagian penentu awal audience dalam menilai kualitas suatu film animasi dan dibagi menjadi 3 tahapan produksi, yaitu dimulai pada tahapan pra-produksi yang meliputi pembuatan sinopsis, storyboard dan sketch bumper. Tahapan produksi yang meliputi proses scene editing, sound editing dan animating. Dan Pasca-produksi yang meliputi tahap *preview* final dan rendering. Hasil dari Film Animasi Marta berdurasi enam menit diharapkan mampu membantu mempertahankan makna Bhineka Tunggal Ika melalui pendekatan cinta keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

Kata kunci: *opening, closing, bumper* Animasi

1. Pendahuluan

Penggunaan teknologi informasi seperti internet menjadi hal yang banyak memiliki peranan penting dalam era informasi saat ini. Kemudahan akses mencari informasi untuk menunjang segala kebutuhan, pembelajaran dan pekerjaan menjadi poin-poin penting dalam penggunaan internet secara positif di kehidupan manusia. Setiap manusia tentunya

mempunyai kebutuhan yang sangat beragam antar satu sama lain. Sehingga diperlukan beberapa opsi pilihan pada sebuah media yaitu internet agar mendapatkan informasi yang dianggap paling tepat (Muslim, 2012). Dalam menggunakan teknologi informasi yang baik dan terjaga dapat menjadikan sebuah teknologi yang dapat dianggap sebagai teman yang dapat membantu dalam melakukan pekerjaan sehari-hari. Contohnya seperti masyarakat dapat mengelola data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang dapat dipergunakan untuk keperluan pribadi, bisnis dan pemerintahan (Wardiana, 2012).

Dibalik pengaruh positif yang telah dijelaskan, penggunaan teknologi internet juga mempunyai pengaruh negatif, terutama ketika anak yang masih belum cukup umur dan tidak dapat menahan dirinya sendiri untuk membatasi waktu penggunaan gadget, sehingga diperlukan peran orang dewasa disekitarnya agar penggunaan gadget tidak digunakan secara berlebihan (Hariyadi & Arliman, 2018). Tontonan yang tidak sehat tentunya juga menjadi pengaruh negatif pada konsumsi anak-anak setiap hari yang dapat merusak pola pikir anak dan juga kesehatan mata ketika digunakan secara berlebihan (Parenreng, 2017). Hal ini dapat menjadi sebuah mimpi buruk kepada anak kecil yang umurnya masih sangat muda pada umur 1-5 tahun karena pada waktu tersebut anak menjadi sangat sensitif dan masa *Golden Age* pada anak (Chusna, 2017). Diikuti dengan perkembangan anak yang mengikuti segala aktifitas pada masa *Golden Age* sampai umur 10-14 tahun karena sebuah rasa keingintahuan yang tinggi (Hariyadi, 2012). Perkembangan karakter anak menjadi sangat penting bagi orang tua demi masa depan anak (Pramono, Pujiyanto, Puspasari, & Dhanti, 2021)

Permasalahan persatuan di Indonesia perlu diperhatikan karena dengan adanya perbedaan agama, ras, dan budaya yang beraneka ragam, diperlukan sebuah contoh bahwa perbedaan tersebut bukanlah masalah, karena meskipun berbeda-beda tetap satu jua, sesuai dengan semboyan bangsa Indonesia Bhineka Tunggal Ika. Pada artikel ini dibahas suatu perancangan animasi berjudul *Petualangan Marta* sebagai contoh positif dalam kehidupan sosial yang sesuai dengan Bhineka Tunggal Ika, rancangan animasi anak yang mendidik dapat menjadi pengaruh positif bagi anak untuk menghargai persatuan dan perbedaan yang ada di Indonesia, menurut Pratama, film animasi dapat dijadikan suatu media pendidikan sekaligus promosi (Pratama, Pramono, & Samudro, 2020). Animasi anak yang mendidik dianggap mampu meningkatkan sistem belajar anak serta dapat menjadi fasilitas anak untuk menggali segala informasi serta pengetahuan ilmu yang baru secara mendalam (Alannasir, 2016).

Film animasi adalah sebuah wacana untuk memberikan sebuah sarana baru untuk belajar menggunakan media yang ada (Eriza, Pramono, & Novica, 2021). Film Animasi dapat dijadikan media untuk menampilkan makna dan simbol cinta bagi pengguna (Sutrisno, 2015). Film Animasi *Petualangan Marta* yang dirancang oleh Ridhotul Nur Ishan menjadi salah satu media yang dirancang untuk mengimbangi pengaruh negatif penggunaan teknologi internet yang telah dijelaskan diatas. Animasi *Marta* merupakan film animasi anak 3 dimensi yang berdurasi 5 menit yang dirancang dari latar belakang bangsa Indonesia.

Pada penelitian (Pramono, 2021) yang berjudul *Character Thematic Education Game "AK@R" of Society Themes for Children with Malang-Indonesian Visualize. International Journal of Instruction* membahas tentang edukasi karakter sosial anak menggunakan game edukasi yang menggunakan visualisasi kota Malang, penelitian tersebut menjadi inspirasi bagi penulis

untuk membuat animasi edukasi dengan tema berbeda yaitu tentang Bhineka Tunggal Ika yang menggambarkan keberagaman suku dan budaya di Indonesia.

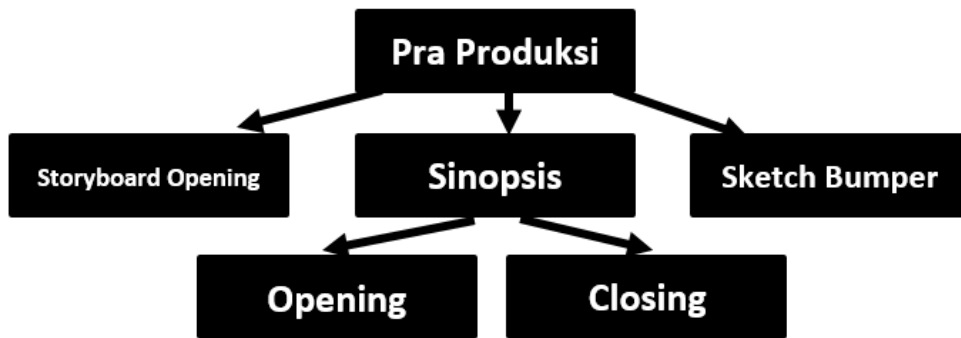
Pada penelitian (Alannasir, 2016) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS membahas tentang edukasi menggunakan media Animasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD kelas 4 di SD Negeri mannurki pada tahun pembelajaran 2014/2015 teknik sampling yang digunakan adalah teknik *random* sampling data dikumpulkan dengan teknik angket wawancara, dan observasi. Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS memberikan perubahan motivasi belajar pada siswa, terlihat dari hasil motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media animasi mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebelum perlakuan berada pada kategori cukup dan setelah perlakuan motivasi belajar siswa meningkat dengan kategori sangat baik, penelitian tersebut menandakan bahwa edukasi dengan animasi berdampak positif bagi pembelajaran terutama pada penelitian ini yang mengedukasikan Bhineka Tunggal Ika.

Indonesia yang memiliki kekayaan yang sangat luar biasa, mulai kekayaan alam maupun kekayaan budayanya, keanekaragaman budaya ini kurang didukung dengan media yang dapat memberikan pendidikan mengenai kekayaan budaya yang berguna bagi masyarakat terutama bagi siswa SD yang merupakan materi dalam pelajaran sekolah (Pramono, Rahayuningtyas, Puspasari, & Ismail, 2020). Hal ini juga disampaikan dalam penelitian Novica, Pramono, Samodra, Wardhana, dan Hidayat (2020) bahwa pentingnya peningkatan visualisasi budaya Indonesia untuk meningkatkan rasa cinta akan budaya Indonesia oleh generasi penerus. Film Animasi Petualangan Marta berisi tentang perjalanan 5 orang anak Indonesia yang berasal dari ras suku, agama, dan lingkungan masyarakat yang berbeda beda. Harapan dari perancang dalam perancangan tersebut adalah agar anak anak dapat hidup damai bersama sesuai makna Bhineka Tunggal Ika di kehidupan sosial mereka sesuai dengan kehidupan 5 orang anak di dalam film animasi tersebut.

Opening, closing dan *bumper* penting karena mengambil bagian krusial pada Film Animasi Petualangan Marta. *Opening, closing* dan *bumper* menjadi krusial karena merupakan bagian penentu awal *audience* dalam menilai kualitas suatu film animasi. *Audience* melihat secara singkat isi dari film animasi yang sedang dilihat tetapi dalam komposisi *scene* yang acak, terkhusus pada bagian *opening* dan *closing*. Pada bagian *bumper*, *audience* diberikan beberapa informasi tentang keterangan deskriptif film yang menjadi penuntun *audience* dalam mengetahui informasi seperti keterangan judul, keterangan series dan lain-lain.

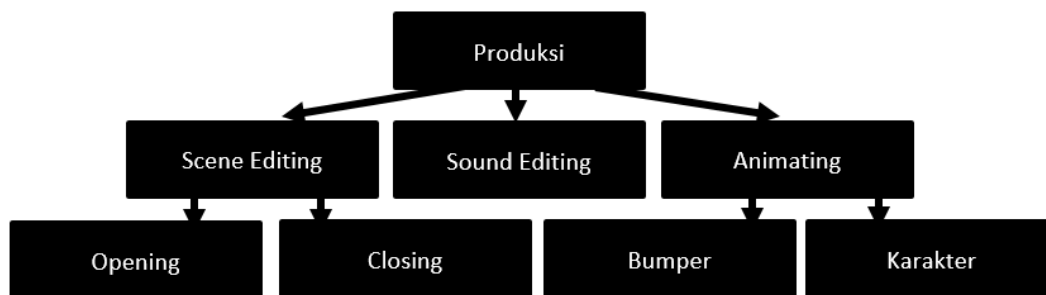
2. Metode

Perancangan *opening, closing* dan *bumpering* film animasi secara umum mempunyai kesamaan dengan perancangan film animasi 3 dimensi pada umumnya. Perancangan *opening, closing* dan *bumpering* Film Animasi Petualangan Marta dibagi menjadi 3 bagian tahapan pengerjaan, yaitu dimulai dari tahap pra produksi, produksi dan terakhir pasca produksi (Handani & Nafianti, 2017). Tahapan alur perancangan *opening, closing* dan *bumper* Film Animasi Petualangan Marta dapat dilihat pada ilustrasi dibawah ini:



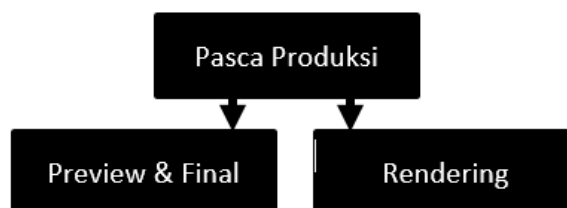
Gambar 1. Bagan Pra-Produksi

Dapat dilihat pada Gambar 1, merupakan tahapan awal yaitu Pra-Produksi dari proses perancangan animasi Marta yang terdiri dari pembuatan *sinopsis opening* untuk pengembangan ide bagaimana *opening* akan berjalan, *sinopsis closing* untuk pengembangan ide bagaimana *closing* akan berjalan, pembuatan *sketch bumper* untuk pengembangan ide bagaimana animasi *bumper* akan berjalan serta pembuatan desain judul untuk *bumper*, dan *Storyboard Opening* yang akan digambarkan dengan sketsa gambar dengan deskripsi mulai dari awal *opening* sampai akhir *opening*.



Gambar 2. Bagan Produksi

Dapat dilihat pada Gambar 2 merupakan tahapan kedua yaitu Produksi dari proses perancangan animasi Marta yang terdiri dari pembuatan *scene editing* dimana *scene editing* dibagi menjadi 2 yaitu *scene*, yaitu *scene editing opening* dan *scene editing closing*, pada *scene editing* dipilih cuplikan dari film asli untuk dimasukkan pada *opening* dan *closing* film, *scene editing* akan mengikuti perancangan yang sudah dibuat pada *sinopsis opening* dan *closing*, kemudian pada *sound editing* pengisi suara disesuaikan dengan proses *animating* mulai pada film animasi Petualangan Marta, dan terakhir adalah *animating* yang dibagi menjadi 2 yaitu *animating bumper* yang berfokus pada animasi awan saat awal film dan akhir film, lalu *animating karakter* yang berfokus bagaimana sebuah karakter 3D bisa bergerak sesuai dengan *storyboard* yang sebelumnya sudah dirancang.



Gambar 3. Bagan Pra-Produksi

Dapat dilihat pada Gambar 3, merupakan tahapan terakhir yaitu Pra-Produksi dari proses perancangan animasi Marta yang terdiri dari *Preview & Final*, dimana perancang akan melihat keseluruhan hasil film animasi dan akan memutuskan *Thumbnail* yang menarik, setelah sudah dilakukan *preview* dan proses pembuatan film animasi yang mencapai tahap akhir, akan dilakukan *rendering* menggunakan adobe premiere pro. Keseluruhan perencanaan terdiri dari pembuatan sinopsis, *sketch bumper*, *storyboard*, *scene editing*, *sound editing*, *animating*, *preview and final*, dan *rendering*.

Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap menemukan ide awal dari suatu perancangan, yang didalamnya termasuk pembuatan sinopsis awal atau awal cerita, pembuatan *sketch* kasar dan pembuatan *storyboard* (Syahfitri, 2011). Pada proses pra produksi, perancang mencari berbagai sumber pendukung proses perancangan, yang nantinya menjadi penuntun awal dalam menghasilkan *opening*, *closing* dan *bumper* animasi. Perancangan yang baik pasti diawali dengan pembuatan pra produksi yang baik, karena menjadi awalan penentu kualitas tahapan pada proses produksi nantinya.

Pra produksi dimulai dengan membuat sinopsis *opening* dan *closing*. Sinopsis merupakan ringkasan cerita tentang garis besar isi dari suatu film animasi (Sembiring, Nurmawati, & Zega, 2005). Sinopsis *opening* dan *closing* film animasi bermanfaat nantinya dalam pemilihan isi *scene opening* dan *closing* pada proses produksi. Sinopsis *opening* dan *closing* Film Animasi Petualangan Marta berasal dari ikhtisar karangan panjang dari Film Animasi Petualangan Marta yang dijadikan dalam sebuah karangan yang pendek.

Proses pra produksi dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard opening*. *Storyboard* merupakan sebuah sketsa gambar yang disusun secara berurutan yang bertujuan untuk menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain serta dapat menggiring khayalan seseorang agar dapat berimajinasi sesuai apa yang tersaji, sehingga dapat menjadi suatu persepsi yang sama nantinya (Susliansyah, 2017). *Storyboard opening* harus dirancang dengan baik karena mempengaruhi kecepatan dalam proses produksi nantinya.

Pembuatan *sketch bumper* menjadi akhir dalam perancangan dalam tahapan pra produksi. *Sketch* atau sketsa merupakan suatu gambar atau suatu lukisan yang kasar ringan, yang nantinya menjadi garis besar suatu gambar atau lukisan (Halawa, Triyanto, Budiwiwaramulja, & Azis, 2020). Sketsa kasar tersebut menjadi panduan perancang dalam menemukan *style bumper* yang nantinya menjadi cerminan isi dalam Film Animasi Petualangan Marta.

Produksi

Proses produksi merupakan proses eksekusi dari tahap pengerjaan pra produksi, yang dilakukan oleh perancang agar mendapatkan karya yang diinginkan (Mardhonansyah & Lakoro, 2016). Tahap perancangan pada proses produksi merupakan proses pembuatan karya yang sesungguhnya dalam perancangan ini, setelah perencanaan diselesaikan pada tahap pra produksi. Tahap produksi menjadi tahap pengerjaan yang memakan waktu paling lama, karena tahapan ini menjadi inti perancangan suatu karya.

Scene editing menjadi tahap awal dalam tahapan pengerjaan *opening*, *closing* dan *bumper* di bagian produksi. *Scene editing* merupakan tahap dimana perancang mengumpulkan

berbagai *scene* dari Film Animasi Petualangan Marta sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat pada proses pra produksi. Setelah *scene* telah didapat, maka *scene* tersebut dipotong sesuai dengan kebutuhan pembuatan *opening*. Penambahan *sound editing* juga menjadi proses perancangan yang harus dilakukan setelah proses *scene editing* telah selesai. Perancang menambahkan *sound* berupa *background* lagu dan efek efek lain pendukung *scene*. Penambahan *sound editing* merupakan bagian penting karena disinilah perancang memberikan atau memberitahukan kepada *audience* genre dari suatu film animasi.

Setelah seluruh *scene* telah didapat sesuai perancangan di *storyboard*, perancang melakukan proses *animating*. *Animating* merupakan tahapan dimana perancang melakukan pengaturan pergerakan pada objek dengan memberikan gerakan pada objek ataupun dalam kamera sesuai dengan *storyboard* (Putra, 2018). *Animating* dapat mengambil peranan dalam suatu *opening*, *closing* dan *bumper* animasi, karena perancang harus memastikan *audiens* dapat mengerti keterangan film seperti judul yang terdapat pada *bumper*, keterangan tokoh dan lain-lain. Setelah melakukan proses *animating*, perancang juga telah mendapatkan *bumper* animasi, yang nantinya langsung dapat digabung dengan *opening* pada proses pasca produksi.

Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap akhir dalam proses perancangan proses pembuatan animasi atau *finishing* dari proses produksi (Aryanto, 2018). Pasca produksi menjadi tahap dimana perancangan menambahkan polesan-olesan tambahan agar animasi menjadi lebih baik. Proses ini menjadi tahap dimana perancang harus dapat memastikan bahwa animasi siap untuk dipasarkan ke publik. Ketika proses produksi telah selesai, maka pada umumnya *opening*, *closing* dan *bumper* telah selesai. *Opening*, *closing* dan *bumper* yang berbentuk animasi di *render* agar menghasilkan suatu format universal yang menjadikan animasi dapat ditonton oleh publik. Tetapi sebelum proses *render* dilakukan, perancang harus menggabungkan terlebih dahulu semua komponen animasi seperti *opening* animasi, *bumper* animasi, film animasi, *closing* animasi agar menjadi satu kesatuan utuh atau yang disebut sebagai *preview* dan *final*.

Hasil Survey

Pada tahap hasil survey dilaksanakan survey menggunakan *google form* dengan 3 pertanyaan tentang kualitas *Opening*, *Closing*, dan *Bumper* kepada 20 responden yang disuguhkan dengan 5 pilihan kualitas animasi. Responden yang mengisi terdiri dari beberapa anggota keluarga dan teman-teman terdekat dari jurusan Animasi dan Game yang nantinya bisa memberikan *feedback* konstruktif untuk animasi pada penelitian ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan Pembahasan dari penelitian yang didapatkan oleh penulis adalah sebagai berikut:

3.1. Pra Produksi

Perancangan sinopsis dilaksanakan agar perancang dapat menemukan ide awal dari suatu perancangan. Ide awal tersebut dirangkum menjadi sebuah rangkaian cerita yang pendek. Perangakain cerita tersebut merupakan bagian dari pemerasan intisari sinopsis yang dibuat. Sinopsis yang dirancang dapat dilihat dibawah ini:

Sinopsis Opening

Pada Gambar 4 merupakan judul bagian depan. Pada sinopsis *opening* perancang memilih awan sebagai pembuka karena awan menjadi bagian penting dalam film Animasi Petualangan Marta, dimana awan akan sering muncul saat marta dan kawan-kawannya akan melakukan petualangan. Awan sebagai pembuka juga bertujuan untuk memunculkan judul dari film animasi petualangan marta untuk memberikan informasi judul. Kemudian mengambil bagian-bagian dari film animasi petualangan marta, ide yang digunakan pada *scene* pertama yang diambil adalah ketika 5 karakter utama yang terbang menggunakan karpas menuju ke portal dunia dongeng, dengan salah satu karakter yang melambai ke kamera untuk memberikan kesan ramah ke penonton. *Scene* selanjutnya akan memperkenalkan nama dari 5 karakter utama dengan pengambilan *cut-to-cut* masing-masing karakter.



Gambar 4. Judul Bagian Depan



Gambar 5. Pengenalan Karakter Marta

Pada Gambar 5 pengenalan pertama adalah Marta representasi Papua yang membuka pintu, selain marta adalah karakter yang mewakili judul, marta juga dikenalkan pertama kali dengan ide bahwa marta merupakan tokoh paling penting pada film. Musik yang digunakan pada *opening* berjudul *Evening Melodrama* yang diambil dari koleksi *free* youtube agar terbebas dari *copyright*, perancang memilih musik tersebut karena memberikan kesan dunia dongeng yang penuh dengan kegembiraan. *Font* dan warna yang digunakan dalam pengenalan karakter berwarna *orange* dan *font original* buatan sendiri, warna *orange* memberi kesan hangat dan bersemangat serta merupakan simbol dari petualangan, optimisme, percaya diri dan kemampuan dalam bersosialisasi, sedangkan *font original* digunakan dengan ciri khas coretan anak TK atau SD yang masih belajar menulis namun masih tetap terbaca.

Sinopsis Closing



Gambar 6. Closing

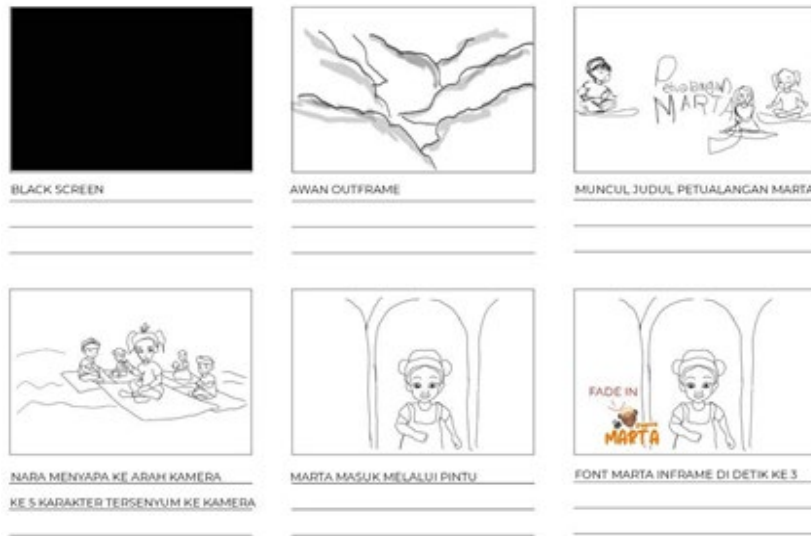
Pada gambar 6 *closing* berisi tentang credit title seluruh bagian perancangan film animasi petualangan marta seperti *animator, editor, design asset, sfx, ufx*, beserta logo UM agar terlihat sebagai karya perancangan tugas akhir. *Closing* film animasi petualangan marta yang didesain ala-ala polaroid agar memberikan kesan *flashback* kepada *audience*. Pengambilan cuplikan yang dipasang pada polaroid adalah cuplikan yang memperlihatkan serigala, 3 anak babi, dan Marta beserta kawan-kawan, cuplikan tersebut diambil agar penonton mengingat kejadian sebelumnya yang melibatkan semua tokoh. *Closing* ditutup dengan tulisan terimakasih dari perancang agar dapat menutup keseluruhan film yang telah ditonton.

Storyboard Opening

Storyboard adalah papan cerita, bentuknya menyerupai komik, dimana ada gambar-gambar berurutan yang merangkai cerita, fungsinya untuk memvisualisasikan naskah cerita. Selain memvisualisasikan cerita, *storyboard* juga berguna untuk memastikan sebuah film bisa diedit dan tidak kekurangan gambar. *Storyboard* dibuat agar perancang dapat dengan jelas mempraktikkan atau merealisasikan sinopsis yang telah dirancang. *Storyboard* berisi keterangan *scene, action* karakter, dan keterangan pendukung lainnya. *Storyboard opening* pada animasi petualangan marta dirancang dengan *scene* yang berdurasi 30 detik dengan musik yang mengiringinya.

Dapat dilihat pada Gambar 7 merupakan awal dari *Storyboard Opening* yang dibuat menggunakan *software* adobe photoshop, yang memiliki alur sebagai berikut yaitu pada saat film mulai berjalan muncul *black screen* dimana hal tersebut umum digunakan pada saat film baru dimulai untuk memberikan kontras warna agar penonton antusias ketika melihat perbedaan warna animasi dengan transisi dari gelap ke animasi yang penuh warna, kemudian di *shot-2* muncul awan dengan pergerakan *outframe*, kemudian lanjut ke *shot-3* muncul judul petualangan Marta, dan dilanjut action Nara melambai ke penonton. Kemudian di *shot-5*

muncul Marta dengan *action* Marta masuk melalui pintu, kemudian di detik ke-3 *fade in lower third* dari Martha.



Gambar 7. Scene Storyboard Opening 1



Gambar 8. Scene Storyboard Opening 2

Dapat dilihat pada Gambar 8 adalah *scene storyboard opening 2*, dimana pada shot-7 terdapat gambar Imas dengan action tersenyum ke kamera, kemudian *fade in lower third* Imas pada detik ke-3, pada shot-9 terdapat Nara yang tersenyum ke kamera *fade in lower third* Nara pada detik ke-3, pada shot-11 terdapat gambar Basuki dan Wayan yang sedang berdiskusi, kemudian *fade in lower third* Basuki dan Wayan secara bersamaan pada detik ke-3, lalu shot ke-14 dengan action ke 5 anak berangkul rangkulan sambil tersenyum melihat ke kamera dan dilanjut ke transisi hitam.

Sketch Bumper

Sketch Bumper yang dirancang didapatkan melalui beberapa proses sketsa manual. Sketsa yang didapat dipakai dalam proses pembuatan *bumper* pada proses perancangan di bagian produksi. Proses sketsa manual *bumper* film animasi petualangan marta dimulai dari Pembuatan sketsa kecil awal judul film yang bisa dijadikan awalan pembuatan sketsa, sketsa untuk mendapatkan *style* judul yang paling sesuai, setelah sudah mendapatkan *style* yang sesuai, perancang melakukan penggabungan seluruh komponen, dan terakhir sketsa ulang untuk tahap *finishing* agar mendapatkan hasil yang baik. Adapun tahap pembuatannya mulai dari awal adalah *sketch*, *line art*, *coloring*, dan *finishing*.



Gambar 9. Sketch dan Line art

Dapat dilihat pada Gambar 9 merupakan hasil dari *sketch* ke *line art*, *sketch* menggunakan kertas kosong dan ditulis manual menggunakan tangan dengan ide *font* coretan *doodle* anak TK atau SD yang masih belajar menulis namun masih bisa dibaca, hal tersebut menjadi inspirasi perancang untuk membuat sketsa tersebut namun juga akan diberikan improvisasi agar hasilnya lebih menarik, sedangkan proses *line art* menggunakan aplikasi Photoshop dan masih belum diwarnai.



Gambar 10. Coloring dan Finishing

Dapat dilihat pada Gambar 10 merupakan *Coloring* dan *Finishing*, keduanya menggunakan aplikasi Photoshop, pewarnaan menggunakan warna *orange* yang memberi kesan hangat dan bersemangat serta merupakan simbol dari petualangan, optimisme, percaya diri dan kemampuan dalam bersosialisasi, dan untuk *finishingnya* ditambahkan awal kecil yang berjumlah 5 dengan ide bahwa awan-awan tersebut adalah jumlah tokoh utama dari film animasi petualangan marta.

3.2. Produksi

Scene Editing Opening

Pada proses *scene editing opening*, perancang mengambil beberapa *scene* dari film animasi petualangan marta. Setelah diambil dan dipotong sesuai kebutuhan, perancang menyatukan keseluruhan *scene* agar menjadi satu keutuhan *scene editing opening*. Aplikasi yang digunakan pada proses ini adalah Adobe Premiere CC Pro dan Adobe After Effect. *Scene editing opening* dipilih dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 11. Pemilihan Scene Opening

Pada Gambar 11 pemilihan *Scene Opening*, *Scene 1* pada *opening* berupa awan yang membuka dan menunjukkan judul dari film petualangan animasi marta dengan cuplikan yang diambil dari film pada durasi ke 1:26 pada saat Mara dan kawan-kawan naik karpet terbang ke dunia dongeng, kemudian *Scene-2* berlanjut mengambil cuplikan dari film pada durasi ke 1:30 ketika Nara melambai ke arah penonton bermaksud agar terlihat ramah ke penonton, *scene-3* tepatnya pada detik ke 10 dalam *opening*, perancang mengambil cuplikan film detik 30 pada saat marta memasuki pintu sekolah, maksud dari perancang mengambil cuplikan tersebut agar memberikan informasi kepada penonton bahwa Marta adalah seseorang yang semangat dan

pantang menyerah, dan juga karakter yang mewakili judul, marta juga dikenalkan pertama kali dengan ide bahwa marta merupakan tokoh paling penting pada film, dan menambahkan *lower third* bertuliskan Papua Marta dengan gambar ilustrasi wajah marta beserta ilustrasi dari rumah rumsram agar memberikan informasi kepada penonton bahwa marta berasal dari Papua.

Pada *scene-4* yaitu perkenalan Imas yang mengambil pada cuplikan dari film pada durasi ke 0:35 saat imas menyapa kepada Marta, menunjukkan Imas adalah seseorang yang akrab dan ramah kepada teman-temannya, kemudian *lower third* muncul menunjukkan Imas beserta ilustrasi blangkon yang berasal dari Jawa, setelah itu pada *scene-5* yaitu perkenalan Nara yang mengambil dari cuplikan film pada durasi ke 4:02 pada saat Nara memberikan solusi kepada teman-temannya yang bermaksud memberikan informasi bahwa Nara adalah seorang yang pintar untuk memecahkan masalah, kemudian disusul *lower third* yang menjelaskan bahwa Nara berasal dari Kalimantan beserta ilustrasi rumah Betang, kemudian *scene-6* perancang mengambil cuplikan dari film pada durasi ke 1:17 pada saat Basuki berbisik kepada Wayan tentang keseruan tentang cerita yang dibaca Bu Guru, *scene* ini diambil untuk memberikan bahwa Wayan dan Basuki adalah teman baik, kemudian *lower third* Basuki dan Wayan muncul secara bersamaan, untuk *lower third* Basuki terdapat ilustrasi berupa gambar klenteng, dan untuk *lower third* Wayan terdapat ilustrasi berupa gambar Pura yang ada di Bali, dan *Scene-7* mengambil cuplikan dari film pada durasi ke 5:26 pada saat Marta dan teman-teman berpelukkan untuk menutup film Petualangan Marta dan untuk menggambarkan kebhinekaan, kemudian fade out dan masuk ke bagian isi cerita.

Scene Editing Closing

Pada proses *scene editing closing*, perancang membuat *timeline* berisi keterangan dalam proses perancangan Film Animasi Petualangan Marta, seperti judul yang terdapat pada *bumper*, keterangan tokoh dan lain-lain. Aplikasi yang digunakan pada proses ini adalah Adobe After Effect. Pemilihan *scene editing closing* dapat dilihat gambar dibawah ini:

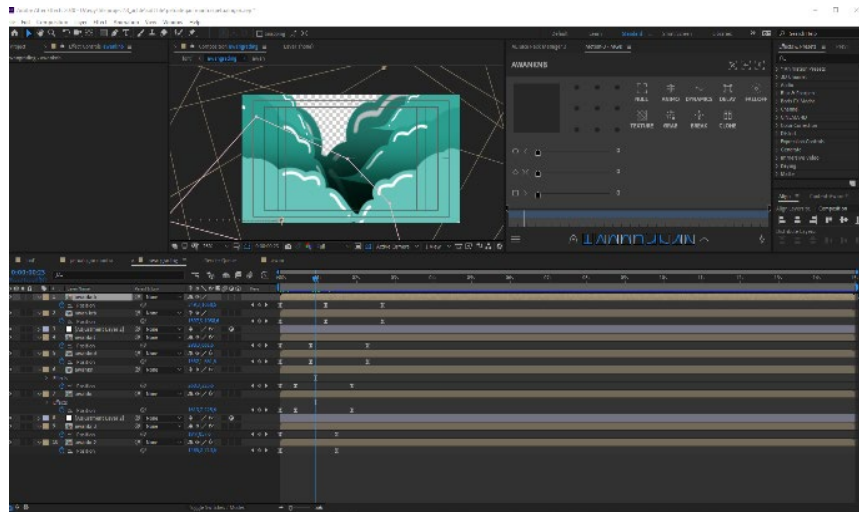


Gambar 12. Keluar Portal dan Marta Closing

Pada Gambar 12 adalah *closing* adegan akhir pada saat *scene* keluar dari portal yang menandakan bahwa petualangan Marta dan kawan-kawan akan selesai pada episode tersebut, dan dilanjutkan dengan dialog marta, “Ini menyenangkan, aku tidak sabar untuk cerita berikutnya, sampai jumpa besok untuk berjumpa lagi”. Sebagai karakter utama yang muncul pada pengenalan pertama pada *opening*, Marta juga dijadikan sebagai penutup untuk menyampaikan bahwa petualangan mereka menyenangkan kepada penonton, kalimat sampai berjumpa lagi juga pada umumnya dilakukan agar menarik rasa penasaran penonton untuk melihat episode selanjutnya.



Gambar 13. Credit Tittle



Gambar 14. Animating Bumper

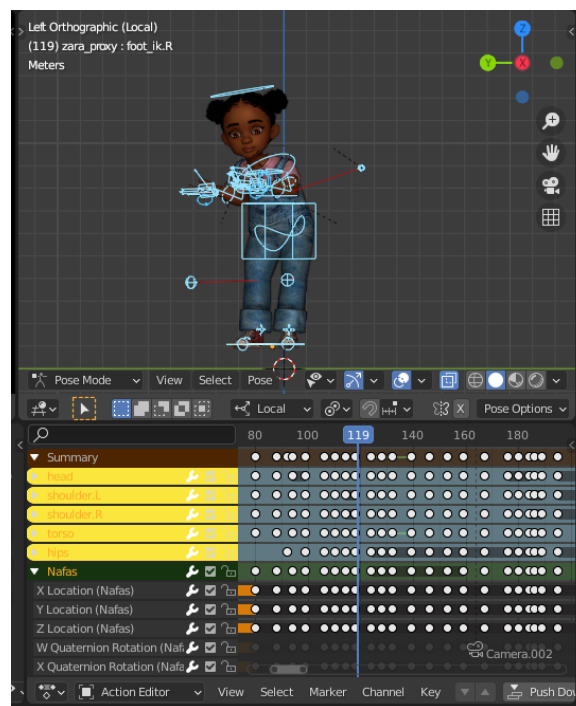
Pada Gambar 13 adalah *Credit Tittle* yang menunjukkan beberapa aspek mulai dari semua karakter yang terlibat dalam film, peran kreator, seperti bagian animasi yang dikerjakan oleh dua dengan pembagian tugas yang merata mulai dari gerakan-gerakan karakter, desain benda dan desain 3D karakter, *Rigger* pemberian atau pemasangan tulang pada karakter animasi agar bisa digerakkan, *sound effect* seperti angin dan *visual effect* agar animasi semakin bagus, dan terakhir editor melakukan *finishing*, dan melakukan penggabungan *scene* animasi agar menjadi 1 film yang utuh menggunakan *rendering* adobe premiere pro dengan hasil akhir film yang berdurasi 6 menit.

Animating Bumper

Pada Gambar 14 adalah Proses *animating bumper* menjadi lanjutan proses pada perancangan *sketch bumper* di pengerjaan pra produksi. Pada proses *animating*, perancang membuat pengaturan pada objek, dengan memberikan gerakan pada objek seperti *font bumper* ataupun pada kamera sesuai dengan *storyboard*. Aplikasi yang digunakan pada proses ini adalah Adobe After Effect. Pada prosesnya dilakukan beberapa tahap, seperti menggerakkan awan, pengenalan karakter, pemilihan *scene*, dan pemilihan musik yang sesuai agar menjadi *opening* yang menarik dan informatif. Pada proses *animating* petualangan Marta yang pertama dilakukan adalah memilih *new project* dengan pilihan resolusi 1920 x 1080 dan *aspect ratio* 16:9. Dilanjutkan dengan gambar PNG awan yang dimasukan ke komposisi *timeline*, awan tersebut di transform agar bisa di animasikan menggunakan teknik *keying*. Desain judul juga disatukan dalam satu *frame* dengan awan tersebut, dilakukan juga pengaturan timing dari *font* dan desain judul petualangan marta beserta SFX, pada tahap *finishing* karpas yang ada pada desain judul akan dianimasikan juga menggunakan teknik *keying*, setelah sudah sesuai semuanya, maka dilakukan *rendering*, *file output* akan disiapkan untuk disatukan dengan *scene* lainnya pada film.

Animating Karakter

Proses *animating* dalam pembuatan film animasi merupakan tahapan yang memakan waktu yang lama. Lamanya pengerjaan animasi dalam proses *animating* dikarenakan harus memperhatikan setiap tulang yang digerakkan tiap *frame per second* (FPS).



Gambar 15. Animating Karakter

Dapat dilihat pada Gambar 15 merupakan gambar *animating* karakter yang menggunakan software blender, pada menu *timeline* perancangan hanya menggunakan *location* dan *rotation* saja, tanpa menggunakan *scale*, dimana setelah *timeline* muncul akan dinyalakan fitur *auto keying*, setelah *setting* sudah selesai, dilanjutkan dengan memasukkan 3d karakter yang sudah diberikan *rigging*, dan 3d karakter yang sebelumnya *object mode* diubah

menjadi *pose mode*, dengan begitu selanjutnya hanya memberikan pose sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya, pada menu *dopse sheet* atau *action editor* blender, perancang juga dapat mengatur *keyframe* sesuai dengan *storyboard*, terakhir setelah pose sudah didapatkan, penggerakan karakter diatur sedemikian rupa *valuenya* pada menu *graph editor*

3.3. Pasca Produksi

Preview and Final

Proses *preview and final* menjadi lanjutan proses pada perancangan *sketch bumper* di pengerjaan pra produksi. Pada proses *preview and final* perancang menyatukan semua komponen animasi seperti *opening animasi*, *bumper animasi*, film animasi, *closing animasi* agar menjadi satu kesatuan utuh. Aplikasi yang digunakan pada proses ini adalah Adobe After Effect.



Gambar 16 Thumbnail Film

Pada Gambar 16 adalah *Thumbnail Film* yang digunakan pada film animasi Petualangan Marta, pada *Thumbnail* tersebut ditampilkan para tokoh protagonis yang ada pada film, dengan ide bahwa penonton tidak akan terspoiler apa yang akan terjadi, dan mengakibatkan sedikit *plot twist* yang mana pada *Thumbnail* tersebut terlihat seperti sedang berpesta, namun inti permasalahan pada film berbeda, dan *scene* yang digunakan pada *Thumbnail* adalah *scene* akhir yang mana itu akan memancing perasaan *dejavu* dan merasa kalau pernah melihat *scene* tersebut, hal tersebut secara umum bisa menarik perhatian penonton dimana biasanya penonton akan mencoba mencari *scene* asli yang terdapat pada film.



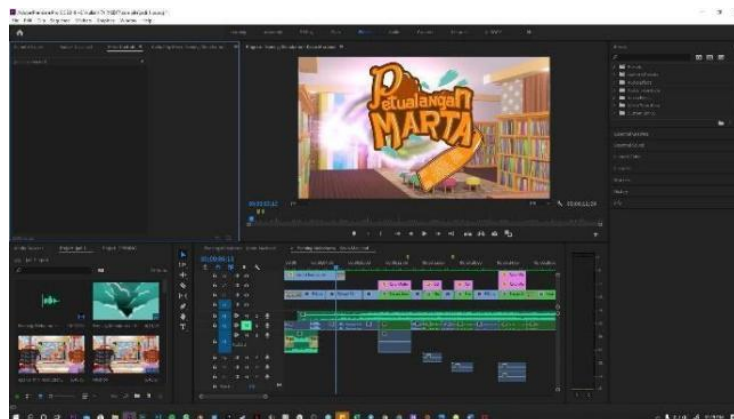
Gambar 17. Desain Icon Pengenalan Karakter

Pada Gambar 17 adalah desain icon pengenalan karakter yang digunakan untuk *OPENING* adalah desain dominan *orange* yang melambangkan petualangan dan kegembiraan, yang juga bertujuan untuk menarik minat anak-anak yang menonton. *Font*, yang dipakai adalah *font* buatan sendiri yang sudah dirancang sebelumnya pada *sketch* yang ada di bagian Pra Produksi *font* sengaja dibentuk tebal untuk mempermudah anak-anak membaca dan mengingat karakter yang ada di Animasi petualangan marta dan disetiap desain, ada gambar wajah dari karakter utama animasi petualangan marta, beserta icon daerahnya. Desain marta menggunakan ilustrasi bangunan dari rumah rumsram yang berasal dari papua timur, kemudian desain Nara menggunakan ilustrasi bangunan rumah Betang yang berasal dari Kalimantan Tengah, kemudian ada Wayan yang menggunakan ilustrasi dari Pura yang ada di Bali, kemudian ada Imas yang menggunakan ilustrasi blangkon yang berasal dari Jawa yang terakhir Basuki keturunan Cina yang menggunakan ilustrasi bangunan rumah ibadah Konghucu yaitu kelenteng.

Rendering

Rendering adalah proses membangun sebuah gambar dari model dengan menggunakan aplikasi pada komputer, secara bahasa sederhana rendering adalah proses membuat gambar hasil akhir dari sebuah desain mentah yang masih terpisah, masih belum bersih, tidak menentu dan lain-lain. Jadi dengan rendering, perancangan bisa mengetahui seperti apa hasil akhir dari sebuah model, film, atau desain yang sudah di buat.

Proses *rendering* menjadi akhir dari proses perancangan *opening*, *closing* dan *bumpering* film animasi petualangan marta. Pada proses *rendering* akan menyatukan seluruh komponen mulai dari *opening*, *bumpering*, film animasi dan *closing* menjadi satu komponen *final*. Seluruh komponen tersebut akan menjadi satu keutuhan yang akan disebut Animasi Petualangan Marta.



Gambar 18. Rendering

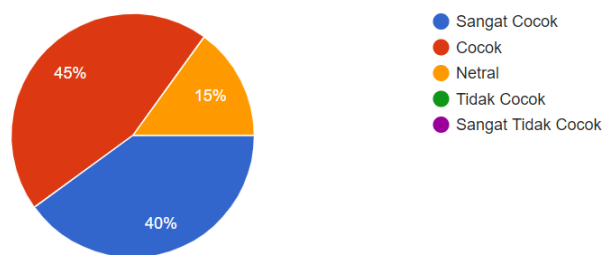
Gambar 18 *rendering*, hal pertama yang dilakukan pada saat *rendering* adalah memastikan bahwa *timeline* dari proses *preview* dan *final* sudah tersusun dengan rapi, mulai dari awal film, *bumper*, *opening*, jalan cerita animasi, dan *closing*. Saat sudah memastikan semuanya sudah bagus di adobe premiere pro, dilakukan *file export* yang diatur dengan *setting* video menjadi H264, setelah sudah siap maka akan dilanjutkan proses *render*, dimana itu biasanya memakan waktu lama, tergantung dengan spesifikasi laptop atau pc yang digunakan. Setelah *render* selesai perancang akan melakukan *preview* video menggunakan media player untuk melihat hasil akhirnya.

3.4. Hasil Survey

Survey dilakukan dengan melibatkan 20 responden untuk pertanyaan kualitas Opening, Closing, dan Bumper Animasi menggunakan Google Form, yang menanyakan tentang *Opening*, *Closing*, dan *Bumper* yang ada pada Animasi Petualangan Martha. Grafik survey dapat dilihat dibawah ini:

Pertanyaan 1: Pada *opening* warna *orange* melambangkan jiwa petualangan dan kegembiraan, dengan *font* original doodle buatan sendiri yang disandingkan dengan musik pembuka. Apakah warna *font*, warna, dan musik yang digunakan *opening* tersebut cocok dengan tema petualangan marta?

20 responses

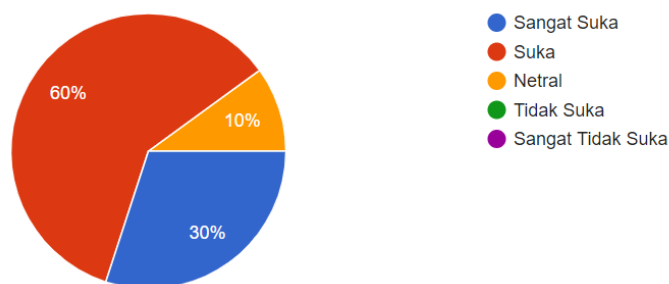


Gambar 19. Survey Opening

Pada Gambar 19 merupakan grafik lingkaran survei tingkat kecocokan untuk *font*, warna, dan musik pada *opening*, hasil dari survei tersebut adalah 40% sangat cocok, 45% cocok, dan 15% netral.

Pertanyaan 2: *Closing* di desain dengan gaya ala-ala Polaroid pigura foto yang berayun-ayun, dengan musik Rasa Sayange, Apakah suka dengan *style closing* tersebut?

20 responses

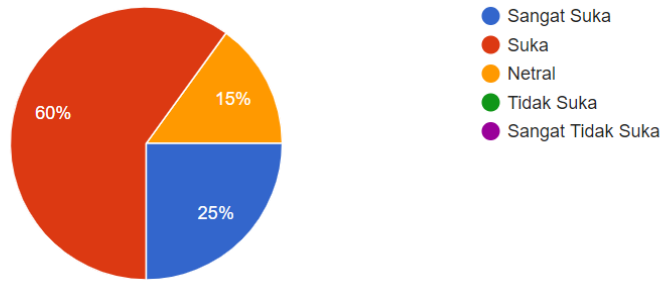


Gambar 20. Survey Closing

Pada Gambar 20 merupakan grafik lingkaran survei untuk kualitas *style* dan musik yang digunakan pada *closing* film animasi marta, hasil dari survei tersebut adalah 30% sangat cocok, 60% cocok, dan 30% netral.

Pertanyaan 3: *Bumper* yang digunakan pada petualangan marta adalah awan yang terbuka untuk *opening* dan memperlihatkan judul film, apakah suka dengan konsep *style bumper* tersebut?

20 responses



Gambar 21. Survey Bumper

Pada Gambar 21 merupakan grafik lingkaran survei untuk kualitas *style bumper* yang digunakan pada film animasi marta, hasil dari survei tersebut adalah 25% sangat cocok, 60% cocok, dan 15% netral.

Sudah bagus namun suara pada animasi masih belum pas dengan animasi mulutnya
Pemilihan musik saya suka, dan warna orange cocok untuk tema petualangan
Sudah cukup bagus
Bumper opening dan closing yang konsisten dengan awas sudah bagus
Sudah bagus
Musik yang dibawakan cocok untuk anak-anak agar anak ceria dan tau musik asal indonesia Rasa Sayange

Gambar 22. Komentar, Kritik dan Saran

Pada Gambar 22 adalah beberapa hasil dari survey komentar, kritik, dan saran yang diberi masukkan oleh penjawab kuesioner, pada film animasi marta memang memerlukan peningkatan kesesuaian untuk mulut dan pengisi suara, untuk aspek lain sudah cukup bagus. Hasil survey yang dilakukan memperlihatkan hal yang cukup memuaskan dimana keseluruhan kuesioner menyukai Animasi Petualangan Martha.

4. Simpulan

Penelitian ini merupakan bagian penting dalam pembuatan Animasi Petualangan Martha yang dirancang oleh Ridhotul Nur Insan. Film Animasi Marta dirancang untuk mempertahankan makna Bhineka Tunggal Ika melalui pendekatan cinta keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. *Opening*, *closing* dan *bumber* menceritakan secara singkat isi keseluruhan dari film yang dirangkum secara acak. Penelitian Dibagi menjadi 3 tahapan produksi, yaitu dimulai pada tahapan pra-produksi yang meliputi pembuatan sinopsis, *storyboard* dan *sketch bumper*. Tahapan produksi yang meliputi proses *scene editing*, *sound editing* dan *animating*. Pasca-produksi yang meliputi tahap *preview final* dan *rendering*. Dari hasil penelitian menghasilkan *opening* yang berisikan isi singkat dari film animasi dengan durasi ± 30 detik, *closing* yang berisikan keterangan singkat tentang *credit* perancangan film animasi dengan durasi ± 30 detik dan *bumper* yang berisikan animasi pembuka dan penutup dari pergerakan awan dengan durasi ± 5 Detik. Adapun kekurangan dari film animasi marta yang bisa ditingkatkan lagi untuk evaluasi kedepannya adalah kualitas *animate* untuk

sinkronisasi antara mulut dan suara. Dari hasil survey yang dilakukan dari 20 kuesioner menunjukkan bahwa dari segi *Opening*, *Closing*, dan *Bumper* memiliki hasil yang cukup bagus.

Pada saat perancangan *opening*, *closing* dan *bumper* Film Animasi Petualangan Marta ini dilakukan, perancang mengakui banyak kekurangan yang belum bisa diperbaiki pada saat ini karena keterbatasan waktu dan biaya pengerjaan. Seperti keterbatasan pembuatan *opening*, *closing* dan *bumper* yang hanya menghasilkan 1 jenis *opening*, *closing* dan *bumper* untuk 1 episode animasi. Sebagai perancang terdahulu, perancang berharap untuk perancang selanjutnya agar dapat merancang *opening*, *closing* dan *bumper* lainnya mengikuti perkembangan episode Film Animasi Petualangan Marta. Perancangan *opening*, *closing* dan *bumper* episode selanjutnya akan menjadi nilai lebih terhadap perancangan yang akan mendatang, karena *audience* nantinya akan mendapatkan pengalaman yang baru pada saat melihat Film Animasi Petualangan Marta di waktu yang akan datang.

Daftar Rujukan

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of EST*, 2(2 August 2016), 81–90. doi: <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>
- Aryanto, S. (2018). Implementasi *Rigid Body* pada *Rigging* terhadap animasi dinamis model kendaraan tiga dimensi. *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 10(1), 77–88. doi: <https://doi.org/10.28989/angkasa.v10i1.216>
- Pratama, R. B., Pramono, A., & Samudro, J. (2020). The design of Bali Island tourism animation as a media for promotion of tourism. *KnE Social Sciences*, 4(12), 427–433. doi: 10.18502/kss.v4i12.7616
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika penelitian: Media komunikasi sosial keagamaan*, 17(2), 315–330. doi: <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- Mardhonansyah, D. M. I., & Lakoro, R. (2016). *Perancangan serial animasi 'Sanggramawijaya'*. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5(2). Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/133838-ID-perancangan-serial-animasi-sanggramawija.pdf>
- Novica, D. R., Pramono A., Samodra, J., Wardhana, M. I., Hidayat, I. K. (2020). Visual style transformation of Wayang Topeng Malang as urban toy design inspiration. *International Journal of Innovation, Creativity and Change (IJICC)*, 10(10), 135–146. Retrieved from https://www.ijicc.net/images/vol10iss10/101011_Novica_2020_E_R.pdf
- 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. *KnE Social Sciences*, 5(3), 258–265. doi: 10.18502/kss.v5i3.8548
- Halawa, W. E. S., Triyanto, R., Budiwiwaramulja, D., & Azis, A. C. K. (2020). Analisis gambar ilustrasi Hombo Batu Nias Gunungsitoli. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 193–203. doi: <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18793>
- Handani, S. W., & Nafianti, D. R. (2017). Perancangan film pendek animasi 3 dimensi Legenda Desa Penyarang. *Jurnal Infotel*, 9(2), 204–211. doi: <https://doi.org/10.20895/infotel.v9i2.195>
- Hariyadi, & Arliman S. L. (2018). Peran orangtua dalam mengawasi anak dalam mengakses media internet untuk mewujudkan perlindungan hak anak. *Soumatara Law Review*, 1(2), 267–281. doi: <https://doi.org/10.22216/soumlaw.v1i2.3716>
- Muslim, M. A. (2012). Pengembangan sistem informasi jurusan berbasis web untuk meningkatkan pelayanan dan akses informasi. *Jurnal MIPA Unnes*, 35(1), 91–98. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JM/article/view/2101>

- Parenreng, M. M. (2017). Perancangan desain karakter film animasi sebagai media pengenalan angka pada Taman Kanak-Kanak (TK). *Proceedings of Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik Negeri Ujung Pandang 2017*, 67–72. Retrieved from <http://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/snp2m/article/view/216>
- Pramono, A., Rahayuningtyas, W., Puspasari, B. D., & Ismail, A. I. Hj. (2020). Development educational material Topeng Malang with the Augmented Reality for supporting character. *KnE Social Sciences*, 4(12), 631–639. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.7637>
- 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>
- Putra, M. R. E. (2018). *Perancangan rigging karakter 3D sebagai Animate Motion Capture Kinect dan Animate Produksi film animasi 3D Jagad* (Undergraduate thesis, STIKOM Surabaya). Retrieved from <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3835/>
- Sembiring, E. Br., Nurmawati, A., & Zega, S. A. (2005). Rancang bangun dan analisis media pembelajaran sejarah melalui film animasi 3D abstrak. *Teknomatika*, 9(1), 45–58. Retrieved from <https://ejournal.unjaya.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/457>
- Sutrisno, A. (2015). *Analisis tanda dan makna visual representasi cinta dalam film animasi Frozen* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik film animasi dalam dunia komputer. *Jurnal SAINTIKOM*, 10(3), 213–217. Retrieved from <https://prpm.trigunadharmas.ac.id/public/fileJurnal/hpqo5-Jurnal-YUN-animasi.pdf>
- Wardiana, W. (2012, July). *Perkembangan teknologi informasi di Indonesia*. Paper presented at Seminar dan Pameran Teknologi Informasi 2002, Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM), Bandung, West Java. Retrieved from <http://hdl.handle.net/10760/6534>

***Marta's Adventure* Animation Design Through an Approach to Love the Diversity of Ethnic Groups and Indonesian Culture for Elementary School Children**

Perancangan Animasi *Petualangan Marta* melalui Pendekatan Cinta Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar

Ridhotul Nur Insan, 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: 07-11-2021; revised: 05-1-2022; accepted: 08-1-2022

Abstract

Indonesia is one of the countries that geographically has socio-cultural conditions that are so complex, diverse, and broad. Indonesia is also the most diverse country in the world, apart from India and the United States. Indonesia's pluralism can be seen by the presence of a group of individuals who have different backgrounds, religions, genders, ethnicities, languages, interests, hobbies, and so on. SARA nuanced conflicts nowadays often occur in Indonesia. Most cases are triggered by intolerance. The consequences that will occur if people prioritize social ego, ethnic ego, religious ego and others is the disappearance of the awareness to live in peace together according to the meaning of *Bhinneka Tunggal Ika*. The design of *Marta's Adventure* animation was carried out to maintain the meaning of *Bhinneka Tunggal Ika* through an approach to love for the diversity of ethnic groups and Indonesian culture. The design of *Marta's Adventure* animation was made in several stages, namely pre-production, production, and post-production. The result of designing *Marta's Adventure* animation is expected to be able to become a learning medium for elementary school students in respecting each other amidst the diversity of ethnicities in Indonesia.

Keywords: animation design, *Marta's Adventure*, tribe and culture

Abstrak

Indonesia merupakan salah satu negara yang secara geografis mempunyai kondisi sosio kultural yang begitu kompleks, beragam, dan luas. Indonesia juga merupakan negara yang paling majemuk di dunia, selain India dan Amerika Serikat. Kemajemukan Indonesia dapat dilihat dengan terdapatnya sekumpulan individu yang mempunyai latar belakang, agama, jenis kelamin, suku bahasa, minat, hobi, dan sebagainya yang berbeda-beda. Konflik bernuansakan SARA dewasa ini sering terjadi di Indonesia. Kebanyakan kasus dipicu oleh seorang atau sekelompok masyarakat tertentu yang mengatasnamakan ras, suku, agama, dan budaya yang tentunya bersikap intoleran. Akibat yang akan terjadi jika masyarakat lebih mengedepankan ego sosial, ego suku, ego agama dan lainnya akan menyebabkan kesadaran untuk hidup damai bersama sesuai makna *Bhinneka Tunggal Ika* akan mulai menghilang. Perancangan Animasi *Petualangan Marta* ini dilakukan bertujuan untuk mempertahankan makna *Bhinneka Tunggal Ika* melalui pendekatan cinta keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Perancangan animasi *Petualangan Marta* ini dibuat dalam beberapa tahapan yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil dari perancangan animasi *Petualangan Marta* ini diharapkan mampu untuk menjadi suatu media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar dalam menghargai satu sama lain di tengah keberagaman suku dan ras di Indonesia.

Kata kunci: perancangan animasi, *Petualangan Marta*, suku dan budaya

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara yang secara geografis mempunyai kondisi sosio kultural yang begitu kompleks, beragam, dan luas. Indonesia juga merupakan negara yang

paling majemuk di dunia, selain India dan Amerika Serikat (Marta & Rieuwpassa, 2018). Kemajemukan Indonesia dapat dilihat dengan terdapatnya sekumpulan individu yang mempunyai latar belakang, agama, jenis kelamin, suku bahasa, minat, hobi, dan sebagainya yang berbeda-beda (Baharun & Awwaliyah, 2017).

Kemajemukan sebagai rahmat dari Tuhan tidak lepas dari tantangan yang sering terjadi di tengah kehidupan masyarakat. Kemajemukan Indonesia itu ternyata dapat membawa suatu potensi konflik yang dapat memecahkan dan mengganggu kesatuan dan persatuan bangsa. Kemungkinan munculnya perpecahan terhadap masyarakat yang mempunyai tingkat kemajemukan yang sangat tinggi adalah apabila anggota masyarakat tidak menghargai kemajemukan itu sendiri dan tidak ingin hidup di sebuah negeri yang beragam bentuk kebudayaan dan politik (Dwintari, 2018).

Konflik bernuansakan SARA dewasa ini sering terjadi di Indonesia. Kebanyakan kasus dipicu oleh seorang atau sekelompok masyarakat tertentu yang mengatasnamakan ras, suku, agama, dan budaya yang tentunya bersikap intoleran. Akibat yang akan terjadi jika masyarakat lebih mengedepankan ego sosial, ego suku, ego agama dan lainnya akan menyebabkan kesadaran untuk hidup damai bersama sesuai makna *Bhinneka Tunggal Ika* akan mulai menghilang (Jura, 2018).

Perancangan Animasi Petualangan Marta ini dilakukan bertujuan untuk mempertahankan makna *Bhinneka Tunggal Ika* melalui pendekatan cinta keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Pendekatan cinta dan keberagaman suku bangsa menjadi sangat penting, mengingat tantangan yang sering terjadi di tengah kehidupan masyarakat yang majemuk seperti Indonesia. Harapannya, *audience* bisa menerima dan menghargai segala bentuk kemajemukan yang terjadi di kehidupan bermasyarakat setelah melihat animasi Marta.

Animasi Petualangan Marta adalah film animasi anak berdurasi 3 menit yang akan dibuat dalam bentuk animasi *series*, namun karena keterbatasan waktu perancangan, dibatasi hanya menampilkan 1 episode saja. Animasi Petualangan Marta berceritakan tentang kisah 5 anak Indonesia yang berasal dari ras suku, agama, dan lingkungan masyarakat yang berbeda beda. Pada episode ini, kelima anak tersebut berpetualang memasuki sebuah dunia buku cerita yang berisikan tentang kisah 3 babi dan serigala, yang hidup bersama di dalam hutan.

Perancangan dilakukan dengan memanfaatkan media animasi, karena dinilai efektif untuk melakukan pendekatan kepada masyarakat terkhusus kepada anak sekolah dasar (Putra, 2014). Penggunaan animasi digunakan menjadi salah satu solusi penggunaan teknologi dalam mengatasi permasalahan yang telah diungkapkan di atas. Para peserta murid akan mendapatkan pengalaman baru dalam melihat keberagaman di Indonesia.

Indahnya keberagaman ternyata belum banyak dimengerti oleh sebagian anak-anak sekolah dasar, terutama peserta didik kelas IV biasanya masih awam dengan kondisi Indonesia yang majemuk, seperti keberagaman ras, suku, kebudayaan, dan agama (Pratiwi, 2020). Menurut Pratama, Pramono, dan Samudro (2020) film animasi dapat dijadikan suatu media pendidikan sekaligus promosi. Film animasi adalah sebuah wacana untuk memberikan sebuah sarana baru untuk belajar menggunakan media yang ada (Eriza, Pramono, & Novica, 2021). Animasi Petualangan Marta ini akan menjadi salah satu bentuk pengembangan potensi peserta didik sekolah dasar dalam memahami kondisi sosio kultural yang majemuk tadi. Animasi

Petualangan Marta juga dapat dimanfaatkan oleh para pengajar menjadi fasilitas dalam memberikan contoh ajar dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.

Beberapa pengenalan tentang cinta keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia untuk anak sekolah telah selesai dirancang. Salah satunya adalah *Pengembangan Buku Ajar IPA SD Melalui Pendekatan Konsep Cinta Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia* yang dirancang oleh Desi Eka Pratiwi pada April tahun 2020. Pembuatan buku ajar tersebut menjadikan anak didik sekolah dasar menjadi memahami kondisi sosio kultural yang majemuk di Indonesia, namun keterbatasan dalam melihat contoh kisah asli dari buku ajar tersebut menjadi kekurangan dalam perancangan tersebut. Penelitian lain yang dilakukan oleh Susanti, Raharjo, dan Ngabiyanto (2021) juga mengembangkan media pembelajaran guna dapat menumbuhkan jiwa toleransi kepada siswa sekolah dasar. Media tersebut dikemas dalam bentuk quiz interaktif guna menambah motivasi belajar siswa dalam hal keberagaman budaya dan bagaimana bersikap toleran dengan adanya keberagaman tersebut. Keanekaragaman budaya perlu didukung dengan media yang dapat memberikan pendidikan mengenai kekayaan budaya yang berguna bagi masyarakat terutama bagi siswa SD yang merupakan materi dalam pelajaran sekolah (Pramono, Rahayuningtyas, Puspasari, & Ismail, 2020). Hal ini juga disampaikan dalam penelitian Novica, Pramono, Samodra, Wardhana, dan Hidayat (2020), bahwa pentingnya peningkatan visualisasi budaya Indonesia untuk meningkatkan rasa cinta akan budaya Indonesia oleh generasi penerus. Perkembangan karakter berkaitan dengan budaya bangsa anak menjadi sangat penting bagi orang tua demi masa depan anak (Pramono, Pujiyanto, Puspasari, & Dhanti, 2021).

Berdasarkan permasalahan diatas dimana dijelaskan bahwa banyak sekali terjadi permusuhan yang mengatasnamakan suku dan ras. Maka dari itu sangat pentingnya menanamkan toleransi antar suku, ras, atau agama mulai dari kecil. Diharapkan animasi Petualangan Marta ini dapat menjadikan salah satu bahan pembelajaran bagi anak-anak terutama siswa usia sekolah dasar. Dengan adanya media pembelajaran berbentuk animasi yang mengandung pesan moral di dalamnya, nantinya anak-anak akan lebih senang untuk melihat animasi Petualangan Marta serta dapat mengambil pelajaran dari animasi Petualangan Marta yakni toleransi antar sesame.

2. Metode

Perancangan film animasi dibagi menjadi 3 tahapan produksi, yaitu dimulai pada tahapan pra-produksi, produksi dan terakhir pasca-produksi (Rinaldi, Rumagit, Lumenta, & Wowor, 2012). Tahapan awal pembuatan Animasi Petualangan Marta dimulai pada tahapan pra produksi. Pra produksi adalah tahap dimana perancang harus menemukan tema awal animasi/ ide cerita, sinopsis, pembuatan naskah cerita/skenario, *concept art*, *storyboard* (Syahfitri, 2011). Pra produksi harus dipersiapkan dengan baik, karena tahapan ini menjadi awalan penentu kualitas tahapan produksi.

Pra produksi dimulai dengan membuat sinopsis film yang akan dirancang. Sinopsis merupakan abstraksi atau ringkasan atau ikhtisar sebuah karangan yang efektif menyajikan karangan dalam bentuk panjang dijadikan sebuah ringkasan yang pendek (Afan, 2018). Pembuatan sinopsis bertujuan agar nantinya penonton dapat mendapatkan ide cerita yang dirancang. Setelah menemukan ide cerita serta pembuatan sinopsis, selanjutnya adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan sebuah rangkaian sketsa yang menggambarkan suatu urutan yang digunakan dalam sebuah film (Ariyati & Misriati, 2016). *Storyboard* sangat

diperlukan oleh seorang perancang film animasi dikarenakan akan mempermudah pemahaman gambar dalam proses produksi

Penggunaan *storyboard* dalam perancangan ini juga didukung oleh pembuatan naskah film (*script*). Naskah film (*script*) merupakan sebuah panduan yang berisikan waktu, kondisi tempat, dialog tokoh film dalam implementasi produksi film (Septiani, 2016). Dalam tahap pra produksi ini turut dibuat desain karakter beserta *dubbing*. Pentingnya proses desain karakter yang baik dalam proses perancangan karya (Pirmansyah & Pramono, 2021).

Proses produksi merupakan tahapan lanjutan dari proses pra produksi. Oleh karena itu, proses produksi harus mengikuti acuan awal yang telah dibuat pada pembuatan *concept art* dan *storyboard*. Tahapan proses produksi meliputi proses *modelling*, *texturing*, *rigging*, *animating*, *environmenting*, dan *lighting*. Secara keseluruhan, perancangan pada proses produksi notabene menggunakan *software blender* (Affandi & Wibawanto, 2015).

Pada proses produksi, perancang membuat animasi dan menggerakannya dengan menggunakan *software* dan peralatan teknologi untuk dijadikan sebuah cerita (Abdullah & Ishak, 2010). Proses produksi dalam perancangan film animasi merupakan tahapan yang paling penting dalam pembuatan film animasi. Proses produksi juga dianggap sebagai proses yang paling banyak menguras energi karena membutuhkan tenaga kerja yang banyak dan mengambil waktu yang lama.

Modelling merupakan sebuah proses pembuatan representasi 3D (3 dimensi) melalui setiap objek latar, karakter, *environment* dengan cara memanipulasi *polygon*, *edges*, dan *vertices* dalam ruang simulasi 3D (Fadya & Sari, 2018). Setelah tahapan *modelling* selesai, akan diperoleh aset 3D yang sesuai dengan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Selanjutnya dilakukan penambahan *texture* dan material pada aset 3D. Tujuannya adalah untuk menambahkan warna, *shading*, *lighting* pada *modelling* (Ciarantika, Faradisa, & Assidiqi, 2011.).

Aset 3D yang telah selesai, selanjutnya akan ditambahkan berupa *bones* (tulang) agar dapat digerakkan sesuai *storyboard*. Proses tersebut biasanya disebut dengan *rigging*. *Rigging* merupakan proses dalam komputer grafis yang digunakan sebagai penghubung antara proses *modelling* dan *animating* (Aryanto, 2018). *Animating* merupakan tahap dimana perancang melakukan pengaturan pergerakan menjadi sebuah animasi dengan memberikan gerakan pada objek 3D maupun pada kamera sesuai *storyboard* (Pangemanan, Sengkey, & Lantang, 2016). Setelah tahap *animating* selesai, perancang akan memberikan pencahayaan (*lighting*) dan penataan *environment* (*Environment Ting*). *Lighting* merupakan tahap pemberian cahaya pada aset karakter sehingga memperoleh kesan virtual yang realistis (Pangemanan dkk., 2016).

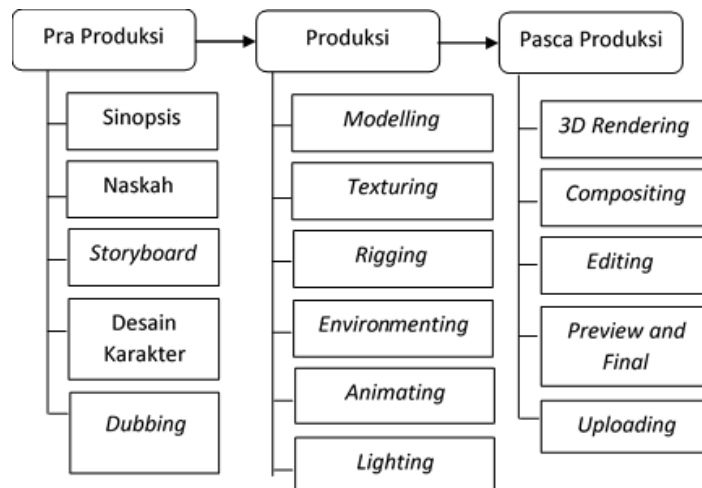
Pasca produksi merupakan tahapan akhir dalam perancangan film animasi Petualangan Marta. Pasca produksi merupakan tahap mengedit, memoles dan *rendering* akhir animasi yang telah dirancang sebelumnya, sehingga akan menghasilkan master film dan siap dikemas dan dipasarkan (Handani & Nafianti, 2017). Perancangan di pasca produksi meliputi tahap *compositing*, *SFX*, *editing* dan *final preview*.

Pasca produksi dimulai dengan tahap penggabungan (*compositing*). *Compositing* merupakan proses penggabungan elemen yang telah dibuat pada tahap sebelumnya (Murtono

& Widakdo, 2015). Setelah seluruh elemen dianggap cukup, perancang akan menambahkan *dubbing* sesuai *storyboard* serta penambahan efek suara (*SFX*). Pemberian efek suara serta *dubbing* akan menambahkan serta membantu menjelaskan suasana yang sedang terjadi pada animasi.

Setelah seluruh proses perancangan selesai, perancang akan melakukan *finishing* dengan melakukan *editing* jika diperlukan. Setelah tahap *editing* telah dianggap cukup, perancang akan melakukan preview akhir dari film animasi sebelum akhirnya dilakukan proses *rendering* kembali jika diperlukan. *Rendering* merupakan proses untuk membuat aset hasil menjadi satu film animasi utuh (Rompas, Sinsuw, Robot, & Najoan, 2013). Film animasi yang telah selesai akan diunggah ke akun *youtube* agar dapat ditonton oleh khalayak umum.

Perancangan animasi Petualangan Marta dibuat dengan melewati beberapa tahap. Tahapan tersebut meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Gambaran yang jelas mengenai alur perancangan animasi Petualangan Marta dapat dilihat pada gambar berikut.



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

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah proses pembuatan pedoman produksi. Pedoman produksi tersebut dijadikan bahan dalam menentukan alur dari video animasi. Dalam perancangan animasi Petualangan Marta, tahap pra produksi meliputi: (1) *Sinopsis*; (2) *Naskah*; (3) *Storyboard*; (4) *Dubbing*; dan (5) *Desain Karakter*. Tahapan dalam pra produksi animasi petualangan senada dengan pendapat dari Syahfitri (2011) yang menjelaskan bahwa tahapan dalam pra produksi meliputi menemukan tema awal animasi/ ide cerita, *sinopsis*, pembuatan *naskah cerita/skenario*, *concept art*, *storyboard*.

Sinopsis

Perancangan film animasi Petualangan Marta melalui pendekatan cinta keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia untuk anak sekolah dasar, mempunyai *sinopsis* sebagai berikut:

Kisah 5 orang anak yang mempunyai latar belakang suku yang berbeda, sedang masuk ke dalam dunia buku yang dibacakan oleh seorang guru di perpustakaan *playground*. Buku tersebut menceritakan tentang 3 ekor babi di hutan yang sedang membutuhkan bantuan untuk menghadapi seekor serigala yang mengacaukan rumah 3 ekor babi tersebut. Kelima anak tadi, berhasil membantu 3 ekor babi yang jahat. Kelima anak tersebut berhasil bekerja sama untuk membantu 3 babi walaupun mempunyai latar belakang dan cara berpikir yang berbeda. Jabaran diatas merupakan sebuah ringkasan dari cerita animasi Petualangan Marta. Selaras dengan maksud tersebut Afan (2018) menjelaskan Sinopsis merupakan abstraksi atau ringkasan atau ikhtisar sebuah karangan yang efektif menyajikan karangan dalam bentuk panjang dijadikan sebuah ringkasan yang pendek

Naskah

Naskah merupakan tulisan yang berisi adegan dan informasi mengenai kejadian-kejadian di setiap *scene* film animasi Petualangan Marta melalui pendekatan cinta keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia untuk anak sekolah dasar. Naskah cerita animasi Petualangan Marta dapat dilihat pada Gambar berikut.

Petualangan Marta di Dunia Dongeng Tiga Babi dan Serigala Jahat

IMAS:

Hai marta! Ku siapkan tempatmu! mari ke sini duduk dengan ku!

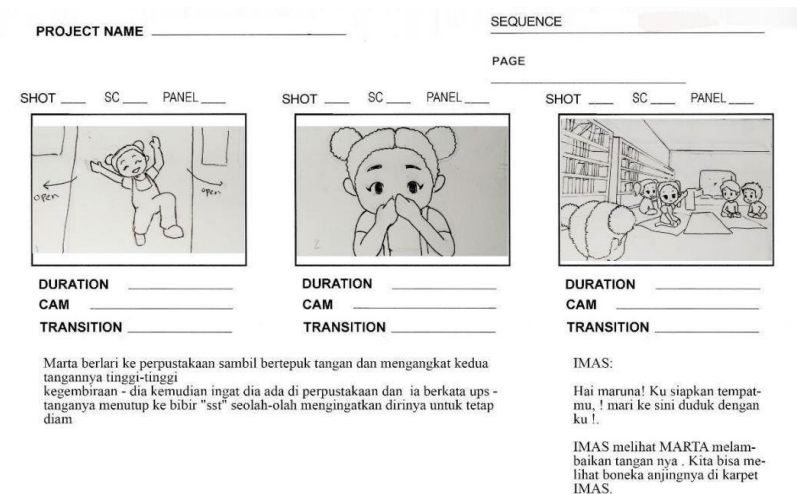
IMAS melihat MARTA melambaikan tangan nya. Kita bisa melihat boneka anjingnya di karpet IMAS.

MARTA:

Terima kasih, IMAS. Entah bagaimana cerita hari ini. Saya tidak sabar untuk pergi bertualang! Apa semua orang disini?

MARTA memeluk IMAS saat ia duduk lalu melihat semua teman nya

Gambar 2. Naskah Animasi Petualangan Marta



Gambar 3. Storyboard Animasi Petualangan Marta

Karakter 1

Nama : Marta

Karakter : Marta berasal dari keluarga Kristen dari Provinsi Papua. Marta adalah anak perempuan yang mempunyai jiwa kepemimpinan yang tinggi, keberanian yang tinggi, pekerja keras, serta mudah dalam bergaul. Keberanian yang tinggi membuat marta menjadi karakter yang paling menonjol dalam film animasi ini.

Referensi :



Sketsa :



Gambar 4. Alur Pembuatan Karakter

Storyboard

Perancangan *storyboard* dibuat untuk mendukung dan merealisasikan maksud dan tujuan yang dituliskan pada sinopsis. Penggunaan *sketch* menjadi penting pada perancangan *storyboard* ini, karena akan membantu perancang dalam mengaplikasikannya pada proses produksi nantinya. *Storyboard* juga berisi keterangan kamera, durasi per *shot*, dan juga transisi.

Perancangan film animasi Petualangan Marta melalui pendekatan cinta keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia untuk anak sekolah dasar, mempunyai *storyboard* yang berisikan keterangan *scene*, gambar *scene* serta durasi *scene*, yang dapat dilihat pada Gambar 3.

Desain Karakter

Desain karakter yang dirancang didapatkan melalui pengumpulan referensi karakter. Pengumpulan referensi karakter dilakukan agar mendapatkan berbagai referensi yang sesuai dengan karakteristik yang dirancang. Nantinya karakter akan dibentuk menjadi sketsa karakter dan kemudian dirancang menjadi bentuk 3 dimensi sesuai referensi yang telah didapat.

Perancangan film animasi Petualangan Marta melalui pendekatan cinta keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia untuk anak sekolah dasar, mempunyai desain karakter yang dapat dilihat pada Gambar 4.

Dubbing

Tahapan akhir dalam pra produksi adalah *dubbing*. *Dubbing* merupakan pengisian suara terhadap karakter yang sudah dibuat sebelumnya. Tujuan pemberian *dubbing* adalah guna dapat menjiwai peran di setiap karakter dalam animasi Petualangan Marta.

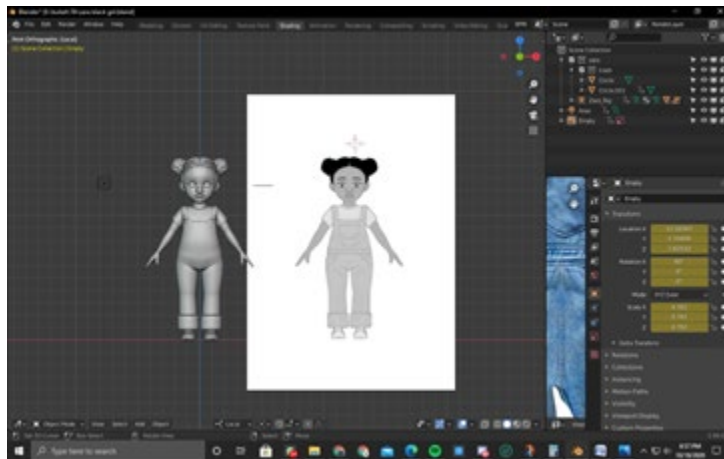
3.2. Produksi

Tahap produksi adalah proses pembuatan animasi setelah seluruh tahapan pra produksi telah dilakukan. Menurut Affandi dan Wibawanto (2015) tahapan proses produksi meliputi proses modelling, texturing, rigging, animating, environmenting, dan lighting. Secara keseluruhan, perancangan pada proses produksi notabene menggunakan software blender. Sejalan dengan pendapat tersebut, perancangan animasi Petualangan Marta diproduksi menggunakan *software* blender dan melalui beberapa tahapan sebagai berikut: (1) *Modelling*; (2) *Texturing*; (3) *Rigging*; (4) *Environmenting*; (5) *Animating*; dan (6) *Lighting*.

Modelling

Tahapan *modelling* dilakukan untuk memenuhi kebutuhan aset 3 dimensi dari karakter utama, karakter tambahan, serta *environment* lainnya. Tahapan *modelling* menggunakan *software* bernama *blender*. Tahapan *modelling* dapat dijelaskan sebagai berikut. (1) masukkan sketsa pada *timeline software blender*; (2) tekan bersamaan Shift + A untuk membuat *cube* yang menjadi bahan utama pembuatan kepala dan tubuh karakter; (3) tekan E untuk *extruding faces* ke bagian yang akan dibentuk. Sesuaikan dengan *topology* wajah manusia; (4) tambahkan detail hidung, mata, telinga agar mendukung *topology* manusia tadi; (5) berikan tambahan *extrude* pada bagian leher dan badan sesuai *topology* badan manusia; (6) berikan objek *cylinder* dan bentuk menjadi lengan, lalu buat kembali menjadi jari, tekan M agar objek dapat menyatu. Lakukan hal yang sama untuk membuat kaki dan telapak kaki; (7) ketika sudah seluruh

anggota tubuh dirasa sesuai. Pilih *vertex* terdekat lalu tekan F agar dapat tersambung; (8) tekan *Shift + A* untuk membuat bola mata. Setelah mata selesai, tekan *Shift + A* *plane* untuk membuat alis mata; (9) selanjutnya untuk membuat rambut, tekan *Shift + A* lalu pilih *cube* lalu *eksrude* sesuai keinginan; (10) selanjutnya memberikan pakaian pada karakter. Seleksi tubuh karakter lalu tekan *Shift + D* untuk menduplikat, kemudian tekan P untuk memisahkannya agar menjadi objek baru. Lakukan hal yang sama untuk membuat celana pada karakter; dan (11) memastikan karakter telah sesuai dengan yang diinginkan. Jika sudah, maka selanjutnya dapat diberi *rigging*. Berdasarkan tahapan tersebut, hasil *modelling* dapat dilihat pada gambar berikut.



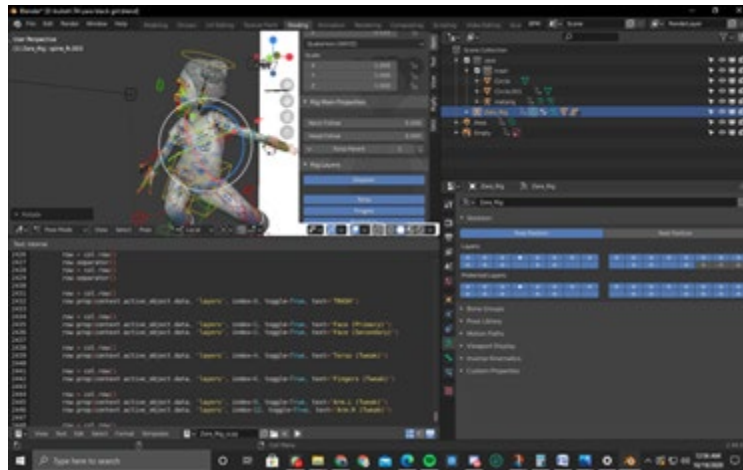
Gambar 5. Hasil Modelling

Texturing

Tahapan *texturing* bertujuan untuk membuat objek animasi memiliki kesan yang lebih nyata. Kesan nyata tersebut berasal dari pewarnaan, kilauan, dan lainnya.

Rigging

Setelah karakter 3 dimensi telah selesai, langkah selanjutnya adalah memberikan tulang pada karakter tadi. Pemberian tulang tersebut disebut *rigging*. Proses *rigging* tersebut tetap menggunakan *software blender*, sama seperti tahapan *modelling* pada awal tahapan produksi. Tahapan *rigging* dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Tahap pertama adalah menambahkan *rigify*, tekan *Shift + A* *Human Metarig*; (2) Masuk ke *edit mode*, lalu pada karakter 3d, pastikan tulang tadi sesuai dengan persendian manusia (masukkan sketsa jika dirasa diperlukan); (3) Tekan tombol *generate rig* pada kanan atas layar, setelah ditekan akan muncul info *rigging* serta *controller rigging*; (4) Pasang *rig* ke seluruh objek dengan cara menekan *Ctrl + P* lalu pilih *automatic weight*; (5) Jika *automatic weight* tadi dirasa kurang, maka bisa ditambahi dengan cara *Ctrl + Tab* dan lalu beri *weight paint* sesuai area tulang karakter; (6) Ketika tulang telah selesai, selanjutnya dilakukan pengetesan ekstrim terhadap karakter untuk melihat apakah *rig* berjalan dengan baik; dan (7) Pada tahap selanjutnya, ubah jendela 3d menjadi *script editor* agar menampilkan *rig layer*. Hasil *rigging* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Hasil Pengerjaan Rigging

Environmenting

Pada tahapan ini, perancang harus membuat objek 3 dimensi pendukung karakter animasi. Perancangan ini meliputi pembuatan tempat interaksi karakter utama seperti rumah dan lain lain. Perancangan *environment* disini juga tetap menggunakan *software blender*. Tahapan dalam *environmenting* dapat dijabarkan sebagai berikut: (1) Letakkan karakter di lembar kerja dengan cara Ctrl + Alt + O lalu pilih karakter atau objek 3d lainnya, ini akan menjadi acuan proporsi dari *environment*; (2) Tekan Shift + A Cube kemudian hapus bagian depan untuk membuat ruangan. Sesuaikan dengan proporsi ukuran karakter; (3) Buat model perabotan sebagai pendukung film animasi sesuai perancangan *storyboard*; (4) Selanjutnya, tambahkan detail pada dinding yang telah dibuat tadi, agar dapat mengisi komposisi ruangan; dan (5) Setelah semua bahan *environment* telah selesai dibuat, satukan seluruh elemen tadi agar menjadi satu kesatuan penuh. Berdasarkan tahapan tersebut, hasil perancangan *environment* dapat dilihat pada gambar berikut.

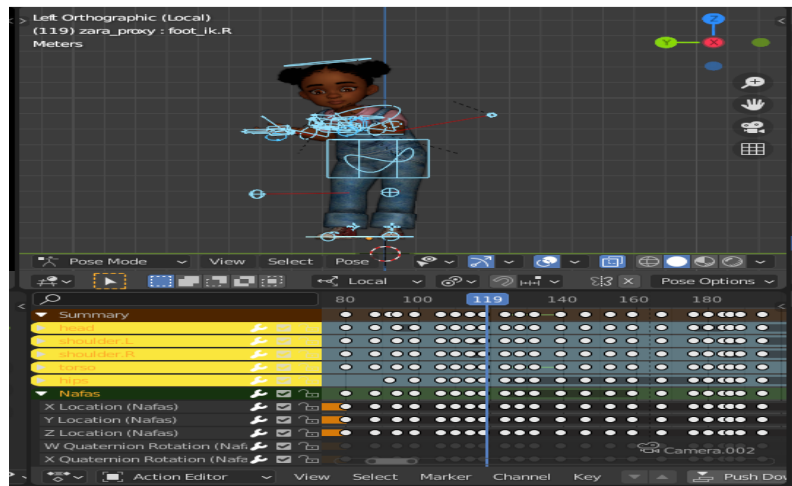


Gambar 7. Hasil Environmenting

Animating

Proses *animating* dalam pembuatan film animasi merupakan tahapan yang memakan waktu yang lama. Lamanya pengerjaan animasi dalam proses *animating* dikarenakan harus memperhatikan setiap tulang yang digerakkan tiap *frame per second* (FPS). Tahapan *animating* dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Buka *software blender*. Pada menu *timeline* agar

mendapat menu seperti di gambar. Perancang hanya menggunakan location dan rotation saja, tanpa menggunakan scale; (2) Setelah *timeline* muncul, nyalakan *auto keying*; (3) Setelah selesai menyetel, masukkan karakter 3d yang telah diberikan rigging, lalu ubah *object mode* menjadi *pose mode*. Berikan pose sesuai *storyboard*, lalu tekan I; (4) Pada menu *dopse sheet* atau *action editor* kita dapat mengedit *keyframe* sesuai *storyboard*; dan (5) Setelah pose didapat, atur pergerakan karakter mengedit *value* pada menu *graph editor*. Hasil *animating* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 8. Hasil Pengerjaan Animating

Lighting

Pada tahap ini, animasi diberikan cahaya yang proporsional agar menampilkan satu kesatuan dengan *background*. Untuk mendapatkan pencahayaan yang sesuai dibutuhkan waktu dalam beberapa kali percobaan. Setelah menemukan hasil yang sesuai, *lighting* akan ditentukan agar hasil pencahayaan dari setiap objek stabil.

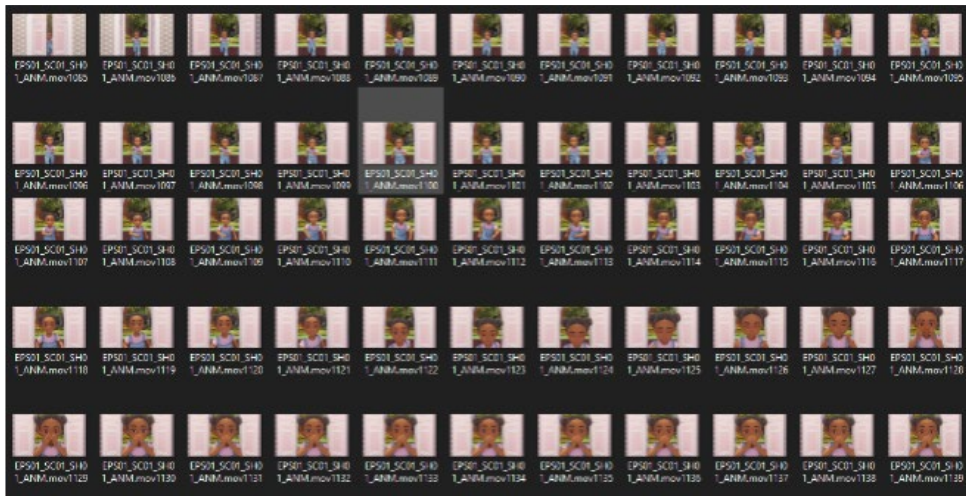
3.3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah proses akhir dalam pembuatan animasi. Tahapan ini merupakan proses final setelah seluruh animasi selesai diproduksi. Pasca produksi merupakan tahapan akhir dalam perancangan film. Pasca produksi merupakan tahap mengedit, memoles dan rendering akhir animasi yang telah dirancang sebelumnya, sehingga akan menghasilkan master film dan siap dikemas dan dipasarkan (Handani & Nafianti, 2017). Senada dengan pendapat tersebut, tahapan dalam produksi animasi Petualangan Marta meliputi: (1) *3D Rendering*; (2) *Compositing*; (3) *Editing*; (4) *Final and Preview*; dan (6) *Uploading*.

3D Rendering

Pada tahapan pengerjaan ini, file yang sudah siap untuk *rendering* akan dilakukan pengecekan terlebih dahulu pada settingan parameter dan outputnya. Tahapan *3D Rendering* dapat dijabarkan sebagai berikut: (1) Pengaturan efek cahaya, bayangan, refleksi, dan mode kamera yang sudah disediakan oleh *blender engine* untuk disesuaikan dengan aturan yang sudah disepakati di awal; dan (2) Pada settingan *output*, perancang menggunakan format PNG *sequence* dengan resolusi 1920 x 1080 dengan *color mode* RGBA. Hal ini bertujuan agar perancang bisa memisahkan antara *background*, *foreground* dengan karakter pada *scene* yang

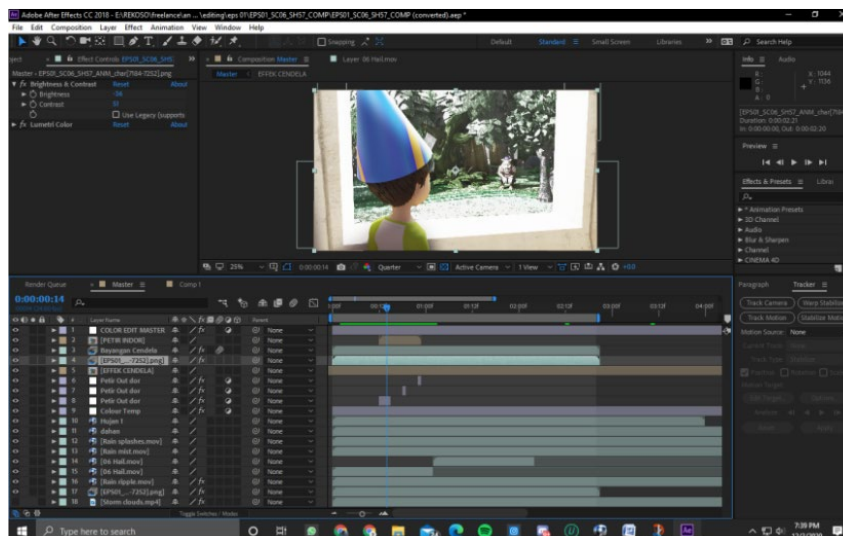
memerlukan pemisahan untuk dapat diberikan efek khusus. Hasil *3D Rendering* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 9. Hasil 3D Rendering

Compositing

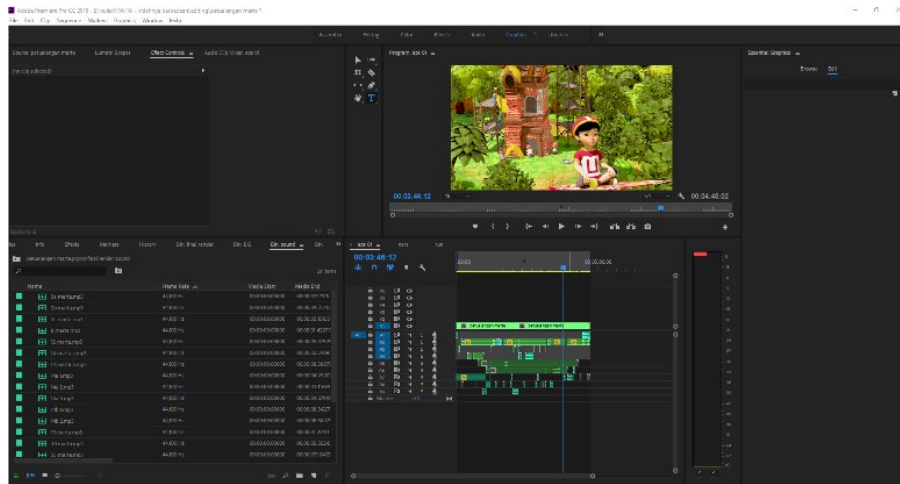
Pada tahap pengerjaan *compositing*, perancangan akan melakukan kombinasi unsur-unsur visual yang akan menciptakan ilusi pada scene yang dibutuhkan. Tahapan dalam *Compositing* dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Buat komposisi baru dengan resolusi 1920 x 1080 dan *frame rate* 24 FPS; (2) *Import footage* PNG sequence yang dibutuhkan yaitu *foreground*, *background* atau karakter jika diperlukan; *Import footage* efek hujan green screen. Lalu gunakan effect pada *Adobe After Effects* “color key”; (3) Gunakan efek *Brightness & Contrast* untuk mengatur pencahayaan. Lalu gunakan *Lumetri Color* untuk *setting* warna agar bisa menimbulkan kesan harmoni; dan (4) Tambahkan efek efek lainnya sesuai konsep yang telah disepakati dengan kreatifitas masing – masing. Hasil *Compositing* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 10. Hasil Pengerjaan Compositing

Editing

Pada tahap *editing* ini perancang harus penyusunan urutan shoot pada setiap *scene* dan menambahkan audio, baik itu *sound effect*, *dubbing* dan *background*. Tahapan *editing* dapat dijabarkan sebagai berikut: (1) Buka aplikasi *Adobe Premiere Pro* dan masukkan dan susun *scene* sesuai kebutuhan; (2) Berikan *Adjustment Layer* agar menghasilkan manipulasi warna, atau efek lainnya memperindah video animasi; dan (3) Setelah seluruh *scene* dan *effect* dan warna telah dimasukkan, input *sound* yang telah disediakan seperti *dubbing* ataupun *background*. Hasil Pengerjaan *editing* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 11. Hasil Editing

Final Rendering and Preview

Pada tahapan ini, perancangan akan melakukan pemeriksaan urutan scene agar selanjutnya dapat dilakukan proses *rendering* yang terakhir. Proses akhir *Final Rendering and Preview* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 12. Hasil Rendering and Preview



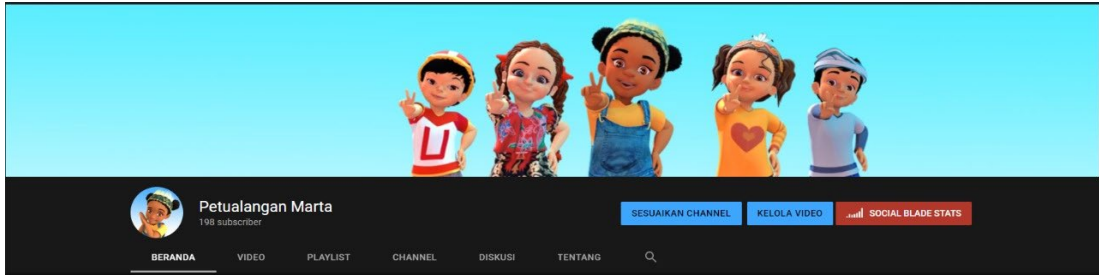
Gambar 13. Contoh Hasil Prototype

Uploading

Pada tahap ini, hasil animasi Petualangan Marta diunggah ke beberapa *platform* media sosial. Tujuan dari *upload* animasi tersebut yakni agar mudah di akses oleh anak sekolah dasar dengan mudah. Animasi Petualangan Marta diunggah di instagram dengan akun “petualanganmarta” serta akun *YouTube* “Petualangan Marta” atau dapat diakses melalui link <https://www.youtube.com/channel/UCxEZriYtMTJE6ltCI1IlfAg>.



Gambar 14. Akun Instagram Animasi Petualangan Marta



Gambar 15. Channel YouTube Animasi Petualangan Marta

Hasil Penilaian

Pada tahap ini penulis menyebarkan alat penilaian berupa google form untuk mengetahui penilaian siswa terhadap animasi Petualangan Marta. Dalam alat penilaian tersebut berisikan beberapa aspek penilaian seperti karakter, alur cerita, serta pesan moral yang tertuang dalam animasi Petualangan Marta. Penilaian tersebut dijadikan bahan evaluasi penulis apakah animasi ini sudah sesuai dengan tujuan awal pembuatan animasi yakni mampu memberikan pelajaran kepada siswa sekolah dasar dalam mengambil pesan moral dalam animasi Petualangan Marta yakni toleransi ditengah keberagaman yang ada di Indonesia.

Alat penilaian tersebut berisi 21 butir pernyataan yang dengan jumlah responden sebanyak 21 siswa yang berasal dari 2 sekolah dasar yang berada di desa Bendil Jati Kulon, Sumbergempol, Tulungagung. Berikut hasil rekapan hasil penilaian siswa terhadap animasi Petualangan Marta.



Gambar 16. Grafik Data Penilaian Animasi Petualangan Marta

Berdasarkan grafik tersebut diperoleh jawaban sangat setuju sebesar 52,81% dari total jawaban responden. Jawaban setuju memiliki perolehan sebesar 41,99% dari total jawaban. Sedangkan untuk jawaban kurang setuju dan tidak setuju masing-masing diperoleh nilai sebesar 4,76% dan 0,43% dari total jawaban responden. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi Petualangan Marta mendapat respon yang baik dari siswa sekolah dasar yang ada di Desa Bendiljati Kulon baik dalam hal penilaian karakter, alur cerita, maupun pesan moral yang terkandung dalam animasi Petualangan Marta. Dari penilaian tersebut juga dapat disimpulkan bahwa petualangan animasi Marta ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar.

4. Simpulan

Kemajemukan pada negara Indonesia menjadikan kita bangsa sosio kultural yang begitu kompleks, beragam, dan luas. Kemajemukan Indonesia itu ternyata dapat membawa suatu potensi konflik yang dapat memecahkan dan mengganggu kesatuan dan persatuan bangsa. Konflik tersebut kebanyakan dipicu dari seorang atau sekelompok masyarakat tertentu yang mengatasnamakan ras, suku, agama, dan budaya yang tentunya bersikap intoleran.

Perancangan Animasi Petualangan Marta ini dilakukan bertujuan untuk mempertahankan makna *Bhinneka Tunggal Ika* melalui pendekatan cinta keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Perancangan animasi melalui pendekatan cinta dan keberagaman suku bangsa menjadi sangat penting, mengingat tantangan yang sering terjadi di tengah kehidupan masyarakat yang majemuk seperti Indonesia. Perancangan Animasi Petualangan Marta menjadi solusi untuk anak sekolah dasar dapat lebih memahami sebuah kondisi sosio kultural yang majemuk di Indonesia disamping memahami kemajemukannya tadi.

Perancangan film animasi Petualangan Marta dibagi menjadi 3 tahapan produksi, yaitu dimulai pada tahapan pra-produksi yang meliputi pembuatan ide cerita, sinopsis, pembuatan naskah cerita/skenario, *storyboard*, desain karakter, dan *dubbing*. Tahapan produksi yang meliputi proses *modelling*, *texturing*, *rigging*, *environmenting*, *animating*, dan *lighting*. Pasca-produksi yang meliputi tahap *3D rendering*, *compositing*, *editing*, *final preview*, dan *uploading*.

Film animasi yang dihasilkan merupakan film animasi series 3 dimensi dengan tema pendekatan cinta keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia berdurasi ± 3 menit, memiliki resolusi 1920 x 1080 dan dikemas dalam format .MP4. Nantinya Film animasi yang dihasilkan akan dipublish pada akun *youtube* khusus, yang nantinya akan berisi seluruh konten Animasi Petualangan Marta yang harapannya dapat dilihat oleh masyarakat umum.

Penilaian mengenai animasi Petualangan Marta juga dilakukan guna dapat mengetahui seberapa efektif animasi ini sebagai media pembelajaran guna memberikan penanaman sikap toleransi bagi siswa sekolah dasar. Dari 21 Responden yang telah mengisi kuesioner penilaian dapat menunjukkan hasil bahwa animasi Petualangan Marta menunjukkan hasil yang bagus baik dari segi karakter, alur cerita, hingga pesan moral yang terkandung di dalam animasi sehingga animasi ini dapat disimpulkan dapat digunakan sebagai suatu inovasi dalam pembelajaran siswa sekolah dasar dan layak untuk ditonton oleh masyarakat umum.

Daftar Rujukan

- Abdullah, M. F., & Ishak, Md. S. A. (2010). Pembangunan sektor animasi di Malaysia: Pendidikan dan latihan animasi di Institusi Pengajian Tinggi Awam. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 12(2), 69–82. Retrieved from <https://jati.um.edu.my/index.php/JPMM/article/view/32617?articlesBySameAuthorPage=3>
- Afan, M. (2018). *LKP: Perancangan video promosi di Jurusan Animasi SMKN 12 Surabaya* (Undergraduate thesis, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya). Retrieved from <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3858/>
- Affandi, U. C., & Wibawanto, H. (2015). Pengembangan media animasi interaktif 3 (Tiga) Dimensi sebagai alat bantu ajar mata pelajaran IPA kelas VII menggunakan Blender Game Engine. *Jurnal Teknik Elektro*, 7(2), 62–70. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jte/article/view/8586>
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik BSI*, 2(1), 116–121. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/jtk/article/view/369>

- Aryanto, S. (2018). Implementasi Rigid Body pada Rigging terhadap animasi dinamis model kendaraan tiga dimensi. *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 10(1), 77–88. doi: <https://doi.org/10.28989/angkasa.v10i1.216>
- Baharun, H., & Awwaliyah, R. (2017). Pendidikan multikultural dalam menanggulangi narasi islamisme di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 5(2), 224–243. doi: <https://doi.org/10.15642/jpai.2017.5.2.224-243>
- Pratama, R. B., Pramono, A., & Samudro, J. (2020). The design of Bali Island tourism animation as a media for promotion of tourism. *KnE Social Sciences*, 4(12), 427–433. doi: 10.18502/kss.v4i12.7616
- Ciarantika, A., Faradisa, R., & Assidiqi, M. H. (2011). *Pembuatan video animasi 3D safety driving (non-character modeling, texturing, sound effects)* (Final project, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya). Retrieved from <http://repo.pens.ac.id/id/eprint/987>
- Dwintari, J. W. (2018). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan berbasis multikultural dalam pembinaan keberagaman masyarakat Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 69–81. Retrieved from <http://194.59.165.171/index.php/CC/article/view/68>
- 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. *KnE Social Sciences*, 5(3), 258–265. doi: 10.18502/kss.v5i3.8548
- Fadya, M., & Sari, I. P. (2018). Modelling 3D dan animating karakter pada game edukasi World War D” berbasis Android. *Multinetics*, 4(2), 43–48. doi: <https://doi.org/10.32722/multinetics.vol4.no.2.2018.pp.43-48>
- Handani, S. W., & Nafianti, D. R. (2017). Perancangan film pendek animasi 3 dimensi Legenda Desa Penyarang. *Jurnal Infotel*, 9(2), 204–211. doi: <https://doi.org/10.20895/infotel.v9i2.195>
- Jura, D. (2018). Pendekatan tipologi tripolar Alan Race dalam keberagaman agama di Indonesia. *Proceedings of Seminar Nasional Revitalisasi Indonesia Melalui Identitas Kemajemukan Berdasarkan Pancasila Universitas Kristen Indonesia 2018*, 232–245. Retrieved from <http://repository.uki.ac.id/id/eprint/835>
- Marta, R. F., & Rieuwpassa, J. S. (2018). Identifikasi nilai kemajemukan Indonesia sebagai identitas bangsa dalam iklan Mixagrip versi keragaman budaya. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 6(1), 37–50. doi: <https://doi.org/10.24198/jkk.v6i1.15416>
- Murtono, T., & Widakdo, R. K. (2015). Rekonstruksi citra musik Hardcore melalui penciptaan video musik dengan teknik penyuntingan Compositing. *Capture*, 6(2), 85–100. Retrieved from <http://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/capture/article/view/765>
- Novica, D. R., Pramono A., Samodra, J., Wardhana, M. I., Hidayat, I. K. (2020). Visual style transformation of Wayang Topeng Malang as urban toy design inspiration. *International Journal of Innovation, Creativity and Change (IJICC)*, 10(10), 135–146. Retrieved from https://www.ijicc.net/images/vol10iss10/101011_Novica_2020_E_R.pdf
- Pangemanan, R., Sengkey, R., & Lantang, O. A. (2016). Perancangan animasi 3 dimensi alur pengurusan administrasi pasien umum dan jaminan di bagian Rehabilitasi Medik RSUP Prof. DR. R.D Kandou Manado. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–5. doi: <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.13750>
- Pirmansyah, D. F., & Pramono, A. (2021). Perancangan arca 3D sebagai karakter Augmented Reality (AR) dalam meningkatkan minat sejarah masyarakat. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(3), 266–276. doi: <https://doi.org/10.17977/um031v8i32021p266>
- Pratiwi, D. E. (2020). Pengembangan buku ajar IPA SD melalui pendekatan konsep cinta keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1), 35–50. doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.11903>
- Pramono, A., Rahayuningtyas, W., Puspasari, B. D., & Ismail, A. I. Hj. (2020). Development educational material Topeng Malang with the Augmented Reality for supporting character. *KnE Social Sciences*, 4(12), 631–639. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.7637>

- 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>
- Rinaldi, J., Rumagit, A. M., Lumenta, A. S. M., & Wowor, A. P. R. (2012). Perancangan tutorial penerimaan mahasiswa baru Universitas Sam Ratulangi berbasis animasi 3D. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 1(4), 1–6. Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/618>
- Rompas, M. V., Sinsuw, A., Robot, J., & Najosan, X. (2013). Perancangan gedung Fakultas Teknik Unsrat dengan perspektif animasi 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(2). doi: <https://doi.org/10.35793/jti.2.2.2013.2332>
- Septiani, T. K. (2016). *TA: Pembuatan film pendek bergenre drama tentang pentingnya pendidikan dasar dengan menggunakan teknik split screen sebagai upaya menyadarkan masyarakat* (Undergraduate thesis, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya). Retrieved from <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/4627>
- Susanti, S., Raharjo, T. J., & Ngabiyanto, N. (2021). Pengembangan media video animasi terhadap pembelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsa berbantuan Quizizz. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 502–508. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/view/22929>
- 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>

The Development of an Augmented-Reality-Based Media *Yuxihan* for Vocabulary Learning of XI Grade Students of SMAN 5 Malang

Pengembangan Media *Yuxihan* Berbasis *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMAN 5 Malang

Ammesti Paramitha, Lilis Afifah*, Lukluk UI Muyassaroh

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

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

Paper received: 23-11-2021; revised: 08-1-2022; accepted: 14-1-2022

Abstract

The purpose of this research and development is to produce a mobile application *YUXIHAN* that is *augmented-reality*-based. The purpose of this research and development is to produce an *augmented-reality*-based mobile application *YUXIHAN*. *YUXIHAN* is a daily-life-themed Chinese vocabulary learning media that is equivalent to HSK level 1 for grade XI students. The research model used in this research and development is the ADDIE development model with five development stages: (1) analysis; (2) design; (3) development; (4) implementation; and (5) evaluation. The qualitative data used in this study were collected using questionnaire sheets as the data collection instruments. *YUXIHAN* has been validated by material and media experts and has been tested on fifteen grade XI students of SMAN 5 Malang in the Chinese cross-major program. Based on the validation of experts and the results of trials, it can be seen that *YUXIHAN* media deserves to be used as a Chinese vocabulary learning media for grade XI students, especially for the daily-life-themed vocabulary.

Keywords: development; *Yuxihan*; augmented reality; vocabulary

Abstrak

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran *YUXIHAN* yang berbasis *augmented reality* dalam bentuk aplikasi *handphone*. *YUXIHAN* merupakan media untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin yang bertemakan kehidupan sehari-hari yang setara HSK level 1 untuk siswa kelas XI. Model penelitian yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE dengan lima tahap yaitu: (1) tahap analisis; (2) tahap desain; (3) tahap pengembangan; (4) tahap implementasi; dan (5) tahap evaluasi. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dengan menggunakan lembar angket sebagai instrumen pengumpulan data. Media *YUXIHAN* telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta telah diujicobakan kepada lima belas siswa kelas XI lintas minat bahasa Mandarin di SMAN 5 Malang. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media serta hasil uji coba, diketahui bahwa media *YUXIHAN* dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin kelas XI khususnya yang bertemakan kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: pengembangan; *Yuxihan*; augmented reality; kosakata

1. Pendahuluan

Dalam era globalisasi ini, bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa asing yang paling diminati oleh masyarakat Indonesia. Perkembangan bahasa Mandarin yang pesat dapat dilihat dari semakin banyaknya sekolah yang menyediakan pelajaran bahasa Mandarin baik sebagai pelajaran pokok maupun muatan lokal (Hidayati, Hakkun, & Sa'dyah, 2017). Di Indonesia, bahasa Mandarin dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran peminatan bagi siswa SMA. Di kota Malang, SMA yang menyediakan bahasa Mandarin sebagai pelajaran peminatan

adalah SMAN 1, SMAN 2, SMAN 5, SMAN 6, SMAN 9 dan SMAN 10. Dalam mempelajari bahasa, termasuk bahasa Mandarin, pembelajaran kosakata adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan. Diungkapkan oleh Firman A. D., Hastuti, Sukmawati, dan Rahmawati (2019) kualitas bahasa seseorang berbanding lurus dengan banyaknya kosakata yang dikuasai. Hikmatin (2018) juga menekankan bahwa kemampuan berbahasa seseorang sangat ditentukan oleh penguasaan kosakatanya. Kosakata bahasa Mandarin merupakan bagian yang sulit untuk dipelajari karena berbentuk *Hanzi* (aksara Tionghoa) serta jumlahnya sangat banyak dan mirip. Kesulitan penggunaan kosakata tentu akan berdampak pada kemampuan berbahasa Mandarin siswa. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami teks yang ditulis dengan huruf *Hanzi* dan informasi yang diperoleh dari aktivitas menyimak karena minimnya kosakata yang dimiliki. Begitu pula dengan komunikasi yang lain menjadi sangat terbatas karena minimnya penguasaan kosakata. Oleh karena itu, siswa diharuskan menguasai kosakata agar pembelajaran bahasa Mandarin tidak terhambat.

Kesulitan seperti di atas juga dirasakan oleh siswa kelas XI SMAN 5 Malang. Sebagaimana yang diketahui dari hasil kuesioner yang dibagikan oleh peneliti sebelum kegiatan penelitian. 17 orang dari 20 siswa yang mengisi kuesioner menyatakan mereka sulit menghafalkan kosakata karena mereka menggunakannya hanya pada saat pelajaran berlangsung. Di sisi lain, pembelajaran di masa pandemi COVID-19 ini siswa kurang dapat melakukan interaksi secara langsung baik dengan guru maupun sesama siswa. Siswa juga dituntut untuk lebih banyak belajar secara mandiri. Pada proses belajar secara mandiri, siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Terkait dengan media interaktif, dalam beberapa tahun terakhir, teknologi berkembang semakin canggih dan telah memengaruhi proses pembelajaran (Nincarean, Ali, Halim, & Rahman, 2013), salah satu teknologi tersebut adalah teknologi *Augmented Reality* (AR). AR merupakan sebuah teknologi yang menyatukan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke sebuah lingkungan yang nyata dan kemudian menampilkannya dalam waktu nyata (Achmad Zainuddin, & Husain, 2020; Mustaqim, 2017; Wardani, 2015). Tidak hanya menyajikan visualisasi objek dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi, AR juga dapat memuat audio. Gabungan komponen visual dan audio ini biasa disebut audio visual. Dengan kata lain media audio visual merupakan salah satu jenis dari media pembelajaran yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan (Satrianawati, 2018). Media jenis ini juga merupakan media pembelajaran yang memiliki pengaruh tinggi dalam membantu siswa pada aspek penguatan kemampuan daya ingat siswa (Gowasa, Harahap, & Suyanti, 2019).

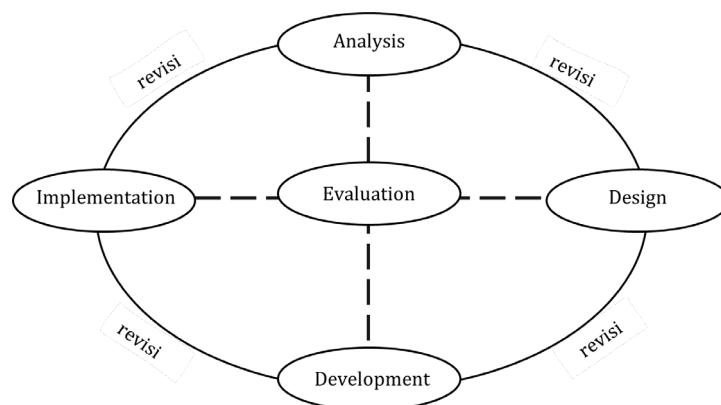
Tujuan utama dikembangkannya media berbasis AR bagi pembelajaran adalah menciptakan media yang menarik bagi siswa untuk belajar dan tetap mengikuti perkembangan. Selain itu, AR menggabungkan interaksi antara dunia virtual dan nyata yang dapat menghasilkan sebuah informasi, sehingga siswa merasa bahwa lingkungan yang diciptakan adalah nyata (Achmad dkk., 2020; Mustaqim, 2016). Ada beberapa alasan pentingnya menggunakan media AR pada dunia pendidikan, yaitu: (1) pembelajaran interaktif; (2) biaya rendah; (3) fleksibel; dan (4) meningkatkan berpikir kritis (Elmunsyah, Hidayat, & Asfani, 2019). Manfaat dasar dari adanya media pembelajaran berbasis AR ini adalah dapat memberikan pengalaman dan pemahaman terhadap siswa. AR mampu mewujudkan dunia maya ke dunia nyata, dapat mengubah objek-objek tersebut menjadi objek tiga dimensi, sehingga metode pembelajaran tidak monoton dan membuat siswa lebih terdorong untuk belajar lebih lanjut.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Karisman & Wulandari, 2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality di SMK Islamic Village pada Mata Pelajaran Komputer”, media pembelajaran berbasis AR merupakan media pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan materi lebih gampang untuk dimengerti. Penelitian berikutnya dilakukan oleh (Irkhamin, 2021), dengan judul “Pengembangan Media *Litgema* berbasis *Android* dengan Integrasi *Augmented Reality* untuk Mata Kuliah *Literaturgeschichte* di Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang”. Dari penelitian tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa media *Litgema* merupakan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu mahasiswa belajar mandiri sekaligus menumbuhkan semangat belajar mahasiswa. Adapun penelitian yang berfokus pada pembelajaran kosakata bahasa Mandarin yang dilakukan oleh (Mardiningrum, 2020), dengan judul “Media *Xueci* berbasis *Android* untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Malang”. Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa media *Xueci* layak sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin untuk siswa kelas X SMA. Namun, kekurangan dari media *Xueci* adalah media yang disajikan hanya memuat KD 3.4.

Berangkat dari hasil penelitian oleh Karisma dan Wulandari, Irkhamin serta Mardiningrum diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran siswa untuk belajar kosakata bahasa Mandarin yang bertemakan kehidupan sehari-hari yang setara dengan HSK level 1 untuk siswa SMA Kelas XI. Dari kajian yang telah peneliti lakukan terhadap berbagai hasil penelitian terdahulu, peneliti tidak menemukan adanya media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, khususnya bagi siswa SMA kelas XI, yang mengintegrasikan teknologi AR. Melalui media ini, siswa diharapkan dapat menghafal kosakata dengan lebih baik lagi dengan adanya visualisasi kosakata dan audio cara pelafalan kosakata. Selain itu, media ini dapat dijadikan sebagai media alternatif yang dapat mendukung pengajaran guru dalam penyampaian pembelajaran bahasa Mandarin, khususnya mengenai kehidupan sehari-hari.

2. Metode

Pengembangan media *YUXIHAN* menerapkan model ADDIE. ADDIE merupakan kependekan dari kata *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluations* (Mulyatiningsih, 2011). Alur dari model pengembangan ini dapat dilihat dalam gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Model ADDIE (Cahyadi, 2019)

Model pengembangan ADDIE dipilih oleh peneliti karena prosedur pada model ini lebih rasional, terstruktur dengan jelas, dan mencakup segala kegiatan inti yang diperlukan pada pengembangan sebuah produk. Sesuai dengan yang disebutkan di atas, pengembangan media ini terdiri dari lima tahap. Pada tahap pertama, tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap siswa kelas XI lintas minat bahasa Mandarin SMAN 5 Malang. Melalui kegiatan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terungkap bahwa selama ini siswa menemui kesulitan dalam menghafal kosakata. Pada tahap kedua, tahap desain, peneliti merumuskan konsep dasar dari media *YUXIHAN* yang hendak dikembangkan. Konsep dasar berisi menu pada aplikasi, rancangan materi dan penyajiannya pada media. Tahap ketiga, tahap pengembangan, peneliti membuat media dengan konsep dasar yang telah dirancang. Setelah media *YUXIHAN* selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Sebelum media *YUXIHAN* digunakan untuk tahap uji coba, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator materi dan validator media. Setelah media direvisi oleh peneliti, tahap keempat adalah tahap implementasi. Pada tahap ini, media *YUXIHAN* diujicobakan secara daring kepada subjek coba. Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas XI lintas minat bahasa Mandarin SMAN 5 Malang yang berjumlah 15 siswa. Tahap kelima, adalah tahap evaluasi. Sebagaimana tergambar dalam alur di atas, kegiatan evaluasi terjadi di semua tahap. Artinya, setelah menyelesaikan suatu tahap, peneliti melihat kembali, apakah yang dilakukan di tahap tersebut sudah sesuai dengan tujuan awal yang sudah ditetapkan.

Jenis data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data tersebut berupa lembar angket untuk validasi oleh ahli materi dan ahli media serta lembar angket untuk subjek uji coba. Langkah analisis yang dilakukan yaitu: (1) membaca dan mencermati hasil angket yang diperoleh; (2) mendeskripsikan hasil angket; (3) menarik kesimpulan dari hasil angket. Seiring dengan adanya pandemi COVID-19 saat ini, peneliti tidak dapat melakukan pertemuan secara langsung. Oleh karena itu, lembar angket dibuat dalam bentuk *google form*.

3. Hasil dan Pembahasan

Sebagaimana dijelaskan pada bagian metode, pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengembangkan produk dengan lima tahapan sebagai berikut:

3.1. Analysis (Tahap analisis)

Peneliti melakukan pra penelitian terhadap siswa kelas XI lintas minat bahasa Mandarin SMAN 5 Malang. Pra penelitian dilakukan dengan cara membagikan kuesioner melalui *google form* kepada 20 siswa lintas minat bahasa Mandarin SMA. Melalui kegiatan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terungkap bahwa selama ini siswa menemui kesukaran dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin. Selain itu, sebagian besar siswa juga mengungkapkan bahwa hanya mempelajari kosakata pada saat pelajaran berlangsung. Siswa juga tidak menggunakan media pembelajaran yang lain untuk belajar kosakata selain melalui media *PowerPoint* yang dibuat oleh guru, sehingga siswa sulit untuk menghafalkan kosakata.

Berdasarkan hasil evaluasi pada tahap analisis ini, peneliti menyimpulkan pentingnya dilakukan pengembangan media pembelajaran *YUXIHAN* untuk belajar kosakata bahasa Mandarin bertepatan kehidupan sehari-hari. Seperti dinyatakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2014) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa akan

mendapatkan pengalaman yang lebih konkret sehingga siswa juga lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

3.2. Design (Tahap desain)

Sesuai dengan pendapat (Mulyatiningsih, 2011), pada tahap ini, peneliti merumuskan konsep dasar pada media *YUXIHAN* yang hendak dikembangkan. Konsep dasar berisi rancangan menu pada aplikasi, rancangan materi dan penyajiannya pada media. Materi yang digunakan pada media *YUXIHAN* adalah kosakata dengan tema kehidupan sehari-hari pada HSK level 1. Pada media *YUXIHAN* terdapat dua produk yaitu kartu (sebagai *marker* AR) dan aplikasi *handphone*. Kartu berjumlah 40 buah sesuai dengan banyaknya kosakata mengenai kehidupan sehari-hari pada HSK 1. Dalam aplikasi *YUXIHAN*, terdapat empat pilihan tombol sebagai menu utama.

Dari hasil evaluasi pada tahap desain ini dapat diketahui bahwa kosakata yang digunakan pada aplikasi *YUXIHAN* sudah sesuai dengan materi kehidupan sehari-hari HSK level 1. Selain itu, menu yang disajikan pada aplikasi *YUXIHAN* juga sudah sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan.

3.3. Development (Tahap pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti membuat media dengan konsep dasar yang telah dirancang sebelumnya. Pengembangan aplikasi *YUXIHAN* yang berbasis AR ini dibuat dengan menggunakan *software Unity* dan *Vuforia*, sedangkan media kartunya didesain menggunakan *software Adobe Photoshop*. Pada tampilan awal aplikasi *YUXIHAN*, disajikan empat pilihan tombol berupa *scan*, petunjuk penggunaan, info aplikasi dan keluar. Sementara itu, setiap kartu berisi kosakata dalam bahasa Mandarin 汉字 [Hànzi] beserta 拼音 [pīnyīn] dan *marker* berupa *qr code*. Untuk mempelajari kosakata, siswa dapat langsung memindai kartu dengan memilih tombol *scan*. Kamera *handphone* akan menangkap penanda pada kartu materi, kemudian visualisasi dan audio pelafalan sesuai kosakata akan muncul.

Setelah media *YUXIHAN* selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Dalam proses validasi produk, peneliti menggunakan lembar angket sebagai instrumen pengumpulan data. Berdasarkan data hasil angket, ahli materi memberikan jawaban “Iya” pada seluruh butir pertanyaan. Artinya, kosakata pada materi yang digunakan pada media *YUXIHAN* sudah sesuai dengan HSK 1. Dari sudut pandang kurikulum, materi kehidupan sehari-hari sudah sesuai dengan silabus bahasa Mandarin SMA 2016, dan tingkat kemampuan siswa. Di samping itu, kosakata yang digunakan di dalam media *YUXIHAN* dinilai sudah sesuai dengan arti yang dicantumkan, penulisan *hanzi* dan *pinyin* sudah benar, dan visualisasi kosakata yang digunakan sudah tepat, penjelasan penggunaan media sudah jelas, demikian pula dengan pelafalan kosakata pada audio yang sudah memiliki kualitas bagus dari segi kejernihan, kejelasan dan intonasi. Selain penilaian di atas, ahli materi memberikan komentar terhadap penulisan nada pinyin pada [dōngxī], yang perlu diperbaiki menjadi [dōngxǐ]. Di akhir bagian, ahli materi menyimpulkan bahwa media *YUXIHAN* siap untuk diujicobakan. Berikut adalah gambar media sebelum dan sesudah revisi.

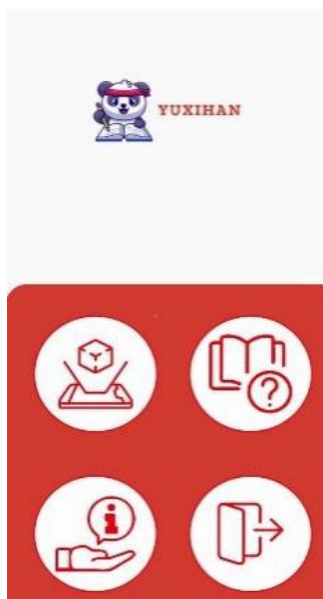


Gambar 2. [dōngxī] sebelum direvisi

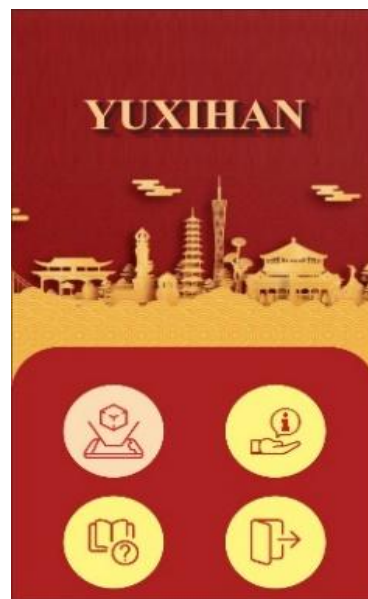


Gambar 3. [dōngxī] sesudah direvisi

Berdasarkan data dari hasil angket ahli media, dari delapan pertanyaan yang diajukan, terdapat satu pertanyaan mendapatkan jawaban “Tidak”. Butir pertanyaan tersebut mengenai kombinasi warna yang dipilih. Ahli media memberikan saran agar peneliti menggunakan kombinasi warna yang lebih menarik dengan menggunakan teori *color wheel*. Tujuh pertanyaan lainnya yang mendapatkan jawaban “Ya” berkaitan dengan *font*, *layout*, visualisasi AR, pengoperasian media, petunjuk penggunaan, ukuran kartu, dan kualitas audio pada fitur AR. Meskipun *font* mudah dibaca dan sudah jelas, namun ahli media memberikan catatan bahwa *font* untuk judul perlu diberi penekanan dan penataan *layout* perlu diperbaiki. Visualisasi AR yang digunakan sudah sesuai dan menarik. Media *YUXIHAN* ini juga mudah untuk dioperasikan. Petunjuk penggunaan media sudah jelas dan mudah dipahami, namun ahli media memberikan saran agar disertai dengan sedikit pengenalan mengenai media sebelum tampilan petunjuk penggunaan. Ukuran kartu juga dinilai sudah sesuai dan kualitas audio pada fitur AR terdengar jelas. Sebelum media *YUXIHAN* digunakan untuk tahap uji coba, peneliti melakukan saran yang diberikan oleh ahli media. Berikut adalah gambar menu awal aplikasi sebelum dan sesudah direvisi.



Gambar 4. Menu awal sebelum direvisi



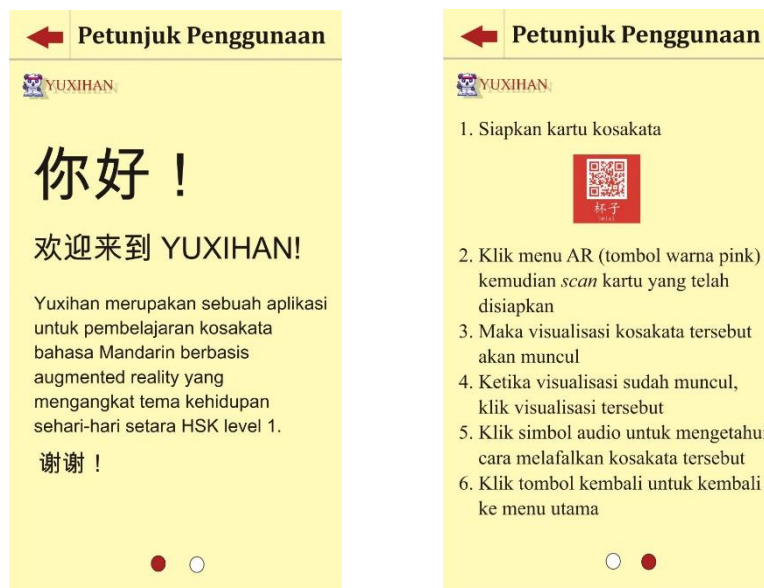
Gambar 5. Menu awal sesudah direvisi



Petunjuk penggunaan :

1. Siapkan kartu kosakata
2. Klik menu AR, kemudian pindai kartu yang telah disiapkan
3. Maka visualisasi kosakata tersebut akan muncul
4. Ketika visualisasi sudah muncul, klik visualisasi tersebut
5. Klik simbol audio untuk mengetahui cara membaca kosakata tersebut
6. Klik tombol kembali untuk kembali ke menu utama

Gambar 6. Tampilan petunjuk penggunaan sebelum direvisi



Gambar 7. Tampilan petunjuk penggunaan sesudah direvisi

Pada tahap pengembangan ini, evaluasi dilakukan sebanyak dua kali. Evaluasi pertama, ahli materi memberikan saran untuk memperbaiki penulisan kosakata yang disajikan, sedangkan ahli media memberikan saran agar peneliti memperbaiki desain media. Selanjutnya pada evaluasi kedua, ahli media menyatakan media layak untuk diujicobakan.

3.4. Implementation (Tahap implementasi)

Setelah media direvisi oleh peneliti, selanjutnya media *YUXIHAN* diujicobakan secara daring kepada subjek coba. Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini adalah 15 siswa kelas XI lintas minat bahasa Mandarin SMAN 5 Malang. Karena adanya pandemi COVID-19, uji coba dilaksanakan secara daring melalui *google meet*. Satu hari sebelum uji coba, peneliti

membagikan link *google drive* yang berisi aplikasi *YUXIHAN* dan kartu. Peneliti menginstruksikan agar siswa mengunduh aplikasi tersebut terlebih dahulu. Saat uji coba, mula-mula peneliti mengenalkan mengenai media *YUXIHAN*, kemudian menjelaskan sekaligus mempraktikkan cara penggunaan media tersebut. Pada tahap ini diketahui ada siswa yang tidak bisa mengikuti uji coba karena aplikasi media tidak mendukung untuk digunakan pada *handphone* siswa tersebut. Setelah siswa memahami penjelasan mengenai penggunaan media, peneliti mempersilahkan siswa untuk mencoba media. Selanjutnya, siswa diminta untuk mengisi angket yang diberikan oleh peneliti melalui *google form*. Hasil angket siswa ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Angket Siswa

No.	Pernyataan	Iya (orang)	Tidak (orang)
1	Media <i>YUXIHAN</i> mudah untuk dioperasikan	11	4
2	Media <i>YUXIHAN</i> memiliki visualisasi yang menarik	12	3
3	Media <i>YUXIHAN</i> membantu saya untuk mempelajari kosakata	15	0
4	Materi yang disajikan pada media <i>YUXIHAN</i> jelas	15	0
5	Media <i>YUXIHAN</i> menambah semangat belajar dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin	15	0
6	Media <i>YUXIHAN</i> mendorong siswa untuk belajar secara mandiri	15	0

Berdasarkan hasil angket di atas, dapat diketahui bahwa pada butir pernyataan nomor tiga hingga nomor enam, semua siswa memberikan penilaian “Iya”, sedangkan pada butir pertanyaan nomor satu, terdapat empat orang yang memberikan penilaian tidak pada pernyataan “Media *YUXIHAN* mudah untuk dioperasikan”. Siswa yang memberikan penilaian “Tidak” memberikan saran melalui *google form* bahwa aplikasi bisa ditingkatkan dengan hanya menggunakan kartu (marker) dari galeri *handphone* dan aplikasi tidak praktis karena membutuhkan dua *device*. Selain itu, ada juga siswa yang memberikan saran bahwa aplikasi lebih ditingkatkan lagi karena tidak semua merek bisa mengunduh aplikasi *YUXIHAN*. Pada pernyataan “media *YUXIHAN* memiliki visualisasi yang menarik” terdapat tiga orang siswa memberikan penilaian “Tidak”. Namun tiga siswa yang memberikan jawaban “Tidak” memberikan pernyataan bahwa “*layout* dan konsep aplikasi sangat menarik”, “aplikasi *simple* dan mudah digunakan” dan “penyajianya seru”. Selain itu, siswa juga memberikan kesan bahwa *YUXIHAN* sangat menarik, bermanfaat, jelas dalam menjelaskan kosakata dan tidak membuat bosan untuk belajar secara mandiri.’ Hal ini sejalan dengan pendapat (Nurrita, 2018), bahwa media pembelajaran yang menarik dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Tafonao, 2018). Siswa juga menyampaikan pendapatnya bahwa terdapatnya audio cara melafalkan kosakata sangat membantu dalam proses pembelajaran kosakata. Hal ini sejalan dengan pendapat (Gowasa dkk., 2019) bahwa media pembelajaran audio visual memiliki pengaruh tinggi dalam membantu siswa pada aspek penguatan kemampuan daya ingat siswa.

3.5. Evaluation (Tahap evaluasi)

Peneliti melakukan evaluasi berdasarkan hasil uji coba produk. Evaluasi dikerjakan mengacu pada hasil angket siswa di tahap implementasi. Tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui keberhasilan dan kualitas dari produk yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi berdasarkan angket uji coba produk, media *YUXIHAN* dinilai dapat membantu siswa dalam

pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, subjek uji coba juga memberikan respon positif terhadap media ini. Siswa menilai *YUXIHAN* merupakan media yang sangat menarik, bermanfaat, jelas dalam menjelaskan kosakata dan tidak membuat bosan untuk belajar secara mandiri. Namun, media ini juga memiliki kekurangan yaitu: media tidak bisa dijalankan di berbagai sistem operasi, aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada sistem operasi *android* minimal *android 4.4 (android kitkat)*. Kemudian media ini juga hanya menyajikan materi untuk siswa kelas XI terutama dengan tema kehidupan sehari-hari setara HSK Level 1.

4. Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *YUXIHAN* berbasis *Augmented Reality (AR)*. Media pembelajaran ini terdiri dari aplikasi *handphone* dan 40 kartu kosakata. *YUXIHAN* merupakan media untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin bertemakan kehidupan sehari-hari yang setara dengan HSK level 1 untuk siswa kelas XI. Media *YUXIHAN* telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah diujicobakan kepada 15 siswa kelas XI lintas minat bahasa Mandarin SMAN 5 Malang. *YUXIHAN* merupakan media pembelajaran dengan jenis media audio visual. Tidak hanya menyajikan visualisasi kosakata, *YUXIHAN* juga menyajikan elemen audio pelafalan kosakata yang sudah divalidasi dari segi kualitas kejernihan, kejelasan dan intonasi yang benar. Dari hasil validasi juga didapatkan beberapa saran yang diberikan agar media diperbaiki lebih baik lagi. Berdasarkan data uji coba, media *YUXIHAN* merupakan media pembelajaran yang mudah dioperasikan, memiliki visualisasi yang menarik, menyajikan materi dengan jelas, menambah motivasi belajar siswa dalam belajar kosakata bahasa Mandarin, dan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.

Kendati demikian, media *YUXIHAN* juga masih memiliki kekurangan. Kekurangan dari media *YUXIHAN* adalah perangkat *smartphone* yang digunakan harus memiliki sistem operasi minimal *android 4.4 (android kitkat)*. Selain itu, media *YUXIHAN* hanya menyajikan kosakata bertemakan kehidupan sehari-hari HSK level 1. Oleh karena itu, diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat membuat produk yang bisa dioperasikan pada multiplatform, tidak hanya pada *android* namun juga bisa dioperasikan oleh sistem IOS.

Daftar Rujukan

- Achmad, A., Zainuddin, Z., & Husain, M. F. (2020). Augmented reality 3D untuk pengenalan organ tubuh manusia. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 12(3), 233–240. doi: <https://doi.org/10.33096/ilkom.v12i3.680.233-240>
- Azhar, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. doi: <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Elmunyah, H., Hidayat, W. N., & Asfani, K. (2019). Interactive learning media innovation: Utilization of augmented reality and pop-up book to improve user's learning autonomy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1193. doi: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1193/1/012031>
- Firman A. D., Hastuti, H. B. P., Sukmawati, & Rahmawati. (2019). Analisis hubungan penguasaan kosakata dan kemampuan memahami unsur intrinsik cerpen siswa SMP di kota Kendari. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 8(1), 123–142. doi: <https://doi.org/10.26499/rnh.v8i1.636>
- Gowasa, S., Harahap, F., & Suyanti, R. D. (2019). Perbedaan penggunaan media powerpoint dan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi dan retensi memori siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD. *Jurnal Tematik*, 9(1), 19–27. Retrieved from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik/article/view/12859>
- Hidayati, A. N., Hakkun, R. Y., & Sa'dyah, H. (2017). Let's play Mandarin: Media interaktif untuk pembelajaran bahasa Mandarin tingkat Sekolah Dasar berbasis android. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer dan*

Informatika, 1(2), 45–52. Retrieved from <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/106>

- Hikmatin, T. (2020). Pengaruh minat baca dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan menulis cerita pendek. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(3), 286–292. doi: [10.30998/diskursus.v1i03.6696](https://doi.org/10.30998/diskursus.v1i03.6696)
- Irkhamin, M. (2021). *Pengembangan media "Litgema" berbasis android dengan integrasi augmented reality untuk matakuliah Literaturgeschichte di jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Karisman, A., & Wulandari, F. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality di SMK Islamic Village pada mata pelajaran perakitan komputer. *Prosiding SeNTIK*, 3(1), 23–31. Retrieved from <https://ejournal.jak-stik.ac.id/index.php/sentik/article/view/206>
- Mardiningrum, S. R. (2020). *Media Xueci berbasis android untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Negeri 6 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Yogyakarta: ALFABETA.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174–183. doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1). doi: <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Nincarean, D., Ali, M. B., Halim, N. D. A., & Rahman, M. H. A. (2013). Mobile augmented reality: The potential for education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 657–664. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.385>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. doi: <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Satrianawati. (2018). *Media dan sumber belajar*. Sleman: Deepublish.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. doi: <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wardani, S. (2015). Pemanfaatan teknologi augmented reality (AR) untuk pengenalan aksara jawa pada anak. *Jurnal Teknologi*, 8(2), 104–111. Retrieved from <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/jurtek/article/view/1119>

Polysemous Words Found In Business Section of *The Economist* Magazine

Kata-Kata Polisemi yang Ditemukan Di Kolom Bisnis Majalah *The Economist*

Yuananda, Johannes Ananto Prayogo*

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

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

Paper received: 25-10-2021; revised: 15-1-2022; accepted: 21-1-2022

Abstract

The aims of this research are to find out types of polysemy (one of lexical relations) based on the explanation in the book *Meaning in Language* by Allan Cruse (2000) and to explain polysemous words that are recognized as business terms. Research design for this research is descriptive qualitative. The data were collected from the articles in the business section of *The Economist*, and analyzed using the componential analysis method. Data analysis process began by identifying the polysemous words using semantic features that refer to *Oxford Advanced Learner's Dictionary* and *Oxford Dictionary of Business and Management*, then the results are presented in form of explanatory sentences and tables. The findings show that there are two types of polysemy found in *The Economist*, linear polysemy and non-linear polysemy; and there are only a few business terms that are categorized as polysemous words. Finally, it can be concluded that polysemy can be found in the written communication media, as in *The Economist* magazine, and the polysemous words found in the magazine are mostly common English words.

Keywords: polysemy; componential analysis; *The Economist*

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mencari tahu tipe-tipe polisemi berdasarkan penjelasan pada buku *Meaning in Language* oleh Allan Cruse (2000) dan menjabarkan kata-kata polisemi yang diketahui sebagai istilah bisnis. Desain penelitian yang digunakan yaitu deskripsi kualitatif. Data diperoleh dari artikel-artikel pada kolom bisnis majalah *The Economist* dan dianalisis menggunakan metode analisis komponensial. Proses analisis data dimulai dari mengidentifikasi kata-kata polisemi menggunakan fitur semantik dengan referensi yang diperoleh dari *Oxford Advanced Learner's Dictionary* dan *Oxford Dictionary of Business and Management*, selanjutnya penelitian disajikan dalam bentuk tabel dan kalimat penjelasan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dua tipe polisemi yang ditemukan pada *The Economist*, yaitu polisemi linier dan polisemi non-linier, dan hanya beberapa istilah bisnis yang dapat dikategorikan sebagai kata-kata polisemi. Dapat disimpulkan bahwa polisemi dapat ditemukan pada media komunikasi tertulis, seperti pada majalah *The Economist*, dan kata-kata polisemi yang ditemukan pada majalah tersebut sebagian besarnya adalah kata-kata umum bahasa Inggris.

Kata kunci: polisemi; analisis komponensial; *The Economist*

1. Introduction

Language is a tool to share ideas, opinions, expressions, and to communicate with each other. Both spoken and written, language can occur various linguistic phenomena that are interesting to discuss. In linguistic phenomena, there are many branches, one of them is Semantics. Yule (2010) defined Semantics as the study of meaning which focuses on what words mean, rather than what an individual speaker means. Words as meaningful units deal with the fact that a single form may be combined with several meanings and the same meaning may be combined with several word forms (Lyons, 2005). The relationship of the word

meanings is called lexical relations (Saeed, 2016). According to Saeed (2016), there are several types of lexical relations: polysemy, homonymy, synonymy, antonymy, hyponymy, meronymy, member-collection, and portion mass. Semantics, in particular, lexical relation closely related in daily life. A word with multiple meanings, with similar meanings, or with opposite meanings is often used in multiple media. To provide the overviews, the following descriptions are previous studies of lexical relations.

First, a study on lexical relation in Maroon 5's Amnesia using Palmer's theory that focuses on synonymy, antonymy, hyponymy, polysemy, and homonymy. From this study, we can learn that a word is possible to contain two or more lexical relations, and the words of adjective, verb, adverb can have lexical relations (Febriasari, 2018). Second, lexical relations were tested on Surah Yasin. From this study, the writer found the most dominant lexical relation (Sutadi, 2013). Third, a study about polysemy and homonymy in the Toy Story movie. From this study, we learn that there are a lot of polysemous and homonymous words found in the movie (Ginting, 2018). Fourth, a polysemy study on Indonesian versions of Al-Quran by Hamka and Quraish Shihab. In this study, the writer relied on Ullmann's theory which divides polysemy into five approaches. From this study, we can learn that the words *Wali* and *Auliya* do not only mean "a leader" (Azizah, 2011). Fifth, a polysemy study on vocabulary in the handbook of Islamic Banking of English. In this study, the writer limited her study on noun, verb, adjective, and adverb words (Setianingrum, 2017). The last, a previous study that focused on polysemy in computer terms. The results show that computer terms are mostly generated by metaphorical influence and the common properties (Setyaningsih, 2011)

According to the previous studies above, it showed that lexical relations are often used to enrich vocabulary. One of the lexical relations that has many examples is polysemy. Polysemy is a connection between the senses of a word (Cruse, 2000). There are a lot of theories and perspectives on polysemy, but this study focused on two types of polysemy as mentioned in *Meaning in Language* by Alan Cruse (2000). The types are linear polysemy and non-linear polysemy. Within linear polysemy, there are several subtypes: auto hyponymy, auto superordinate, automeronymy, and autoholonymy. The first is auto hyponymy in which a basic sense of a word becomes a specialized sense, e.g the word *drink* commonly refers to beverages, such as water, milk, tea, etc, becomes more specific as *drink alcohol*. The second is a superordinate that a basic sense of a word dominates the other, e.g the normal reference of the word *cow* is female cattle, but in some occasion, it refers to both sexes, female and male cattle. The third is automeronymy that occurs when a basic sense of a word refers to a smaller or a subpart sense, e.g *door* is commonly understood as a whole set-up, but sometimes it refers to the panel only. The fourth is autoholonymy which a basic sense of a word refers to a larger sense, e.g *leg* (thigh and calf) refers to thigh, calf, knee, and foot. Beside of linear polysemy, there is non-linear polysemy which has three sub-types, such as metaphor, metonymy and miscellaneous. Some of polysemous senses are highly related to the sense of metaphor and metonymy. In addition, some miscellaneous are also categorized as polysemous, e.g a month is the same with four weeks.

Concerning the previous studies of polysemy in a song, a textbook, Holy Qur'an, a movie, and computer articles, in order to expand the research of polysemy, this study took data sources from a magazine. There are a lot of magazines that are published print or digitally, one of them is an international magazine, called *The Economist*. *The Economist* is one of the oldest newspapers printed in magazine-format. It has persisted for more than 150 years. Based on its

history, this magazine offers analysis and opinion about the main issues, events- business and politics every week. In addition to business and political issues, *The Economist* provides other issues, such as finance and economics, science and technology, and international issues. According to the website profile, there is a special thing about *The Economist*, the fact that all articles in this magazine are written anonymously. Furthermore, it is a belief that what is written is more important than who the writer is.

As mentioned above, there are many sections in *The Economist*, hence, this study was limited and only focused on the business section. Moreover, to explore more about polysemy, the selected polysemous will be discussed whether it is categorized as business terms or it is just a general word. Before all else, it is assumed to be business terms because the terms can appear as polysemous in some contexts and specialized languages. It is supported by some previous studies that discussed some terms can actually include to polysemous, for examples: legal terms “disposition”, sport terms “serviciu/service”, and other terms “memorandum” (Chroma, 2011; Mihaela, 2017; Iglesias, 2010).

Furthermore, with various considerations and references from previous studies, this study was conducted to find polysemous in the business section of *The Economist*, led by the following research questions:

- 1) What types of polysemy are found in the business section articles of *The Economist*?
- 2) What are the polysemous words which can be categorized as business terms?

Specifically, this research aims to find and describe the types of polysemy that are found in business section articles of *The Economist*. Additionally, this research also intends to find out whether the polysemous are the common/general English words or business terms.

This research is expected to be useful in the semantics field and it can give both theoretical and practical benefits. Theoretically, this result of this research can provide more information related to the semantic that concerns polysemy, especially in business topic. In addition, this research has the aim to enrich the collection of study under the linguistic field. Practically, this research is expected to add new knowledge about polysemy and its types, directly for college students who have a plan to conduct a similar research topic, and indirectly for content-writers and editors of newspapers or magazines who take responsibility on writing of business-related issues.

2. Methods

The research design for this research is descriptive qualitative design, that focuses on non-numerical forms and the data is typically collected from documents, interviews or observations (Maxwell & Reibold, 2015). The researcher collected the data from *The Economist* magazine which is published in printed version, online version and electronic-book or Portable Document Format (PDF) version, and for this research, the researcher used PDF versions that are downloaded from the Internet freely. More specifically, the data sources are the articles in the business section that belong to the first week of these months: January, April, July, and October. The selection of the data source was based on a systematic random sampling method. Moreover, the data of this research are words that contain a polysemy sense found in the articles in the business section of *The Economist*. In analyzing the data, the researcher used two instruments such as self-checklist and dictionaries. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*

(Hornby, 2015) and *Oxford Dictionary of Business and Management* (Law, 2009) were used for references in describing the meanings.

The analyses are presented using the componential analysis method. Componential analysis uses three symbols to show the entailment between the word and the semantic features. The symbol '+' is used to show the presence of the semantic features or to show the congruence between the word and the semantic features. The symbol '-' is used to show the absence of the semantic features. The symbol '±' is to show the indifference or a neutral.

In determining the semantic features, the researcher looked at the etymology of the word using the dictionary, and considered other approaches, such as common components, diagnostic components, and supplementary components. According to Nida and Taber (2003) common components are those that represent the sameness of all meanings of a word; diagnostic components are those that differentiate the meanings of a word; and supplementary components are those used to add additional information in contrasting the meanings of a word.

3. Findings and Discussion

3.1. Findings

3.1.1 Type of Polysemy Found in *The Economist*

In the business section of *The Economist* magazine 2019 edition, there are 2 types of polysemy found. Linear polysemy has 3 data and non-linear polysemy has 30 data. In the linear polysemy, there are only 2 subtypes found: auto hyponymy and autoholonymy. Two data are categorized as auto hyponymy and one datum is categorized as autoholonymy. In the non-linear polysemy, there are 3 subtypes found: metaphor, metonymy, and miscellaneous. Twenty-seven data are categorized as metaphor, 2 data are categorized as metonymy and one datum is miscellaneous.

In linear polysemy, three data are discovered and classified as auto hyponymy and autoholonymy subtypes. The word *drug* and *cannabis* are instances of auto hyponymy.

- (1) According to the *Wall Street Journal*, it was one such monitor at HSBC (which agreed to monitoring after being fined \$1.9bn in 2012 for allowing Mexican **drug** cartels to launder money through its systems) who notified American prosecutors of suspicious transactions at Huawei.

Table 1. The semantic features of the word *drug*

Semantic features	General meaning	Context meaning
Medicine	+	-
Legal	+	-
Addictive	-	+
Prescription from a doctor	+	-
Tablet	+	+
Injection	+	+
Syrup	+	-
Negative effects	-	+

According to *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (Hornby, 2015), the word *drug* has a general meaning “medicine”. In the sentence, the word *drug* indicates illegal; it can be bought from drug cartels; the product forms are often tablet and injection; and it has a lot of negative effects. With the semantic features, the word *drug* in the sentence can be more clearly understood as auto hyponymy. Another example of auto hyponymy is the word *cannabis*, as it is mentioned in the sentence below:

- (2) A clutch of investors see these drugs going the way of **cannabis**, whose creeping decriminalization has spurred commercial interest in the weed’s medical uses.

Table 2. The semantic features of the word *cannabis*

Semantic features	General meaning	Context meaning
A whole plant	+	-
For cooking	+	-
For textile	+	-
For biofuel	+	-
Medicine	+	+
Recreational drug	+	+
Negative effects	±	±

According to *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (Hornby, 2015), *cannabis* is a plant that has many benefits beside of its use as a drug. Medical *cannabis* uses the leaf part of a cannabis plant, whereas other parts are used for other purposes. Referring to the book *Meaning in Language*, Cruse (2000) provides the example of auto hyponymy using the word *drink*. The basic sense of the word (water/juice/milk) can change into a specific sense (alcohol) based on the context. In this case, the word *cannabis* in the sentence also shows the specific sense of the cannabis plant. Because of this reason, the word *cannabis* can be categorized as auto hyponymy. Beside auto hyponymy, another sub-type of linear polysemy is also found in the following sentence.

- (3) For a country that once blocked the takeover of a yogurt firm, Danone, on the basis of its strategic importance, the sale to a foreign rival of a firm that maintained **turbines** for France’s nuclear power stations and submarines remains highly sensitive.

Table 3. The semantic features of the word *turbine*

Semantic features	General meaning	Context meaning
A generator	+	+
A tower	-	+
A foundation	-	+
A set of blade	±	+
A gearbox	-	+
Mostly located in France and China	-	+
For vehicles	+	+
For electronic devices	+	-

There are possibilities of multiple meanings of the word *turbine*. According to *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (Hornby, 2015), it is generally known as a machine that can convert natural energy into usable energy, the word *turbine* in the sentence has a different meaning. The table shows one similarity between a basic turbine and a specific turbine. Both turbines have generators as one of their components. However, there are some differences mentioned. The word *turbine* in the sentence refers to a specific turbine that has a foundation, a tower, a set of blades, and a gearbox. The word *turbine* here is the big one, which refers to the whole body of a wind turbine, not just a small part of devices or vehicles. According to the concept of autoholonymy which is the basic sense of something that can be understood as a larger sense, the word *turbine* in the sentence can be categorized as autoholonymy. The information from the magazine article also supports this reason to put the word *turbine* in the autoholonymy sub-type.

Following the explanation of polysemy in the introduction, there is another type of polysemy, called non-linear with three sub-types: metaphor, metonymy and miscellaneous. Polysemous that are influenced by metaphor get the most percentage number among other subtypes. It proves Cruse's argument (2000) that many polysemous finds are related metaphorically. Below, 10 examples of polysemous under metaphor sub-type.

- (4) Vancouver airport is an unlikely **venue** for the genesis of a global spat. But repercussions from the detention by Canadian authorities of Meng Wanzhou while in transit there on December 1st are still spreading.

Table 4. The semantic features of the word *venue*

Semantic features	General meaning	Context meaning
A place	+	+
A lot of people come	+	-
For entertainment purposes	+	-
An important event happens	+	+
A criminal case happens	-	+

According to *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (Hornby, 2015), the word *venue* means a place where organized events happen, but in the sentence, *venue* does not mean a place with a lot of decorations and a lot of people coming for an event. *Venue* here still has a meaning of a place, but it is for a different situation. As shown in the table above, the word *venue* in the sentence means a place where something that relates to a criminal case happens. The choice of the word *venue* is used to describe a place where an important event happens and the event has a great influence on the people involved. It is similar to the general meaning of a venue which is usually booked for a large and festive event such as weddings.

- (5) Focused on enforcing its sanctions, reducing corruption in poor countries and fighting money-laundering and terrorism financing, it has found ways of prosecuting companies and their executives far beyond its **shores**.

Table 5. The semantic features of the word *shore*

Semantic features	General meaning	Context meaning
An area	+	-
A line between two things	+	+
A border	+	+
Nature	+	-

The word *shore* in the sentence has an extended interpretation from the general meaning. The word *shore* is understood as coast or the edge of land near the sea. According to the *Encyclopedia of Coastal Science* (Schwarz, 2005), the word *shore* is originally from Middle English and low German *Schöre*, which means a line between the land and the sea. However, in this context, the word *shore* does not have a relation with the sea, but it has a similar sense of it.

The table above shows that the meaning of the word *shore* in the sentence has two similarities with the general meaning. It is not about a place, but it relates to a line and a border. The word *shore* in the sentence means a limit. *Shore* figuratively represents the word *limit*, using the concept of the general meaning about the line between the sea and the land.

- (6) A banking transaction that ultimately passes through New York—as many do, given the centrality of American dollars to global trade—can give prosecutors a **toehold** to inspect it.

Table 6. The semantic features of the word *toehold*

Semantic features	General meaning	Context meaning
A place to holds the feet	+	-
A support	+	+
A facility	+	+
A first step	-	+

According to *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (Hornby, 2015), the word *toehold* means “a small place for a person's foot to climb”. In the sentence, the word *toehold* does not mean “a place” but it more likely means “access”. *Toehold* is the facility that supports the prosecutors to inspect a banking transaction. The meaning of *toehold* in the sentence has a similar sense to the general meaning. The writer uses the word *toehold* figuratively, as the prosecutors need access to take a further step in the inspection.

- (7) Mr Pierucci's private **hell** began in April 2013 when he was handcuffed upon arrival at New York's John F. Kennedy Airport.

Table 7. The semantic features of the word *hell*

Semantic features	General meaning	Context meaning
A place of eternal fire	+	-
A palce of evil people suffer	+	-
Punishment	+	±
A state of suffering	-	+

The writer uses the word *hell* metaphorically. According to *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (Hornby, 2015), the word *hell* means "a place where evil people suffer and it is believed by various religions". In the example above, the word *hell* has a different meaning. The word *hell* in the context meaning has semantic features of punishment and a state of suffering. Moreover, following the context of the sentence above, the word *hell* is compatible to describe something bad that happens to Mr. Pierucci. It occurs because the meaning of the word *hell* has been extended through metaphor.

- (8) She argues that users are **sleepwalking** into this new world of "smart" devices and smart cities, created more for the benefit of those who Hoover up their data than for them.

Table 8. The semantic features of the word *sleepwalking*

Semantic features	General meaning	Context meaning
A sleep disorder	+	-
Unconscious mind	+	+
Conscious body	+	+
Unaware of surroundings	+	+

The word *sleepwalking* in the sentence does not describe the literal phenomenon of sleep disorder. However, it describes the situations when people act like they are *sleepwalking*. According to the context of the sentence, the word *sleepwalking* describes people nowadays who use technology without concerning other things like their data and privacy. It has a similar sense like "unconscious mind, conscious body."

- (9) Even highly qualified African-Americans received fewer **calls** for interviews than whites with lesser qualifications.

Table 9. The semantic features of the word *call*

Semantic features	General meaning	Context meaning
Give and get information	+	+
By phone	+	-
Request for attending	-	+
Formal situation	±	+

The word *call* in *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (Hornby, 2015) means an act of mentioning someone's name or having a phone *call*. However, by following the context of the sentence, the meaning of the word *call* is slightly different. According to the context of the sentence above, it is about a job vacancy. We can easily figure out the meaning of the word *call* here. It means a request for attending an interview. Other information to support the meaning are the *calls* usually sent via email or mail, and the interview is held in a formal situation. Because the word *call* has been influenced by metaphor, it can be categorized as polysemous.

- (10) Perhaps it would be better to **breed** more Firefoxes instead.

Table 10. The semantic features of the word *breed*

Semantic features	General meaning	Context meaning
Produce	+	+
Animate	+	-
New model	-	+

The word *breed* is usually used for animals. According to *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (Hornby, 2015), it means “to produce offspring (animal)”. However, in the sentence above, the word *breed* is used for describing the creation of Microsoft’s browser. Here is the table of semantic features of the word *breed* to distinguish the meanings. The possible reason for the word *breed* appears in the sentence is Firefox. The writer creates an image of Firefox as the real fox (animal). Therefore, the word *breed* is suitable to the word Firefox. Moreover, because the word *breed* has been influenced by metaphor, the meaning is slightly different from the general meaning. The word *breed* means “launch”, in this context, Microsoft should launch more browsers that are similar to Firefox.

- (11) Companies have used the **windfall** to buy back shares—reducing the amount of stock and superficially boosting earnings per share.

Table 11. The semantic features of the word *windfall*

Semantic features	General meaning	Context meaning
Blown by the wind	+	-
By nature	+	-
Unexpected	+	+
Receive benefits	±	+

According to *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (Hornby, 2015), the word *windfall* means “something like an apple or the leaf is blown by wind”. However, in this context, the meaning is quite different. The table above shows the semantic features of *windfall*. In context, the word *windfall* means something unexpected. It means that the company is waiting for unexpected money or benefits. The similarity between the general meaning and the context meaning is close, except it does not occur by nature.

- (12) Some shoppers seem to have missed the **gloomy** headlines.

Table 12. The semantic features of the word *gloomy*

Semantic features	General meaning	Context meaning
Dark atmosphere	+	-
Shadowy	+	-
Feeling blue	+	-
Unfortunate situation	±	+
Cause distress	-	+

Another example of polysemy that is influenced by metaphor is the word *gloomy*. According to *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (Hornby, 2015), the word *gloomy* means “dark and melancholy atmospheres”. However, we cannot interpret the meaning of the word *gloomy* in the sentence with the general meaning. According to the table above, the possible

semantic features for the word *gloomy* in the context meaning are something that causes distress and unfortunate situations. Following the context of the sentence, *gloomy* headlines means bad news (about the company or the product sales).

- (13) Mr. McAfee builds on “The Second Machine Age”, the **bible** of techno-optimism he co-authored with Erik Brynjolfsson in 2014.

Table 13. The semantic features of *bible*

Semantic features	General meaning	Context meaning
The inspired Word of God	+	-
Written by experts	-	+
Religious texts	+	-
A guidebook	+	+

According to *Oxford Advanced Learner’s Dictionary* (Hornby, 2015), the etymology of the word *bible* is from Greek “biblia” which means the book. In the sentence above, the word *bible* is the metaphorical term of a guidebook. In this context, the guidebook is *The Second Machine Age*. The word *bible* is considered as metaphorical polysemous because of some reasons. There are semantic features of the word *bible* to distinguish between two meanings. The table above shows that the concepts are similar. There is a *bible* as a holy scripture of a religion, a collection of religious texts, that is inspired by God’s verses. There is also a *bible* for mundane things that is inspired by experts. Both are a guidebook for humans. The first is a guidebook for living and the second is a guidebook for things related to the topic of the books.

Beside metaphor, there is another subtype that influences polysemy, named metonymy. Metonymy is shown in these examples below.

- (14) Yoshinoya, a chain of Japanese restaurants which endeared itself with protesters after running a Facebook ad that seemed to mock heavy-handed Hong Kong policemen, faced a backlash when it deleted the ad and the boss of its Hong Kong franchise-owner told two **newspapers** that he had taken part in pro-police rallies.

Table 14. The semantic features of the word *newspaper*

Semantic features	General meaning	Context meaning
A printed publication	+	-
Reporters of the newspaper	-	+
A publishing company	-	+

In the sentence above, the word *newspaper* is metonymy polysemous. The *newspaper* is a thing, but the writer writes it as it is human. The word *newspaper* in the sentence can be easily understood as a company which publishes the newspaper. The Hong Kong franchise-owner gives statements to the reporters and then they make it to the newspaper. There is a close relationship between the company and the product, in this case the newspaper is the product of the publishing company. (Reporters→the publishing company, the publishing company - »newspaper)

- (15) Everything from farms (the average American cow produces more than four times as much milk as in 1950) to **iPhones** (each one contains a calculator, camera, tape recorder, map and other gizmos) have, as Mr McAfee puts it, gradually “dematerialised”.

Table 15. The semantic features of the word *iPhone*

Semantic features	General meaning	Context meaning
By Apple Inc.	+	-
Basic features (calculator, camera, tape-recorder)	+	+
Operation system: iOS	+	-
Virtual assistant: Siri	+	-

There is a generalization of mentioning the brand or the product series of a phone in the sentence above. *iPhone* is known as a phone series of the brand *Apple*. There are some differences between the iPhone and other phones. According to the table above, there are some differences. From the brand name; operation system, other phones have *AndroidOS*, *HarmonyOS*, or *SymbianOS*; to virtual assistant. However, in the sentence above, the writer only mentions the basic features of the iPhone, which are available in every smartphone now. There are possibilities of mentioning *iPhone* instead of just mentioning “a phone”. First, *the iPhone* by *Apple* has been known for a long time. Second, this product can be categorized as a high-end phone. Third, in the western countries, most people prefer *iPhone* to other phones. This case is called metonymy because the word *iPhone* replaces the phone in general. The last sub-type of non-linear polysemy is miscellaneous.

- (16) Surveys of airport passengers show that net EU immigration in the **12 months** to June 2018 added up to an estimated inflow of 74,000 people, compared with 189,000 in the year before the June 2016 Brexit referendum.

The word a year is miscellaneous for 12 months. The beginning of the year does not matter, as long as it ends 12 months later.

3.1.2 Polysemous Words That are Recognized as Business Terms

There are 33 polysemous words found in the business section of *The Economist*. Among the 33 polysemous words, there are only 2 business terms found. The researcher uses *Oxford Advanced Learner’s Dictionary* (2015) and *Oxford Dictionary of Business and Management* (2009) as the references. Here is the discussion of the findings.

- (17) Toehold

The word *toehold* has a general meaning of a small place that supports the feet, especially when climbing. In the non-linear polysemy, the word *toehold* is the case of metaphor and the meaning is different compared to the general meaning. The meaning is an access or a facility to begin something. It occurs when the word is interpreted through the context of the sentence. In business terms, the word *toehold* has another definition. However, the meaning still has a similar sense to the general meaning. There is a table of comparisons between the general meaning, the metaphorical polysemy meaning, and the business term.

Table 16, Comparison meanings of the word *toehold*

Semantic features	General meaning	Metaphorical polysemy meaning	Business terms
A place to hold the feet	+	-	-
A support	+	+	+
A facility	+	+	+
A first step	-	+	+
Business acquisition	-	-	+

Referring to the *Oxford Dictionary of Business and Management* (2009), the definition of the word *toehold* in the business terms is “an initial share in the company in preparation for business acquisition.” Focus on the present sign (+) in the business term column. Four semantic features refer to the business terms definitions. The first is a toehold is a thing to support the progress. For business, there is an initial stake or a business capital to support an acquisition attempt. The second is *toehold* is a facility to do something. It can be business planning, negotiation, costs, and stock. The third is likely the first step to begin something. The fourth is about a business acquisition. Moreover, compared to the primary or source meaning and the metaphorical polysemy, there are two similarities of semantic features, as shown with the present sign (+) in three columns.

There is no etymology found for this word, except for the fact that the word *toehold* is a combination of the word *toe* and *hold*. However, the table of the semantic features above proves that the meanings have a similar sense. It does make sense that the business terms *toehold* is also polysemous.

(18) Call

There are various meanings of the word *call*. According to the *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (Hornby, 2015), at least 8 definitions (verb) and 10 definitions (noun) are found. Beside that, there is also a definition of the word *call* in business terms. Here is the table of semantic features of the word *call* in comparison of the general meaning, the metaphorical polysemy meaning, and the business term.

Table 17, Comparison meanings of the word *call*

Semantic features	General meaning	Metaphorical polysemy meaning	Business terms
Give and get information	+	+	+
By phone	+	-	±
Request for attending	-	+	-
Formal situation	±	+	-
Give and get information	+	+	+
Request to do something	-	-	+
Money oriented	-	-	+
By a company	-	±	+
By a bank	-	-	+

According to the *Oxford Dictionary of Business and Management* (2009), the definition of the word *call* in business terms is a demand to pay a specific sum of money on a specific date. In the table above, there are possible semantic features that refer to the word *call* in business terms. Companies and banks will give the customers information about the payment. Some banks inform the customers to pay the loan or monthly administration fee by phone. It is categorized as a formal situation.

Considering the similar sense between the meanings and the same etymology (from Old Norse, *kalla*, means “summon loudly”), the business term *call* can be categorized as polysemous.

3.2. Discussion

Based on the findings above, the collected polysemous are mostly linear polysemy. It means that the articles in the business section of *The Economist* mostly use the words that have figurative meaning, to be precise, metaphorically influenced. The selected polysemous above are part of verbs, nouns, and adjectives. There are no adverbs, prepositions, pronouns, conjunctions, and interjections polysemous found in the articles.

In describing the meaning, context of the sentences helped the researcher to understand the meaning of polysemous words. For example, in the 1st sentence, the word *drug* is easier to understand as an illegal drug because there are supporting words, such as Mexican and cartels. It is enough to give information about background.

The number of business terms that are classified as polysemous is very small. There are only two data found because the selection process began with the general polysemous first. The words *toehold* and *call* show that some of the terms are originally from general words that people use in daily life and it becomes specialized within a specific subject field.

4. Conclusions

The current study reveals that polysemy can be found in many media, including a magazine. There are linear polysemy and non-linear polysemy found in *The Economist*. From 4 sub-types of linear polysemy, there are only 2 sub-types discovered: auto hyponymy and autoholonymy. In non-linear polysemy, all subtypes are discovered. The findings show that metaphor is the most frequent sub-type of polysemy. Many polysemy senses are influenced by metaphor. Moreover, there are only 2 business terms found in the polysemy data. Most polysemous words are common English words, not business terms, though it is related to business topics. In addition, other business terms found in the business section are categorized as phrases which are not included in the focus of the research.

Finally, throughout this research, we found some examples of polysemous words. In conducting research of polysemy, future researchers should be more careful with the data assessment. Many words are difficult to explain and to be understood due to vagueness in the sense of relatedness. In relevance with the topic of this research, the researcher hopes that in the future, people can employ this research as a reference for more better and detailed polysemy research.

References

- Azizah, I. N. (2011). *Polisemi kata wali dalam Al-Qur'an: Studi kasus terjemahaan Hamka dan Quraish Shihab* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta).
- Chroma, M. (2011). Synonymy and polysemy in legal terminology and their applications to bilingual and bijural translation. *Research in Language*, 9(1), 31–59. doi: 10.2478/v10015-011-0004-2
- Cruse, D. A. (2000). *Meaning in language: An introduction to semantics and pragmatics* (1st ed.). New York: Oxford University Press Inc.
- Febriasari, W. P. (2018). *An analysis of lexical relations in Amnesia song taken from 5 Seconds of Summer Album* (Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta). Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/65747/>
- Ginting, S. (2018). *Homonymy and polysemy found in Toy Story movie script: A semantic analysis* (Undergraduate thesis, Universitas Sumatera Utara, Medan). Retrieved from <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/12512>
- Hornby, A. S. (2015). *Oxford advanced learner's dictionary* (9th ed.). England: Oxford University Press Inc.
- Iglesias, E. P. (2010). Polysemy in specialized lexicon from Old English to Present-Day English. *Revista De Lenguas Para Fines Específicos*, 16, 205–227. Retrieved from <https://ojsppdc.ulpgc.es/ojs/index.php/LFE/article/view/134>
- Law, J. (2009). *Oxford dictionary of business and management* (5th ed.). England: Oxford University Press Inc.
- Lyons, J. (2005). *Linguistic semantics: An introduction*. New York: Cambridge University Press.
- Maxwell, J. A., & Reibold, L. E. (2015). Qualitative research. In *International encyclopedia of the social & behavioral sciences* (2nd ed.) (pp. 685–689). doi: <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.10558-6>
- Mihaela, V. (2017). Polysemy in sporting language terminology. *Timisoara Physical Education and Rehabilitation Journal*, 10(18), 17–20. doi: 10.1515/tperj-2017-0004
- Nida, E. A., & Taber, C. R. (2003). *The theory and practice of translation*. Leiden: Koninklijke Brill NV.
- Saeed, J. I. (2016). *Semantics* (4th ed.). United Kingdom: Wiley Blackwell Ltd.
- Schwarz, M. L. (2005). *Encyclopedia of coastal science*. Washington: Springer.
- Setianingrum, D. A. (2017). *A polysemy analysis of vocabulary in the handbook of Islamic Banking of English for Economy at Islamic Banking major* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung). Retrieved from <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/2162>
- Setyaningsih, N. (2011). Polysemy in computer terms. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 7(2), 108–118. Retrieved from <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/lite/article/view/497/0>
- Sutadi. (2013). *An analysis of lexical relations in Abdullah Yusuf Ali's translation of Surah Ya-sin of the Holy Qur'an* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta). Retrieved from <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/9540>
- Yule, G. (2010). *The study of language* (4th ed.). New York: Cambridge University Press.

Design of *Painting Picture Inside My Head* Comic as A Self-Improvement Media for People In *Emerging Adulthood*

Perancangan Komik Berjudul *Painting Picture Inside My Head* sebagai Media Pengembangan Diri Bagi Kalangan *Emerging Adulthood*

Muhammad Benigno Adib Burhan, Pujiyanto*, Yon Ade Los Hermanto

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

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

Paper received: 12-11-2021; revised: 03-1-2022; accepted: 06-1-2022

Abstract

People in *Emerging Adulthood* are transitional adolescents aged 18-25 years, who are often faced with difficult things such as mental problems, because they are undergoing biological, psychological and social changes from adolescence to adulthood. Difficulties experienced by *Emerging Adults* include blurred self-image and low ability to solve problems. Unaddressed problems in *Emerging Adults* can lead to stress, and if left unchecked can turn into mental disorders such as depression. One way to help teenagers in dealing with problems is bibliotherapy, therapy of reading books. Comics are one of the effective media for reading materials to convey messages and aesthetic values. The comic, which is designed as a medium for self-development and problem solving for emerging adults, is designed using Tim Brown's Design Thinking method. The design stage begins with Empathy, Define, Idea, Prototype and Test. The main media are webcomics with scroll down format.

Keywords: comic, self-development, *Emerging Adulthood*.

Abstrak

Kalangan *Emerging Adulthood* merupakan remaja transisi berusia 18-25 tahun, yang seringkali dihadapkan dengan hal-hal yang menyulitkan hingga masalah mental, dikarenakan mereka sedang mengalami perubahan biologis, psikologis dan sosial dari remaja ke dewasa. Kesulitan yang dialami *Emerging Adult* adalah seperti *self-image* yang kabur, dan kemampuan menyelesaikan masalah yang belum cukup baik. Jika permasalahan pada *Emerging Adult* tidak diatasi, dapat menimbulkan terjadinya stress, dan jika dibiarkan terus menerus dapat berubah menjadi gangguan mental seperti depresi. Salah satu cara untuk membantu remaja dalam menghadapi masalah adalah biblioterapi, yaitu terapi membaca buku. Komik merupakan salah satu media bahan bacaan yang efektif untuk menyampaikan pesan dan nilai estetis. Komik yang dirancang bertujuan sebagai media pengembangan diri dan penyelesaian masalah bagi kalangan *emerging adulthood*, dirancang dengan metode *Design Thinking* milik Tim Brown. Tahap perancangan dimulai Empati, Penentuan, Ide, Prototype, dan Test. Hasil media utama berupa komik web dengan format scroll down.

Kata kunci: komik, pengembangan diri, *Emerging Adulthood*.

1. Pendahuluan

Era Post-Modern yang serba pesat menimbulkan banyak perubahan dalam hal baru seperti kemajuan teknologi, mobilisasi tinggi hingga munculnya media sosial, namun hal ini juga membuat masalah baru, seperti perundungan dunia maya, kecanduan internet (Shaw & Black, 2008). Perubahan yang drastis dalam beberapa dekade terakhir, membuat remaja tumbuh dalam budaya yang jauh berbeda dari budaya orang tua mereka. Globalisasi dan teknologi merupakan pengaruh yang meresap dalam kehidupan anak muda saat ini, dan menciptakan berbagai dampak terhadap kehidupan anak muda baik positif maupun negatif (Arnett, 2013). Menurut Barreto et al. (2021) remaja lebih sering merasa kesepian dibanding

orang dewasa dan hal ini berdampak buruk pada kesehatan mental remaja. Gejala kesepian dan krisis eksistensial menurut Para eksistensialis merupakan hal yang meluas dalam kehidupan masa kini, hal ini dikarenakan kehidupan masyarakat modern sekarang sangat cepat dan pesat tidak sesederhana masyarakat pada masyarakat zaman sebelumnya (Koeswara, 1987).

Remaja dalam perjalanannya menuju dewasa merupakan suatu proses hidup yang unik dan menarik, perjalanan penemuan jati diri. Emerging Adulthood merupakan masa transisi remaja menuju dewasa di umur 18 sampai 25 tahun, dimana remaja mengalami perubahan biologis, psikologis, dan sosial (Arnett, 2013:10). Dalam perkembangannya remaja seringkali dihadapkan dengan hal-hal menyulitkan. Kesulitan dalam masa pengembangan diri remaja seperti tingkat stress yang tinggi, dan kemampuan menyelesaikan masalah yang belum cukup baik dapat menimbulkan terjadinya stress, jika tidak ditangani dengan baik dapat menjadi depresi (Nurislami & Hargono, 2014). Remaja dan dewasa muda merupakan kelompok usia yang paling rentan mengidap depresi, ketidaksiapan di masa transisi dapat menimbulkan krisis eksistensial hingga masalah mental seperti depresi. Masalah mental yang parah dapat menimbulkan hal yang serius seperti ide bunuh diri. Menurut Journal of Psychiatry, tingkat ide bunuh diri pada mahasiswa di Yogyakarta setinggi 6,9 persen (Peltzer & Pengpid, 2015), sedangkan jumlah remaja di Indonesia menurut proyeksi penduduk 2015, menyebutkan bahwa seperempat penduduk Indonesia merupakan remaja, atau 66,0 juta dari 255 juta penduduk Indonesia (Bappenas RI, 2019).

Sebuah laporan berjudul Digital 2021: The Latest Insight Into The State of Digital dari We Are Social dan Hootsuite pada Januari 2021 bahwa dari 274,9 juta penduduk Indonesia, 170 juta diantaranya mengakses dan menggunakan media sosial, yang berarti lebih dari setengah penduduk Indonesia menggunakan media sosial, sementara itu aplikasi media sosial yang sering diakses di Indonesia yaitu Youtube, WhatsApp, Instagram, Facebook, lalu Twitter, sedangkan penggunaan media sosial terbanyak didominasi kelompok umur 18-34 dengan presentasi 64,8 persen (Kemp, 2021).

Salah satu cara yang dapat membantu remaja menghadapi masalah pada masa transisi adalah dengan biblioterapi, yang merupakan kegiatan dengan membaca buku sebagai media penambah wawasan, yang dapat membantu mengurangi atau menyelesaikan masalah seseorang (Hynes & Hynes-Berry, 1994). Terdapat berbagai macam media untuk menambah wawasan melalui membaca buku, salah satunya dengan membaca buku komik. Menurut Pak dan Van Lente (2014:22-23) buku komik merupakan sebuah media seni hybrid yang menggabungkan prosa sekaligus gambar untuk menyampaikan informasi, jadi mungkin bagi komikus untuk menggunakan metode cerita yang dilakukan novelis seperti deskriptif atau didaktik. Salah satu media yang efektif dalam proses *storytelling* adalah buku cerita bergambar, komik yang termasuk buku cerita bergambar memiliki kelebihan yang terdapat pada ilustrasinya, dengan ilustrasi informasi yang disampaikan di dalam komik mudah diserap pembaca dan menyenangkan untuk dibaca karena pembaca tidak hanya fokus pada teks, tetapi juga pada ilustrasi (Hermanto, 2019).

Perancang menggunakan rujukan perancangan skripsi maupun buku terdahulu yang relevan. Rujukan pertama merupakan skripsi yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Motivasi “Wake Up” sebagai Media Pengembangan Diri pada *Millenials*, 2019, Aulia Hanifa Abdillah, Universitas Negeri Malang. Skripsi yang dibuat Aulia Hanifa ini menghasilkan buku

Ilustrasi motivasi berjudul “Wake Up Sloth” yang memiliki ukuran 15 cm x 18,2 cm, dengan jumlah halaman sebanyak 102 halaman dan dijilid dengan tipe hard cover. Buku ini berisi tentang cara anak muda memandang problematika kehidupan. Buku ini memiliki kelebihan dirancang menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti remaja. Dan ilustrasi buku ini menggunakan style ilustrasi minimalis dengan detail serta penggunaan warna yang vibrant. Target pembaca di buku ini yang merupakan generasi *Millenials*, diilustrasikan sebagai binatang kukang yang pemalas dengan warna hitam di area mata yang menggambarkan kebiasaan kurang tidur pada remaja (Abdillah, 2019).

Perancangan Buku Ilustrasi tentang Quarter Life Crisis untuk Dewasa Muda usia 20-30, 2018, Gerhana Nurhayati Putri, Universitas Multimedia Nusantara. Buku yang ditulis Gerhana Nurhayati ini memilih Quarter Life Crisis sebagai topik, karena pentingnya dewasa muda dapat mengatasi masalah dan melewati Quarter life crisis dengan baik. karena masih banyak dewasa muda yang mengalami masa ini tanpa tahu cara mengatasinya (Putri, 2018). Buku ini dibuat dengan ilustrasi untuk memudahkan dewasa muda memahami informasi yang cukup kompleks dengan lebih senang sehingga informasi yang diberikan dapat lebih cepat dipahami.

Perancangan yang dijadikan rujukan selanjutnya adalah buku berjudul Happiness is Homemade. 2018, Puty Puar, Benteng Pustaka. Buku *Self-Help* dengan 164 halaman yang dikemas dengan hardcover ini menceritakan tentang cara memperoleh kebahagiaan, lewat berbagai hal yang sederhana, selain itu Puty Puar juga menyediakan halaman-halaman interaktif yang bisa diisi oleh pembaca, buku ini dikemas dalam ilustrasi sederhana yang menarik (Puar, 2019).

Berdasarkan pemaparan diatas dengan banyaknya stressor yang dialami *Emerging Adult* dibutuhkan media untuk membantu remaja untuk mengembangkan diri mereka agar terhindar dari masalah mental, berdasarkan referensi perancangan terdahulu buku ilustrasi merupakan media yang cocok digunakan untuk menyampaikan pesan, komik dipilih sebagai media utama perancangan, karena kebermanfaatan komik sebagai media penyampaian informasi yang mudah diserap oleh pembaca. Komik akan dipublikasikan di web comic publisher yaitu *Webtoon* dan sosial media dipilih sebagai media utama biblioterapi karena berdasarkan data yang diperoleh kelompok umur yang dituju yaitu *Emerging Adulthood* termasuk kelompok umur yang terbanyak mengakses Internet dan media sosial di Indonesia.

Perancangan Komik Berjudul “*Painting a Picture Inside My Head*” sebagai Media Pengembangan Diri Bagi Kalangan *Emerging Adulthood* bertujuan sebagai upaya untuk mencegah munculnya masalah maupun untuk terapi atas masalah bagi kalangan *emerging adult*. Tema pokok komik yang diangkat menjadi cerita terkait dengan permasalahan yang umum dialami *emerging adult*, Beberapa permasalahan yang dialami dewasa muda lalu akan diselesaikan melalui resolusi atau penyelesaian masalah yang disampaikan melalui buku komik dengan visual dan narasi yang sesuai.

2. Metode

Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data perancangan menggunakan pendekatan kualitatif, pada tahap ini dilakukan dengan mencari data primer dan sekunder. Data primer dilakukan melalui wawancara, dengan teknik wawancara terstruktur, wawancara dilakukan dengan narasumber ahli materi dr. Frilya Rachma Putri, Sp.KJ (K), dokter spesialis kedokteran jiwa anak dan

remaja, dan diperkuat oleh Dra. Ella Faridati Zen, M.Pd selaku kepala P2BKM untuk mengetahui permasalahan pada Dewasa muda dan penyelesaiannya. Sedangkan wawancara ahli media dilakukan secara langsung dengan Kurnia Harta Winata untuk tahap uji coba dan pengembangan *prototype* komik. Selain ahli materi dan ahli media, perancangan ini juga dilakukan dengan membuat beberapa pertanyaan untuk menggali informasi tentang target audiens yaitu remaja berusia 18-25 tahun, pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan permasalahan, minat hingga *behaviour* audiens yang juga merupakan *emerging adult*.

Data sekunder merupakan jenis data yang dikumpulkan secara tidak langsung dari objek yang diteliti, data sekunder diambil dari data yang sudah di olah, kepustakaan merupakan data yang diperoleh dari literatur, buku, karya terdahulu, kepustakaan digunakan untuk menunjang perancangan komik dan media yang sesuai untuk penyelesaian masalah. Data yang diperoleh dari sumber pustaka mengenai prinsip dalam pembuatan komik, yang dimuat di buku berjudul *Comic Making* yang ditulis oleh M.S. Gumelar.

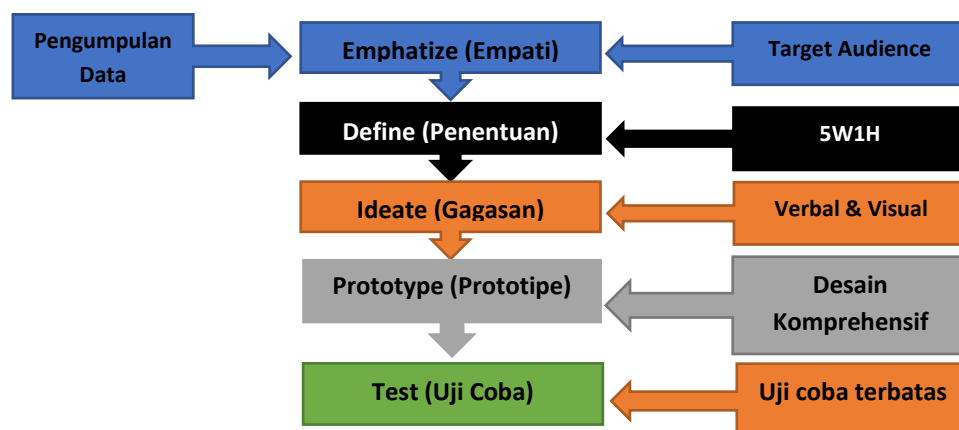
Observasi menjadi salah satu dari teknik pengumpulan data sekunder apabila sesuai dengan tujuan penelitian, yang direncanakan dan dicatat secara sistematis, serta dapat dikontrol keandalan (reliabilitas) dan keasliannya (validitasnya), observasi dilakukan langsung dengan mengamati situs komik digital yaitu *webtoon*, sebagai media utama perancangan.

Analisis Data

Data yang terkumpul kemudian di Analisis, yang merupakan proses pemeriksaan, pemilihan dan penyederhanaan data yang bertujuan menemukan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan perancangan. Perancangan menggunakan 5W1H sebagai metode analisis data, 5W1H pada dasarnya merupakan metode untuk mencari jawaban atas pertanyaan guna mendapatkan informasi dengan detail, dengan beberapa pertanyaan, yaitu: apa, siapa, dimana, kapan, mengapa dan bagaimana (Sarwono & Lubis, 2007:54).

Metode Perancangan

Perancangan Buku Ilustrasi “Painting a Picture Inside My Head” Sebagai Media Pengembangan Diri Untuk Kalangan *Emerging Adulthood* disusun menggunakan model perancangan prosedural, yaitu perancangan yang disusun secara sistematis dan faktual melalui tahapan-tahapan terperinci (Tim Penyusun Pedoman Karya Tulis Ilmiah, 2010:47).



Gambar 1. Prosedur Perancangan *Design Thinking*

Dalam merancang komik, perancang menggunakan metode *Design Thinking* milik Tim Brown (Gambar 1). *Design thinking* merupakan cara berpikir kreatif dan praktis untuk memecahkan masalah, metode ini dikenal sebagai proses berpikir yang berkonsentrasi pada penciptaan solusi yang diawali dengan proses empati atas kebutuhan manusia (*human centered*) untuk menemukan solusi dan inovasi dari masalah yang ada (Kelley & Brown, 2018). Dengan dasar yang rasional, *Design Thinking* berupaya menghasilkan pemahaman holistik dan empati tentang masalah yang dihadapi. *Design Thinking* mencoba berempati dengan target audiens dan melibatkan konsep yang subyektif seperti emosi, kebutuhan, motivasi, dan pendorong perilaku. Berikut adalah beberapa tahapan dalam *Design Thinking*:

Empati

Empati merupakan tahap pertama Design Thinking, pada tahap ini dilakukan pengumpulan data pada terhadap customer, apa yang diinginkan oleh mereka, bagaimana pengalamannya, fungsi kebutuhannya. Pencarian data pada customer diawali dengan menentukan target audience, setelah itu dilakukan pengumpulan data dengan metode-metode terpilih, seperti observasi, wawancara dan kepustakaan, pengumpulan data bertujuan untuk menjangkau data sehingga perancang menemukan berbagai temuan yang mendukung perancangan.

Define (Penentuan)

Setelah perancang melakukan proses Empathize, selanjutnya data dianalisis dan disintesis menggunakan 5W1H untuk mencari jawaban atas pertanyaan guna mendapatkan informasi dengan detail sehingga dapat menentukan solusi atas permasalahan yang terjadi.

Ideate (Gagasan)

Ideate merupakan tahap untuk menghasilkan ide. rumusan masalah pada tahap Define digali agar perancang menemukan gagasan dan solusi untuk memecahkan masalah. Ide yang didapat oleh perancang selanjutnya dituangkan dalam bentuk ide verbal dan visual.

Prototype (Prototipe)

Pada tahap ini akan dihasilkan desain sementara, yang merupakan implementasi dari tahap sebelumnya, prototype merupakan contoh produk yang serupa dengan produk aslinya nanti, Prototyping berguna untuk mengetahui kekurangan produk yang nantinya dihasilkan.

Test (Uji Coba)

Uji Coba merupakan tahap akhir dari model lima tahap design thinking, Hasil Perancangan berupa komik yang selanjutnya diuji ke beberapa target customer dan ahli media mengetahui kekurangan produk sehingga perancang dapat memperbaiki dan mengembangkan produk sesuai tujuan perancangan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Empathize (Empati)

Tahap awal dari perancangan ini merupakan, yang juga tahap pengumpulan data, data dalam perancangan ini diperoleh dari pengumpulan data primer dan data sekunder. Data primer merupakan jenis data yang terkumpul dari sumber asli/utama melalui wawancara, survey, eksperimen, dll. Dalam perancangan ini kuisioner dan wawancara dipilih untuk

mengumpulkan data primer. Kuesioner dilakukan dengan mencari data tentang minat dan perilaku dari *emerging adult*. Wawancara teknik wawancara terstruktur yang dilakukan secara langsung dengan narasumber ahli dr. Frilya Rachma Putri, Sp.KJ (K), dokter spesialis kedokteran jiwa anak dan remaja, dan diperkuat oleh narasumber ahli Dra. Ella Faridati Zen, M.Pd selaku kepala P2BKM dan dosen bimbingan konseling Universitas Negeri Malang.

Data sekunder merupakan jenis data yang dikumpulkan secara tidak langsung dari objek yang diteliti, data sekunder diambil dari data yang sudah diolah, sumber data sekunder meliputi buku, jurnal, surat kabar, dll. Data sekunder berfungsi sebagai tambahan informasi untuk perancang. Dalam perancangan ini Observasi dan Kepustakaan dipilih untuk mengumpulkan data sekunder, Observasi dilakukan langsung dengan mengamati situs komik digital yaitu webtoon, sebagai media utama perancangan. Kepustakaan merupakan data yang diperoleh dari literatur, buku, karya terdahulu, kepustakaan digunakan mengumpulkan informasi yang menunjang perancangan komik. Data yang diperoleh dari sumber pustaka mengenai prinsip dalam pembuatan komik, yang dimuat di buku berjudul *Comic Making* yang ditulis oleh M.S. Gumelar.

Paparan data Responden Emerging Adulthood usia 18-25 tahun

Responden yang dipilih sesuai dengan target audiens dari perancangan yaitu *Emerging Adult* dengan rentang usia 18-25 tahun, dimana remaja mengalami perubahan biologis, psikologis, dan sosial. Jumlah responden yang didapatkan sebanyak 132 responden, status responden kebanyakan sedang menjadi mahasiswa aktif, diikuti dengan responden yang sedang bekerja. Mayoritas responden sering menggunakan media sosial dengan mayoritas membuka internet & media sosial lebih dari 4 jam per hari.

Masalah yang paling membuat mereka tertekan adalah masalah pribadi, disusul karir, akademik dan finansial, sebagian besar responden terkadang sulit menentukan untuk menjalani hidup sesuai dengan keinginan diri sendiri atau sesuai dengan tuntutan sosial, sebagian besar responden mempunyai control atas situasi yang mereka alami, dan sebagian lainnya tidak. Sebagian besar mereka mengetahui tujuan hidup mereka beberapa dari mereka belum mengetahui tujuan hidup dan mayoritas responden sering khawatir akan ketidakpastian masa depan.

Mayoritas responden juga sering memendam kegelisahan, beberapa dari mereka sering bercerita kepada teman, Sebagian dari mereka tidak ada tempat untuk bercerita, sedangkan cara mereka untuk mengurangi stress juga bervariasi, kebanyakan dari mereka menonton film, membaca buku, bermain game, mendengarkan video motivasi music, dan juga tidur. Minat mereka, untuk perancangan ilustrasi mayoritas dewasa muda menyukai style ilustrasi semi realistis.

Paparan Data Wawancara Dokter Spesialis Kesehatan Jiwa dan Psikiater Anak dan Remaja Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya

Menurut dr. Frilya Rachma Putri, permasalahan yang sering terjadi pada masa transisi adalah masalah yang terkait dengan self-image, dan kemandirian. Tuntutan dan tanggung jawab yang dialami oleh dewasa muda menjadi salah satu sumber stress karena dewasa awal tidak lagi mendapat supervisi dari orang tua untuk pengambilan keputusan. dewasa awal harus memutuskan sendiri menentukan otonomi sendiri, dewasa awal yang cenderung

bergantung kepada orang dan yang mempunyai *self-image* kabur cenderung sulit melewati masa transisi.

Sosial media mempunyai dampak positif dan juga dampak negatif, tergantung kontrol seseorang dalam menggunakannya, media sosial dapat memberikan dampak positif jika penggunaannya diikuti dengan keputusan dan analisis yang tepat.

Menurut dr. Frilya Frilya Rachma Putri, salah satu prinsip untuk menjaga kesehatan mental lebih baik adalah dengan menerima kekurangan diri, dan memaafkan diri jika gagal dalam melakukan sesuatu, karena kegagalan tidak selalu buruk, dan dapat dilakukan evaluasi untuk memperbaiki diri untuk menjadi lebih baik.

Mengenali diri lebih baik, serta mempunyai tujuan hidup dapat membuat *emerging adult* lebih siap untuk menghadapi masa transisi, karena dengan mengetahui kekurangan, *emerging adult* dapat mengkompensasi kekurangannya dengan kelebihan yang dia punya, sehingga dapat menjadi faktor protektif untuk melewati masa transisi secara mature dan adaptif.

Tiga komponen yang sangat penting untuk manajemen stress untuk kesehatan mental yang lebih baik yaitu menetapkan boundaries, melatih kemampuan berempati, dan kemampuan verbalisasi. Menetapkan *boundaries* berarti menentukan batas tegas di antara diri sendiri dan orang lain. Kemudian berempati adalah menempatkan posisi diri sendiri dengan orang lain, dengan tidak langsung judgmental, sedangkan kemampuan verbalisasi adalah kemampuan untuk mengekspresikan perasaan yang tidak menyenangkan, agar bobot emosi seseorang bisa terurai. Menurut dr. Frilya Rachma Putri, memaparkan pentingnya isu-isu kesehatan mental, dalam bentuk yang lebih populer merupakan pendekatan yang efektif.

Paparan Data Wawancara dengan Ahli Bimbingan Konseling Pusat Pengembangan Bimbingan Konseling Karier dan Kompetensi Akademik

Kondisi stress yang terus menerus, dalam arti tidak segera tertangani, sudah tentu akan mempengaruhi kehidupannya sehari-hari. Stres yang keterusan, bisa menimbulkan depresi, bahkan mungkin lebih buruk lagi, hingga gangguan mental.

Menurut Ibu Ella tidak semua orang dewasa awal rentan atas gangguan mental. Seseorang yang rentan atas gangguan mental di antaranya adalah orang yang mempunyai sikap tertutup, jika mempunyai masalah disimpan sendiri, tidak mau cerita ke orang lain, tidak berusaha mencari solusi atas masalahnya, melihat segala sesuatu suka dari sudut pandang yang negatif, suka mengeluh, pesimis

Masa pencarian diri sebenarnya sudah dimulai saat usia remaja, sehingga pada dewasa awal lazimnya seseorang sudah memiliki jati diri, seseorang yang sudah berhasil memiliki jati diri, maka mampu membuat perencanaan hidup masa depan, sudah memiliki tujuan hidup dengan jelas, akan dapat melewati masa transisi dengan selamat. Dengan kata lain bisa mengadakan penyesuaian diri. Seseorang yang sejahtera, atau sehat mental adalah seseorang yang mampu mengadakan penyesuaian diri, baik panyesuian pada diri sendiri maupun dengan lingkungannya.

Memanfaatkan bahan-bahan bacaan yang bisa menambah kualitas hidup, seperti media penambah wawasan, dapat membantu masalah seseorang, karena bahan-bahan bacaan bisa

menjadi salah satu upaya untuk mencegah munculnya masalah maupun untuk terapi atas masalah yang dihadapi. Istilahnya bibliotherapy atau bibliodukasi.

Paparan Data Observasi Komik Web Webtoon.

Komik Web merupakan komik yang dipublikasikan di website, komik web umumnya mempunyai format *scroll down*, hal ini dikarenakan web komik dibuat untuk mudah diakses secara *mobile* lewat *smartphone*, Webtoon adalah platform untuk menerbitkan komik secara online, dengan munculnya *smartphone*, webtoon dengan cepat mendapatkan popularitas di seluruh dunia dengan akses yang mudah dan daftar genre yang terus berkembang. Genre yang terdapat di webtoon bervariasi, mulai dari fantasi, kerajaan, komedi, aksi, *slice of life*, romantic, hingga thriller, Konten komik yang dimuat oleh Webtoon mayoritas menceritakan tentang kehidupan remaja.

Webtoon juga menyediakan *Webtoon Canvas*, yang merupakan layanan bagi komikus untuk menerbitkan komiknya secara mandiri, di dalam *Webtoon Canvas* komikus memiliki control untuk mengelola dan merancang komiknya secara bebas. Style gambar komik webtoon beragam, seperti style manga, kartun dan semi realis.

Paparan Data Prinsip desain dalam membuat komik dari buku berjudul Comic Making karya M.S. Gumelar.

Komik menurut Gumelar (2011) adalah urutan gambar yang ditata untuk menyampaikan pesan yang diangkat komikus, umumnya diberi lettering sesuai kebutuhan. Prinsip yang diterapkan dalam pembuatan komik merupakan prinsip desain, karena merancang komik sama halnya dengan merancang desain, prinsip desain juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas komik (Gumelar, 2011).

Emphasis/penekanan adalah prinsip desain untuk membuat elemen tertentu menjadi pusat perhatian pembaca, emphasis berarti penekanan atau fokus terhadap suatu cerita, satu panel, halaman atau adegan untuk menarik perhatian pembaca terhadap hal yang ditekankan oleh komikus. Emphasis pada komik dilakukan dengan cara, bermain-main pada kontras warna, ukuran, ruang, dan isolasi, sedangkan pada tampilan non gambar, emphasis dapat ditekankan pada kepribadian karakter atau cerita,

Komposisi merupakan penempatan unsur-unsur visual agar menjadi suatu kesatuan. Gambar dalam komik dapat memiliki gambar yang simetri maupun tidak simetri, gambar simetri memberikan kesan seimbang, sedangkan gambar asimetri merupakan gambar yang komposisinya tidak beraturan/tidak seimbang, hal ini bukan sesuatu yang harus dihindari, asimetri dapat juga digunakan untuk sebagai penekanan.

Camera View merupakan prinsip dalam pembuatan komik yang melibatkan *distance, angle & movement*. *Distance* merupakan jarak pandang yang terdiri dari extreme close up, close up, medium shot, dan long shot. *Angle* adalah sudut pandang yang dapat berguna untuk memberikan kesan tertentu dalam komik, umumnya sudut pandang dalam pembuatan komik terdiri dari eye level, low angle & high angle. *Movement* berfungsi agar gambar yang terdapat di panel terlihat dinamis. *Readability & Clarity* pada teks komik juga merupakan hal yang penting dalam membuat komik, *Readability* adalah teks yang mudah dibaca, sedangkan *Clarity* adalah kejelasan makna pada kalimat, kejelasan berarti kalimat langsung mengenai pada makna yang dimaksud.

3.2. Define

Analisa Data

Analisa data merupakan metode untuk mendapatkan informasi dari kumpulan data yang diperoleh dengan dengan sistematis melalui observasi, kajian Pustaka dan wawancara. Dalam merancang komik berjudul “Painting Picture Inside My Head” sebagai media pengembangan diri untuk kalangan *emerging adulthood*, digunakan 5W1H untuk menyajikan informasi lebih dalam.

1) *What* (Apa)

Apa latar belakang dibuatnya perancangan komik berjudul “Painting Picture Inside My Head” sebagai media pengembangan diri bagi kalangan *Emerging Adult*? Latar belakang perancangan ilustrasi ini karena *Emerging Adult* rentan mengalami masalah psikis dan sosial maka dari itu diperlukan media untuk pengembangan diri bagi *Emerging Adult*.

2) *Why* (Kenapa)

Kenapa *Emerging Adult* rentan mengalami masalah psikologis dan sosial? *Emerging Adult* rentan terhadap masalah psikologis dan sosial, karena mereka sedang mengalami masa transisi menuju dewasa dimana *Emerging Adult* tidak lagi mendapat supervisi dari orang tua untuk pengambilan keputusan dan harus menentukan otonomi sendiri, dan dalam proses transisi ini *emerging adult* sering dengan hal-hal menyulitkan. Kesulitan dalam masa pengembangan diri remaja seperti *self-image* yang kabur, dan kemampuan menyelesaikan masalah yang belum cukup baik, jika tidak diatasi dapat menimbulkan terjadinya stress, jika dibiarkan terus menerus dapat berubah menjadi gangguan psikis seperti depresi.

3) *Who* (Siapa)

Siapa target audiens dari perancangan ilustrasi pengembangan diri ini? Dewasa muda di umur 18 sampai 25 tahun.

4) *Where* (Dimana)

Dimana hasil perancangan ilustrasi ini nantinya akan ditempatkan atau disebarakan? Perancangan ilustrasi ini nanti akan dijadikan komik yang akan di publish di *webtoon* sehingga dapat diakses dengan mudah oleh target audiens.

5) *When* (Kapan)

Kapan komik berjudul “Painting Picture Inside My Head” dipublikasikan? Perancangan komik dipublikasikan di *webtoon* setelah prototype komik yang jadi sudah di uji dan diperbaiki.

6) *How* (Bagaimana)

Bagaimana proses perancangan komik berjudul “Painting Picture Inside My Head” sebagai media pengembangan diri bagi kalangan *emerging adulthood*? Dalam merancang buku ilustrasi, perancang menggunakan metode *Design Thinking* milik Tim Brown. Perancangan dimulai dengan, pengumpulan data, penentuan target audiens, dilanjutkan dengan, berempati yaitu dengan memahami tujuan perancangan memahami emosional dan psikologis audiens, setelah mendapatkan pernyataan masalah yang jelas, perancang menentukan apa saja solusinya. Lalu perancang mengerjakan solusi potensial yang akan diubah menjadi desain

nyata berupa komik, dalam pembuatannya komik menggunakan prinsip desain, hingga akhirnya prototipe komik akan diuji kepada target audiens untuk mendapatkan umpan balik. Setelah komik diperbaiki, komik akan dipublikasikan di situs web komik yaitu webtoon.

3.3. Idea

Ideasi merupakan tahap untuk menghasilkan ide. Rumusan masalah pada tahap penentuan digali agar perancang menemukan gagasan dan solusi untuk memecahkan masalah. Menurut Pujiyanto, Sarjono, dan Pramono (2017) dalam proses ideasi, untuk menemukan ide dimulai dengan konsentrasi pada permasalahan dengan brainstorming, dalam mengeksplorasi ide, biarkan pikiran mengalir, jangan menghambat ide yang datang walaupun ide yang datang terasa kurang bagus atau sederhana, ide yang sederhana bisa dikembangkan menjadi menarik, ide harus dieksplorasi dan dikembangkan secara terus menerus sampai produk final dipilih. Menciptakan karya dapat diartikan juga menciptakan karya desain komunikasi visual yang berguna untuk kita dan orang lain, kata “berguna” tidak hanya menekankan pada “keuntungan/manfaat” tetapi juga pada kepuasan audiens, proses penciptaan karya adalah proses memvisualisasi ide menjadi karya nyata (Pujiyanto et al., 2017).

Berdasarkan pemaparan diatas perancang memulai ideasi dengan berkonsentrasi terhadap permasalahan yang akan menghasilkan tema pokok, baik verbal maupun visual, yang selanjutnya dikembangkan menjadi naskah dan visualisasikan menjadi karya nyata pada tahap selanjutnya.

Ide Verbal

1) Tema Pokok

Tema pokok komik yang diangkat menjadi cerita terkait dengan permasalahan yang umum dialami *emerging adult* seperti self-image yang kabur, kemandirian yang kurang, pola pikir yang pesimis, selalu berpikir negatif, melihat dirinya tidak mampu. Beberapa permasalahan yang dialami dewasa muda lalu akan diselesaikan melalui resolusi atau penyelesaian masalah. sebagai salah satu upaya untuk mencegah munculnya masalah maupun untuk terapi atas masalah yang dihadapi.

2) Struktur Cerita

Struktur cerita berisi berbagai tahapan yang membentuk suatu cerita utuh, menurut (Gumelar, 2011), cerita mempunyai dinamika dimana melibatkan banyak konflik agar pembaca tertarik dan hanyut dalam cerita, dinamika menceritakan perjalanan karakter atau tokoh dalam hidupnya, yang biasanya melibatkan kesengsaraan, perjuangan, konflik dan ending. *Dan Harmon Story Circle* adalah struktur cerita yang dibagi menjadi delapan bagian yang dihadapi oleh tokoh utama, dalam struktur cerita ini tokoh utama digambarkan mengejar tujuan melalui delapan tahap (Studiobinder, 2020)

Pada perancangan ini, pesan yang diangkat menjadi cerita terkait dengan permasalahan dan penyelesaian masalah yang umum dialami *emerging adult* seperti menemukan self-image yang kabur, meningkatkan kemandirian, menanamkan pola pikir yang positif, meningkatkan kepercayaan diri serta semangat pada *emerging adult* Dalam pembuatan narasi cerita, perancang menggunakan struktur pembuatan cerita *Dan Harmon Story Cycle* dengan delapan

poin yang ringkas dan mudah dipahami sebagai acuan membuat narasi cerita, cerita dibagi menjadi tiga episode, dengan permasalahan berbeda-beda pada tiap episode.

Konsep yang telah dipaparkan kemudian disusun menjadi cerita, berikut merupakan susunan cerita dalam ilustrasi "*Painting a Picture Inside My Head*"

Tabel 1. Struktur Cerita *Painting a Picture Inside My Head*

1. <i>A character is in a zone of comfort,</i>	Cerita dimulai dengan pengenalan karakter, pada awal cerita karakter utama mengentas dari masa kecil.
2. <i>But they want something</i>	Karakter utama menuju perkotaan, karakter utama ingin mencari pengalaman.
3. <i>They enter an unfamiliar situation</i>	Karakter utama memasuki situasi yang tidak familiar, karakter berada di perkotaan yang serba cepat dan dinamis
4. <i>Adapt to it</i>	Karakter utama memasuki situasi yang tidak familiar, karakter berada di perkotaan yang serba cepat dan dinamis
5. <i>Get what they wanted,</i>	Karakter utama menyesuaikan diri dengan arus hidup di perkotaan, karakter utama ingin menyenangkan semua orang, takut ketinggalan tren.
6. <i>Pay a heavy price for it</i>	Karakter utama kelelahan karena dia terus menyenangkan orang lain sementara dirinya lelah, selain itu karakter utama kelelahan karena terus-terusan mengikuti tren.
7. <i>Then return to their familiar situation,</i>	Karakter utama menyadari, terlalu menuntut diri demi penilaian orang lain membuat batin terkekang dan tertekan, karakter utama berhenti menjadi <i>people pleaser</i> , dan ingin melakukan hal yang bermanfaat untuk dirinya.
8. <i>Having changed.</i>	Karakter utama berubah menjadi lebih baik, karakter utama siap untuk menghadapi tantangan selanjutnya,

Tahap pertama tokoh utama berada di zona nyaman, lalu tahap kedua tokoh utama menginginkan sesuatu, pada tahap ketiga karakter memasuki situasi yang tidak familiar, tahap keempat tokoh utama beradaptasi pada situasi yang, dan pada fase kelima memperoleh hal yang diinginkan, pada fase keenam tokoh utama mendapat ganjaran setelah mendapatkan yang ia inginkan, fase ketujuh tokoh utama merenungkan dan mendapatkan solusi hingga tokoh utama menjadi familiar dengan situasi yang baru, pada fase kedelapan tokoh utama berubah menjadi lebih baik.

Ide Visual

1) Style Desain

Dalam memilih style gambar, menurut Pak dan Van Lente (2014), komikus sukses mempunyai style gambar yang berbeda satu dengan lainnya, mulai dari kartun lucu sampai style modern photorealistic, bagaimana untuk memutuskan, style gambar yang cocok tergantung dari keputusan komikus itu sendiri.

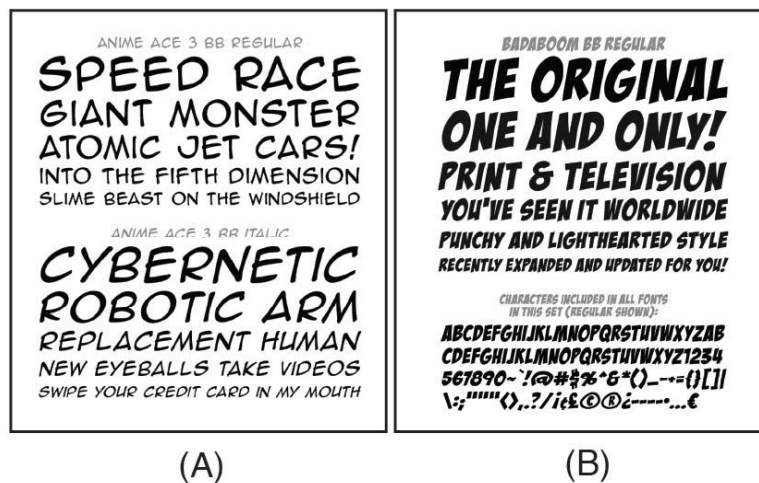
Ilustrasi cerita dirancang dengan style semi realis, hal ini dikarenakan mayoritas *emerging adult* yang diteliti menyukai style ilustrasi semi realis. Menurut Gumelar (2011) semi realis merupakan gabungan gambar realis dan kartun, karikatur merupakan contoh gambar semi-realis, tetapi gaya gambar semi-realis juga mempunyai banyak variasi, tergantung dari

kemampuan gambar realis dan kartun yang digabungkan, yang merupakan tingkatan skill dari komik artist itu sendiri.

2) Tipografi

Tipografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang desain huruf, dan aplikasinya terhadap kebutuhan desain melalui metode penataan layout, bentuk ukuran dan sifatnya (Putra, 2021). Dalam memilih huruf, tidak hanya estetika yang harus diperhatikan, selain dapat mendekorasi dan memperindah, tipografi juga dapat menjadi medium untuk penyampaian informasi yang praktis, misalnya melalui emphasis (Felici, 2012). Dalam perancangan ini font yang dipilih disesuaikan dengan fungsinya, yaitu sebagai narasi pada komik, pemberi keterangan, serta sound effect, pemilihan font juga mempertimbangkan prinsip desain.

Font yang digunakan dalam komik berjenis *script*, yang merupakan jenis *typeface* yang mempunyai gaya tulisan tangan manual, dalam perancangan ini font yang dipakai adalah *Anime Ace*, dan *Badaboom* (Gambar 2.) yang merupakan font khusus untuk narasi buku komik, font *Anime Ace* (Gambar 2A) dipilih karena tingkat *readability* dan *clarity* yang baik. Menurut Gumelar (2011) unsur *Readability* dan *Clarity* pada teks merupakan hal penting dalam pembuatan komik, *Readability* adalah teks yang mudah dibaca, sedangkan *Clarity* adalah kejelasan makna pada kalimat, kejelasan berarti kalimat langsung mengena pada makna yang dimaksud. Font *Badaboom* (Gambar 2B.) dipilih untuk memberikan penekanan pada suatu adegan, seperti efek suara.



Gambar 2. Font Anime Ace, A. Badaboom, B. (Sumber: Blambot)

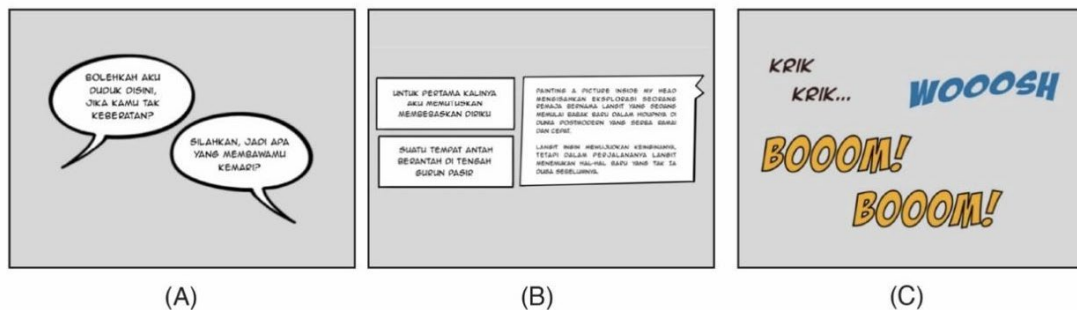
3) Lettering Style

Pemberian lettering dalam komik bertujuan untuk memberikan pengalaman membaca yang lancar, yang mencakup pembuatan balloons/ bubble, keterangan, efek suara, dan semua text yang terdapat di dalam buku komik (Pak & Van Lente, 2014).

Narasi pada komik yang berupa dialog yang disimbolkan lewat bubble text (Gambar 3A.), monolog disimbolkan oleh text box (Gambar 3B.) bahkan pengganti sound effect dapat digambarkan melalui splash (Gambar 3C.). Menurut (Gumelar, 2011) pemberian lettering mempunyai beberapa tujuan, seperti sebagai cara untuk karakter mengungkapkan perasaan seperti dialog, monolog dan *yelling*.

Pembatas teks untuk mengungkapkan perasaan dalam komik biasanya disimbolkan dengan *bubble text* (Gambar 3A.) Pemberian *bubble text* bertujuan sebagai simbol untuk membedakan narasi, pada perancangan ini *bubble text* dikhususkan untuk dialog. Lettering sebagai simbol keterangan, biasanya digunakan untuk menunjukkan lokasi, caption, dan juga bisa untuk mengungkapkan pikiran internal dari karakter, dalam komik biasanya disimbolkan dengan *text box* (Gambar 3B.), dalam perancangan ini *text box* dikhususkan untuk monolog atau pikiran internal dari tokoh utama.

Pemberian splash (Gambar 3C.) dapat berguna untuk pengganti sound effect sebagai pendukung suasana cerita, splash dibuat dengan tujuan agar pembaca komik dapat merasakan suasana yang ada di dalam komik. Teks juga dapat diberikan warna dan bentuk yang berbeda agar dapat memberikan *emphasis*, pemberian teks disesuaikan dengan tujuan dari makna yang disampaikan, pemberian text dapat juga berfungsi sebagai pengganti efek suara, seperti bunyi ledakan dan lain-lain sesuai kebutuhan (Gumelar, 2011).

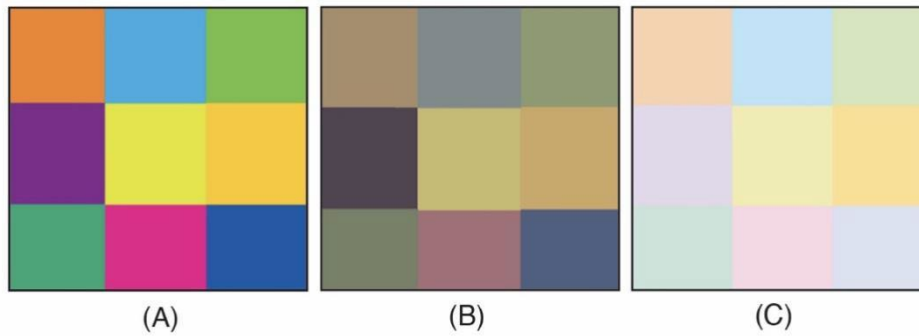


Gambar 3. Bubble Text, (A). Text Box, (B). Splash, (C). (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4) Warna

Proses berikutnya adalah menentukan warna, dalam merancang komik, perancang menggunakan psikologi warna sebagai penunjang nuansa emosi yang akan disampaikan. Psikologi warna dapat dipengaruhi tingkat kontras, kecerahan dan rona (Hornung, 2012). Warna mempunyai banyak jenis untuk mendukung berbagai kebutuhan komunikasi, warna dengan kontras tinggi digunakan untuk adegan dengan nuansa ceria, warna redup untuk adegan kelam dan warna cerah untuk menunjukkan kesan lembut. Menurut MCleod (1994) komik hitam putih dan komik berwarna mempunyai perbedaan yang sangat luas dan mendalam yang mempengaruhi setiap level dalam kepuasan membaca. Psikologi warna dapat dipengaruhi tingkat kontras, kecerahan dan rona (Hornung, 2012).

Gambar rona dengan kontras tinggi (Gambar 4A.) terdiri dari sembilan warna prismaatik dengan rona yang beragam dan kontras yang tinggi. mereka memiliki energi yang menggembirakan dan ceria. Palet jenis ini sering dikaitkan dengan anak-anak. Gambar dengan warna redup (Gambar 4B.) menggunakan pengaturan rona yang sama, tetapi dengan tingkat kontras dan saturasi yang diturunkan. Perubahan ini menciptakan kesan warna yang jauh lebih tenang dan kelam. Gambar warna cerah (Gambar 4C) menggunakan pengaturan rona yang sama. Dengan kontras yang rendah dan *brightness* yang tinggi dan menghasilkan kumpulan warna yang sangat bercahaya. Dibandingkan dengan dua contoh sebelumnya, warna ini menunjukkan kesan yang lembut, feminis.

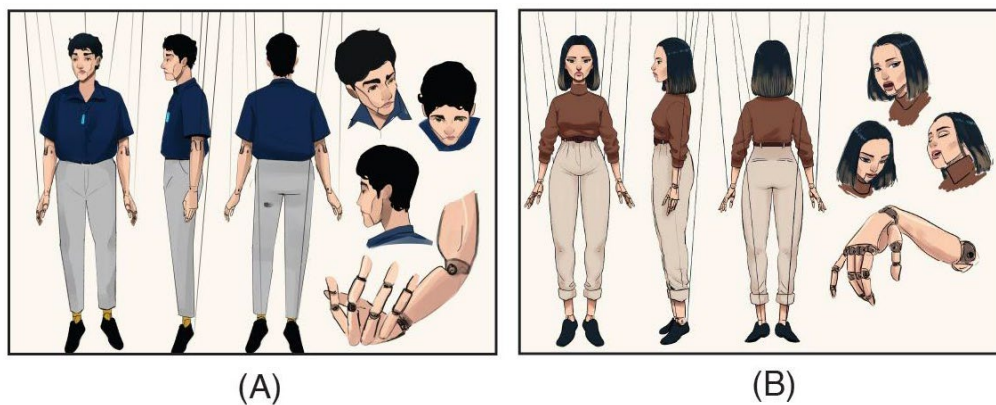


Gambar 4. Warna kontras tinggi (A). Warna redup (B). Warna Rona Cerah (C). (Sumber: Hornung, 2012:126).

5) Desain Karakter

Karakter merupakan hal penting dalam menyajikan cerita, karakter dapat membuat cerita menjadi menarik, karakter menuntun audiens untuk berpetualang bersama sampai cerita selesai, menurut Kuntjara dan Almanfaluthi (2021), sebuah karakter tidak berarti jika tidak dirancang dengan tujuan, yang mencakup alur cerita konflik dan suasana. Dalam perancangan komik ini karakter yang dibuat bertujuan untuk merepresentasikan *emerging adult*, digambarkan dengan karakter boneka kayu (Gambar 5.), penggambaran karakter ini dipilih untuk mencerminkan dewasa muda, boneka kayu dipilih sebab mereka tidak punya control atas dirinya, hal ini serupa dengan dewasa muda yang seringkali tidak punya control atas dirinya, dan belum punya tujuan.

Desain karakter merupakan gabungan dari tampilan fisik, pakaian, dan kepribadian yang diberikan komikus terhadap tokoh yang dibuat (Gumelar, 2011). Karakter boneka kayu yang bernama Langit digambarkan menjadi tokoh utama (Gambar 5A.) dan tokoh pendukung bernama Jeanne (Gambar 5B.).



Gambar 5. Tokoh Utama, A. Tokoh Pendukung, B.

3.4. Prototype

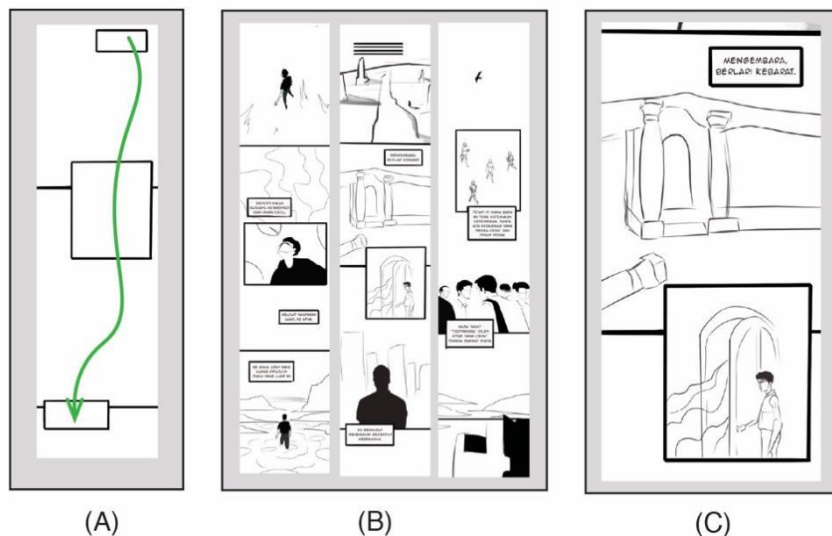
Prototype atau purwarupa merupakan hasil implementasi dari tahap sebelumnya, hasil dari prototype nantinya akan diuji untuk mengevaluasi dan perbaikan produk sehingga produk dapat memenuhi tujuan dengan tepat. Media utama perancangan merupakan komik digital dengan format *scroll down*, format *scroll down* berfungsi untuk memudahkan pembaca komik

yang akan dibaca di *smartphone*, dimensi komik 800 x 4000px dan perancang menggunakan Teknik *digital painting*.

Media bertujuan untuk menyampaikan informasi dan pesan ke target audiens yang dituju, supaya komik berjudul “Painting a Picture Inside My Head” dikenal luas dan dapat bermanfaat sebagai media pengembangan diri kalangan *emerging adulthood*. Tahap pembuatan komik dimulai dengan menggambar sketsa kasar dan mengatur panel dengan rujukan cerita yang telah dibuat sebelumnya dilakukan di tahap Ide, tahap selanjutnya adalah *clean up*, Proses selanjutnya adalah *Coloring*, melalui tiga tahap ini dihasilkan suatu komposisi gambar yang sudah mendekati komposisi final. Perancangan komik dilakukan dengan teknik *digital drawing* menggunakan tablet dan aplikasi *Procreate*.

Rough Sketch

Pada tahap ini perancang mengatur panel (Gambar 6A.), panel bertujuan untuk membuat pembaca mudah membaca dan memahami alur cerita, maka dari itu panel dibuat berdasarkan prinsip desain Dengan memperhatikan komposisi, *emphasis*, *readability*, dan *clarity*. Arah baca pada panel menyesuaikan dengan format komik yang dirancang, yaitu komik-web vertikal, panel dirangkai secara berurutan sesuai struktur cerita, pengaturan Panel dapat memberi sentuhan tersendiri dengan cara mengatur panel sesuai kebutuhan (Gumelar, 2011). Pada tahap pembuatan sketsa kasar (Gambar 6B.), sketsa storyboard pada panel bukan merupakan final produk, tetapi merupakan rencana yang dapat menuntun ke final produk (Pak & Van Lente, 2014). Perancang menggambar komik berdasarkan naskah yang telah dibuat, sketsa kasar berfungsi untuk meminimalisir kesalahan dalam membuat komik, Keterampilan penting dalam proses *sketch* adalah empati, yang dapat mengidentifikasi dan menggambarkan yang karakter utama rasakan, dengan jelas namun dinamis (Pak & Van Lente, 2014). (Gambar 6C.)



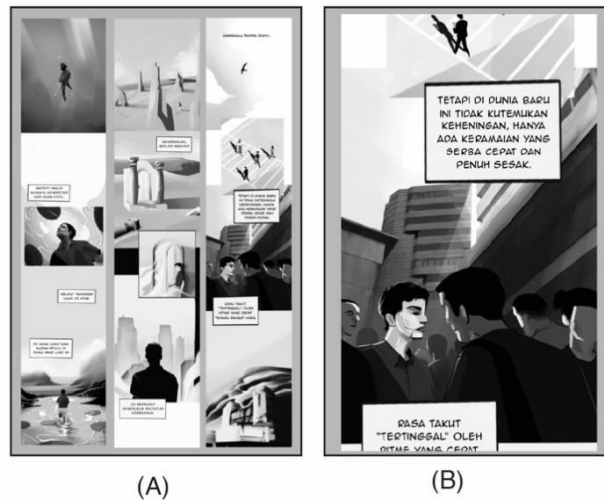
Gambar 6. Alur panel, A. Sketsa kasar, B. Detail Sketsa, C.

Clean Up

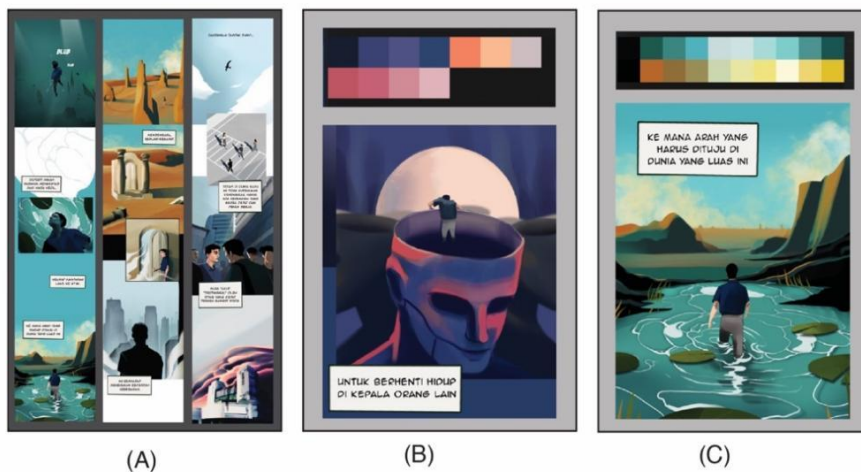
Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah *clean up* (Gambar 7A.), sketsa kasar yang telah dibuat sebelumnya akan dirapikan sekaligus dilakukan penintaan, yang berfungsi untuk memberikan detail pada gambar, saat merapikan sketsa gambar perancang memperhatikan

prinsip-prinsip dalam pembuatan komik sebagai rujukan (Gambar 7B), prinsip desain berfungsi untuk meningkatkan kualitas komik. (Gumelar, 2011).

Dalam wawancara terhadap Klaus Janson di dalam buku *Make Comics Like Pros* (Pak & Van Lente, 2014), Klaus menjelaskan bahwa dalam penintaan, penekanan pada depth/kedalaman gambar sangat penting, jadi penekanan tidak hanya terdapat pada perspektif, blocking dan shading, tapi juga dari segi volume.



Gambar 7. Clean Up, A. Detail Inking, B.



Gambar 8. Coloring, A. Detail color pallete redup, B. Detail color pallete cerah, C.

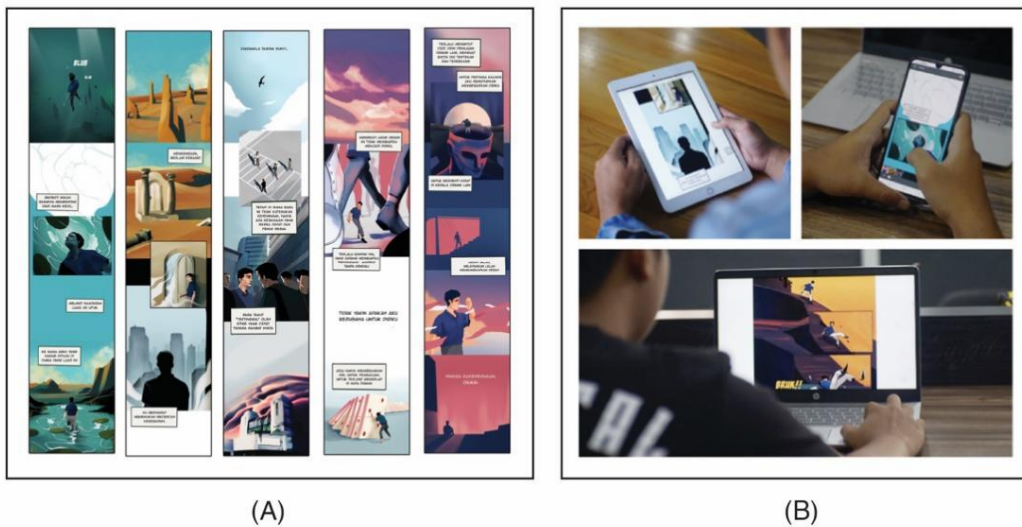
Coloring

Pada tahap pemberian warna, (Gambar 8A) karena komik yang dirancang mempunyai style semi-realis, perancang menggunakan 3 tone warna, yaitu warna yang lebih muda atau (*lighten*/sebagai arah datangnya sinar), warna utama (*main color*) dan warna gelap (sebagai shading), tujuan shading menggunakan 3 tone warna untuk memberikan kedalaman dan kesan bentuk semi realis yang kuat (Gumelar, 2011). Pemberian warna disesuaikan dengan adegan komik dan psikologi warna, pada (Gambar 8B.) penggunaan paduan warna redup digunakan untuk menciptakan kesan warna kelam, penggunaan paduan warna cerah selain digunakan untuk menciptakan kesan ceria (Gambar 8C).

Dalam wawancara terhadap Jordi Bellaire di dalam buku *Make Comics Like Pros* (Pak & Van Lente, 2014), tahap pewarnaan juga penting untuk menggambarkan setting waktu kapan adegan tertentu terjadi, seperti saat malam, digambarkan dengan warna gelap, sore yang cerah bisa digambarkan dengan warna-warna hangat, atau saat pagi cerah digambarkan dengan warna biru muda.

Komprehensif

Tahap selanjutnya dalam *prototyping* adalah membuat layout komprehensif (Gambar 9A.), hasil perancangan komik yang sudah dirancang akan disajikan dalam bentuk purwarupa (Gambar 9B.) purwarupa komik kemudian akan uji coba untuk mendapatkan umpan balik dari ahli media, pemateri dan target audiens.



Gambar 9. Komprehensif, A. Pengaplikasian Komik, B.

3.5. Test (Uji Coba)

Uji Coba merupakan tahap akhir dari model lima tahap design thinking, pada tahap ini komik di uji coba ke ahli media, ahli materi, target audiens, serta uji coba aplikasi web-comic Webtoon, untuk mengetahui kekurangan produk sehingga perancang dapat memperbaiki dan mengembangkan produk sesuai tujuan perancangan. Pada tahap uji coba, perancang menggunakan beberapa instrumen yaitu wawancara, kuesioner dan observasi. Wawancara dilakukan dengan ahli media Kurnia Harta Winata dan ahli materi Dr. Frilya Rachma Putri. Kuesioner diuji ke responden merupakan target audiens dari perancangan yaitu *Emerging Adult* dengan rentang usia 18-25 tahun. Uji coba selanjutnya perancang melakukan observasi media utama perancangan yaitu Webtoon, sebagai media penerbitan komik digital.

Hasil Uji Coba

1) Hasil uji coba dengan Komikus Kurnia Harta Winata

Uji coba dilakukan dengan ahli media komik Kurnia Harta Winata, ahli media menyampaikan bahwa komik *Painting Picture Inside My Head* sesuai dengan tema yang diangkat. Narasi dalam wujud teks maupun visual cukup jelas. teks dalam bahasa Inggris yang muncul tiba-tiba terasa mengganggu, tidak terasa fungsinya bagi cerita. Keselarasan perpaduan warna pada komik warna sudah baik. Bisa maksimal lagi dengan menggunakannya

sebagai penunjang nuansa emosi yang hendak disampaikan, ketepatan/kesesuaian tata letak layout pada komik Tata letak terasa dinamis dan runtut. Tidak ada masalah dengan arah baca. Ketiadaan parit panel dan bentuk panel hanya kotak-kotak saja membuat kerja membaca terasa melelahkan, seperti membaca artikel panjang tanpa pembagian paragraph. Keseluruhan desain komik Eksplorasi medium yang dilakukan komik ini menarik, pun tema yang dipilih terasa penting, perancangan komik telah memiliki konsep yang jelas. Di awal, komikus berusaha merelasikan narasi komik dengan masalah-masalah target pembaca, untuk kemudian memberikan resolusi di akhir. Di bagian akhir komik perancangan dirasa berusaha memaparkan resolusi terasa begitu minim dan terburu-buru. Menurut Kurnia Harta Winata sebaiknya komikus menginvestasikan usaha yang lebih di bagian ini. Selain itu, komik akan jauh lebih kuat apabila komikus mampu memberikan kontras pada emosi dengan memainkan unsur-unsur komik, seperti tata letak, gestur, warna, pacing, sehingga mampu menghadirkan resolusi yang lebih menyentuh target pembaca.

2) Hasil uji coba dengan ahli materi dr. Frilya Rachma Putri, Sp.KJ (K)

Uji coba selanjutnya ditujukan kepada narasumber ahli dr. Frilya Rachma Putri, Sp.KJ (K), dokter spesialis kedokteran jiwa anak dan remaja, uji coba dengan ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kebermanfaatan materi dari *prototype* komik yang telah dirancang. Menurut Frilya, komik yang dirancang sesuai dengan tema yang diangkat, Frilya memaparkan ia merasa terhubung dengan narasi yang dipaparkan penulis. Untuk kejelasan teks dan narasi, seseorang yang membaca harus mempunyai kemampuan abstraksi yang baik, teks pada narasi komik menggambarkan tingkat kecerdasan penulis, jangkauan komik ini segmented, namun eksklusif menunjukkan penulis dan komik tertuju untuk segmen berkelas. Menurut Frilya, Penggunaan webtoon sebagai media utama perancangan komik juga mudah diakses, dan keseluruhan perancangan komik spektakuler.

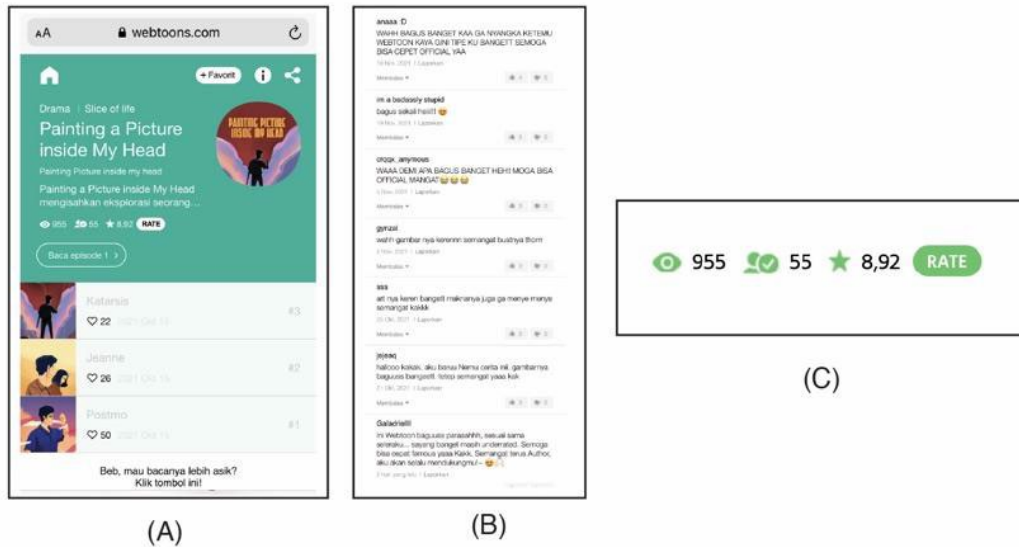
3) Hasil uji coba dengan target audiens

Responden yang dipilih untuk uji coba adalah target audiens dari perancangan yaitu *Emerging Adult* dengan rentang usia 18-25 tahun. menurut target audiens, kesesuaian komik *Painting Picture Inside My Head* terhadap tema yang diangkat sesuai, Narasi dan Kalimat yang dipakai mudah dipahami, pesan dapat disampaikan dengan baik, pemilihan kata dalam narasi bagus, layout narasi dalam komik sudah harmonis, namun ada beberapa penulisan yang kurang sesuai dengan eyd, menurut target audiens penggunaan webtoon sebagai media utama perancangan komik sangat mudah untuk diakses, keseluruhan perancangan komik narasi dan gambar cukup menggambarkan dan mudah dipahami sebagai kaum awam, narasi juga mudah diterima karena sesuai dengan kejadian di masa kini, tema yang unik tapi dekat dengan keseharian remaja untuk dijadikan komik dan setiap ilustrasinya menggambarkan situasi yang dialami karakter utama, memberikan gambaran nyata sesuai dengan apa yang dirasakan pembaca.

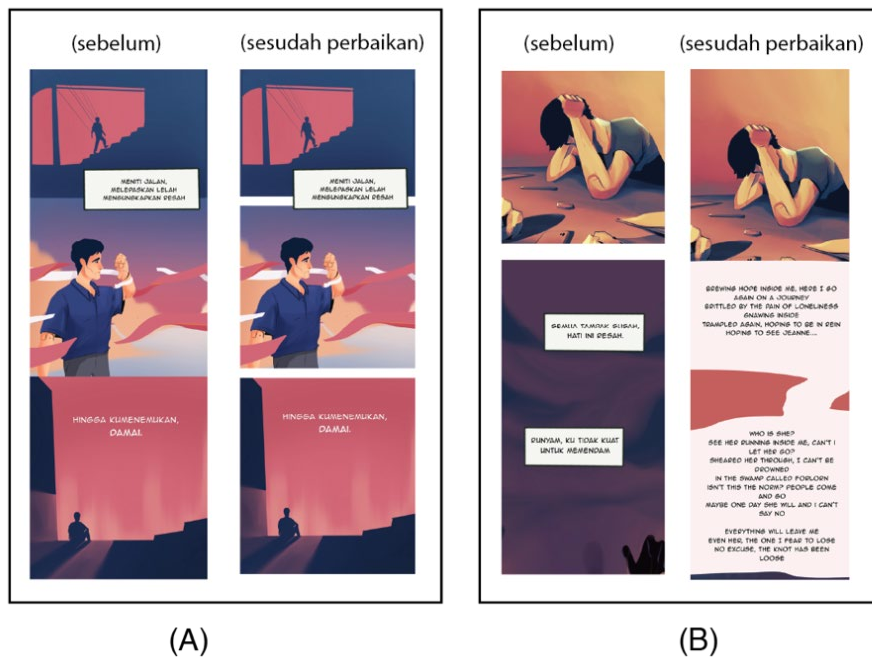
4) Hasil uji coba observasi web komik Webtoon

Uji coba selanjutnya yang dilakukan adalah observasi dari media utama perancangan yaitu Webtoon (Gambar 10A.), media penerbitan komik digital. Pendaftaran akun mudah dilakukan, karena semua proses dapat dilakukan secara online. Perancang selanjutnya menentukan kategori komik, mengisi detail komik dan mengunggah komik, setelah itu perancang menerbitkan komik web. Pada tahap uji coba, komik yang dirancang memperoleh sebanyak 955 pembaca, 55 pengikut komik, dan rating 8,92/10 (Gambar 10C.). Komik yang

dirancang juga mendapat respon positif dari pembaca (Gambar 10B.), yang berarti komik yang dirancang sesuai dengan segmen pengguna webtoon.



Gambar 10. Web Komik Webtoon

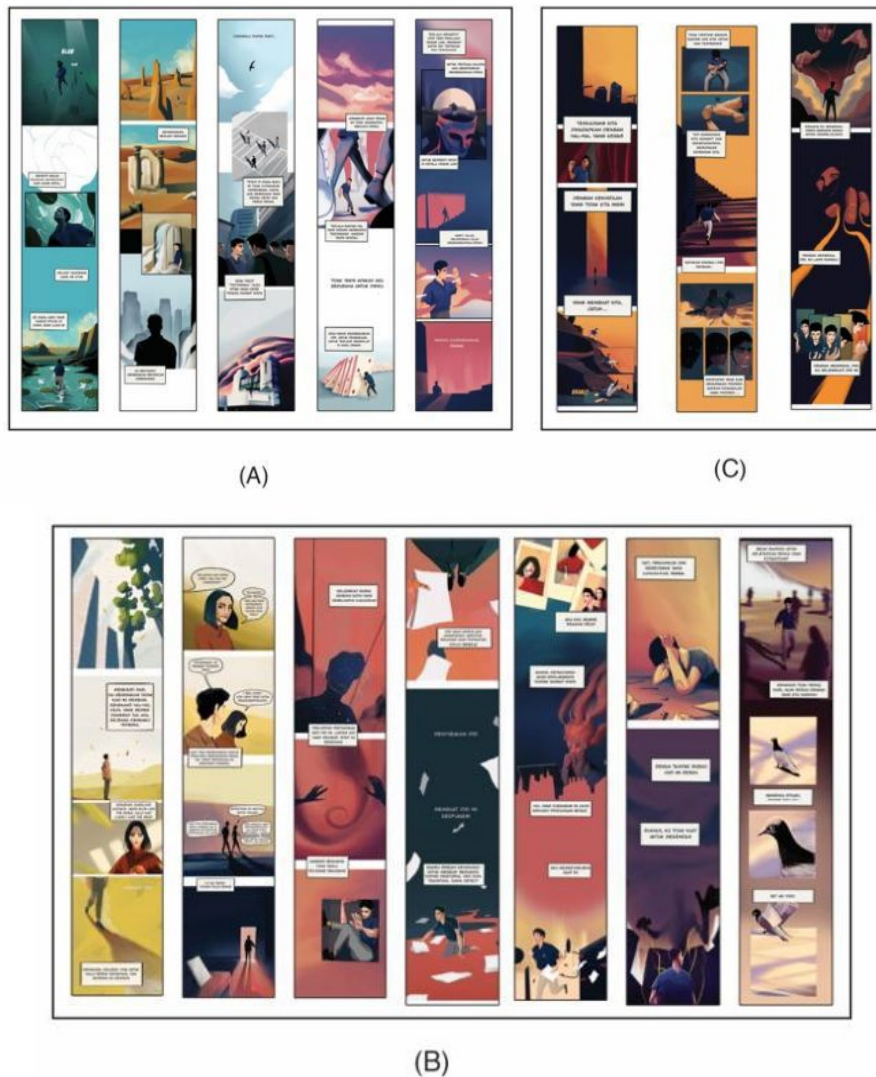


Gambar 11. Penyempurnaan panel komik, A. Penyempurnaan narasi komik, B.

Hasil Komik setelah uji Coba

Setelah menerima masukan dari pakar ahli media, dilakukan perbaikan dari prototype yang telah dirancang, perancang memperbaiki panel komik dan gaya bahasa pada narasi, menurut ahli media, ketepatan/kesesuaian tata letak layout pada komik dan tata letak terasa dinamis dan runtut, tetapi ketiadaan parit panel (Gambar 11A.) membuat komik terasa melelahkan untuk dibaca, disini perancang memperbaiki parit panel agar mata pembaca tidak kelelahan saat membaca komik. Selain parit panel perancang juga memperbaiki gaya bahasa dan peletakan narasi, menurut ahli media Kurnia Harta Winata teks dalam bahasa Inggris yang

muncul tiba-tiba (Gambar 11B) dirasa mengganggu dan tidak terasa fungsinya bagi cerita. Sedangkan menurut salah satu audiens beberapa penulisan yang kurang sesuai dengan eyd, dan diksi juga ada yang dirasa kurang tepat, disini perancang mengganti beberapa kalimat dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia, dan memperbaiki beberapa kata yang kurang tepat. Prototype komik yang telah diperbaiki, kemudian ditata ulang menjadi hasil final, dan di uji-coba, tahap test merupakan tahap akhir dari model lima tahap design thinking, perancangan ini menghasilkan komik Berjudul “*Painting a Picture Inside My Head*”. yang terdiri dari tiga episode, episode pertama dengan episode berjudul *Postmo* (Gambar 12A.), episode kedua berjudul *Jeanne* (Gambar 12B.) dan episode ketiga berjudul *Katarsis* (Gambar 12C.).



Gambar 12. Episode pertama, A. Episode kedua, B. Episode ketiga, C.

4. Simpulan

Perancangan Komik Berjudul “*Painting a Picture Inside My Head*” sebagai Media Pengembangan Diri Bagi Kalangan *Emerging Adulthood*, yang dirancang dengan lima tahap metode design thinking, yaitu *empathy*, *define*, *idea*, *prototype* dan *test*, menghasilkan tiga episode web-komik yang dipublikasikan di situs *Webtoon*, hasil *test* yang ditujukan ke ahli media, ahli materi dan target audiens, menunjukkan bahwa komik yang dirancang sesuai

dengan tema yang diangkat, komik juga mendapat respon baik dari pengguna *Webtoon*. Hasil komik berjudul "*Painting a Picture Inside My Head*" diharapkan pada perancangan selanjutnya dapat mendapat audiens yang lebih luas dan dapat tetap berlanjut sebagai media pengembangan diri bagi kalangan *Emerging Adult*.

Daftar Rujukan

- Abdillah, A. H. (2019). *Perancangan buku ilustrasi motivasi "Wake Up" sebagai media pengembangan diri pada millennials* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Arnett, J. J. (2013). *Adolescence and emerging adulthood: A cultural approach*. New York City: Pearson. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=Fb1nMAECAAJ>
- Bappenas RI. (2019). Indeks Pembangunan Pemuda Indonesia: Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional (PPN). Retrieved from https://www.bappenas.go.id/files/3516/1582/2931/Laporan_IPP_2019.pdf
- Barreto, M., Victor, C., Hammond, C., Eccles, A., Richins, M. T., & Qualter, P. (2021). Loneliness around the world: Age, gender, and cultural differences in loneliness. *Personality and Individual Differences, 169*. doi: <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110066>
- Felici, J. (2012). *The complete manual of typography: A guide to setting perfect type*. San Francisco: Peachpit Press. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=HU9dYgECAAJ>
- Gumelar, M. S. (2011). *Cara membuat komik*. Jakarta: PT Indeks.
- Hermanto, Y. A. L. (2019). Visual storytelling in folklore children book illustration. *Asian Journal of Research in Education and Social Sciences, 1*(1), 62–70. Retrieved from <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/ajress/article/view/7107>
- Hornung, D. (2012). *Colour* (2nd ed.). London: Laurence King. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=GFdCzQECAAJ>
- Hynes, A. M. C., & Hynes-Berry, M. (1994). *Biblio/poetry therapy - The interactive process: A handbook*. Clearwater: North Star Press. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=zTAIAAAACAAJ>
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to design thinking. *Institute of Design at Stanford*. doi: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>
- Kemp, S. (2021, January 27). Digital 2021: Global overview report. *Data Reportal*. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report>
- Koeswara, E. (1987). *Psikologi eksistensial: Suatu pengantar*. Bandung: P.T. Eresco.
- Kuntjara, H., & Almanfaluthi, B. (2021). Character design in games analysis of character design theory. *Journal of Games, Game Art, and Gamification, 2*(2), 42–47. doi: <https://doi.org/10.21512/jggag.v2i2.7197>
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. New York City: HarperCollins.
- Nurislami, N. R., & Hargono, R. (2014). Kekerasan dalam pacaran dan gejala depresi pada remaja. *Jurnal Promkes, 2*(2), 173–185. Retrieved from <http://journal.unair.ac.id/JPROM@kekerasan-dalam-pacaran-dan-gejala-depresi-pada-remaja-article-9391-media-54-category-.html>
- Pak, G., & Van Lente, F. (2014). *Make comics like the pros: The inside scoop on how to write, draw, and sell your comic books and graphic novels*. New York City: Clarkson Potter/Ten Speed. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=0xAcAwwAAQBAJ>
- Peltzer, K., & Pengpid, S. (2015). Depressive symptoms and social demographic, stress and health risk behavior among university students in 26 low-, middle- and high-income countries. *International Journal of Psychiatry in Clinical Practice, 19*(4), 259–265. doi: <https://doi.org/10.3109/13651501.2015.1082598>
- Puar, P. (2019). *Happiness is homemade* (Republish). Yogyakarta: Bentang Belia. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=ZeSsDwAAQBAJ>

- Pujiyanto, Sarjono, & Pramono, A. (2017). 'Punakawan' local character as a creativity idea in designing visual communication. *Asian Journal of Social Sciences & Humanities*, 6(3), 148–154. Retrieved from [http://www.ajssh.leena-luna.co.jp/AJSSHPDFs/Vol.6\(3\)/AJSSH2017\(6.3-17\).pdf](http://www.ajssh.leena-luna.co.jp/AJSSHPDFs/Vol.6(3)/AJSSH2017(6.3-17).pdf)
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Yogyakarta: Penerbit Andi. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=yQwVEAAAQBAJ>
- Putri, G. N. (2018). *Perancangan buku ilustrasi tentang quarter-life crisis untuk dewasa muda usia 20-30 tahun* (Undergraduate thesis, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang). Retrieved from <https://kc.umn.ac.id/7814/>
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode riset untuk desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi.
- Shaw, M., & Black, D. W. (2008). Internet addiction: Definition, assessment, epidemiology and clinical management. *CNS Drugs*, 22(5), 353–365. doi: 10.2165/00023210-200822050-00001
- Studiobinder. (2020). *How the Dan Harmon story circle can make your story better*. Retrieved from <https://www.studiobinder.com/blog/dan-harmon-story-circle/>
- Tim Penyusun Pedoman Karya Tulis Ilmiah. (2010). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Edisi Kelima). Malang: Universitas Negeri Malang.

The Performance Style of Iman Soleh in Reading His Poem *Air, Burung, dan Nenek Moyang*

Gaya Penampilan Iman Soleh dalam Pembacaan Puisi *Air, Burung, dan Nenek Moyang*

Muhammad Sirojul Muniir, Soerjo Wido Minarto*, Ika Wahyu Widyawati

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

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

Paper received: 12-11-2021; revised: 03-1-2022; accepted: 06-1-2022

Abstract

This study explores the performance style of a theater artist who reads poetry. Every poet has his own style of performance due to the appreciation factor, the theme of the poem, and the concept imagined by a poet in conveying the message of a poem. The purpose of this study was to describe and analyze the presentation of Iman Soleh's poetry reading performance when he read his poem entitled "Air, Burung dan Nenek Moyang". The research method used was descriptive qualitative with data analysis in the form of interviews with three sources. The sources in this study were Iman Soleh as a poet and a poetry reader, Peri Sandi Huizche as a theater activist, and Dohir Harliato as a theater practitioner. Observations are aimed to describe more detail about Iman Soleh's poetry reading performance through his YouTube videos and poem texts given by the poet. Data analysis that was used was interpretation to understand the presentation of Iman Soleh's poetry reading performance. The results showed three factors that influence Iman Soleh's poetry reading performance. These factors are Iman Soleh's personal appreciation, personal style as a result of the creative process as a poet, and Iman Soleh's poetic characteristics

Keywords: poetry presentation, performance style, personal expression

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi gaya penampilan seorang seniman teater pembaca puisi. Setiap penyair mempunyai gaya penampilan tersendiri. Hal tersebut disebabkan oleh faktor penghayatan, tema puisi, dan konsep yang dibayangkan seorang penyair dalam menyampaikan pesan dari sebuah puisi. Tujuan penelitian ini adalah melakukan deskripsi dan analisis presentasi penampilan penyair Iman Soleh ketika membacakan puisi berjudul "Air, Burung, dan Nenek Moyang". Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan data analisis berupa hasil wawancara dengan narasumber. Narasumber dalam penelitian ini adalah Iman Soleh sebagai penyair dan pembaca puisi, Peri Sandi Huizche sebagai aktivis teater dan Dohir Harliato sebagai praktisi teater. Observasi ditunjukkan untuk mengamati lebih cermat penampilan baca puisi Iman Soleh melalui video YouTube miliknya dan teks puisi yang diberikan penyair. Analisis data menggunakan interpretasi untuk memahami presentasi penampilan baca puisi Iman Soleh. Hasil penelitian menunjukkan ada tiga faktor yang mempengaruhi penampilan pembacaan puisi Iman Soleh. Faktor tersebut adalah penghayatan pribadi Iman Soleh, gaya pribadi hasil proses kreatif sebagai penyair, dan karakteristik kepenyairan Iman Soleh

Kata kunci: presentasi puisi, gaya penampilan, ekspresi personal

1. Pendahuluan

Kegiatan pembacaan puisi sering dipertunjukkan baik dari skala kecil maupun besar. Pembacaan puisi merupakan tampilan seorang aktor yang membacakan karya puisi. Menurut Anu, Priyadi, dan Seli (2015) kata puisi secara etimologis dalam bahasa Yunani berasal dari *poesis* yang berarti penciptaan. Puisi merupakan media komunikasi penyair kepada pembaca (Mahliatussikah, 2015) Puisi sendiri merupakan suatu karya sastra penuh arti yang dapat

dinikmati keindahannya. Pengalaman penulis dalam membaca puisi didapat sejak sekolah dasar yang mana guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut memperagakan pembacaan puisi Senja Hari Di Pematang karya Anis Failala. Pembacaan puisi yang lugas, membuat penulis dapat membayangkan pesan dan makna yang disampaikan dalam tiap larik puisi tersebut, penggunaan suara vokal yang jelas dan gestur tangan yang sesuai dalam membacakan puisi menjadi titik awal ketertarikan penulis dalam konteks pembacaan puisi.

Penulis juga sering mengikuti dan menjadi juara dalam perlombaan pembacaan puisi sejak SD, SMP dan SMA. Sejauh ini, peneliti hanya mengikuti pengajaran dari guru sekolah bahwa membaca puisi harus mempunyai vokal yang tinggi, bulat, dan jelas. Kecintaan peneliti dalam pembacaan puisi membuat motivasi untuk menambah pengetahuan berbagai teknik membaca puisi. Aspek pembacaan puisi menuntut adanya disiplin tertentu yang merujuk pada metode, teknik dan gaya (Salad, 2014). Metode pembacaan yang sesuai sastra meliputi interpretasi pada puisi, teknik berkaitan dengan pertimbangan dasar seni pertunjukan, serta gaya berkaitan dengan fakta perwujudan emosi. Hasil kreatif dalam menemukan gaya berhubungan dengan kreativitas pembaca dalam mengolah puisi sebagai wujud pembacaan meliputi disiplin ilmu tertentu. Penulis juga sering melihat pembacaan puisi yang dilakukan oleh penyair ternama yaitu W. S. Rendra, Sutardji Calzoum Bachri, dan Taufik Ismail melalui media YouTube. Peneliti mempelajari model pembacaan puisi dari penampilan penyair-penyair tersebut. W. S. Rendra menggunakan model *expressive reading*, Sutardji Calzoum Bachri menggunakan model deklamasi, Taufik Ismail menggunakan model *poetry reading*.

Salad (2014) mengungkapkan *aesthetic reading* merupakan aktivitas membaca puisi indah dengan memperhatikan intonasi, artikulasi, diksi dan lain sebagainya sehingga dapat didengar dan dinikmati oleh audensinya. Kebanyakan pembacaan puisi di Indonesia menggunakan dua model pembacaan yaitu deklamasi dan *poetry reading*. Peneliti melakukan pencarian terhadap beberapa penampilan pembacaan puisi. Peneliti tertarik pada tampilan seorang penyair yang bernama Iman Soleh asal Bandung. Peneliti mengetahui tampilan penyair melalui situs *Youtube* pada *channel* “Celah-celah Langit”. *Channel* tersebut mengunggah pembacaan puisi Iman Soleh dengan judul “Air, Burung dan Nenek Moyang”. Iman Soleh merupakan seniman dari kota Bandung, pada tahun 1989 beliau memperoleh penghargaan sebagai pembacaan puisi terbaik. Saat itu beliau membacakan puisi karya Chairil Anwar yang berjudul “Cerita Buat Diean Tamaela”. Selain sebagai pembaca puisi, Iman Soleh juga merupakan salah satu pelaku seni dalam dunia teater di kota Bandung. Beliau mendalami bidang keaktoran dan bergabung ke dalam beberapa kelompok teater seperti *Study Club* Teater Bandung (STB), Teater Payung Hitam, dan Teater Kecil. Iman Soleh merupakan dosen teater di Institut Seni dan Budaya Indonesia (ISBI) Bandung. Beliau juga mendirikan komunitas Celah-Celah Langit yang berfokus pada aktivitas kesenian.

Pembacaan puisi yang dilakukan oleh Iman Soleh memiliki perbedaan dalam gaya penampilan dibandingkan dengan penyair lainnya. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk menggali gaya penampilan meliputi penghayatan, gaya pribadi serta karakteristik dalam membacakan “Air, Burung dan Nenek Moyang”. Karya puisi ini disadur Iman Soleh dari karya Phelen Philip Baldini yang menceritakan sebuah kisah seorang anak dalam mencari kehidupan. Penulis ingin menggali secara intensif tiga aspek yaitu penghayatan diri, proses kreatif Iman Soleh dan karakter kepenyairan. Tiga aspek tersebut berguna untuk mengetahui penghayatan pribadi penyair, serta menguatkan model pembacaan puisi yang dapat dijadikan suatu pilihan dalam mempelajari pembacaan puisi, serta dapat menjadi pilihan baru dalam

menampilkan puisi. Adapun penelitian ini terkait Gaya Penampilan Iman Soleh dalam Pembacaan Puisi “Air, Burung dan Nenek Moyang”. Terdapat penelitian sejenis berjudul “Proses Kreatif Iman Soleh pada Penciptaan Teater Berjudul Air Bersama Komunitas Celah Celah Langit” yang diteliti oleh Endarti (2011) penelitian tersebut mengkaji proses kreatif Iman Soleh dalam tahap penciptaan teater berjudul “Air” yang menggunakan multimedia untuk menghadirkan estetika panggung. Penelitian Gaya Penampilan Iman Soleh dalam Pembacaan Puisi Air, Burung dan Nenek Moyang ini lebih bertitik tumpu pada proses menggali aspek gaya penampilan Iman Soleh dalam pembacaan puisi Air, Burung dan Nenek Moyang.

2. Metode

Pendekatan penelitian gaya penampilan Iman Soleh dalam pembacaan puisi “Air, Burung dan Nenek Moyang” menggunakan pendekatan penelitian deskripsi kualitatif. Penetapan pendekatan ini didasarkan atas karakteristik data yang dikumpulkan yaitu kata-kata, pernyataan, tindakan, kondisi dan pengamatan berdasarkan kondisi dan situasi subjek penelitian yang mampu dijangkau oleh peneliti. Dilakukan wawancara untuk mendapatkan keterangan pernyataan atau kesaksian dari narasumber. Hasil wawancara ini dikumpulkan atas dasar tema-tema atau kesamaan pernyataan narasumber untuk menggambarkan suatu konsep atau pandangan tertentu. Hal ini dikonfirmasi dengan berdasarkan dokumen yang dimiliki oleh narasumber sebagai bukti atau sumber kearsipan tertentu. Dokumen tersebut terdapat pada koleksi-koleksi literatur yang ada di perpustakaan jurusan atau di perpustakaan Universitas.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara yang ditujukan pada tiga orang narasumber. Pertama, Iman Soleh sebagai seniman teater sekaligus pembawa puisi menjadi subjek utama penelitian ini. Beliau beralamat di Kota Bandung. Kedua, Peri Sandi Huizche sebagai anak didik Iman Soleh yang mengetahui kebiasaan pemikiran dan ekspresi-ekspresi personal pada saat tampilan atau di luar tampilan yang beralamat di kota Surakarta. Ketiga, Dohir Harlito sebagai praktisi teater yang beralamat di Kota Malang. Hasil wawancara dari tiga narasumber ini bertujuan untuk membandingkan pengalaman subjek penelitian dengan tindakan yang dialami praktisi dalam berkesenian.

Dokumentasi pada penelitian ini adalah syair puisi berjudul “Air, Burung, dan Nenek Moyang” yang didapatkan dari penyairnya dan diizinkan untuk dipublikasikan. Sebelum melakukan analisis data, dilakukan teknik triangulasi untuk menentukan keabsahan data. Kemudian dilakukan pengelompokan berdasarkan topik-topik pembicaraan yang secara keseluruhan ditujukan untuk memfokuskan pada gaya penampilan Iman Soleh dalam pembacaan puisi “Air, Burung, dan Nenek Moyang”. Analisis data menggunakan interpretasi berdasarkan pertimbangan secara logis terkait konteks teks dan kontekstual subjek penelitian dalam menghayati pembacaan puisi serta kehidupan sosial.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dibagi dalam tiga bagian berdasarkan beberapa teori yang peneliti temukan. Sunastiko, Frieda, dan Putra (2015) mengungkapkan citra diri adalah gambaran tentang diri yang dibuat individu mengenai penampilan diri dan perasaan yang menyertainya berdasarkan penilaian dari diri sendiri maupun pandangan orang lain terhadap dirinya. Spiritualitas menurut Imaduddin (2017) merupakan identitas fundamental individu yang merupakan puncak capaian perkembangan dimana individu mampu mencari makna dan tujuan hidup, sehingga mampu hidup dengan mental yang sehat.

Adapun empat tahap proses kreatif menurut Graham Wallas' Art of Thought (1926, dalam Sadler-Smith, 2015) yakni *Preparation, Incubation, Illumination, Verification* Penghayatan menurut Navis dkk. (2012) merupakan ungkapan perasaan dari luapan emosi yang paling dramatis adalah ekspresi gestur atau disebut juga gerak motorik yang melibatkan seluruh anggota tubuh. Pemilihan busana merupakan identitas pertunjukan yang penting. Suroso (2015) menyebutkan kostum merupakan pakaian dan perlengkapan yang melekat pada tubuh aktor.

Vokalisasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah intonasi dan artikulasi dalam pembacaan. Menurut Salad (2014) vokalisasi adalah bagian yang harus diperhatikan dalam pembacaan puisi meliputi artikulasi dan intonasi suara. laku dramatis yang meliputi proses perilaku drama dalam pembacaan puisi. Alfirdaus (2020) mengungkapkan laku dramatis artinya bertingkah laku, dan berbicara bukan dari dirinya sendiri, tetapi sebagai pemeran. Berikut ini merupakan hasil penelitian yang dikelompokkan melalui hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini telah melalui tahap triangulasi sumber dan triangulasi teknik sehingga data yang dihasilkan dipandang telah kredibel atau tidak diragukan.

Iman Soleh lahir di Bandung pada 5 maret 1966 dan dikenal sebagai sutradara dan aktor. Beliau berteater sejak tahun 1982 di STB Bandung, Payung Hitam, Sarikat Kesenian, Teater Ketjil Arifin C Noer. Pada tahun 2001 beliau pergi ke Afrika dan tinggal di pulau Reunion Island bersama Theatre Thalipot. Pada tahun 2002 beliau bergabung di Hippodrome Theatre Douai Perancis. Beliau mengikuti beberapa acara sastra - teater di Asia, Eropa. Pada tahun 2003 beliau bergabung bersama New National Theatre Tokyo Jepang. Beliau mendapat undangan dari World Performing Art di Lahore, Pakistan pada tahun 2005. Beliau melakukan pentas dan *workshop* di Darwin, Sedney, Australia pada tahun 2005. Beliau juga melakukan beberapa kolaborasi teater di Brazil, Australia, Palestina, Yunani dan Jerman. Terakhir beliau mendapat undangan dari Koln Germany untuk menjadi pembicara politik – budaya dan agama. Kini beliau aktif pada kegiatan sastra, teater, atau budaya di berbagai lembaga dan komunitas.

Citra diri penyair Iman Soleh merupakan hasil dari kesadaran terhadap potensi pemikiran yang tercurahkan pada puisi "Air, Burung dan Nenek Moyang". Puisi ini termasuk ke dalam jenis puisi naratif. Puisi naratif adalah puisi yang digunakan untuk menyampaikan suatu cerita (Suryaman & Wiyatmi, 2013). Puisi "Air, Burung dan Nenek Moyang" karya Iman Soleh adalah saduran dari *Les Porteurs D'eau* naskah *Water Carrier* karya Phellen Phillip Baldini. Secara jelas karya ini menerangkan suatu kisah perjalanan seorang anak mencari simbolitas kehidupan, hal ini dibuktikan pada larik ke-1 sampai larik ke-12 yakni sebagai berikut.

alkisah
seorang anak berjalan kaki
dia berjalan siang dan malam untuk mencari air
sedemikian hausnya
dia hanya bisa berjalan dan terus saja berjalan
melewati lembah tandus, hutan kering kerontang
tanpa daun, tanpa akar, tanpa kulit pohon
di bawah sinar terik matahari dan bulan yang dingin membisu
lidahnya lengket dimulut, kerongkongan kering, nafaspun sesak
tubuh dengan pakaian compang camping
seperti tanah tandus yang dia ijak
anak itu hanya bisa berjalan untuk mencari air.

Puisi Air Burung dan Nenek Moyang condong berjenis puisi naratif. Hal ini dipertegas dari larik pertama dan larik terakhir yaitu “Alkisah/ Anak itu terus saja berjalan untuk mencari air”. Sebagai seorang yang memperhatikan segi kehidupan serta lingkungan, manusia dan lingkungan merupakan dua faktor yang terus berinteraksi dan saling mempengaruhi. Perilaku manusia bisa mengubah lingkungan, sebaliknya lingkungan sangat berpengaruh terhadap bagaimana manusia berperilaku (Nuqul, 2013). Lingkungan kehidupan Iman Soleh tinggal membentuk diri secara langsung sebagai seorang yang memegang teguh kebudayaan dari tanah Sunda. Hal ini terlihat dari berbagai ornamen yang dimiliki menjelaskan bahwa Iman Soleh murni sebagai *Urang* Sunda (observasi, 16 Oktober). Menurut Dienaputra (2003) seseorang dikatakan *urang* Sunda apabila ia dibesarkan dalam lingkungan sosial budaya Sunda dan dalam hidupnya, menghayati serta mempergunakan norma-norma dan nilai budaya Sunda. Tentunya norma masyarakat Sunda sangat lekat sekali dengan ujaran atau petuah untuk berkehidupan. Seperti pada larik ke-17 sampai larik ke-28 di dalam puisi “Air, Burung dan Nenek Moyang” sebagai berikut.

tahun pertama anak itu menemukan
jika kau pergi ke sudut negeri dan kau bertemu dengan rindu
maka kau telah jadi manusia

tahun kedua dia menemukan
jika kau mentiadakan dirimu dari tujuan keduniaanmu,
maka kau telah jadi manusia

tahun ketiga dia menemukan
jika kau menempatkan alam sebagai sahabat
baikmu maka kau telah jadi manusia

waktu tidak pernah berkurang
sedetik yang lalu masa lalu
sedetik yang akan datang siapa yang tahu

Cuplikan puisi di atas secara tersurat menyampaikan ajaran budi pekerti serta spiritualitas. Menurut Sujaya (2009) spiritualitas mewujudkan ke dalam kasih sayang terhadap sesama dan memandang semua sama di hadapan Tuhan. Hal ini dipertegas pada pengulangan kata “jadi manusia” dalam larik ke-17 sampai ke-28. Pengulangan ini dapat dimaknai repetisi yang berarti pengulangan kata guna menekankan pada titik arti (Juwati, 2017).

Penghayatan diri sebagai seorang masyarakat Sunda dan secara personal menunjukkan sikap ketakwaan terhadap konsep keyakinan yang dianut. Kesadaran proses kehidupan manusia yang harus menerapkan budi pekerti menunjukkan suatu yang dialami dan disadari penyair lebih mengutamakan aspek religius. Aspek religius dalam diri seseorang sedikit banyak akan mempengaruhi kehidupannya. Menurut Thontowi (2012) religiusitas merupakan suatu bentuk hubungan manusia dengan penciptanya melalui ajaran agama yang sudah terinternalisasi dalam diri seseorang dan tercermin dalam sikap dan perilakunya sehari-hari. Secara jelas hal ini tertulis pada bagian larik ke-36 sampai ke-49 dalam puisi “Air, Burung, dan Nenek Moyang” sebagai berikut.

jika kau menjadi murid dari berbagai ilmu
jika kau menempatkan perbedaan sebagai kekayaan
jika kau mampu menunjukkan pintu bagi kehidupan apapun
jika kau menempatkan bangsa manapun sebagai manusia
maka kaulah manusia

rupanya anak itu telah mampu mendengar gemuruh gunung
suara merdu lautan
dan seperti yang menjadi mimpi terkabulah do'anya

di tahun ke tiga puluh
jika jalanmu menanjak tenagamu haruslah keikhlasan

di tahun ke empat puluh jika jalanmu berbatu
keringatmu haruslah ketawakalan

di tahun kelima puluh
jika jalanmu buntu nafasmu haruslah kesabaran

Bagian kata “Doanya”, “keikhlasan”, “ketawakalan”, dan “kesabaran” pada puisi di atas berupa religiusitas yang disampaikan penyair. Adapun penyebutan kata bermakna hewan pada puisi ini. Iman Soleh merefleksikan dirinya sebagai *urang* Sunda yang menghayati kehidupan kesundaan melalui puisi Air, Burung dan Nenek Moyang. Hal ini dapat diperkuat dari larik puisinya sebagai berikut.

sementara di sudut danau terlihat seekor burung raksasa bertengger di pohon mati, lalu berkata
tiba - tiba burung itu berubah menjadi sumber cahaya dan menjadi nenek moyangnya

Larik puisi tersebut terdapat penggambaran tentang kehadiran suatu tokoh yang muncul yaitu tokoh Burung dan Nenek Moyang. Ini merupakan wujud refleksi diri Iman Soleh yang menghayati kehidupan kesundaan. Dapat diketahui puisi “Air, Burung dan Nenek Moyang” merupakan refleksi kenyataan. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa puisi merupakan imitasi, refleksi, atau representasi dunia dan kehidupan manusia (Sayuti, 2018)

Hal tersebut juga berkaitan dengan identitas masyarakat Sunda yang memiliki cerita tradisional yang melibatkan adanya berbagai tokoh hewan. Ini menunjukkan eksistensi simbolik dalam berbagai cerita dan menandakan adanya hubungan yang erat antara manusia dan hewan. Seperti dalam cerita “Lutung Kasarung” dan “Sangkuriang” yang menghadirkan tokoh hewan dalam cerita tersebut. Menurut Sukmara dan Setiari (2019) “Lutung Kasarung” memuat nilai pembinaan kepribadian berupa pesan-pesan moral seperti cinta kasih, fakir, toleransi, dan semangat yang mengajarkan pada pembaca agar tidak bersikap angkuh, kejam, dan mementingkan diri sendiri. Cerita “Sangkuriang” merupakan dunia perlambang, yakni dunia personifikasi manusia dalam menghayati hidup dalam kehidupannya. Melalui penokohan dan karakter, ditampilkan simbol-simbol kehidupan berupa keangkuhan, kecerobohan, kepasrahan, dan penyesalan (Budiman, 2011).

3.1. Proses Kreatif Iman Soleh

Iman Soleh adalah seorang seniman teater yang mendalami seni pertunjukan dan memiliki banyak bekal terutama pada bagian transformatif naskah menjadi wujud suatu pertunjukan. Beliau juga memiliki bekal ilmu keaktoran yang memadai diperoleh dari proses berteater. Menurut Minarto (2020) aktor atau tokoh dalam seni pertunjukan adalah manusia,

atau figur yang secara langsung main di atas pentas. Pengalaman pementasan juga mempengaruhi seniman teater untuk menyajikan suatu hal yang menarik bagi penonton.

Beliau berpengalaman pada bidang teater yang bersinggungan dengan tradisi lingkungannya sebagai *urang* Sunda. Kedekatan yang dimiliki dengan berbagai kalangan seniman teater yang berkecimpung dalam pembacaan Puisi seperti W.S Rendra, Sutradzji Calzoum Bachri, Ajip Rosidi. Hal ini membuat Iman Soleh memacu kreativitas dalam pembacaan puisi. Fatmawati (2018) mengungkapkan kreativitas adalah kemampuan intelektual individu dalam menciptakan dan mengembangkan suatu hal yang baru dari kumpulan pengalaman, pengetahuan dan konsep yang pernah didapatkan.

Kreativitas tertuang dalam proses kreatif menurut Graham Wallas dalam bukunya *The Art of Thought*, proses kreatif melibatkan empat tahapan yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, verifikasi. Teori yang populer adalah tentang proses-proses berpikir kreatif yang menurutnya meliputi empat tahap (Rusdi, 2018). Iman Soleh melakukan persiapan dengan cara memahami dan menyadari aktivitas panggung, keterlibatan dalam dunia teater dan menekuni bidang puisi. Membaca puisi merupakan suatu kewajiban yang harus dilakukan bagi Iman Soleh, hal ini didapat dari lingkungan yang mempengaruhi kondisi sosial Iman Soleh dalam aktivitas berkarya. Penyesuaian sosial terjadi dalam lingkup hubungan sosial tempat individu hidup dan berinteraksi dengan orang lain (Choirudin, 2015)

Iman Soleh menyesuaikan diri dan menyadari kondisi sosial yang mendorong untuk menemukan gagasan. Pembacaan puisi dapat menggunakan pendekatan apapun, tetapi tidak mengurangi makna puisi, serta larik dalam puisi (Wawancara, Iman, 16 Oktober). Kemampuan keaktoran yang dimiliki beliau menjadi bekal untuk memutuskan bahwa pembacaan puisi harus mengalami pembaharuan. Hal inilah yang menjadi ide dalam pembacaan puisi yang dilakukan yaitu melakukan persiapan dalam proses kreatif. Iman Soleh menjalani aktivitas sehari-hari sebagai pengajar di ISBI Bandung, merawat berbagai tanaman di lingkungan tempat tinggalnya, serta menikmati secangkir kopi di Pendopo (Observasi 16 Oktober). Saat ini, Iman soleh melakukan pengendapan ide dengan eksperimen yang dilakukan meliputi pembuatan aransemenn puisi. Berbagai kode yang ditulis dan dipahami sendiri dengan cara menandai beberapa kalimat yang diperhatikan dengan gaya yang diinginkan sesuai interpretasi yang dipahami dan melihat kondisi penonton (Wawancara, Iman, 15 Oktober). Eksperimen yang didapati oleh Iman Soleh dilanjutkan dengan improvisasi yang dilakukan. Dengan cara mencoba memberikan sentuhan pada larik-larik puisi yang dipilih sebagai titik berat pembacaan yang akan dilakukan, seperti menambahkan suara-suara yang mendukung konteks puisi yang dibacakan (Wawancara, Peri, 9 Oktober). Menurut Nugraha (2019) pembaca puisi harus memperhatikan teknik vokalisasi, artikulasi, intonasi, penghayatan/penjiwaan, ekspresi, dan penampilan, gaya dalam pembacaan puisi agar isi puisi dapat tersampaikan dengan baik dan dipahami oleh pendengar. Fase iluminasi terjadi setelah melakukan fase pengendapan ide.

Ide tersebut menjadi suatu gagasan untuk memecahkan masalah sebagai seorang yang berdekatan dengan dunia teater, Iman Soleh memiliki ide yang kuat dan kepekaan imajinasi yang terlatih (Observasi, 16 Oktober). Pada fase iluminasi ini, Iman Soleh menyadari bahwa tahapan proses pembacaan puisi memiliki persamaan dengan model pengucapan dialog di atas panggung dan berkaitan dengan retorika. Pada dialog puisi serta retorika terdapat tempo

suara/*rate* dan *rhythm*. Menurut Sulistyarini dan Zainal (2018) *rate* dan *rhythm* adalah kecepatan yang mengukur cepat lambatnya irama.

Kepekaan yang dimiliki Iman Soleh menjadikan keputusan bahwa tempo dalam pembacaan puisi harus diperhatikan. Setelah memahami hal dalam tahap iluminasi yaitu memperhatikan tempo pada saat membaca puisi, kemudian memasuki tahap verifikasi sebagai hasil akhir. Tahap verifikasi ini yaitu proses perwujudan seperti pengolahan dan proses penyelesaian berupa penggunaan media tubuh sendiri dengan membunyikan ketukan kaki. Kaki Iman Soleh bergerak jalan di tempat sebagai tempo saat membaca sebuah puisi dan menghasilkan bunyi (Wawancara, Peri, 9 Oktober).

Bunyi yang disebabkan tanpa adanya alat disebut dengan musik internal. Musik internal adalah musik atau bunyi-bunyian yang berasal dari anggota tubuh manusia, misalnya tepukan tangan, petik jari, tepuk dada, siulan, hentakan kaki ke tanah dan sebagainya (Rustiyanti, 2015). Musik internal muncul dengan cara membunyikan tempo bacaan dengan hentakan kaki dalam proses pembacaan puisi. Hal ini tidak mengurangi konsep-konsep pembacaan seperti menjelaskan makna dengan bahasa tubuh. Ide yang dihasilkan Iman Soleh melalui keresahan bentuk pembacaan puisi akhirnya mendapatkan sebuah kejelasan. Kejelasan ini dengan melakukan interpretasi puisi, selanjutnya pembuatan aransemen puisi dengan menggunakan bahasa yang dipahami sendiri. Improvisasi yang dihasilkan dari interpretasi puisi yang akan dibacakan dan melihat kondisi penonton serta membunyikan ketukan kaki sebagai pemandu tempo bacaan. Proses-proses di atas melahirkan suasana dan ciri khas pembacaan puisi Iman Soleh. Hal ini lah yang menjadi karakteristik Iman Soleh dan ciri khas perwujudan pembacaan puisi “Air, Burung dan Nenek Moyang” melalui proses kreatif yang dilakukan.

Karakter Kepenyairan Iman Soleh

Pembacaan puisi yang dilakukan oleh tokoh-tokoh teater di Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda. Karakter pembacaan yang dilakukan oleh para seniman teater mewakili identitas tersendiri dalam membaca dengan meliputi interpretasi puisi yang dibacakan. Salah satu contohnya ialah W. S. Rendra yang mendekati wilayah pembacaan puisi dengan menggunakan karakteristik *expressive reading*. Menurut Salad (2014) *expressive reading* adalah cara tertentu untuk mengkomunikasikan teks puisi melalui suara, isyarat gerak tubuh atau peralatan lain, serta semua cara yang dianggap mampu mewakilinya.

Karakter puisi “Air, Burung dan Nenek Moyang” yang dibacakan oleh Iman Soleh sebagai seorang seniman teater, digali berdasarkan beberapa aspek yaitu meliputi penghayatan tubuh, pemilihan busana, vokalisasi, dan laku dramatis. Penentuan karakter kepenyairan Iman Soleh berupa penghayatan tubuh merupakan hal yang harus diperhatikan dalam pembacaan puisi. Penghayatan tubuh dapat dimaksimalkan dari proses olah tubuh yang memadai. Seorang pembaca puisi harus benar-benar memperhatikan tubuhnya (Wawancara, Dohir, 27 Oktober).

Tubuh merupakan media utama media untuk menyampaikan segala sesuatu dalam pembacaan puisi, tubuh bergerak secara konsep atau secara emosional. Memilah konsep dalam hal ini merupakan suatu keterkaitan yang didasari penghayatan dan tubuh seorang pembaca puisi. Menurut Zulfajri (2017) tubuh merupakan akses dalam menyampaikan gagasan secara estetik agar dapat diketahui. Tubuh juga alat komunikasi non-verbal bisa digunakan sebagai memperkuat suatu isi puisi yang dibacakan. Iman Soleh menggunakan tubuhnya secara

maksimal untuk mendukung pesan yang disampaikan melalui puisi “Air, Burung dan Nenek Moyang”.



Gambar 1. Gestur Tubuh Iman Soleh pada pembacaan puisi

Gambar 1 didapat pada saat Iman Soleh membacakan bagian puisi yang berbunyi “mendengar gemuruh gunung dan suara merdu lautan” terbukti pada gambar tersebut bahwa Iman Soleh menggambarkan suasana pendengaran



Gambar 2. Mimik Ekspresi Iman Soleh pada pembacaan puisi

Gambar 2 merupakan ekspresi Iman Soleh saat membacakan larik puisi “air ini milikku warisanku”. Ekspresi yang dihasilkan tepat mengikuti konteks puisi yang dibacakan. Iman Soleh memiliki penghayatan tubuh yang memadai menjadikan penampilan pembacaan puisi yang dilakukan sangat maksimal. Secara jelas, ekspresi merupakan hal yang terpenting dalam wujud pembacaan puisi. Kepekaan ekspresi harus dilatih dengan perlahan dan pengalaman pementasan yang sangat mempengaruhi.

Busana merupakan salah satu hal terpenting dalam pembacaan puisi, secara konvensional pembaca puisi menggunakan busana yang rapi dan sopan. Pembaca puisi harus membawa energi yang kuat, kekuatan energi sebelum pembacaan puisi dihadirkan melalui busana yang diperhatikan (Wawancara, Dohir, 27 Oktober). Tidak sedikit para pembaca puisi menggunakan busana yang merupakan perwakilan identitas pembaca tersebut. Iman Soleh menggunakan ikat kepala sebagai ciri khas dalam pembacaan puisi “Air, Burung dan Nenek Moyang”. Ikat kepala yang digunakan merupakan kain yang berasal dari Indonesia bermotif batik.



Gambar 3. Ikat kepala Iman Soleh

Pemilihan busana sebagai pembaca puisi juga termasuk hal penting yang harus diperhatikan. Busana memiliki fungsi komunikatif, tepatnya komunikasi artifaktual (*artifactual communication*) yang memberikan pencitraan terhadap personalitas (Lestari, 2014). Iman Soleh menggunakan ikat kepala yang disebut dengan *iket* berbentuk kain yang khas dari tanah kelahiran Sunda. Memakai ikat di kepala sebagai wujud identitas saya, dan cara mengikatnya hanya dibalutkan di kepala saja (Wawancara, Iman, 14 Oktober). Iman Soleh mempertimbangkan busana yang dipilih sebagai fungsi komunikasi identitas dan terhubung dengan konteks puisi yang ditampilkan yaitu puisi “Air, Burung dan Nenek Moyang”.

Vokalisasi oleh Iman Soleh dalam pembacaan puisi meliputi penegasan kalimat dalam puisi, artikulasi puisi, dan *power* suara yang dikeluarkan. Iman Soleh mendalami teknik vokal dengan berbagai macam latihan. Dalam upaya melatih kemampuan artikulasi pembacaan puisi, Iman Soleh menggunakan teknik mengulangi pembacaan huruf vokal dengan cepat (Wawancara, Peri, 9 Oktober). Hal ini terbukti dengan membacakan larik puisi ke-1 sampai ke-12, Iman Soleh membacakan dengan tempo cepat dan artikulasi yang tepat. Padahal puisi “Air, Burung dan Nenek Moyang” tergolong puisi yang panjang, tetapi Iman Soleh mampu membacakan puisi tersebut dengan durasi waktu yang singkat. Makna puisi tersebut pun tersampaikan dengan total kepada penonton.

Intonasi merupakan suatu titik utama yang paling wajib diperhatikan bagi pembaca puisi. Intonasi memiliki suatu ikatan dengan puisi yang dibacakan (Wawancara, Dohir, 27 Oktober). Pembacaan puisi yang dilakukan oleh Iman Soleh memiliki intonasi yang maksimal. Secara jelas bahwa Iman Soleh merupakan seniman teater yang menekuni bidang pembacaan puisi, tidak diragukan bahwa intonasi yang dimiliki terbentuk dari proses latihan yang panjang. Bekal inilah yang membuat Iman Soleh dapat menggunakan intonasi dengan maksimal pada pembacaan puisi dengan judul “Air, Burung dan Nenek Moyang”. Intonasi adalah bentuk bangunan dari keseluruhan suasana suara (Salad, 2014).

Iman Soleh memiliki vokalisasi yang memadai dalam pembacaan puisi disebabkan dari berbagai pengalaman dalam bidang keaktoran. Setiap aktor harus memiliki vokal yang baik. Laku dramatis merupakan perlakuan drama yang mengacu pada tekstual puisi yang dibacakan. Suroso (2015) mengungkapkan laku dramatis adalah perbuatan yang bersifat ekspresif dan emosi. Iman Soleh mendapatkan pengasahan laku dramatis yang bersumber dari segi pengalamannya dalam berkecimpung di dunia teater. Sudah sedari dulu Iman Soleh sering menghadirkan tokoh yang tertulis pada puisi yang dibacakan (Wawancara, Peri, 9 Oktober). Penafsiran puisi yang dilakukan Iman Soleh membentuk pola laku dramatis yang disajikan

dalam pembacaan puisi “Air, Burung dan Nenek Moyang”. Hal ini terdapat pada larik puisi bagian akhir.

sementara di sudut danau terlihat seekor burung raksasa
bertengger di pohon mati, lalu berkata
air ini milikku, warisanku
aku akan mengizinkan kau meminumnya
jika kau mampu menjawab pertanyaan pertanyaanku, maukah?

anak itu diam lalu berdoa
kau selalu berdoa untuk melawan kejahatan
adakah doa untuk melawan kebodohan?

hai! kegundahanpun mencencengkram pikirannya

namun hidup tidak sekedar dipikirkan
hidup harus pula dihayati

anak itu menahan rasa hausnya
darah telah mengering
baiklah jika air ini milikmu, memang demikian seharusnya

Iman Soleh mengubah karakter dirinya menjadi seekor burung pada larik “air ini milikku, warisanku aku akan mengizinkan kau meminumnya jika kau mampu menjawab pertanyaan pertanyaanku, maukah?” Kemudian menjadi seorang anak pada larik “baiklah jika air ini milikmu, memang demikian seharusnya”. Berdasarkan hal tersebut, laku dramatis yang ditampilkan Iman Soleh adalah permodelan monolog. Marciano (2019) mengungkapkan bahwa monolog adalah pembicaraan yang dilakukan dengan diri sendiri atau seorang pelaku tunggal dalam sandiwara yang membawakan percakapan seorang diri. Aktivitas laku dramatis yang didapat dari pengolahan interpretasi naskah puisi membuat ciri khas Iman Soleh dalam membacakan puisi “Air, Burung dan Nenek Moyang”.

4. Simpulan

Iman Soleh menyadari bahwa puisi merupakan suatu hal yang sakral dikarenakan puisi merupakan kata-kata yang dipilih dengan hati-hati dan mengusung banyak makna. Proses kreatif dalam pembacaan puisi yang dilakukan oleh Iman Soleh meliputi beberapa tahap. Tahap tersebut adalah interpretasi puisi, pembuatan aransemen puisi, eksplorasi dalam pembacaan puisi, dan improvisasi tekstual dan kontekstual. Dengan menyadari bahwa tempo pembacaan puisi harus lebih diperhatikan, Iman Soleh memutuskan untuk membunyikan tempo dengan ketukan kaki yang juga berfungsi sebagai musik internal. Karakteristik kepenyairan Iman Soleh terbentuk dari segi pengalaman dalam dunia panggung. Iman Soleh mengomunikasikan puisinya dengan mimik wajah dan gerak tubuh yang sesuai dengan tekstual maupun kontekstual puisi. Iman Soleh memilih dan memakai *iket* kepala bermotif batik sebagai perwakilan identitas diri sebagai orang yang memegang teguh kebudayaan Sunda.

Vokalisasi dalam pembacaan yang dilakukan cukup memadai. Hal ini dikarenakan Iman Soleh sebagai seorang seniman teater sekaligus aktor kerap kali berlatih vokal dengan serius. Intonasi dan artikulasi merupakan suatu ujung tombak dalam pembacaan puisi. Laku dramatis dalam puisi “Air, Burung dan Nenek Moyang” juga diperhatikan oleh Iman Soleh. Beliau memilih pendekatan puisi dengan cara mendongeng yang bersinggungan dengan model

monolog dalam seni pertunjukan teater. Ini merupakan karakteristik kepenyairan Iman Soleh. Dari penelitian ini, proses yang dihasilkan oleh Iman Soleh merupakan suatu tawaran baru bagi penggiat pembaca puisi yang sulit menentukan ciri khas atau karakteristik. Proses pembacaan Iman Soleh juga membantu bagi pendidik untuk memberikan pelajaran bagi peserta didik dalam tahap pembacaan puisi. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembacaan puisi merupakan suatu kegiatan seni pertunjukan bila dihadirkan di atas panggung. Pembacaan puisi dapat menggunakan pendekatan apapun, tetapi harus menyampaikan isi dan maksud puisi yang dibacakan.

Daftar Rujukan

- Alfirdaus, M. M. (2020). Desain pembelajaran laboratorium seni teater era new normal. *Geter: Jurnal Seni Drama, Tari, dan Musik*, 3(2), 1–11. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/geter/article/view/13556>
- Anu, Y., Priyadi, A. T., & Seli, S. (2015). Peningkatan kemampuan membacakan puisi dengan strategi KWL dan metode demonstrasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(2). Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/13716>
- Budiman, A. (2011). *Tafsir amanat dalam cerita legenda Sangkuriang (Pendekatan modus transaksi amanat: Roland Barthes)* (Undergraduate paper, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung) Retrieved from http://a-research.upi.edu/artikelview.php?no_artikel=104
- Choirudin, M. (2015). Penyesuaian diri: Sebagai upaya mencapai kesejahteraan jiwa. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 12(1). doi: <https://doi.org/10.14421/hisbah.2015.121-07>
- Sulistyarini, D., & Zainal, A. G. (2018). *Buku ajar retorika*. Serang: CV. AA. Rizky..Retrieved from <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/20318>
- Dienaputra, R. D. (2003, October). *Kebudayaan Sunda antara mitos dan realitas*. Paper presented at Seminar Nasional "Menggugat Budaya Sunda: Perspektif Perifer" held by PAMOR RAYA, Yogyakarta. Retrieved from http://pustaka.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2011/09/pustaka_unpad_kebudayaan_sunda_antara_mitos_dan_realita.pdf
- Endarti, N. (2011). *Proses kreatif Iman Sholeh pada penciptaan teater berjudul Air bersama komunitas Celah Celah Langit (CCL) Bandung* (Unpublished undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Fatmawati, J. (2018). *Telaah kreativitas*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/328217424_TELAAH_KREATIVITAS
- Imaduddin, A. (2017). Spiritualitas dalam konteks konseling. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research*, 1(1), 1–8. Retrieved from https://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling/article/view/16
- Juwati. (2017). Diksi dan gaya bahasa puisi-puisi kontemporer karya Sutardji Calzoum Bachri (sebuah kajian stilistik). *KIBASP: Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 1(5), 72–89. Retrieved from <https://doi.org/10.31539/kibasp.v1i1.96>
- Lestari, S. B. (2014). Fashion sebagai komunikasi identitas sosial di kalangan mahasiswa. *Ragam Jurnal Pengembangan Humaniora*, 14(3), 225–238. Retrieved from <https://jurnal.polines.ac.id/index.php/ragam/article/view/514/439>
- Nuqul, F. L. (2013). Pengaruh lingkungan terhadap perilaku manusia: Studi terhadap perilaku penonton bioskop. *Psikoislamika*, 2(2), 20–34. doi: <https://doi.org/10.18860/psi.v0i0.343>
- Mahliatussikah, H. (2015). *Pembelajaran Puisi: Teori dan penerapannya dalam kajian puisi ARAB*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Marciano, R. (2019). Pengembangan teknik peran seorang aktor untuk pementasan monolog melalui sistem Stanislavski dalam buku An Actor Prepares and Building a Character. *Jurnal Satwika*, 3(1), 69–86. doi: <https://doi.org/10.22219/satwika.vol3.no1.69-86>
- Minarto, W. S. (2020). *Karakter lokal dalam konstruksi seni pertunjukan wayang topeng Malang*. Retrieved from <http://sedesa.sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2021/04/PSTM2020-2.pdf>
- Navis, A. A., Hadi W. M., A., Ismail, T., Ajidarma, S. G., Sardjono, & Hasyim, M. W. (2012). *Pusat: Sastra, agama,*

dan spiritualitas (4th ed.). Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

- Nugraha, R. A. (2019). *Membaca puisi* (Undergraduate paper, Universitas Sebelas Maret, Surakarta). doi: <https://doi.org/10.31219/osf.io/9ys5z>
- Rusdi. (2018). Implementasi teori kreativitas Graham Wallas dalam sekolah kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy'ari Cabeyan Yogyakarta. *Muslim Heritage*, 2(2), 259–273. Retrieved from <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/muslimheritage/article/view/1111>
- Rustiyanti, S. (2015). Musik internal dan eksternal dalam kesenian Randai. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 15(2), 152–162. doi: <https://doi.org/10.24821/resital.v15i2.849>
- Sadler-Smith, E. (2015). Wallas' four-stage model of the creative process: More than meets the eye? *Creativity Research Journal*, 27(4), 342–352. doi: <https://doi.org/10.1080/10400419.2015.1087277>
- Salad, H. (2014). *Panduan wacana & apresiasi seni baca puisi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sayuti, & S. A. (2018). *Hakikat, ciri, dan fungsi puisi* (Course module, Universitas Negeri Yogyakarta). Retrieved from <https://pustaka.ut.ac.id/lib/>
- Sujaya, I. M. (2009). Spiritualitas dalam sajak-sajak Umbu Landu Paranggi. *Jurnal e-Utama*, 2(2009), 108–118. Retrieved from http://mlc.alc.nie.edu.sg/docs/made_sujaya.pdf
- Sukmara, E., & Setiari, I. (2019). Nilai didaktis folklor "Lutung Kasarung" karya Ki Raksa Sunda. *Jurnal Soshum Insentif*, 2(1), 14–23. doi: <https://doi.org/10.36787/jsi.v2i1.45>
- Sunastiko, K. P., Frieda, N. R. H., & Putra, N. A. (2015). Hubungan antara citra diri (self image) dengan perilaku konsumtif dalam pembelian produk kosmetik pada mahasiswi Fakultas Hukum Universitas Diponegoro. *Jurnal EMPATI*, 2(3), 52–59. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/5251/5056>
- Suroso. (2015). *Drama: Teori dan praktik pementasan*. Yogyakarta: Elmatara.
- Suryaman, M. & Wiyatmi. (2013). *Puisi Indonesia*. Yogyakarta: Ombak.
- Thontowi, A. (2012). Hakekat religiusitas. *Widyaiswara Madya Balai Diklat Keagamaan Palembang*. Retrieved from <https://sumsel.kemenag.go.id/files/sumsel/file/dokumen/hakekatreligiusitas.pdf>
- Zulfajri, T. (2017). Strategi pengelolaan pelatihan pada kelompok teater (Studi kasus pengajian tubuh Tony Broer). *Jurnal Tata Kelola Seni*, 3(2), 83–92. Retrieved from <https://journal.isi.ac.id/index.php/JTKS/article/view/2636/0>



Audiolingual Method for Mandarin Tone Pronunciation Practice of Students of Class XI MIPA 3 at SMA Negeri 6 Malang

Metode Audiolingual untuk Melatih Pelafalan Nada Kata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 6 Malang

Merlyn Fitria, Lilis Afifah*, Amira Eza Febrian Putri

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

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

Paper received: 17-12-2021; revised: 10-1-2022; accepted: 14-1-2022

Abstract

This research is aimed to describe the process of implementing the *Audiolingual* method for Mandarin pronunciation practice by students of class XI MIPA (Mathematic and Natural Sciences) 3 at SMAN 6 Malang and the students' responses to the applied method. The research was qualitative research using a qualitative descriptive analysis method. The data sources in this research were 17 students of class XI MIPA 3 at SMAN 6 Malang. Moreover, the researcher played the role as the main instrument in the data collection that was supported by other instruments such as observation sheets and questionnaire sheets. Based on the result, it can be seen that the learning process using the *Audio-Lingual* method ran well and smoothly. Besides, students also responded that the applied method could increase their enthusiasm and confidence in learning Mandarin language. In addition, the method might help them practice pronouncing Mandarin tones properly.

Keywords: method; *Audio Lingual*; tone

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan metode *Audio Lingual* untuk melatih pelafalan nada kata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI MIPA 3 SMAN 6 Malang dan untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan metode tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran dan siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 6 Malang yang berjumlah 17 orang. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama dari aktivitas pengumpulan data dengan didukung oleh instrumen lain berupa lembar observasi dan lembar angket untuk siswa. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa pembelajaran di kelas XI MIPA 3 dengan menggunakan metode *Audio Lingual* di sekolah itu dapat berjalan dengan baik dan lancar. Siswa menunjukkan respons bahwa metode tersebut dapat meningkatkan semangat dan rasa percaya diri mereka dalam belajar bahasa Mandarin. Melalui metode itu pula, siswa dapat berlatih pelafalan 声调 [*shēngdiào*] dengan tepat.

Kata Kunci: metode; *Audio Lingual*; nada

1. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Mandarin di jenjang SMA (Sekolah Menengah Atas) dan sederajat saat ini sudah bukan menjadi hal yang asing lagi, seiring dengan semakin populernya bahasa Mandarin di dunia pendidikan. Pada kurikulum 2013, selain untuk kelompok peminatan bahasa, bahasa Mandarin juga menjadi salah satu mata pelajaran alternatif atau lintas minat (Hari, Darmanto, & Yanggah, 2016). Pembelajaran bahasa Mandarin pada tingkat SMA bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan dasar dalam berkomunikasi secara lisan dan tulis dengan penutur bahasa Mandarin dalam kehidupan sehari-hari menggunakan topik percakapan sederhana (Kemendikbud, 2017).

Bahasa Mandarin memiliki aksara yang pelafalannya berbeda, dibandingkan dengan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Di dalam bahasa Mandarin, setiap kosakata memiliki 声调 [shēngdiào] yang berarti nada. 声调 [shēngdiào] merupakan nada yang terletak di atas 拼音 [pīnyīn] atau ejaan bunyi yang digunakan untuk membedakan setiap nada dalam kosakata bahasa Mandarin (Widyaningsih, 2019). Pelafalan nada menjadi hal yang sangat penting karena kesalahan pelafalan nada yang diucapkan akan menimbulkan arti yang berbeda. Kesalahan yang terjadi dalam melafalkan nada dapat menyebabkan perbedaan arti dan bahkan dapat menimbulkan kesalahpahaman (Goeyardi, 2020). Hal inilah yang membuat pembelajaran artikulasi dalam bahasa Mandarin menjadi sangat penting.

Dalam bahasa Mandarin nada terdiri dari empat nada dasar yang meliputi nada 1 第一声 [dì yī shēng], nada 2 第二声 [dì èr shēng], nada 3 第三声 [dì sān shēng], dan nada 4 第四声 [dì sì shēng]. Seperti disebutkan diatas, 声调 [shēngdiào] atau nada dalam bahasa Mandarin digunakan untuk membedakan arti suku kata. Di samping itu, bahasa Mandarin juga memiliki kata yang 拼音 [pīnyīn] atau ejaan bunyi yang sama namun dilafalkan dengan nada yang berbeda dan ditulis dengan karakter yang berbeda pula. Sebagai contoh kata *qing* memiliki empat nada dengan karakter yang berbeda dan arti yang berbeda pula: 蜻 [qīng] dengan nada 1 berarti capung, 擎 [qíng] dengan nada 2 berarti mesin, 请 [qǐng] dengan nada 3 berarti mohon, dan 庆 [qìng] dengan nada 4 berarti merayakan. Selain keempat nada dasar tersebut, nada juga memiliki perubahan-perubahan nada tertentu. Oleh sebab itu, peneliti menyimpulkan bahwa belajar bahasa Mandarin khususnya dalam melatih pelafalan nada kosakata memerlukan perhatian khusus.

Pada tahun pelajaran 2020/2021 semester ganjil, peneliti melakukan kegiatan Kajian dan Praktik Lapangan (KPL) di SMA Negeri 6 Malang. Di sekolah tersebut, mata pelajaran bahasa Mandarin telah dijadikan sebagai mata pelajaran lintas minat. Dalam kegiatan Kajian dan Praktik Lapangan (KPL) itu peneliti melakukan pengamatan sehingga diperoleh informasi awal yang mendukung penelitian. Informasi awal terkait dengan kondisi pembelajaran di pandemi saat ini, SMA Negeri 6 Malang melakukan proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan) yang dalam pelaksanaannya menggunakan internet untuk menyalurkan ilmu pengetahuan atau materi pembelajaran (Syarifudin, 2020). Pembelajaran daring (dalam jaringan) yang dilakukan oleh sekolah itu sesuai dengan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 terkait pencegahan penyebaran *covid* 19 di dunia pendidikan, yang menyatakan bahwa Kemendikbud menganjurkan untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh atau *online* (Handarini & Wulandari, 2020).

Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru pengajar bahasa Mandarin di SMA Negeri 6 Malang yakni Diah Hefry Handajani, S.S terkait pelaksanaan pembelajaran bahasa Mandarin. Sebagai mata pelajaran lintas minat, bahasa Mandarin di sekolah itu diajarkan selama pada dua tingkat yaitu pada kelas X dan kelas XI. Di kelas X terdapat dua kelas yang terdiri dari kelas mayor dan kelas minor, di kelas mayor pembelajaran bahasa Mandarin akan dilanjutkan ke kelas XI. Di kelas X ini, bahasa Mandarin diajarkan selama dua jam pelajaran (2 x 30 menit) dalam satu pertemuan per minggu. Lebih dari itu, di kelas XI bahasa Mandarin

diajarkan sebanyak dua kali pertemuan dalam seminggu dengan durasi masing-masing selama dua jam pelajaran (2 x 30 menit). Seiring berjalannya waktu dan dengan adanya kebijakan baru pemerintah Indonesia pada pertengahan tahun 2020 mengenai “Era Norma Baru”, SMA Negeri 6 Malang memberlakukan proses pembelajaran dengan sistem daring (dalam jaringan) dan sistem pergantian dengan menerapkan protokol kesehatan. Pembelajaran dengan sistem pergantian ini bertujuan agar siswa dapat melakukan proses pembelajaran secara bergantian (Nurhayati & Afifah, 2021).

Adanya pembelajaran yang masih dilakukan secara daring mengakibatkan siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru khususnya untuk mempelajari nada. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada 19 siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang yang mendapatkan mata pelajaran lintas minat bahasa Mandarin. Menurut pengakuan mereka, mempelajari bahasa Mandarin khususnya dalam melafalkan kosakata merupakan hal yang sangat sulit karena mereka tidak mendapat bimbingan secara langsung dari pendidik, serta adanya nada yang mirip dari kata-kata yang dipelajari. Berdasarkan wawancara peneliti kepada guru pengajar bahasa Mandarin di SMA Negeri 6 Malang, pembelajaran guru tersebut seringkali menggunakan metode ceramah.

Metode pembelajaran termasuk faktor yang menentukan dalam pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru (Mansyur, 2020). Salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya untuk melatih pelafalan nada ialah metode *Audio Lingual*. Metode *Audio Lingual* merupakan metode yang berfokus pada mendengarkan, menirukan, dan melafalkan bunyi bahasa (Qudus & Yusri, 2017). Metode ini menekankan penelaahan dan pendeskripsian suatu bahasa yang akan dipelajari dengan memperhatikan sistem bunyi terlebih dahulu (Sardiyana, 2019). Dengan metode ini, siswa akan belajar bahasa Mandarin dengan menyimak terlebih dahulu kemudian berbicara sesuai dengan yang didengarkan. Dengan menyimak terlebih dahulu, siswa akan tahu bagaimana melafalkan nada dengan benar dan akhirnya mereka dapat memaknai kata dengan benar

Keterampilan menyimak dan berbicara merupakan aspek yang penting dalam penguasaan kemampuan bahasa Mandarin (Novitasari & Riani, 2017). Selain metode *Audio Lingual*, ada pula metode *Word Power* atau metode kekuatan kata dan metode *Information Gap Activity Normalism* yang biasa digunakan untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Mandarin. Metode kekuatan kata ini berfokus menekankan jumlah kosakata bahasa Mandarin yang dapat diingat oleh siswa (Novitasari & Riani, 2017), sedangkan metode *Information Gap Activity Normalism* berfokus untuk membantu siswa berani berbicara di depan kelas dalam bahasa Mandarin secara mandiri (Lembang, Ardiyani, & Muyassaroh, 2021). Meskipun sering diterapkan pada keterampilan berbicara, kedua metode tersebut tidak berfokus pada ketepatan siswa dalam melafalkan nada. Hasil kedua penelitian tersebut juga yang akhirnya mendorong peneliti lebih memilih metode *Audio Lingual* untuk diterapkan dalam melatih keterampilan berbicara bahasa Mandarin.

Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka perlu dilakukan suatu upaya untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam melatih pelafalan nada. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan menerapkan metode *Audio Lingual* untuk melatih pelafalan nada kata pada siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 6 Malang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan metode *Audio Lingual* dan mengetahui respons siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 6 Malang terhadap penerapan metode tersebut. Secara spesifik tema yang dibahas dalam pembelajaran kali ini adalah tema keluarga yang diambil dari Kompetensi Dasar 3.2 dan 4.2 dan berisi materi ujaran untuk meminta perhatian dalam bahasa Mandarin.

2. Metode

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Pemilihan metode kualitatif deskriptif ini karena dapat membantu peneliti dalam menggali informasi yang lebih dalam terkait topik penelitian (Sugianto, 2020). Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk memahami kondisi suatu konteks dengan mengarah pada pendeskripsian yang rinci dan mendalam berdasarkan apa yang sebenarnya terjadi di lapangan (Nugrahani, 2014). Tempat penelitian ini adalah SMA Negeri 6 Malang yang berlokasi di Jalan Mayjen Sungkono nomor 58, Buring, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur 65136. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI rombel MIPA (Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam) 3 yang berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Subjek penelitian ini dipilih dengan anggapan bahwa kemampuan bahasa Mandarin dari siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 6 Malang berada pada tingkat dasar atau pemula, serta subjek ini juga merupakan orang-orang yang sama yang diwawancarai untuk menghasilkan latar belakang penelitian. Proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Audio Lingual* ini dilakukan secara luring (luar jaringan) dengan siswa yang hadir sebanyak 17 siswa.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan angket. Kehadiran peneliti pada penelitian ini adalah mutlak, yang berarti peneliti berperan sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data penelitian, kemudian peneliti menggunakan instrumen pendukung berupa lembar observasi yang digunakan peneliti untuk mengetahui keterlaksanaan proses penerapan metode *Audio Lingual* berdasarkan rencana pembelajaran (RPP) dan instrumen lembar angket yang digunakan peneliti untuk mengetahui respons siswa. Sesuai dengan tujuannya, lembar observasi diperuntukkan bagi observer, sedangkan lembar angket diperuntukkan bagi siswa.

Pada penelitian kualitatif terdapat tiga tahap penelitian, yakni (1) tahap sebelum ke lapangan, (2) tahap saat di lapangan, dan (3) tahap pengolahan data (Sidiq, Choiri, & Mujahidin, 2019). Adapun aktivitas yang ditempuh oleh peneliti saat sebelum ke lapangan, meliputi kegiatan observasi terhadap sumber data, melakukan konsultasi penelitian dengan guru pengajar serta mengurus surat ijin penelitian di Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang yang kemudian diajukan kepada Dinas Pendidikan Kota Malang. Observasi lapangan dilakukan peneliti pada saat melakukan kegiatan Kajian dan Praktik Lapangan (KPL). Selain itu peneliti juga menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan instrumen penelitian. Dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), peneliti melakukan konsultasi materi pembelajaran dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 6 Malang.

Tahap selanjutnya, yakni tahap saat di lapangan, meliputi pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *Audio Lingual* di kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 6 Malang dalam satu kali pertemuan. Pengambilan data dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah disiapkan. Peneliti juga dibantu oleh dua rekan sejawat yang bertindak

sebagai observer untuk mengamati seluruh proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Tahap penelitian selanjutnya yaitu tahap pengolahan data, pada tahap ini peneliti melakukan analisis data setelah semua data dari hasil penerapan metode *Audio Lingual* terkumpul. Data yang digunakan oleh peneliti adalah data primer yang dikumpulkan secara langsung dari observer dan siswa. Data yang diperoleh dari observer berupa gambaran proses penerapan metode *Audio Lingual*, sedangkan data yang diperoleh dari siswa berupa respons siswa terhadap penerapan metode *Audio Lingual*. Kemudian data yang diperoleh peneliti diuraikan sesuai dengan konteks permasalahan yang diteliti dan dirumuskan kesimpulan hasil analisis tersebut.

Dengan tujuan pertanggungjawaban, data penelitian yang telah diperoleh perlu diperiksa terlebih dahulu dengan memeriksa keabsahan data tersebut. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data yang telah peneliti temukan. Triangulasi teknik merupakan cara untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang berasal dari sumber yang sama melalui teknik yang berbeda (Alfansyur & Mariyani, 2020). Dalam hal ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik untuk mengecek keabsahan data yang diperoleh dari observasi dengan angket.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada hasil dan pembahasan ini terdapat dua bagian yang dideskripsikan oleh peneliti, yakni (1) deskripsi proses penerapan metode *Audio Lingual* dan (2) respons siswa terhadap penerapan metode *Audio Lingual*. Kedua bagian tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut.

3.1. Proses Penerapan Metode *Audio Lingual*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh dua orang observer pada saat pembelajaran menggunakan metode *Audio Lingual* berlangsung (Tabel 1). Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Audio Lingual* di kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 6 Malang dilaksanakan dengan model luring (luar jaringan) pada tanggal 1 November 2021 yang bertempat di ruang D-103. Pembelajaran dengan metode *Audio Lingual* ini dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan durasi waktu 60 menit. Tahap pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Audio Lingual* ini relatif sama dengan metode pembelajaran lainnya. Secara umum pada pembelajaran terdapat tiga tahapan, yakni (1) tahap pembukaan atau tahap pendahuluan pembelajaran, (2) tahap inti atau tahap pelaksanaan pembelajaran, dan (3) tahap penutup atau tahap akhir pembelajaran (Nurprihardianti & Harsiati, 2021). Begitu pula pada metode *Audio Lingual* juga terdapat tiga tahapan pembelajaran, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan awal pembelajaran yang berisi materi ujaran untuk meminta perhatian dengan menggunakan kosakata “请注意!” [qǐng zhùyì] yang berarti “tolong perhatikan!”, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan salam kemudian perkenalan. Setelah melakukan perkenalan, guru melakukan kegiatan presensi dengan memanggil nama siswa kelas XI MIPA 3 satu per satu kemudian siswa diminta menjawab “到, 老师!” [dào, lǎoshī]. Setelah presensi selesai dilakukan, guru membagikan *handout* pada siswa lalu melakukan kegiatan apersepsi. Kegiatan apersepsi dilakukan untuk memberikan rangsangan belajar serta mendukung kesiapan belajar siswa terkait dengan materi yang akan disampaikan (Palupi Yuwono, & Muksar, 2017). Dalam pembelajaran yang menerapkan metode 听说法 [tīng shuōfǎ] ini guru

melakukan apersepsi dengan menampilkan *powerpoint* yang berisi sebuah gambar seorang ayah sedang menasihati anaknya. Dalam gambar tersebut guru memberikan kalimat ujaran meminta perhatian yang menggunakan kosakata “请注意!” [qǐng zhùyì], setelah itu siswa diminta untuk mengemukakan maksud dari situasi yang terdapat pada gambar tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terkait kegiatan apersepsi, observer satu memilih jawaban S (Setuju) dan observer dua memilih jawaban KS (Kurang Setuju). Jawaban tersebut dipilih oleh observer dengan anggapan bahwa tidak seluruh siswa dapat menjawab gambar tersebut menggambarkan seorang ayah sedang meminta perhatian dari anaknya. Kemudian guru menyampaikan kepada siswa bahwa pembelajaran akan membahas materi ujaran untuk meminta perhatian dalam bahasa Mandarin dengan menggunakan kata “请注意!” [qǐng zhùyì].

Tabel 1. Data Hasil Observasi

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan				Keterangan
		SS	S	KS	TS	
Kegiatan Awal						
1	Situasi kelas kondusif.		01 02			01: Siswa mudah diatur. 02: Siswa memperhatikan saat peneliti menjelaskan materi.
2	Siswa mengikuti tahap apersepsi dengan aktif.		02	01		01: Sebagian siswa tidak menjawab saat guru bertanya. 02: Beberapa siswa dapat menjawab pertanyaan guru terkait gambar untuk apersepsi.
Kegiatan Inti						
3	Siswa memperhatikan penyampaian materi yang menggunakan metode <i>Audio Lingual</i>	01 02				01: Siswa memperhatikan penyampaian materi. 02: Siswa memperhatikan guru.
4	Siswa menyimak saat guru memberi contoh pelafalan 声调 [shēngdiào] pada kosakata.	01 02				01: Siswa mendengarkan guru. 02: Siswa menyimak dengan baik saat guru memberi contoh pelafalan <i>shengdiao</i> kosakata.
5	Siswa menirukan pelafalan kosakata dengan 声调 [shēngdiào] yang tepat.		01 02			01: Siswa menirukan pelafalan guru dengan baik. 02: Siswa menirukan pelafalan kosakata namun ada beberapa siswa yang <i>shengdiaonya</i> belum tepat.
6	Siswa bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.	01 02				01: Ada beberapa siswa yang bertanya saat mengalami kesulitan. 02: Siswa bertanya saat kesulitan.
7	Siswa dan guru berinteraksi dengan aktif saat pembelajaran berlangsung.	01 02				01: Interaksi berlangsung aktif. 02: Interaksi siswa dan guru aktif.
8	Siswa dapat mengikuti pembelajaran yang menggunakan metode <i>Audio Lingual</i> dengan baik.	01 02				01: Siswa mengikuti penerapan metode <i>Audio Lingual</i> dengan baik. 02: Siswa mengikuti penerapan metode tersebut dengan baik.
Kegiatan Penutup						
9	Siswa mampu menyimpulkan hasil belajar dengan aktif.		01 01			01: Siswa dapat menyimpulkan pembelajaran hari ini tentang apa. 02: Ada siswa yang diam.
10	Siswa dan guru berinteraksi dengan aktif saat refleksi.	01 02				01: Interaksi yang aktif antara siswa dengan guru. 02: Siswa dan guru berinteraksi dengan baik saat refleksi dan siswa dapat menghafal kosakata yang diberikan guru.

Kegiatan inti dalam pembelajaran yang menggunakan metode *Audiolingual* ialah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Sardiyana, 2019). Pada kegiatan menyimak, diawali dengan guru mengarahkan siswa untuk menyimak video yang berisi materi ujaran untuk meminta perhatian dalam bahasa Mandarin. Melalui pengamatan video yang dilakukan oleh siswa diharapkan agar mereka dapat mengetahui contoh pelafalan nada yang tepat. Peneliti melakukan hal tersebut karena meyakini bahwa tayangan video sebagai media pembelajaran dapat membantu tercapainya proses pembelajaran. Selain dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa, video juga dapat memberikan rangsangan kegiatan belajar kepada siswa (Garnasih, 2018). Dengan melakukan kegiatan menyimak video pula, siswa dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dari video (Wijaya, 2016). Seusai menyimak video, guru memilih siswa menggunakan aplikasi *Random Name Picker* (pemilih acak) untuk membacakan dialog yang terdapat pada *handout* secara berpasangan. Penggunaan aplikasi pemilih acak untuk memilih siswa bertujuan agar lebih adil. Karena terbatasnya waktu, guru hanya memilih tiga pasang siswa untuk membacakan dialog. Setelah tiga pasang maju ke depan kelas untuk membaca dialog, guru mengajak siswa untuk melafalkan kosakata baru yang terdapat pada dialog. Dalam kegiatan ini, guru menggunakan teknik latihan pengulangan (*repetition drill*). Hal tersebut didukung oleh teori yang diungkapkan oleh (Nita & Syafei, 2012) yang menyatakan bahwa salah satu teknik yang dapat digunakan dalam menerapkan metode *Audio Lingual* adalah teknik latihan pengulangan (*repetition drill*). Kegiatan dimulai dengan guru melafalkan kosakata satu per satu sebanyak dua kali tiap kosakata, lalu siswa juga diminta untuk menirukan pelafalan guru sebanyak dua kali tanpa melihat 拼音 [*pīnyīn*] atau ejaan bunyi. Hal tersebut dilakukan guru untuk mengajarkan siswa melafalkan kosakata dengan 声调 [*shēngdiào*] atau nada yang tepat. Sebagaimana terlihat pada tabel 1 di atas, kedua observer memilih jawaban SS (Sangat Setuju) bahwa siswa menyimak saat guru memberikan contoh pelafalan kosakata dengan 声调 [*shēngdiào*] yang tepat. Berikutnya, kedua observer tersebut memilih jawaban S (Setuju) untuk aspek “Siswa menirukan pelafalan kosakata dengan 声调 [*shēngdiào*] yang tepat.” Meskipun demikian, observer dua mengungkapkan bahwa tidak seluruh siswa dapat menirukan dengan 声调 [*shēngdiào*] yang tepat. Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa masih kesulitan dalam melafalkan nada kedua dan nada ketiga yang terdapat dalam satu kata, kata tersebut ialah 起床 [*qǐchuáng*]. Sedangkan untuk nada kesatu dan keempat, siswa dapat melafalkannya dengan baik.

Kegiatan berikutnya guru mengarahkan siswa untuk bermain *game* berpasangan dengan temannya menggunakan kartu *flash*, dimana sisi lain dari *flash card* tersebut terdapat kosakata baru. Media kartu *flash* ini digunakan guru untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Selain itu, penggunaan kartu *flash* dalam pembelajaran akan menimbulkan rasa ketertarikan siswa dalam pelajaran lebih besar (Mulyani, 2017). Cara bermainnya adalah siswa dipilih oleh guru menggunakan aplikasi pemilih acak secara berpasangan. Setelah semua siswa mendapat pasangannya, guru meminta agar setiap pasangan maju ke depan kelas secara bergantian. Satu pasang beranggotakan dua siswa, siswa pertama bertugas untuk memilih satu kartu *card* yang telah disediakan oleh guru dan melafalkan kosakata yang terdapat pada kartu *flash* yang telah dipilih dengan 声调 [*shēngdiào*] atau nada yang tepat, sedangkan siswa kedua bertugas menebak arti kosakata yang telah dilafalkan oleh pasangannya. Setelah semua

pasangan maju ke depan kelas, guru meminta siswa untuk mencari kalimat pada dialog yang menunjukkan ujaran meminta perhatian dalam bahasa Mandarin. Setelah siswa dapat menemukan kalimat yang dimaksudkan oleh guru, kemudian guru menjelaskan struktur kalimat ujaran meminta perhatian dalam bahasa Mandarin. Untuk mengecek pemahaman siswa, guru meminta siswa membuat satu kalimat dengan menggunakan ujaran untuk meminta perhatian kemudian melafalkannya dengan nada yang tepat. Pada lembar observasi, kedua observer memilih jawaban SS (Sangat Setuju) untuk pernyataan-pernyataan tentang interaksi guru dan siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa dan guru berinteraksi dengan aktif. Salah satunya terlihat ketika siswa mengalami kesulitan, mereka bertanya kepada guru dan guru memberikan penjelasan terkait hal yang belum mereka pahami itu.

Pada tahap akhir pembelajaran terdapat kegiatan penutup yang meliputi menyusun simpulan, refleksi, mendiskusikan tugas, dan salam. Pertama, guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pada aspek pengamatan yang berisi ungkapan bahwa siswa mampu menyimpulkan hasil belajar dengan aktif, kedua observer memilih jawaban S (Setuju) akan tetapi observer dua beranggapan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang diam. Kedua, pada kegiatan refleksi guru kembali menampilkan *powerpoint* yang berisi sebuah gambar seorang ayah sedang menasihati anaknya, namun pada gambar tersebut guru tidak lagi menambahkan kata “请注意!” [*qǐng zhùyì*] yang berarti “tolong perhatikan!” sehingga siswa dapat menebak ujaran yang tepat untuk menggambarkan situasi dalam gambar tersebut. Terkait kegiatan refleksi tersebut, kedua observer memilih jawaban SS (Sangat Setuju) dengan memberikan alasan bahwa siswa dapat mengikuti kegiatan refleksi dengan aktif, bahkan observer dua beranggapan siswa mampu menghafal kosakata yang telah dipelajari. Ketiga, guru menginformasikan kepada siswa mengenai tugas yang harus dikerjakan, kemudian siswa diminta mengumpulkan tugas tersebut melalui aplikasi *Google Formulir* yang telah disediakan oleh guru. Kemudian karena waktu habis, guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan “今天我们学习到这儿，谢谢大家!” [*jīntiān wǒmen xuéxí dào zhè'er, xièxiè dàjiā!*], kemudian siswa menjawab “谢谢老师，老师再见!” [*xièxiè lǎoshī, lǎoshī zàijiàn!*]. Kedua observer beranggapan bahwa situasi kelas kondusif selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran, observer juga memberikan ulasan bahwa siswa mudah diatur, hal tersebut dibuktikan dengan observer memilih jawaban S (Setuju) pada lembar observasi. Akan tetapi, pada lembar observasi, terdapat saran dari observer bahwa sebaiknya guru menegur siswa yang tidak fokus pada kegiatan pembelajaran karena mereka bermain *handphone*.

Pada pembelajaran dengan menggunakan metode *Audio Lingual* ini, peneliti memiliki kendala waktu meskipun proses pembelajaran berjalan dengan baik sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Dengan hanya memiliki waktu selama 60 menit, peneliti yang bertindak sebagai guru merasa bahwa kurang maksimal dalam melatih pelafalan empat jenis nada dasar pada 17 siswa sehingga tidak seluruh siswa dapat praktik ke depan kelas. Selain itu, dengan adanya keterbatasan waktu peneliti tidak dapat mengecek pemahaman siswa satu per satu.

3.2. Respons Siswa Terhadap Penerapan Metode *Audio Lingual*

Terdapat 17 orang siswa yang memberikan respons melalui angket yang disebarakan oleh peneliti dengan memanfaatkan aplikasi *Google Form*. Berikut ini disajikan data terkait respons siswa terhadap metode *Audio Lingual* yang telah diimplementasikan.

Tabel 2. Data Respons Siswa

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Metode <i>Audio Lingual</i> membantu Anda dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Mandarin.	13	4		
2	Metode <i>Audio Lingual</i> membantu Anda dalam meningkatkan kemampuan melafalkan 声调[shēngdiào] kosakata bahasa Mandarin.	12	5		
3	Metode <i>Audio Lingual</i> dapat membantu Anda dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin.	13	4		
4	Metode <i>Audio Lingual</i> dapat meningkatkan semangat Anda dalam belajar bahasa Mandarin.	13	4		
5	Belajar bahasa Mandarin menggunakan metode <i>Audio Lingual</i> menjadi lebih menarik bagi Anda.	12	5		
6	Anda merasa percaya diri saat melafalkan kosakata yang diajarkan guru.	13	3	1	
7	Anda mengalami kesulitan saat pembelajaran menggunakan metode <i>Audio Lingual</i> .			5	12
8	Anda mendapat bantuan guru saat mengalami kesulitan melafalkan kosakata dengan 声调[shēngdiào] yang benar.	16	1		
9	Materi yang diajarkan guru mudah dipahami.	12	5		
10	Anda mampu mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.	10	7		

Pada lembar angket respons siswa terhadap penerapan metode *Audio Lingual* terdapat 10 pernyataan dengan empat pilihan jawaban, yaitu (1) SS (Sangat Setuju), (2) S (Setuju), (3) KS (Kurang Setuju), dan (4) TS (Tidak Setuju). Terhadap pernyataan pertama, yang berbunyi “*Audio Lingual* membantu Anda dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Mandarin”, sebanyak 13 siswa memilih SS (Sangat Setuju) dan empat siswa memilih S (Setuju). Jawaban tersebut diperkuat oleh siswa dengan memberikan keterangannya bahwa pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan metode *Audio Lingual* terasa lebih mudah sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Mandarin. Selanjutnya pada pernyataan kedua, 12 siswa memilih SS (Sangat Setuju) dan lima siswa lainnya memilih S (Setuju). Siswa juga menambahkan bahwa pembelajaran dengan metode *Audio Lingual* dapat melatih pelafalan kosakata dengan 声调 [shēngdiào] yang tepat.

Kemudian pada pernyataan ketiga pada lembar angket, 13 orang siswa memilih SS (Sangat Setuju) dan empat orang memilih S (Setuju). Jumlah yang sama juga ditunjukkan oleh respons siswa terhadap pernyataan keempat, yaitu metode *Audio Lingual* dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar bahasa Mandarin. Siswa berpendapat bahwa metode tersebut membuat pelajaran bahasa Mandarin menjadi lebih seru. Kemudian pada pernyataan kelima, 12 siswa memilih jawaban SS (Sangat Setuju) dan lima siswa memilih S (Setuju) bahwa metode *Audio Lingual* ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, apalagi karena di dalamnya

terdapat permainan (*game*). Pendapat ini selaras dengan teori yang diungkapkan oleh (Pujiasih, 2020) bahwa *game* mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pendapat siswa terhadap pernyataan keenam sedikit lebih bervariasi. Di sini terdapat 13 siswa berpendapat Sangat Setuju, tiga siswa Setuju, dan satu siswa Kurang Setuju bahwa mereka lebih percaya diri dalam melafalkan kosakata bahasa Mandarin dengan metode yang diterapkan.

Selanjutnya pernyataan ketujuh, sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa selama proses pembelajaran menggunakan metode *Audio Lingual* mereka tidak mengalami kesulitan. Sebaliknya, metode tersebut dipercaya dapat memudahkan mereka dalam belajar. Kemudian senada dengan hasil temuan observasi, 16 siswa menyatakan sangat setuju dan satu siswa saja yang setuju bahwa mereka mendapat bantuan dari guru ketika mengalami kesulitan saat melafalkan kosakata dengan nada yang benar. Jawaban tersebut kembali ditegaskan oleh siswa bahwa guru mengajarkan pelafalan kosakata dengan detail. Berikutnya pernyataan kesembilan, 12 siswa memilih SS (Sangat Setuju) dan lima siswa memilih S (Setuju) bahwa materi yang diajarkan oleh guru mudah dipahami. Terakhir pernyataan kesepuluh, 10 siswa memilih SS (Sangat Setuju) dan tujuh siswa memilih S (Setuju) bahwa siswa mampu mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Siswa kembali menegaskan bahwa mereka mampu mengerjakan soal-soal tersebut dikarenakan soal yang diberikan oleh guru berkaitan dengan materi yang telah dipelajari.

Lembar angket respons siswa terhadap penerapan metode *Audio Lingual* menyebutkan bahwa metode tersebut dapat membantu dalam mempelajari kosakata dan keterampilan berbicara bahasa Mandarin, meningkatkan semangat belajar, pembelajaran menjadi lebih menarik, serta membuat siswa lebih percaya diri dalam melafalkan kosakata bahasa Mandarin. Siswa juga merasa tidak mengalami kesulitan saat pembelajaran menggunakan metode *Audio Lingual*, sehingga siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

4. Simpulan

Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan yang telah peneliti kemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *Audio Lingual* yang telah peneliti lakukan kepada siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 6 Malang dapat berjalan dengan baik. Metode *Audio Lingual* dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Terhadap metode *Audio Lingual* ini, siswa menunjukkan respons bahwa metode tersebut dapat meningkatkan semangat serta rasa percaya diri mereka dalam belajar bahasa Mandarin. Melalui metode itu pula, siswa dapat berlatih pelafalan nada dengan tepat.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat banyak keterbatasan. Terutama karena pengambilan data hanya dilakukan pada setengah dari jumlah siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 6 Malang. Meskipun demikian, peneliti berharap peneliti yang lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi. Peneliti juga berharap siswa dapat fokus terhadap kegiatan pembelajaran sehingga mereka dapat mempelajari bahasa Mandarin khususnya dalam melafalkan nada kata dengan baik. Adapun saran-saran yang dapat peneliti berikan kepada guru berlandaskan temuan penelitian adalah pada saat mengajar, guru harus dapat memanfaatkan waktu dengan baik agar pembelajaran dapat berjalan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Selain itu, saat pembelajaran berlangsung guru seharusnya menegur siswa yang tidak fokus pada kegiatan pembelajaran.

Guru sebaiknya juga mengecek pemahaman siswa satu per satu, agar dapat mengetahui kesulitan yang dialami oleh siswanya.

Daftar Rujukan

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150. Retrieved from <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis/article/view/3432>
- Garnasih, T. (2018). Kemampuan siswa dalam mengelola Extraneous Cognitive Load pada pembelajaran klasifikasi tumbuhan dengan menggunakan apersepsi tayangan video. *Jurnal BIOEDUIN*, 8(2), 29–33. doi: <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i2.3189>
- Goeyardi, W. (2020). Persepsi siswa dalam penggunaan metode ceramah dan media video dalam pembelajaran bahasa Mandarin di Karang Taruna Desa Pakisjajar, Malang. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 11(1), 80–84. Retrieved from <https://jiesjournal.com/index.php/jies/article/view/227>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya Study From Home (SFH) selama pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8503>
- Hari, Y., Darmanto, & Yanggah, M. E. (2016). Tingkat adopsi inovasi teknologi sistem m-learning dalam pembelajaran bahasa Mandarin pada tingkat SMA. *Proceedings of Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Universitas Stikubank Ke-2*, 220–229. Retrieved from <https://unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/4183>
- Lembang, Y. C. D., Ardiyani, D. K., & Muyassaroh, L. U. (2021). Efektivitas model pembelajaran Information Gap Activity Normalism (IG-AN) terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas X SMA. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(3), 356–368. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i32021p356-368>
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak Covid-19 terhadap dinamika pembelajaran di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113–123. doi: <http://dx.doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>
- Mulyani, S. (2017). Penggunaan media kartu (flash card) dalam meningkatkan hasil belajar konsep mutasi bagi peserta didik kelas XII. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 143–148. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/10786>
- Nita, S. A., & Syafei, A. F. R. (2012). Involving Audio-Lingual Method (ALM) and Communicative Language Teaching (CLT) in teaching speaking skill at Junior High School. *Journal of English Language Teaching*, 1(1), 65–73. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt/article/view/368>
- Novitasari, C. A., & Riani, D. A. (2017). Metode pengajaran bahasa Mandarin praktis untuk bidang perhotelan di Kapal Pesiar. *JLA (Jurnal Lingua Applicata)*, 1(1), 36–51. doi: <https://doi.org/10.22146/jla.28316>
- Nugrahani, F. (2014). *Metode penelitian kualitatif*. Solo: Cakra Books.
- Nurhayati, S., & Afifah, L. (2021). Karakteristik pembelajaran bahasa Jerman dalam masa pandemi Covid-19 di SMA negeri 1 Kertosono kabupaten Nganjuk. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(11), 1562–1574. Retrieved from <http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/article/view/1102>
- Nurprihardianti, V. E. P., & Harsiati, T. (2021). Pembelajaran menulis dengan model daring kelas IX SMP Negeri 21 Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(5), 630–643. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i52021p630-643>
- Palupi, E. W., Yuwono, & Muksar, M. (2017). Pengembangan permainan kotak barisan yang digunakan pada kegiatan apersepsi materi barisan dan deret untuk meningkatkan motivasi siswa kelas X SMA. *JKPM: Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 1(1), 10–16. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkpm/article/view/584>
- Pujiasih, E. (2020). Membangun generasi emas dengan variasi pembelajaran online di masa pandemi covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42–48. doi: <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>

- Qudus, M., & Yusri. (2017). Keefektifan penggunaan metode audio lingual dalam pembelajaran kemampuan menyimak bahasa Jerman. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 20(2), 127–132. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/Insani/article/view/4823>
- Sardiyana. (2019). Pendekatan dan metode audio lingual. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, 1(1), 14–20. doi: <https://doi.org/10.47435/naskhi.v1i1.67>
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. Ponorogo: CV Nata Karya. Retrieved from <http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf>
- Sugianto, O. (2020). *Penelitian kualitatif, manfaat dan alasan penggunaan*. Retrieved from <https://binus.ac.id/bandung/2020/04/penelitian-kualitatif-manfaat-dan-alasan-penggunaan/>
- Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. doi: <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Widyaningsih, G. E. N. (2019). Penggunaan kamus digital dan kamus cetak terhadap penguasaan hanzi. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 10(1), 34–41. Retrieved from <http://jiesjournal.com/index.php/jies/article/view/187>
- Wijaya, A. (2016). Penerapan variasi kegiatan apersepsi dan pembelajaran interactive learning untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dan kemampuan pronunciation mahasiswa dalam mata kuliah Pronunciation Practice. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 15(3), 46–54. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/view/79>

Irony of Sinta's Love in “Tanya Sinta, 3” and “Sinta Gugat, 2” in Poetry Antology *Kemelut Cinta Rahwana* by Djoko Saryono

Ironi Cinta Sinta pada “Tanya Sinta, 3” dan “Sinta Gugat, 2” dalam Antologi Puisi *Kemelut Cinta Rahwana* Karya Djoko Saryono

Alicia Putri Pelangi, Imanuella Anastasia Brighita Carneliaputri Dewanty, Karkono*

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

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

Paper received: 20-12-2021; revised: 13-1-2022; accepted: 19-1-2022

Abstract

Irony can happen anywhere, especially when it comes to love. Love can be seen as a human perception in looking at life and the world. Love has many forms. The ideal form of partner love is Companionate Love. Based on the opinion of Sternberg (1998), to determine the form of love required three components, namely, intimacy, passion, and commitment. After the three components are properly fulfilled, Companionate Love as an ideal love can be formed. This article uses a descriptive-qualitative method. The purpose of this study is to explore more about the irony of love in the poems *Tanya Sinta, 3* and *Sinta Gugat, 2* with a focus on the character of Sinta. Review of analysis and interpretation of this study using components of intimacy, arousal components, and components of commitment according to Sternberg's psychological theory of love in Triangular Theory of Love (1998). The results showed that the love that Sinta had for Rama was not an ideal love. Sinta shows love in the form of Infatuated Love, which then turns into Fatuous Love so that it fails to form Companionate Love or ideal love. This is because the relationship between Sita and Rama does not fulfill the three components of love.

Keywords: irony, love, Sinta, Ramayana.

Abstrak

Ironi dapat terjadi dimanapun, terutama dalam hal cinta. Cinta dapat dipandang sebagai persepsi manusia dalam memandang kehidupan dan dunia. Cinta memiliki banyak bentuk. Bentuk cinta pasangan yang ideal adalah *Companionate Love*. Berdasarkan pendapat Sternberg (1998), untuk menentukan bentuk cinta diperlukan tiga komponen yaitu, keintiman, gairah, dan komitmen. Setelah tiga komponen terpenuhi dengan baik, *Companionate Love* sebagai cinta yang ideal dapat terbentuk. Artikel ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengupas lebih lanjut mengenai ironi cinta dalam puisi *Tanya Sinta, 3* dan *Sinta Gugat, 2* dengan fokus tokoh Sinta. Tinjauan analisis dan interpretasi penelitian ini menggunakan komponen keintiman, komponen gairah, dan komponen komitmen menurut teori psikologi cinta Sternberg dalam *Triangular Theory of Love* (1998). Hasil penelitian menunjukkan bahwa cinta yang dimiliki Sinta kepada Rama sebenarnya bukan cinta ideal. Sinta menunjukkan cinta berbentuk *Infatuated Love*, yang kemudian berubah menjadi *Fatuous Love* sehingga gagal membentuk *Companionate Love* atau cinta yang ideal. Hal ini disebabkan hubungan Sinta dan Rama tidak memenuhi tiga komponen cinta.

Kata kunci: ironi, cinta, Sinta, Ramayana.

1. Pendahuluan

Ironi ketulusan tindak laku manusia telah biasa tercium dimanapun kita menempatkan diri, semua orang memahami betul bahwa ironi adalah ungkapan dari kebalikan fakta. Berupa sindiran apabila bereaksi kuat, dan nestapa apabila sebuah kepedihan. Hal mengejutkan tentang ironi adalah bahwa, meskipun banyak penelitian dari berbagai perspektif disiplin,

fenomena ini masih dianggap agak sulit dipahami. Sering dikatakan bahwa, ironi datang secara alami dan intuitif sebagai bagian tak terpisahkan dari kompetensi komunikatif yang khas (Kapogianni, 2021). Seharusnya, manusia tidak akan terkejut mendapati ironi di kehidupannya, salah satunya adalah cinta. Djoko Saryono adalah seorang sastrawan yang berlatar belakang sebagai pengajar. Sebagai sastrawan, banyak sekali hal yang dipermasalahkan Djoko Saryono dalam sajak-sajaknya. Salah satunya adalah cinta sebagai salah satu sisi batin kehidupan manusia. Cinta merupakan masalah fundamental yang kerap kali dipertanyakan keberadaannya. Perkenalan pertama manusia dengan cinta adalah melalui orang tuanya. Namun, lambat laun cinta –orang tua dengan anak– digantikan dengan cinta Tuhan dan kisah cinta Adam dan Hawa.

Pada masa remaja akhir dan awal masa dewasa, individu mulai membangun otobiografi, atau identitas naratif, yang merupakan representasi fenomenologis dari masa lalu pribadi mereka, masa kini, dan masa depan yang diantisipasi (McAdams, 2013). Cinta romansa antar pasangan merupakan salah satu aspek yang dibangun individu pada masa-masa ini. Maksudnya, cinta pun tidak datang dengan sembarangan atau tiba-tiba. Cinta yang dialami individu bisa diartikan sebagai sisi batin yang merupakan cerminan masa lalu, masa kini, dan masa depan yang diantisipasi individu terkait. Cinta adalah bentuk emosi yang memiliki karakteristik yang berbeda di setiap bentuk hubungan. Secara tidak sadar, cinta memiliki perbedaan bentuk, ada cinta platonis, cinta romantis, ataupun cinta ironi. Perlu diperhatikan, bentuk cinta dalam suatu hubungan dapat berubah bentuk. Manusia sebenarnya adalah makhluk yang berubah-ubah, terpengaruh oleh waktu dan lingkungan, terlepas mereka memiliki ideologi yang kuat, mereka tetaplah manusia yang tidak sempurna. Karena nyatanya, manusia adalah makhluk sosial yang harus bersikap transparan dan efektif sehingga pemahaman manusia terhadap sesuatu pun dapat berubah-ubah (Maghfiroh, 2020). Sederhanya, cinta bisa dipandang sebagai persepsi manusia terhadap kehidupan dan dunianya yang manifestasinya bisa berupa apa pun, terutama karya sastra.

Karya sastra adalah manifestasi persepsi manusia (pengarang) dengan bahasa sebagai medium. Bahasa dipilih sebagai medium karena dinilai dalam bahasa terdapat makna yang dapat membantu pemahaman karya sastra. Sejalan dengan yang dikatakan Pradopo (dalam Sartre, 2021), “makna puisi (karya sastra) itu bukan semata-mata arti bahasanya, melainkan arti bahasa dan suasana, perasaan, intensitas arti, arti tambahan (konotasi), daya liric, pengertian yang ditimbulkan tanda-tanda kebahasaan atau tanda-tanda lain yang ditimbulkan oleh konvensi sastra.” Maka dari itu dalam karya sastra, cerminan kehidupan sangat erat kaitannya dengan psikologis karakter didalamnya. Karena karya sastra memegang erat pembaca, karya sastra ditujukan kepada pembaca yang merupakan bagian dari masyarakat (Pradopo, 1997). Seperti halnya pada himpunan puisi yang berjudul *Kemelut Cinta Rahwana* karya Djoko Saryono, yang tersusun atas keberpihakan penulis kepada salah satu tokoh antagonis pada cerita *Ramayana*, Rahwana. Bahwa sosok Rahwana yang digambarkan sebagai lambang angkara murka oleh stereotip, ternyata merupakan konsepsi mengenai sifat atau watak Rahwana yang memiliki sifat subjektif (Sasmita & Dermawan, 2021). Apabila sosok antagonis ternyata tersusun negatif dikarenakan perspektif keliru masyarakat, lalu bagaimana pada kenyataan tokoh protagonis yang diyakini oleh masyarakat awam? Seperti halnya Rustam Effendi yang mengisahkan Bujangga (Rama) merupakan sosok yang membebaskan cintanya, Bebasari (Sinta) dari musuh (Rahwana) (Santosa, 2017). Seperti halnya mempertanyakan cinta Sinta kepada Rama, apakah cinta Sinta semurni yang dikisahkan? Bahwa dirinya rela menerima segala pesakitan meskipun merelakan dirinya berkali-kali?

(Pembakaran dan pengasingan). Apakah simpatinya tidak pernah jatuh pada ketulusan cinta Rahwana yang digambarkan oleh Djoko Saryono pada *Kemelut Cinta Rahwana*?

Bentuk umum dari cinta sering dikemukakan oleh para ahli psikologi dikemukakan oleh Walster (dalam Saks & Krupat, 1988) yaitu *Passionate Love*, yang dimaksudkan sebagai suatu keadaan individu yang merasa memerlukan eksistensi individu lain, yang pasti ditandai dengan adanya perubahan fisiologis tubuh dimana orang yang dicintai atau dikasihi sebagai objek dari fantasi, kerinduan dan hasrat (gairah). Melihat hal ini, bentuk cinta membuktikan bahwa gairah (hasrat, fantasi dan kerinduan) yang dirasakan individu adalah komponen penunjang dalam menentukan bentuk sebuah cinta. Menurut Sternberg (dalam Saragih, 2006), komponen gairah adalah sebuah dorongan emosi yang kuat dalam hubungan cinta dimana, dalam hubungan cinta romantis, ketertarikan fisik dan seksual adalah hal yang sama. Namun, gairah tidak terbentuk begitu saja dalam sebuah cinta (Sternberg, 1998). Ketertarikan gairah ketika melalui fase hubungan cinta, perlu adanya keintiman antara pasangan didalamnya. Hal ini terbukti dalam komponen keintiman yang dikemukakan oleh Sternberg. Komponen keintiman adalah perasaan selalu ingin dekat, selalu ingin berhubungan, membentuk ikatan dengan orang yang dicintai. Keinginan untuk memberi perhatian dan kedekatan diri terhadap pasangan dan komunikasi yang intim (Saragih, 2006). Maksudnya, komponen keintiman dan gairah sangat berpegang teguh dalam menentukan karakteristik cinta yang tercipta di dalam setiap individu, terlepas dari komponen komitmen yang dimiliki oleh individu tersebut adalah sebuah pernikahan atau bukan. Sebagai penentu (komponen pembentuk) bagaimana bentuk cinta ditengah kebiasaan, perjalanan kehidupan, atau apa saja yang tengah dilalui seorang pecinta. Setelah itu, baru timbul *commitment love*.

Himpunan puisi *Kemelut cinta Rahwana* karya Djoko Saryono dalam penelitian ini dilihat dari salah satu sudut pandang karakter, yakni tokoh Sinta yang berperan penting dalam konflik yang terjadi dalam kisah pewayangan Ramayana, dan merupakan objek cinta dari tokoh utama pada himpunan puisi ini, yakni Rahwana. Dengan demikian, Djoko Saryono telah menunjukkan bentuk cinta Sinta yang merupakan sebuah ironi pada himpunan puisi ini, sebagaimana akhir dalam puisi ini, Sinta memilih meninggalkan Rama dan terangkat dari dunia. Ironi dari cinta yang diyakini masyarakat, bahwa Sinta mampu memberikan seluruh kehidupannya demi Ram adalah bentuk hasil dirinya menjaga kesetiaan cinta.

Penelitian ini merupakan upaya penulis mengapresiasi keberpihakan Djoko Saryono pada Rahwana yang berperan penting mengupas konflik batin yang dialami Sinta dalam himpunan puisi *Kemelut Cinta Rahwana*. Hegemoni yang disebarkan Djoko Saryono untuk merubah pandangan pembaca terhadap penokohan Ramayana berhasil membuka pandangan penulis sebagai pembaca. Hal ini sejalan oleh penelitian yang dilakukan oleh Sasmita dan Dermawan (2021) yang berjudul *Demitefikasi Tokoh Rahwana dalam Kumpulan Puisi Kemelut Cinta Rahwana Karya Djoko Saryono: Tinjauan Estetika Resepsi*. Penelitian tersebut menggunakan kumpulan puisi *Kemelut Cinta Rahwana* dan tokoh Rahwana sebagai objek material penelitiannya. Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut adalah (1) stereotip mitos tokoh rahwana sebagai lambang dari angkara murka, tokoh yang serakah dan angkuh merupakan konsepsi prasangka yang tidak tepat dan subjektif, dan (2) bahwa mitos tokoh Rahwana pada kumpulan puisi *Kemelut Cinta Rahwana* merupakan sebuah kontra, dimana Rahwana adalah tokoh yang menerima takdirnya, mencintai Sinta secara tulus dan merupakan sosok yang bijaksana, meskipun Rahwana tetap melakukan kejahatan dengan menculik istri seseorang. Dengan demikian, penyair telah melakukan pengukuhan mitos sekaligus

menentang mitos atas tokoh Rahwana dalam kumpulan puisinya yang berjudul *Kemelut Cinta Rahwana* (Sasmita & Dermawan, 2021). Bahwa Djoko Saryono sebagai pengarang tidak memputihkan karakter sebagaimana dirinya berpihak kepada seorang tokoh, dan dirinya tetap transparan dalam menggambarkan mereka, memanusiaakan mereka, bahwa tokoh Rahwana seperti halnya manusia dan tidak sempurna.

Dalam penelitian ini, penulis bermaksud untuk mengupas ketulusan cinta pada karakter Sinta dalam himpunan puisi *Kemelut Cinta Rahwana* karya Djoko Saryono, yang mana bertujuan mencari bentuk cinta tokoh Sinta terlepas dari stereotip yang dibentuk masyarakat, bahwa cintanya kepada Rama bisa berubah, bahwa dirinya telah jatuh kepada ketulusan cinta Rahwana, yang merupakan sebuah ironi yang dipegang teguh oleh Sinta pada cintanya kepada Rama.

Berdasarkan gagasan diatas, penulis memutuskan untuk menggunakan teori *Triangular of Love* yang dikemukakan oleh Robert Sternberg. Robert Sternberg, menyatakan bahwa cinta terdiri dari tiga komponen yang berbeda tetapi saling terkait yaitu, keintiman, gairah, dan keputusan atau komitmen. Keintiman, yang terutama bersifat emosional, mengacu pada perasaan kedekatan, keterhubungan, kehangatan, komunikasi, dan dukungan emosional. Gairah, yang terutama bersifat motivasi, mengacu pada perasaan bahwa seseorang tidak dapat hidup tanpa orang lain, bahwa seseorang membutuhkan orang lain dalam hidupnya, dan bahwa seseorang bahkan tidak dapat membayangkan hidup seseorang tanpa yang lain. Komitmen mengacu pada keputusan untuk mencintai dan bertahan dalam hubungan tanpa batas (Sternberg. 2021). Lebih lanjut lagi, Anderson (2016) menjelaskan bahwa keintiman emosional dan komponen keputusan atau komitmen kognitif biasanya agak konstan dalam hubungan dekat dan begitu mereka (pelaku cinta) nyaman dalam suatu hubungan, mereka cenderung bertahan. Berkebalikan, gairah dianggap kurang stabil dan tidak dapat diprediksi. Dalam teori ini, individu saling mencintai sejauh mereka mengalami dan membuktikan ketiga komponen ini, dan kombinasi yang berbeda dari komponen akan menghasilkan jenis cinta yang sangat berbeda. Teori ini memungkinkan terjadinya delapan jenis cinta: *non-love, liking, infatuation, empty, romantic, companionate, fatuous, dan consummate*.

Beginilah opini terlahir, sebuah pendapat dan cara berpikir tidak akan hanya berhenti pada satu pembicara, melainkan akan meninggalkan jejak, dan memberikan pesan serta jalan yang baru kepada pembaca berikutnya sehingga begitu banyak pengetahuan sudut pandang baru yang masuk dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pemaknaan himpunan puisi ini.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, dengan analisis kutip dan rujuk, serta menggunakan pendekatan reseptif. Deskriptif analisis dilakukan dengan cara pendeskripsian fakta-fakta yang kemudian disusun dengan analisis (Ratna, 2004). Fraenkel dan Wallen (dalam Suharsaputra, 2012) menyatakan bahwa penelitian kualitatif berarti mengkaji kualitas hubungan atau material dengan penekanan kuat pada deskripsi menyeluruh dalam menggambarkan rincian segala sesuatu yang terjadi pada situasi tertentu. Objek kajian penelitian ini adalah puisi *Tanya Sinta, 3* dan *Sinta Gugat, 2* dalam himpunan puisi *Kemelut Cinta Rahwana* Karya Djoko Saryono. yang dimana menitikberatkan pada upaya mengupas ironi cinta Sinta kepada Rama. Metode kualitatif dengan analisis kutip dan rujuk digunakan sebagai studi literatur dengan cara mengutip objek penelitian yang merujuk pada

teori yang digunakan, serta menggunakan pendekatan reseptif yang berarti menginterpretasikan hasil analisis dengan jangkauan penulis sesuai dengan landasan teori yang digunakan penulis. Tinjauan analisis dan interpretasi penelitian ini menggunakan (1) komponen keintiman dan (2) komponen gairah, dan (3) komponen komitmen menurut teori psikologi cinta Sternberg dalam *Triangular Theory of Love*. Setelah kadar semua komponen ditemukan, maka dapat ditentukan jenis cinta seperti apa yang dimiliki oleh Sinta kepada Rama, dan disimpulkan di akhir penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Harlow (dalam Van Buskirk, 2018) menyatakan, cinta romantis adalah salah satu fenomena universal yang dialami manusia dan telah menjadi fokus ilmu psikologi sejak awal. Cinta juga dipandang sebagai persepsi manusia terhadap kehidupan. Karya sastra merupakan salah satu wujud manifestasinya. Djoko Saryono dalam *Kemelut Cinta Rahwana* membahas kisah cinta Sinta, Rama dan Rahwana. Menariknya, *Kemelut Cinta Rahwana* dibuat dengan menggambarkan sudut pandang baru yang mengungkapkan detail emosi yang tidak terpikirkan oleh perspektif kebanyakan masyarakat. Djoko Saryono berupaya menggambarkan konflik batin antara tokoh utama dalam pewayangan Ramayana, yakni sudut pandang Rahwana, Sinta dan Rama yang tidak dijelaskan detail dalam cerita asli sehingga penggambaran emosional tokoh yang diungkapkan Djoko Saryono, menciptakan skema ironi yang sangat kuat, dan transformasi skema penokohan karakter yang merubah persepsi bahwa keadaan yang menciptakan mereka berada lingkaran kisah, bukan karena sifat alamiah mereka. Penyorotan kisah cinta dalam Ramayana sangat kuat tergambar dalam himpunan puisi ini dan sosok yang sangat dirugikan dalam kisah ini bukanlah Rahwana yang telah berkorban hidup dan mati demi cintanya kepada Sri Widowati melainkan titisan Sri Widowati. Sinta benar-benar digambarkan seperti wanita pada umumnya, ia tidak memiliki kekuatan secara *physical*, tidak memiliki reputasi kecerdasan atau sebuah keahlian, Sinta benar-benar digambarkan sebagai wanita lemah yang hanya berperan mencintai pasangannya dan bertugas untuk melayaninya sebagai seorang istri. Meskipun Sinta digambarkan sebagai wanita lemah, tetapi komitmen yang dipegang teguh oleh Sinta tidak bisa ditandingi oleh siapapun. Tetapi apakah dibalik kesucian yang dilindungi oleh Sinta begitu lama, berwarna secerah yang diharapkan oleh pembaca? Jawabannya adalah tidak. Terlepas awang-awang *innocent love* yang dipercayai oleh Sinta, dirinya hanyalah manusia yang labil. Sinta tidak berani memutuskan sesuatu, Sinta tidak berani menentang sesuatu, dan Sinta tidak memiliki inisiatif untuk meraih sesuatu. Sinta benar-benar hanyalah sebuah pajangan yang hanya mampu diam menunggu, tanpa berusaha untuk mencapainya. Sebagaimana mengartikan begitu kuat bau ironi cinta Sinta kepada Rama dalam himpunan puisi yang diciptakan Djoko Saryono pada *Kemelut Cinta Rahwana*, khususnya pada dua puisi yang menggambarkan sudut pandang Sinta, yakni pada puisi *Tanya Sinta, 3* dan *Sinta Gugat, 2*.

Keintiman (Intimacy)

Dalam teori yang dikemukakan Sternberg, keintiman adalah sudut segitiga yang mencakup ikatan erat hubungan cinta. Keintiman yang dirasakan antara pasangan berarti mereka masing-masing merasakan rasa saling menghargai. Mereka ingin membuat satu sama lain bahagia, merasakan mencintai dan dicintai, berbagi satu sama lain, berkomunikasi satu sama lain, membantu ketika ada yang membutuhkan. Pasangan dengan keintiman biasanya sangat menghargai satu sama lain (Levy, 2013). Maka dari itu dapat dikatakan, keintiman adalah sebuah emosi perasaan dimana memiliki keinginan untuk selalu dekat, berhubungan

dengan pasangan, yang memunculkan ikatan dengan orang yang dicintai. Sehingga pada tahap memiliki ikatan dimana memiliki kenyamanan dalam hubungan yang dijalankan, sesama pasangan akan memiliki keinginan untuk saling memberikan perhatian. Sehingga kedekatan yang memiliki ikatan secara emosional dan *physical* ini merupakan komponen yang harus dimiliki dalam cinta (Saragih, 2006). Komponen keintiman yang penting dalam cinta memang dimiliki oleh Sinta kepada Rama, tetapi apakah Rama memilikinya untuk Sinta?

*Rama cuma diam mengkhidmati segenap kata:
juga kedalamannya makna – yang terluka*
("Tanya Sinta, 3"; Saryono, 2015)

Dalam psikologi cinta Sternberg, hal pertama dalam cinta yang harus dimiliki oleh pasangan adalah komponen keintiman, yakni memiliki kedekatan dengan pasangannya secara *physical* (Sternberg, 1998). Kutipan di atas menggambarkan respon Rama kepada Sinta yang mempertanyakan berapa lama lagi waktu yang harus ia habiskan untuk merasakan kepedihan, dan sebagai respon dari pertanyaan yang dilontarkan oleh Sinta, Rama hanya diam mendengarkan keluh kesah Sinta yang tersampaikan dalam pernyataannya, tanpa merespon, tanpa melakukan sesuatu untuk menghibur pasangannya. Hal ini menggambarkan bahwa aspek keintiman ini satu arah, hanya dimiliki Sinta kepada Rama. Sementara, untuk keintiman dapat terwujud, afeksi haruslah dua arah. Sederhanya, aspek keintiman tidak terbentuk dalam hubungan Rama dan Sinta karena afeksi hanya berjalan satu arah. Dapat disimpulkan, penggalan sajak di atas membuktikan Ironi cinta yang dialami Sinta. Sinta tidak dekat dengan pasangannya, Rama, bahkan hubungan mereka berdua tidak di tahap dimana memiliki kelimpahan afeksi (saling menyentuh satu sama lain) sehingga memiliki *bond* untuk berusaha dekat. Terbukti, Rama tidak berupaya lebih kepada Sinta.

Rama, kenapa sukma serasa memantulkan bayang duka
bukan bahagia sesudah angkara dan durjana
kau bikin sirna?

[...]
("Tanya Sinta, 3"; Saryono, 2015)

Dalam penggalan puisi di atas, Saryono memaparkan sudut pandang Sinta yang meminta penjelasan pada sang suami, Rama. Sinta bertanya kepada Rama mengapa jiwanya merasakan pedih yang berlebih, dibandingkan merasa bahagia setelah masalah telah dilalui, setelah Rama mengalahkan Rahwana. Seharusnya kesedihan juga hilang dari muka bumi ini tetapi mengapa tidak pernah hilang dari perasaan Sinta? Dalam komponen keintiman sebagai komponen pembentuk cinta, Sternberg menyatakan bahwa dalam pasangan harus memiliki elemen untuk (1) memiliki pemahaman yang saling menguntungkan dengan pasangannya, dan (2) mengalami kebahagiaan dengan orang yang dicintai (Saragih, 2006). Dalam aplikasinya, sesama pasangan akan memiliki perasaan keterhubungan yang kuat secara emosional. Apabila dilihat dari penggalan puisi di atas, penuh akan ironi cinta Sinta kepada Rama. Bahwa Rama dan Sinta tidak memiliki keterhubungan emosional. Berkaitan dengan penjelasan sebelumnya, sebuah logika bahwa sebuah hubungan tidak akan berada di tahap saling memiliki keterhubungan secara emosional apabila telah gagal dalam kedekatan secara *physical*.

[...]
harus kuakui, cinta Rahwana
lebih agung dibanding cinta Rama
namun dipastikan cerita
Rahwana menculik Sinta

[...]
("Gugat Sinta, 2"; Saryono, 2015)

Dalam puisi diatas, disampaikan penilaian Sinta dari perspektif nya mengenai cinta antara Rahwana dengan Rama. Bahwa dirinya memahami dan mengakui cinta Rahwana yang sangat besar kepadanya, dibandingkan dengan perasaan Rama kepada dirinya. Sinta memahami hal ini dengan baik bahwa kehidupan memperlakukan mereka, bahwa sosok yang mencintai dirinya yang begitu besar menculiknya dan mengorbankan reputasinya menjadi tokoh antagonis, bahwa Rahwana tidak ditakdirkan berakhir baik dengannya. Ironi cinta Sinta kepada Rama akhirnya muncul dari cara pandang Sinta, bahwa dirinya mengakui cinta Rahwana lebih agung, dimana seakan-akan dirinya bersimpati dan merasakan seberapa besar cinta itu. Bahwa dirinya tidaklah salah mengakui, dan menyepelkan kebesaran cinta suaminya yang seharusnya ia percaya, tetapi jatuh akan kebesaran cinta Rahwana kepadanya. Ironinya, apabila Sinta yang digambarkan memegang teguh komitmennya kepada Rama maka ia akan menolak afeksi. Mengartikan bahwa dinding yang dibangun Sinta kepada Rahwana telah hancur. Hanya saja, ia tutupi dengan baik dibalik keterdiamannya yang tidak memilih antara Rama dengan Rahwana, bahwa apabila Rama kalah dalam pertempuran, atau menyerahkan dirinya kepada Rahwana, maka dirinya telah bersiap akan hal itu. Hal ini membuktikan bahwa, Sinta tidak memiliki keterhubungan kepada Rama secara emosional seperti menghargai orang yang dicintainya, dan memberi dukungan emosi pada orang yang dicintainya (Saragih, 2006). Seperti halnya pada pembahasan sebelumnya, sebuah logika bahwa dalam hubungan tidak akan berada di tahap saling memiliki keterhubungan secara emosional apabila telah gagal dalam kedekatan secara *physical*. Tetapi sebenarnya, tidak hanya Rama yang bermasalah disini, tetapi melainkan pola pikir Sinta. Dirinya sebenarnya hanya mampu menuntut kepada Rama, menuntut semua kepedihan yang ia rasakan, meragukan cinta Rama sebagai pasangan, yang sebenarnya Rama hanyalah seorang manusia sama sepertinya. Bahwa Rama juga butuh dukungan emosi dilihat dari semua kecemasan yang bisa saja dirasakan oleh Rama sebagai pasangan yang ditinggal sang kekasih, terculik oleh Rahwana. Ironinya, alih-alih menghargai cinta Rama, Sinta meragukannya.

harus kuakui, cinta Rahwana
lebih tulus ketimbang cinta Rama
tetapi diputuskan cerita
aku permaisuri Raja Ayodya
[...]
duhai Penguasa Semesta
apa aku tengah guncang jiwa?
atau malah menduakan suami tercinta
maharaja masyhur Ayodya?
[...]
("Gugat Sinta, 2"; Saryono, 2015)

Sajak diatas lagi-lagi menyampaikan sudut pandang Sinta, yakni penyampaian kebesaran nilai cinta antara Rahwana dengan suaminya. Ia jelas mengakui bahwa cinta Rahwana lebih tulus dibandingkan Rama. Seakan-akan niat Rahwana lebih suci dibandingkan Rama yang memiliki maksud lain menikahinya. Dan Sinta memahami bahwa takdir memperlakukan kehidupannya, alih-alih berjodoh dengan Rahwana yang memiliki kebesaran hati padanya, ia ditakdirkan bersanding dengan Rama suaminya. Sinta jelas mengakui ini, sehingga menyadari bahwa dirinya bisa saja menduakan cinta kepada Rama. Hal ini membuktikan bahwa Sinta jelas tidak memiliki keterhubungan secara emosional dengan Rama, sama seperti pembahasan sebelumnya, sebuah ironi yang diharapkan dalam sebuah

ikatan pernikahan. Sinta jelas memahami bahwa dirinya memiliki ikatan yang kuat dengan Rama yakni dalam pernikahan, terlepas bahwa cinta Rama tidak sebanding dengan perasaan Rahwana kepadanya. Menurut Sternberg, seharusnya sebagai pasangan ia harus menghargai orang yang dicintai, dan memiliki pemahaman yang saling menguntungkan dengan pasangannya (Saragih, 2006). Tetapi nyatanya, Sinta selalu membandingkan ketulusan cinta suaminya, seakan-akan dirinya tidak mempercayai cinta Rama kepadanya. Disinilah letak ironismenya. Seharusnya Sinta mengerti, ikatan pernikahan adalah bukti cinta Rama kepadanya dan itu cukup membuktikan bahwa cinta Rama cukup besar hingga mengikat Sinta dalam tali pernikahan. Sinta tidak menerima cinta Rama apa adanya. Dalam penggalan puisi diatas, Sinta lebih mengakui cinta Rahwana dibanding suaminya sehingga ia menyadari bahwa dirinya tidak sepenuhnya menerima Rama sebagai takdirnya.

Rama, rinai kepedihan apa lagi mesti kuhisapi
selepas pertempuran menyayat hati dan pembakaran diri?
setelah angkara kau basmi: Rahwana tiada lagi di bumi
setelah kesucian diri terbukti: bakar bara api tak berarti
[...]
("Tanya Sinta, 3"; Saryono, 2015)

Penggalan puisi diatas menggambarkan luapan emosi Sinta yang ditujukan kepada Rama dalam bentuk pertanyaan. Bahwa kesedihan macam apalagi yang akan dihadapinya di masa depan? Setelah peperangan Rama dengan Rahwana yang meremukkan hati Sinta, menyadarkan Sinta bahwa cinta Rahwana lebih besar dibandingkan Rama hingga Rahwana rela mengorbankan hidupnya demi dirinya. Bahwa pengorbanan seperti apalagi yang harus dirasakan Sinta setelah Rama meminta dirinya membuktikan kesucian dirinya yang dijaga baik oleh Sinta dalam ritual pembakaran api yang ternyata tidak berarti apa-apa bagi Rama. Penggalan puisi diatas mengingkari banyak elemen dalam komponen keintiman yang dikemukakan oleh Sternberg, Rama tidak memiliki (1) Keinginan untuk meningkatkan kesejahteraan orang yang dicintai, sehingga Sinta tidak (2) Mengalami kebahagiaan dengan orang yang dicintai, Rama juga tidak (3) Menempatkan orang yang dicintai dalam penghargaan yang tinggi, sehingga antara Rama dan Sinta tidak (4) Memiliki pemahaman yang saling menguntungkan dengan pasangannya, Sinta tidak (5) Menerima dukungan emosi pasangannya tetapi (6) memberi dukungan emosi pasangannya, sebagaimana Sinta (6) Menghargai orang yang dicintai (Saragih, 2006), tetapi Rama sebaliknya. Hanya Sinta yang berjuang dalam hubungan ini, dengan banyak pengorbanan yang diberikan kepada Rama. Ia telah menjaga kesuciannya demi sang suami, menolak ketulusan cinta Rahwana yang diakuinya. Tetapi Rama tidak menghargainya sebagai pasangan yang seharusnya memahami dan mendukung Sinta Sebagai pasangan. Ironisnya, Rama malah meminta Sinta membakar dirinya demi membuktikan kesucian raganya, alih-alih mempercayai Sinta sebagai pasangannya.

Gairah (Passion)

Gairah dalam hubungan romansa pasti selalu dikaitkan dengan birahi hewani atau nafsu, padahal dalam penerapannya, gairah lebih dari itu. Bisa saja berbentuk keinginan (hasrat), ataupun pemenuhan kebutuhan *physical* atau kasih sayang pada pasangannya. Jenis emosi ini sering diberi nama 'cinta monyet', 'gebetan', 'budak cinta', 'cinta obsesi', atau 'jatuh cinta' (Hatfield, Rapson, & Martel, 2007). Hatfield dan Walster (1978) mendefinisikan gairah cinta sebagai: "Keadaan kerinduan yang intens untuk persatuan dengan yang lain. Cinta timbal balik (penyatuan dengan yang lain) dikaitkan dengan pemenuhan dan penghentian. Cinta tak

berbalas (pemisahan) dengan kekosongan, kecemasan, atau keputusan. Keadaan gairah fisiologis yang mendalam". Sternberg menyatakan, sebenarnya komponen gairah itu bentuk dorongan yang akan memberikan arahan dalam hubungan tersebut (komponen gairah sangat penting dalam menentukan jenis cinta). Artinya terdapat (1) ketertarikan fisik dan seksual, tetapi juga bisa berbentuk afeksi sederhana, yakni seperti bentuk perhatian, (2) pemenuhan kebutuhan untuk saling mendominasi (saling asuh). Pendapat Sternberg ini sejalan dengan pernyataan William Walster (Sternberg, 1998), bahwa gairah itu adalah bentuk pemenuhan harga diri, kasih sayang dan keinginan untuk menyenangkan orang yang dicintai. Mengartikan bahwa, komponen gairah dan keintiman dalam cinta, saling mendukung satu sama lain, karena secara umum, gairah diangkitkan oleh keintiman, dan apabila nilai keintiman telah tergantikan atau terkandung maksud yang berbeda oleh individu, maka gairah tersebut akan berubah pengaruh emosionalnya, seperti halnya yang dirasakan Sinta kepada Rama.

keagungan cinta berpijara pada Rahwana
sedang pada Rama cuma menyala kuasa cinta
kelembutan cinta berkibar pada Rahwana
sedang pada Rama cuma berembus desir asmara
("Gugat Sinta, 2"; Saryono, 2015)

Potongan sajak ini menggambarkan Sinta yang membandingkan bentuk cinta yang dirasakan Rahwana dan Rama terhadap Sinta. Bahwa besarnya cinta Rahwana kepada Sinta sangat nampak apabila diibaratkan sebuah lampu, maka akan bersinar sangat terang dibandingkan cinta Rama kepada Sinta yang hanya menyala biasa, tanpa mampu menerangi jalan. Dijelaskan lagi bahwa bentuk cinta Rahwana merupakan ketulusan yang penuh kelembutan, dibandingkan Rama yang sebatas melihat Sinta sebagai sebuah kepemilikan dan hasrat, tanpa ada ketulusan cinta didalamnya. Sinta memang memikirkan suaminya, sejalan dengan komponen gairah Sternberg dimana (1) memiliki hasrat untuk memikirkan orang yang dicintai (Saragih, 2006). Sinta memang memahami dan menerima bentuk cinta Rama kepada dirinya. Tetapi ironi menyertai dalam gairah Sinta kepada Rama, Sinta tidak sadar bahwa dirinya mempertimbangkan ketulusan cinta Rahwana, sebagaimana dirinya mengakui bahwa cinta Rahwana kepada dirinya sangat besar. Sinta memang mendamba cinta Rama, tetapi di satu sisi ia juga mengakui dan memahami cinta Rahwana yang sangat besar padanya.

[...]
setelah angkara kau basmi: Rahwana tiada lagi di bumi
setelah kesucian diri terbukti: bakar bara api tak berarti
[...]
("Tanya Sinta, 3"; Saryono, 2015)

Penggalan puisi diatas menyampaikan pernyataan Sinta kepada Rama, Bahwa pengorbanan seperti apalagi yang harus dirasakan Sinta setelah Rama meminta dirinya membuktikan kesucian dirinya yang dijaga baik oleh Sinta dalam ritual pembakaran api yang ternyata tidak berarti apa-apa bagi Rama. Seperti pembahasan pada komponen keintiman, banyak sekali elemen yang diingkari oleh Rama. Tetapi terlepas dari itu, Sinta memenuhi komponen gairah, yakni sejalan dengan pendapat Sternberg untuk (1) keinginan untuk menyenangkan orang yang dicintai (Sternberg, 1998), dengan cara memiliki (2) keinginan untuk berkorban demi orang yang dicintai (Saragih, 2006). Tetapi apakah benar Sinta tulus mengorbankan dirinya kepada Rama? Sinta memang rela berkorban demi Rama, dan membakar dirinya demi menunjukkan kesuciannya. Tetapi ia tidak bisa melupakan apa yang telah Rahwana lakukan kepadanya, yakni memperlakukan Sinta dengan begitu baik hingga nama Rahwana selalu terbawa dalam setiap nestapa Sinta terhadap Rama. Sehingga ironisnya,

Sinta akan selalu mengungkit dan mengingat perlakuan lembut Rahwana kepadanya, dan membandingkan cinta Rahwana dengan suaminya. Mengartikan bahwa, niat Sinta dalam mencintai Rama telah berubah. Dirinya bukan lagi memiliki hasrat penuh kepada Rama, melainkan cintanya telah terkontaminasi dengan perasaan Rahwana yang begitu besar kepadanya, sehingga ia tidak sadar telah jatuh. Menimbulkan kekecewaan pada diri Sinta, bahwa dirinya tidak mendapatkan perlakuan yang lebih baik dari Rama, dirinya tidak lagi mencintai Rama tanpa syarat dan apa adanya.

Komitmen (Commitment)

Di dalam komponen penunjang terbentuknya cinta, perlu adanya keintiman sebagai bentuk penerimaan cinta yang datang dari dua belah pihak. Lalu hasrat datang untuk saling mendamba, dan menjaga hubungan cinta dalam sebuah komitmen. Komitmen sebagaimana dikatakan oleh Sternberg, merupakan suatu keputusan yang diambil seseorang bahwa dia mencintai orang lain dan secara berkesinambungan akan tetap mempertahankan cinta tersebut (Saragih, 2006). Komitmen juga diperuntukkan kepada sepasang kekasih yang berkomitmen untuk bersama untuk jangka waktu yang lama. Hal yang perlu diperhatikan tentang komitmen, bagaimanapun, adalah bahwa seseorang dapat berkomitmen pada pasangannya tanpa merasakan cinta, dan seseorang dapat merasakan cinta untuk seseorang tanpa berkomitmen kepada pasangannya (Levy, 2013). Lebih jauh lagi, komitmen melibatkan pilihan yang disengaja, pertama dalam keputusan untuk mencintai seseorang dan kemudian dalam keputusan untuk mempertahankan cinta itu. Karena ini adalah aspek cinta yang paling direncanakan, mungkin dianggap sebagai komponen dingin (Acker & Davis, 1972). Dari pernyataan tersebut, individu memutuskan untuk mencintai orang yang dicintainya (jangka pendek). Kemudian menjadi jangka panjang, apabila sesama pasangan telah memutuskan untuk mencintai satu sama lain, sehingga memiliki gairah untuk mempertahankan hubungan mereka. Melihat hal ini, dapat ditarik benang merah bahwa cinta harus datang dari dua arah. Apabila hanya satu yang mencengkram cinta, sedang yang lain memilih untuk berlari, maka hanya akan penderitaan yang datang. Selayaknya Sinta yang mendamba Rama, sedang sosok yang dikasihinya menempatkan dirinya dalam penghargaan terburuk. Melihat hal ini, apakah Sinta teta berpegang teguh pada komitmen yang ia jaga demi seseorang yang menyia-nyiakannya?

[...]
harus kuakui, cinta Rahwana
lebih merasuk sukma tinimbang cinta Rama
namun narasi meneguhkan bahasa
Rama menjadi belahan jiwa Sinta
[...]
("Gugat Sinta, 2"; Saryono, 2015)

Penggalan puisi diatas secara garis besar menjelaskan bahwa memang benar cinta Rahwana lebih merasuk Jiwa dan hati daripada cinta Rama kepada Sinta. Tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa Sinta memilih Rama dan takdir mempertemukan mereka. Dalam komponen komitmen, puisi ini sejalan dengan pernyataan Sternberg dimana dalam komponen jangka pendek, sinta memiliki keputusan untuk mencintai seseorang yakni suaminya, Rama (Saragih, 2006). Tetapi dalam penerapannya, keputusan Sinta untuk mencintai Rama menjadi Ambigu setelah dirinya mendapatkan afeksi yang dalam dari sosok Rahwana. Dirinya mengakui kebesaran cinta Rahwana kepadanya, sehingga apabila ditinjau lagi, keputusan Sinta dalam berkomitmen dipertanyakan. Bahwa sebenarnya keputusan untuk mencintai Rama bukanlah

murni datang dari hati Sinta, melainkan karena waktu, dimana dirinya dipertemukan lebih dahulu dengan Rama dibandingkan dengan Rahwana. Ironisnya, mengartikan bahwa apabila Sinta dipertemukan dengan Rahwana lebih awal, bisa saja tidak menjadikan Sinta memiliki keputusan untuk mencintai Rama.

[...]
setelah angkara kau basmi: Rahwana tiada lagi di bumi
setelah kesucian diri terbukti: bakar bara api tak berarti
[...]
("Tanya Sinta, 3"; Saryono, 2015)

Secara garis besar, kutipan diatas menyampaikan keluh Sinta kepada Rama dimana kesedihan apalagi yang haru dirasakannya setelah pertempuran yang menyayat hati Sinta dan pengorbanan pembakaran api kesuciannya yang ternyata sia-sia dimata Rama. Sinta memang benar mengorbankan dirinya, sebagai upaya pemertahanan hubungan komitmen yang dijalani Rama dan Sinta sebagai sepasang suami istri. Sejalan dengan pemahaman Sternberg bahwa elemen jangka panjang adalah upaya pemertahanan cinta dalam hubungan secara berkesinambungan (Sternberg, 1998). Tetapi melupakan bahwa dalam elemen jangka panjang, sifatnya harus dua arah, dimana sesama pasangan telah memutuskan untuk mencintai satu sama lain, atau memiliki keputusan bersyarat. Dari keterdiaman Rama membuktikan bahwa Rama tidak memutuskan untuk mencintai Sinta. Sehingga cinta Rama kepada Sinta mengingkari elemen jangka pendek komitmen bahwa, komitmen diawali dari dari keputusan untuk mencintai seseorang. Lalu apabila Rama tidak memutuskan untuk mencintai Sinta, berarti semua penantian gairah cinta Sinta merupakan hal yang sia-sia. Hal ini sejalan bahwa komitmen sifatnya dua arah, dimana tidak bisa apabila hanya satu pihak saja yang memutuskan untuk mencintai. Sehingga keputusan untuk mencintai satu arah, tidak dapat memunculkan keinginan untuk mempertahankan hubungan (komitmen) dari dua belah pihak. Ironinya, Sinta juga demikian. Perasaannya yang seharusnya murni kepada Rama, ternyata selalu terbayang dengan afeksi yang diberikan Rahwana yang memperlakukan Sinta dengan begitu baik hingga nama Rahwana selalu terbawa disetiap kepedihan, akibat pengharapannya yang terlalu tinggi mengenai cinta Rama kepadanya.

duhai Penguasa Semesta
apa aku tengah guncang jiwa?
atau malah menduakan suami tercinta
maharaja masyhur Ayodya?
wahai Penguasa Semesta
apa aku ditakdirkan hidup nestapa
atau bahkan berlaku tak setia kepada kejora
Raja Diraja Rama?
("Gugat Sinta, 2"; Saryono, 2015)

Secara garis besar, potongan sajak di atas menggambarkan konflik batin yang dialami Sinta terkait cintanya antara Rama dan Rahwana. Dirinya bertanya kepada penguasa semesta, apakah jiwa dalam dirinya ini sedang terguncang akibat kepedihan yang selalu ia rasakan bersama Rama? Ataukah dirinya memang telah menduakan Rama suaminya akibat telah jatuh cinta kepada kebesaran cinta Rahwana padanya? Sinta juga lagi-lagi bertanya pda penguasa semesta, bahwa perasaan yang ia rasakan ini sebenarnya apakah memang dirinya ditakdirkan untuk memiliki hidup yang penuh akan kesedihan, atau hanya karena dirinya ini tidak menjaga perasaannya pada suaminya? Sebenarnya hal yang dirasakan Sinta adalah hal yang wajar, dan setiap insan rasakan apabila ketika individu telah berkomitmen atau memiliki hubungan dengan pasangan, lalu datanglah sosok yang sangat mencintai dirinya lebih dari sang pasangan

berikan kepadanya, tidak heran apabila sebagai individu mulai untuk membandingkan intensitas kebesaran atau ketulusan cinta antara dua orang dan mengalami fase kebingungan antara siapa yang sebenarnya dicintai oleh individu tersebut. Hal ini mengartikan bahwa, Sinta secara tidak sadar menghancurkan upayanya sendiri untuk mempertahankan hubungannya dengan Rama dalam elemen jangka panjang komponen komitmen milik Sternberg, bahwa secara berkesinambungan akan tetap mempertahankan cinta tersebut (Saragih, 2006). Nyatanya, Sinta jelas menyadari bahwa dirinya meragukan cinta suaminya, lalu membandingkan cinta Rama dengan Rahwana dan tanpa sadar mengagungkan kebesaran cinta Rahwana dibandingkan suaminya. Ironisnya dalam hubungan ini, Sinta menyadari bahwa dirinya menduakan cintanya kepada Rama.

Bentuk Cinta

Dari ironi cinta Sinta kepada Rama yang telah ditunjukkan pada kumpulan puisi tersebut, Djoko Saryono menggunakan emosi manusiawi dalam penggambaran tokohnya. Sesetia apapun penggambaran Sinta dalam mencintai Rama begitu besar, dirinya hanyalah seorang manusia yang memiliki ketidak konsistenan dalam memutuskan sesuatu. Sinta adalah kelemahan seorang Rama, dimana dirinya hanya memandang sang istri sebagai sebuah kepemilikan, bukannya sebagai seorang pasangan yang ia berikan seluruh cinta hingga mampu ia berikan kehidupannya, tidak seperti Rahwana yang mampu memberikan dunianya demi Sinta. Melihat hasil ulasan diatas setelah menganalisa ketiga komponen tersebut, dapat teridentifikasi bentuk cinta Sinta kepada Rama, yakni kemungkinan *Infatuated Love*, yang kemudian berubah menjadi *Fatuous Love*. *Infatuated Love* menurut Sternberg berarti sebuah bentuk cinta dimana yang ada hanya elemen gairah (seksual), tanpa komitmen dan keintiman (Saragih, 2006). Biasanya ada pada cinta pandangan pertama, sehingga munculnya cinta yang cepat, kemudian menghilang dengan cepat juga. Hal ini dapat dilihat Sinta yang mengandung keturunan Rama, tetapi tetap ditelantarkan oleh ayah sang jabang buah hati. Tetapi mengingat semua perlakuan Rama kepada Sinta, sejalan dengan bentuk cinta yang gagal, dimana bentuk *Fatuous Love* adalah sebuah bentuk hubungan dimana yang didalamnya terdapat gairah dan komitmen namun tanpa keintiman. Hal ini memang benar-benar terjadi pada hubungan pernikahan yang telah menginjak usia yang sangat lama, sehingga ketertarikan fisik dan emosional memudar dan bentuk cinta ini tidak bertahan lama. Sehingga hubungan *toxic* muncul, seperti halnya yang dilakukan Sinta pada Rama, dimana dirinya selalu membandingkan cinta Rama dengan Rahwana.

4. Simpulan

Tokoh Sinta dalam Himpunan *Kemelut Cinta Rahwana* karya Djoko Saryono terutama pada puisi *Tanya Sinta, 3* dan *Sinta Gugat, 2* memiliki aroma ironi yang kuat terkait cinta Sinta kepada Rama, terutama pada ketulusan. Bahwa Sinta yang mendapati posisi dan lambang kesetiaan seorang istri, mengalami penimpangan emosi manusiawi yang digambarkan dengan *apik* oleh Djoko Saryono. Bahwa dirinya meskipun mencintai Rama, tetapi tidak tulus menerima apa adanya kondisi Rama. Bahwa dirinya sebenarnya telah jatuh hati pada ketulusan hati Rahwana yang ia sembunyikan dibalik kediamannya karena ketidak konsistennya dalam memutuskan sesuatu. Sehingga Sinta selalu menyalahkan Rama atas kepedihan yang ia rasakan, bahwa sebenarnya apabila Sinta mencintai Rama dengan tulus, maka dia akan menerima sikap buruk Rama apa adanya. Tetapi tidak demikian, Sinta selalu membandingkan kebesaran cinta Rahwana dengan Rama, sebagai bentuk kekecewaannya pada Rama yang tidak memperlakukan dirinya sebaik Rahwana. Sehingga memunculkan Ironi

ketulusan dan komitmen Sinta kepada Rama. Yang mana benar ditunjukkan bahwa, cinta Sinta kepada Rama merupakan *Infatuated Love*, yang kemudian berubah menjadi *Fatuous Love*. Bukannya membentuk *Consummate Love* yang menjadi *Companionate Love* sebagaimana bentuk ini adalah bentuk paling ideal yang dimiliki dalam hubungan. Dengan demikian, Djoko Saryono sebagai pengarang berhasil memberikan ironi cinta yang kuat pada Sinta dalam himpunan puisinya yang berjudul *Kemelut Cinta Rahwana*.

Daftar Rujukan

- Acker, M., & Davis, M. H. (1992). Intimacy, passion and commitment in adult romantic relationships: A test of the triangular theory of love. *Journal of social and personal Relationships*, 9(1), 21–50. doi: <https://doi.org/10.1177/0265407592091002>
- Anderson, J. W. (2016). Sternberg's Triangular Theory of Love. In C. L. Shehan (Ed.), *Encyclopedia of family studies* (1st ed.). doi: <https://doi.org/10.1002/9781119085621.wbefs058>
- Hatfield, E., & Walster, G. W. (1978). *A new look at love*. Lanham: University Press of America.
- Hatfield, E., Rapson, R. L., & Martel, L. D. (2007). Passionate love. In S. Kitayama & D. Cohen (Eds.), *Handbook of cultural psychology* (pp. 760–779). New York: The Guilford Press.
- Kapogianni, E. (2021) Types and definitions of irony. In P. Stalmaszczyk (Ed.), *The Cambridge Handbook of the Philosophy of Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Levy, P. E. (2013). *Industrial organizational psychology: Understanding the workplace* (4th ed.). New York: Worth.
- Maghfiroh, S. (2020). Konsep “Merdeka Belajar” perspektif aliran progresivisme John Dewey. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(1), 141–147. Retrieved from <https://e-journal.my.id/jsjgp/article/view/248>
- McAdams, D. P. (2013). The psychological self as actor, agent, and author. *Perspectives on Psychological Science*, 8, 272–295. doi: <https://doi.org/10.1177/1745691612464657>
- Pradopo, R. D. (1997). Ragam bahasa sastra. *Humaniora*, 4, 38–46. Retrieved from <https://jurnal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/1931>
- Ratna, N. K. (2004). *Metode dan teknik penulisan sastra*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Saks, M.J., & Krupat, E. (1988). *Social psychology and its application*. New York: Harper and Row Publishers.
- Saragih J. I. (2006). *Bentuk-bentuk cinta berdasarkan Triangular Theory of Love* (Undergraduate paper, Universitas Sumatera Utara, Medan.) Retrieved from <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/1905>
- Sartre, Z. W.. (2021). Keberadaan cinta dalam buku kumpulan puisi Hujan Bulan Juni karya Sapardi Djoko Damono. In Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, *Meneroka Sapardi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Saryono, D. (2015). *Kemelut Cinta Rahwana: Himpunan puisi*. Malang: Penerbit Pelangi Sastra.
- Sasmita, M. B. A., Dermawan, T. (2021). Demitefikasi tokoh Rahwana dalam kumpulan puisi *Kemelut Cinta Rahwana* karya Djoko Saryono: Tinjauan estetika resepsi. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(7), 2021, 943–957. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i72021p943-957>
- Sternberg, R. J. (1998). *Cupid's arrow: The course of love through time*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sternberg, R. J. (2021). Toward a triangular theory of love for one's musical instrument. *Psychology of Music*, 49(6), 1747–1757. doi: <https://doi.org/10.1177/0305735620961143>
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Van Buskirk, S. L. (2018). *Triangular love: 'Not much more than G'* (Doctoral dissertation, The University of Texas at San Antonio). Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/2158353973?accountid=13360>

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