



# JoLLA

Journal of  
Language,  
Literature, and  
Arts

**Improving Students' Narrative Text Reading by Using Electronic Interactive Novel (433-447)**

*Ahmad Faisal Eginanda, Nunung Suryati, Nova Ariani*

**After You: Edukasi tentang *Philophobia* bagi Remaja melalui Film Animasi 2D (448-469)**

*Simeon Lambang Saputro, Joko Samodra, Arif Sutrisno*

**Kompleksitas Kritik Sosial dalam Puisi *Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini Karya Taufik Ismail dan Sajak Pertemuan Mahasiswa Karya WS. Rendra* (470-480)**

*Karomatun Nuha, Putri Oktalia, Karkono*

**Penerapan *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin di Universitas Negeri Malang (481-494)**

*Moch. Mansyur Maulana Idris, Edy Hidayat, Karina Fefi Laksana Sakti*

**Hybrid Language Learning: Lesson Learned from Vocational School Teachers and Students (495-518)**

*Renindea Isnaini, Francisca Maria Ivone, Mirjam Anugerahwati*

**Simbol Penantian pada Puisi *Asmaradana Karya Goenawan Mohamad dan Puisi Hujan Bulan Juni Karya Sapardi Djoko Damono: Kajian Semiotika* (519-530)**

*Ane Binti Wartti, Naufal Yuan Nabila*

**Perancangan *Motion Comic* sebagai Media Edukasi Pencegahan Penyebaran COVID-19 Di Sekolah (531-548)**

*Nilam Qonita, Mitra Istiar Wardhana, Arif Sutrisno*

**Pengembangan Media Pembelajaran 魔术口袋 *Magic Pocket* untuk Keterampilan Berbicara dengan Tema Kehidupan Sekolah Kelas X Tingkat SMA (549-560)**

*Avinda Nur Putriadi, Deddy Kurniawan, dan Sunarti*

**Seni Keramik Gerabah Sentra Bumijaya Serang: Studi Proses Produksi dan Desain Ragam Hias Gerabah *Berciri Khas Banten* (561-581)**

*Hasna Aprilia, Ponimin, Lisa Sidyawati*

**Keabadian Tokoh Perlawanan melalui *Sajak Suara Karya Wiji Thukul dan Dongeng Marsinah Karya Sapardi Djoko Damono* (582-594)**

*Mokhammad Idris, Jodi Setiawan*



Scan QR Code for JoLLA 2(4) 2022

<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/issue/view/129>

# 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](mailto:admin.jolla@um.ac.id); [editor.jolla@um.ac.id](mailto:editor.jolla@um.ac.id), the contents of JoLLA can be downloaded for free at <http://journal3.um.ac.id/index.php/fs>, the cover was designed by Joni Agung Sudarmanto.

---

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

---

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

---

This journal is published under the supervision of the Team for Journal and International Conference Acceleration of Universitas Negeri Malang (Notice of Assignment Letter Head of Institute of Research and Community Service of Universitas Negeri Malang, No 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.



## Improving Students' Narrative Text Reading by Using Electronic Interactive Novel at SMAN 1 Bluto Sumenep

### Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Teks Naratif Menggunakan Electronic Interactive Novel di SMAN 1 Bluto Sumenep

Ahmad Faisal Eginanda, Nunung Suryati\*, Nova Ariani

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

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

Paper received: 9-12-2021; revised: 25-2-2022; accepted: 8-3-2022

#### Abstract

Reading is an important skill for students to have. Despite its importance, students in SMAN 1 Bluto still struggle in reading instruction. To solve this problem, Electronic Interactive Novel (EIN) has the potential to be used in teaching as a media to help students improve their reading skill. This research aims to investigate the use of EIN to improve the 10th grade students' reading skill. The design of this study is classroom action research with 35 students of class 10-4 from SMAN 1 Bluto as the participants. The research instruments used are in the form of tests conducted at the end of each cycle, observation sheet with field notes, and questionnaire. The finding of the research shows that the implementation of EIN improves the students' reading skill of narrative text in the teaching process and the test result. The result of evaluation carried out in end of cycle 1 was 46 percent students achieve the minimum score of 70. With that reasoning, the first cycle was considered unsuccessful. In cycle 2, 89 percent students managed to achieve the minimum score of 70. Thus, the second cycle was deemed successful. Therefore, it can be concluded that Electronic Interactive Novels can be implemented to improve the narrative reading skill of tenth grade students. However, teachers need to pay great attention to the pace with which they conduct the instruction using EIN to make sure their students can follow well.

**Keywords:** reading; electronic interactive novel; classroom action research

#### Abstrak

Membaca adalah kemampuan penting untuk dimiliki oleh siswa. Tapi, siswa SMAN 1 Bluto masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran membaca. Untuk menyelesaikan masalah ini, EIN memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran demi meningkatkan kemampuan membaca siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memeriksa penggunaan Novel Interaktif Elektronik (EIN) dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 10. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan 35 siswa kelas 10-4 SMAN 1 Bluto sebagai partisipan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes yang diadakan di akhir siklus, lembar observasi dengan catatan lapangan, dan kuesioner. Hasil temuan menunjukkan bahwa penggunaan EIN meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hasil evaluasi siklus pertama menunjukkan 46 persen siswa dapat mencapai nilai minimal yaitu 70. Dengan pertimbangan tersebut, siklus pertama dianggap tidak berhasil. Pada siklus kedua, 89 persen siswa mampu mencapai nilai minimal, sehingga siklus kedua dinilai berhasil. Maka, dapat disimpulkan bahwa Novel Interaktif Elektronik dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa membaca teks naratif. Dengan catatan, guru harus memperhatikan laju proses pembelajaran agar siswa dapat mengikuti dengan baik.

**Kata kunci:** membaca; novel interaktif elektronik; penelitian tindakan kelas

## 1. Introduction

Reading, as one of the four basic language skills, is an important skill for every student to perfect. The reason for this is because reading can help students to succeed in both their academic lives and in their future careers. It is a skill used both at school and throughout life (Küçükoğlu, 2013). Akande and Oyedapo (2018) support this by stating that reading is a vital skill which all students should possess. This is supported by Anggeraini, Nurhasanah, Darningwati, and Madenta (2020) who explain that by having good reading skill, students can get the main point(s) of the information in a media, whether in written or printed form, faster than those who do not have sufficient proficiency in reading.

Thus, students who read more will have knowledge in higher amount and most likely better quality to facilitate their English learning. Anggeraini et al. (2020) also add that having good reading skill has the potential to contribute to students having good speaking, writing, and listening skills. This puts reading in the central role in today's world of communication in our society. Based on statements, it can be inferred that reading in this digital communication era holds a significant role in communication.

However, the truth is still far from ideal. Students still face problems and difficulties in achieving good reading skills. The problems were also found by Rahmasari (2017) where she mentioned that the reading comprehension of many students is still low, worrying, unsatisfactory, and far from the expectation. One example of where this phenomenon can also be found is in SMAN 1 Bluto Sumenep. Based on informal talks with several students and questionnaires distributed to tenth grade students, problems faced in learning reading are the lack of understanding of grammar, insufficient vocabulary, and the lack of motivation to improve their English. As a result, the students could not identify main ideas or extract specific information from a text, which in turn, caused their low scores of readings in English class. The condition is made worse by the Covid-19 pandemic that has been plaguing the world since late 2019 until today.

That situation shares similarity with what is explained by Nurmalasari and Haryudin (2021). They stated that students have problems in understanding a text, because they have insufficient knowledge to interpret the words, find the main idea of the text, and draw conclusions from the text. Furthermore, students also often find the media used by the teacher are not interesting enough. These difficulties further lower their motivation to read. Additionally, Yaseen (2013) mentioned that motivation to read is a key component of success in the reading learning process. There is no simple way for teachers to encourage students to read. Threats of failures or even punishments are ineffective, while rewards such as points are too obvious. They will create compliance and obedience rather than motivation. Hence teachers need to grow and bring up students' motivation through more subtle and natural manners.

One solution in fixing and improving the learning process of reading is a teacher provides students with reading activities that are meaningful by using a teaching and learning media. This is supported by Ismail, Ahmad, Zaim, Mukhaiyar, and Gistituati (2019) who stated that the use of instructional media will greatly assists the effectiveness of the learning process, aids the delivery of the message and the content of learning at the time and improve motivation and interests of students. To deal with the problems faced in reading instruction, researchers chose the media Electronic Interactive Novel (EIN) application. In this research,

Electronic Interactive Novel (EIN) is assumed to be able to help students with these particular problems. Students, with the guidance of teachers, can get interested in reading the narrative text in EIN, hence growing their motivation more naturally. Students may also enhance their vocabulary by being introduced to new words in it. In addition, it is highly portable and accessible; it can be easily downloaded from Google Play Store or other websites. Additionally, it requires no internet connection to use. It means that after students download and install the application, EIN can be used anywhere and anytime.

Prior to using EIN in reading instruction, it is important to understand its nature. Electronic Interactive Novel (EIN), in essence, is a novel in digital or electronic form. It can also be said that it is basically an E-Book application. However, it has a distinctive feature which makes EIN an interactive application. It allows the readers to affect certain story elements of the novel by making choices in certain points of the story. The elements that can be affected range from names of the characters, the characteristics, location setting, and even the plot of the story. Furthermore, EINs are always written in the first person point of view, hence it creates immersion where the readers can have the opportunity to encounter and enjoy an artificial experience based on the events in the story.

Furthermore, a prior study by Chen, Chen, Chen, and Wey (2013), which studied the effect of E-book on tertiary level EFL students' reading comprehension, showed that an extensive reading program using E-book resulted in significant improvement in students' reading comprehension. In terms of characteristics, E-book shares similarities with EIN with both are electronic media which contain reading materials. Therefore, the researcher intends to develop a teaching guide of how EIN is implemented to improve students' reading skill. In other words, EIN is chosen because of its similarity to E-book as a medium which is proven to be able to improve students' reading skill. However, there are research gaps between the previous and this research. The studies involve different level of EFL students with this research focusing on high school students, particularly 10th grade students, and the research by Chen et al. (2013) involved tertiary level EFL students. Another gap is in the fact that EIN only contains narrative reading material(s), while E-books have a wide array of reading materials, such as descriptive, argumentative, procedure, report, recount, and other types of texts.

From the conditions above, the researcher believes that an Action Research is needed to improve the teacher's quality of teaching reading both in online and offline classes. In this research, the researcher conducted the research using EIN in offline classes. Based on introductions in the previous part, the researcher wanted to draw a conclusion that the purpose of this research is to investigate whether the media Electronic Interactive Novel (EIN) can be implemented to improve the students' reading skill in SMAN 1 Bluto. Additionally, after previewing previous studies that involve improving students reading skill, particularly narrative text, there was no previous research that specifically studies the use of EIN application to improve students reading skill of narrative text.

Furthermore, the researcher formulates a research problem of "How can the Electronic Interactive Novel be implemented to improve 10<sup>th</sup> grade students of SMAN 1 Bluto reading skills on narrative texts?" Then, based on this research problem, the research objective is "To describe the Planning, Implementing, Observing, and Reflecting of using Electronic Interac-

tive Novels in improving the reading instruction for the 10th grade students in SMAN 1 Bluto?"

EINs generally comprise 150,000 to over 500,000 words with minimal or no visual illustrations. In addition, EINs always have a similar characteristic which is having the first chapter as an introductory part. This chapter acts as an introduction to the mechanics of the application and almost always has a plot with complete narrative structure from orientation, complication, and resolution.

Additionally, to understand how EIN can be implemented teaching and learning activities of reading, it is imperative to have a sufficient grasp on teaching reading in EFL context. Reading is one of the important skills that students need to acquire in language learning, particularly for students in developing countries such as Indonesia where learning English as Foreign Language (EFL) is considered challenging (Maharsi, Ghali, & Maulani, 2019). Especially, unlike the ability to speak, humans do not learn the ability to read automatically. Alternatively stated, one does not acquire it simply by observing and/or listening to other people reading (Hlaethwa, 2013). Regarding improving EFL students' reading skill, Sheeba and Ahmad (2018) stated that teachers can help their students to become more effective readers by teaching them to employ the strategy of pre, whilst, and post reading activities.

In the pre-reading activities, the students are prepared for the things that they are going to read. The pre-activities can include making predictions on what the text is going to be about based on the title or sub-heading, giving guiding questions for students so that they understand what they need to pay attention at or what specific information they need to find to further reinforce the purpose of reading, or brainstorming activity to help the students build or recall their background knowledge about the topic of the reading material. Next, in whilst-reading activities, students look for clues, specific details, or information to understand what the text is about. In narrative text reading, whilst activities can be characters and characteristics identification, plot recognition, understanding vocabularies based on the context, or getting personally involved in the story. Subsequently, Khan (2018) explained that in post-reading activities, students can have several activities such as filling in the information gap from prediction made in the pre-reading, answering guiding questions that were given in pre-reading activities, or discussing and analyzing the language and content of the text with their peers.

On top of understanding reading instruction and EIN, it is also essential to recognize the characteristics of narrative text. Anderson and Anderson (1988, cited in Asirika & Refnaldi, 2017) explained that narrative text is a piece of text which tells a story, and in doing so, it informs and entertains the reader or listener. Furthermore, according to Bach and Browning (1988, cited in Rachmawati, Zuhri, & Kurniasih, 2013), narrative is a continuous account of an event or a series of events. As a conclusion, narrative texts not only inform a story which consists of a series of events but also entertains the readers or listeners.

Narrative texts are also characterized by the generic structure that consists of orientation, complication, resolution, and coda.

1. Orientation, part of the text where the characters, the characteristics, setting of time, and the setting of place are introduced.



2. Complication, part of the text where the problem faced by the character(s) is getting more challenging or complicated, and finally reaches its peak.
3. Resolution, this part of the text acts as the ending of the story and contains the way out or resolution for the problem faced by the character(s).
4. Coda, this contains the moral value that can be learned from the story. This part is optional; sometimes it is written in the text, sometimes it does not.

Regarding its significance, the theoretical significance of this research is that it contributes to the existing knowledge by adding up the previous studies. In addition, probably the more important theoretical significance of this research is the fact that this research can be used as a basis for future studies or research, particularly those who aim to examine the students' reading skill. Furthermore, the practical significance of this research is that teachers may use Electronic Interactive Novels in teaching reading narrative text to the students based on what is found from this research concerning how EIN is used.

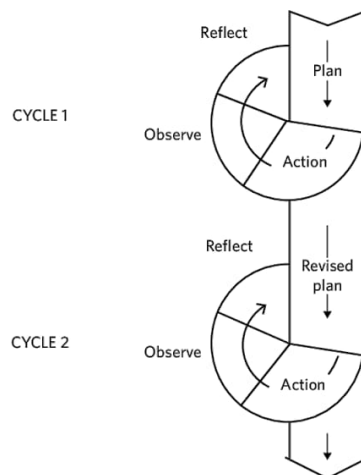
## 2. Methods

### *Approach and Type of Research*

The type of the research is classroom action research. The research was conducted as such with the consideration that classroom action research was the most appropriate type and approach to solve the problems in students' reading skill of by producing an innovative instructional strategy that can solve problems in students' reading.

### *Research Framework*

This classroom action research was conducted based on the framework model by Kemmis and McTaggart (cited in Purrohman, 2018) which consisted of several phases including planning, implementing, observing, and reflecting as explained below:



**Figure 1. Kemmis & McTaggart Classroom Action Research Model**

Source: Purrohman (2018)

In this research, before conducting the first phase of the research, the researcher carried out a preliminary study to the criteria of success. Next, during the planning phase, the researcher, together with the English teacher who acted as an observer, prepared items that are needed in the research: the lesson plan, the success criteria, the equipment and media, the reading test, the research instruments. Later, in acting phase, the researcher acted as a

teacher that conducted teaching and learning activities based on the lesson plan. In observing phase, the observer (English teacher) and the teacher-researcher collected the data on students' English learning achievement that will be analyzed in the reflecting phase. In reflecting phase, the researcher and the teacher analyzed the collected data and compared them to the success criteria. A cycle is successful if it fulfils the criteria of success.

#### *The Role of the Researcher*

In this research the researcher acts as both an instrument and the data collector. Furthermore, the role of the teacher-researcher is as an observer-participant. This is because the researcher must actively participate in the use of the media chosen, Electronic Interactive Novel.

#### *Location of the Research*

The research will be conducted in SMAN 1 Bluto. The school is in Jalan Raya Bluto, Sumenep, East Java. The research was conducted with face-to face learning since public schools in Sumenep have been permitted to open and conduct face-to-face teaching and learning activities during the covid-19 pandemic albeit in new normal condition.

#### *Data Source*

The data collection for this research involved the class 10-4 of SMAN 1 Bluto that consisted of 35 students. The class was not chosen by the researcher, but it was provided by the school to be involved in the research as participants.

#### *Research Instrument*

In this research, there are several instruments employed in the data collection. The non-human instruments used in this research are as follows:

- a. A test that consists of twenty multiple choice items which is used to measure the students' reading skill after the teaching and learning activities. Therefore, the form of the data collected using this instrument is a set of students' scores.
- b. Observation sheets with a field note that is used to guide the observation of the teachers' actions and students' behavior in class during the teaching and learning activities. Furthermore, the field notes were used specifically to collect data of events or phenomena that are not covered in the observation sheet.
- c. A series of close-ended dichotomous questionnaires with yes/no type of response which consisted of ten questions that were used to record the students' opinion on the teaching and learning activities using Electronic Interactive Novel in this research.

#### *The Procedure of Collecting the Data*

The instruments were used as follows:

- a. The scores are obtained from an achievement test which is conducted after the teaching and learning activities are finished.
- b. The questionnaire was used in the last cycle.
- c. The data of implementing EIN is gathered by using observation. The observation is conducted simultaneously with the instruction.



*Data Analysis*

In this research, a basic statistical technique was used to analyze the collected research data. The technique used was Percentage (%), which was employed for calculating the score achieved by each student, percentage of students that achieve the minimum score, and percentage of students who give a particular response on the questionnaire items.

*Checking Validity of the Findings*

In this research, validity is achieved through triangulation of the research data with each research data validating the other two. In this research, the researcher uses reading test, questionnaires, and observation sheets added with field note. Mettetal (2001) explains that in triangulating at least three types of data need to be collected. If all data point to the same conclusions, the research has some assurance of validity.

**3. Findings and Discussion**

**3.1. Findings**

Prior to conducting the acting stage in the cycle 1, the researcher carried out a preliminary test whose result was used in determining the success criteria. The results of the test are as follows:

**Table 1. Result from Students' Pre-test**

Students' number	Score	Students' number	Score
1	40	19	40
2	50	20	50
3	50	21	60
4	40	22	30
5	40	23	50
6	30	24	70
7	50	25	60
8	60	26	60
9	90	27	50
10	50	28	40
11	50	29	30
12	40	30	60
13	30	31	50
14	40	32	50
15	50	33	60
16	40	34	50
17	40	35	30
18	40		
		Average	47.7142

Next, after the instruction finished for cycle 1, the researcher carried out a test in the observation phase to collect students' score that represents their English reading skill, conducted in 25th of October 2021. The test itself consisted of twenty multiple choice items about narrative text, and the students were given eighty minutes to complete it. More detailed information on the test result is shown in the table below:

**Table 2. First Cycle Students' Test Result**

Students' number	Score	Students' number	Score
1	60	19	65
2	55	20	70
3	75	21	65
4	70	22	50
5	50	23	65
6	75	24	80
7	70	25	60
8	65	26	75
9	90	27	60
10	70	28	70
11	65	29	60
12	75	30	85
13	70	31	65
14	55	32	70
15	60	33	65
16	70	34	60
17	60	35	70
18	50		
		Average	66.286

After analyzing the result of each student in the reflecting stage, only sixteen (46%) of thirty-five students manage to achieve 70 and above. Thus, this cycle was considered unsuccessful. %. Furthermore, in this reflecting stage, it was found several causes that lead to the following results:

- a. Most students stated that the teacher-researcher explained and presented the materials too fast for the students to follow. This problem results in a lesson that the students could not follow easily.
- b. The English class teacher who acted as an observer found that the students need a long time to understand the text used in the test which is caused by the length of the texts that are too long for the students. Most if not all students agreed that those texts are too long. In addition, there are three texts used in the test for the first cycle, and they consist of 437, 473, and 712 words. This was mentioned by Wahid and Thais (2020) who stated that one difficulty in English reading instruction is that students are often disinterested and unmotivated if faced with texts that they believe to be long. As a result, understanding long texts becomes harder or takes a longer time.
- c. In the second meeting of cycle 1, where the teaching and learning activities used EIN, there was a problem in distributing the application installer to the students that affected the time allocation. The main cause is the slow download speed of the internet connection from the school Wi-Fi which is used to download the EIN application. Even with the relatively small size of the application installer of 4.3 Mb, the distribution process took a longer time than anticipated.

In cycle 2, after all activities of instruction are done, the researcher also carried out a test in the observation phase to collect students' score that represents their English reading skill in 4th of November 2021. The test itself comprised of twenty multiple choice items about narrative text, and the students are given eighty minutes to complete it. More detailed information on the test result is shown in the table below:

**Table 3. Second Cycle Students' Test Results**

Students' number	Score	Students' number	Score
1	75	19	70
2	70	20	80
3	90	21	75
4	75	22	70
5	75	23	70
6	80	24	95
7	50	25	70
8	70	26	90
9	100	27	70
10	70	28	75
11	50	29	55
12	70	30	95
13	80	31	75
14	70	32	85
15	75	33	70
16	85	34	55
17	70	35	75
18	70		
		Average	74.286

Furthermore, during the reflecting stage in the second cycle, the students stated that the teaching and learning activities, mainly the material presentations and explanations, are delivered at a more suitable and manageable pace. They have little to no problem following the lesson in the second cycle. Additionally, they expressed that the texts used in the test were not as long as the first one, hence they believed the test was easier. Lastly, the problem in distributing the application installer in cycle 1 was not a problem in cycle 2, because students already had the application installed in their phones. Therefore, no further cycle is needed.

Next, the researcher would like to describe how reading instruction was conducted in this cycle. In total, the lesson consists of two meetings that were done based on the lesson plan developed in planning phase. The first meeting focused on the social function, language features, and text structure of narrative texts.

The second meeting, focused on reading activities using EIN. The teaching and learning activities using EIN also involved three sections of activities which started with pre-reading activities. These activities were done before using the EIN, and it started with brainstorming activities where the teacher-researcher asked students to share their experience being high school students so far, the aims that they wanted to achieve during high school, and how they planned to achieve it. Next, the teacher-researcher asked what if the students have a superpower and what they would do with it. Then, the teacher-researcher explained that they were going to read a story about a high school student with superpower.

Then, the pre-reading activities proceeded with asking questions in which the teacher-researcher gave questions such as “Who are the characters of the story?”, “What are their characteristics?”, “Where the story took place?” and others as guides for students so that they understand what they need to pay attention to and what specific information they need to find as the purpose of reading.

After the pre-reading activities were finished, the class moved to whilst-reading activities where EIN was actively used. The whilst-reading activities include characters and

plot identification using a table provided in the students' worksheet and getting personally involved in the story which was helped by the nature of EIN itself of being written in second person point of view where the events and the characters' actions are narrated. This is supported by one key feature of EIN with the main character's actions are determined by the choices made by the reader. Thus, the reader can affect the story by controlling the actions of the main character in certain parts. In other words, the students did not have to try hard to get involved in the story, because, to some extent, they were already involved in the story as the main character.

The activities above were done with each student accessing the EIN application in their cellphones or laptop, and the teacher also accessing and displaying the application used in front of the class using LCD projector. In addition, for the activities, the teacher chose EIN titled "Psy High" by Rebecca Slitt. The reason is because the theme of the story, which is about high school students with superpowers, is likely to be relatable and interesting, considering the fact that the participants are high school students and superhero troupe is quite favorable and prevalent in the current pop-culture. Additionally, the teacher conducted the reading and whilst-reading activities in a pace that can be easily followed by the students, because they often had the need to take notes of the information and find or guess a meaning of some new words.

Next, the whilst-reading activities were followed by post-reading activities where the teacher-researcher asked some students to share the table they already filled and connect the information and details to the generic structure of narrative text and characterization. The teacher-researcher also asked how different the students' new story was compared to theirs from cycle 1 and what were the differences, because prior to the EIN activities in this meeting, the class has already done a similar activity in a previous meeting. If it is the first time for the class, there is no necessity to compare it to similar previous activities.

### **3.2. Discussion**

The aim of the research is to describe the planning, acting, observing, and reflecting the use of Electronic Interactive Novel in improving the reading instruction for 10<sup>th</sup> grade students in SMAN 1 Bluto. It is found that, firstly, the test results show that there is an increase of the number of students that passed the minimum score and students' average scores. In the first cycle, only sixteen (46%) of thirty-five students achieved the minimum score, and the average score is 66. In the second cycle, thirty-one (89%) of thirty-five students managed to achieve the minimum score of 70 and the average students' score is 74. Thus, there is a rise in students' average scores from 66 in the first cycle to 74 in the second cycle. The researcher infers that these increases are results of improvements in students' ability in identifying characters and their characteristics, recognizing the plot, and guessing vocabulary based on context of a narrative text that were involved during teaching and learning activities using EIN mainly in the while-reading activity. This is supported by the test questions that were created to mainly focus on examining students' reading sub-skills on a narrative text.

Regarding these improvements, a previous research by Chen et al. (2013), which employed E-book as an electronic media, showed that electronic media can have significant positive effect on students' reading skill. This is in line with the result of the researcher's study. It can be concluded that the use of electronic media can improve the reading skill of

students. In other words, Chen et al.’s finding is broadened and added by the findings from this research that shows electronic media such as E-book or EIN can be used to improve the reading skill of students in secondary level as well.

To validate the findings of the successful second cycle, the students were asked to fill in questionnaires that ask the students on their experience with the use of EIN to improve students’ reading skill of narrative text. Thus, the students’ thoughts and opinion on the use of EIN is reflected by the questionnaires’ responses. The students’ responses and opinions in regards of the implementation of EIN in English teaching, especially reading, are mostly positive as shown by the results/responses of the questionnaire shown in the table below.

**Table 1. Students' Questionnaires Responses**

No.	Questions	Response	Number	Percentage
1.	Have you ever heard or used about Electronic Interactive Novel (EIN) before?	Yes	0	0%
		No	35	100%
2.	Are you impressed in English learning using EIN?	Yes	30	86%
		No	5	14%
3.	Is there any advantage using EIN in learning reading?	Yes	29	83%
		No	6	17%
4.	Is there any progress in your general English skill after learning using EIN?	Yes	34	97%
		No	1	3%
5.	Does using EIN improve your English reading skill?	Yes	30	86%
		No	5	14%
6.	Is EIN difficult or complicated to use?	Yes	4	11%
		No	31	89%
7.	Does EIN make English learning interesting?	Yes	33	94%
		No	2	6%
8.	Does EIN improve your motivation in learning English?	Yes	27	77%
		No	8	23%
9.	Are you interested in exploring other applications similar to the EIN used in your learning?	Yes	29	83%
		No	6	17%
10.	Are you happy learning Reading using EIN application?	Yes	32	91%
		No	3	9%

Second, the students’ responses and opinions in regards of the implementation of EIN in English teaching, especially reading, are mostly positive as shown by the results/responses of the questionnaire employed in this research. From the students’ responses of the questionnaires, it is discovered that none of the students have ever known or used EIN before. Furthermore, twenty-nine (83%) of thirty-five students stated that the use of EIN has advantage(s) in learning English, and thirty-four (97%) of thirty-five stated that they experienced progress in their general English skill after learning using EIN. In addition, thirty (86%) of thirty-five students responded that using EIN in learning improved their English reading skill. Additionally, only four (11%) of thirty-five students answered that the EIN application used in the teaching and learning activities was difficult or complicated to use. Moreover, thirty-three (94%) of thirty-five students stated that EIN make English learning interesting, and twenty-seven (77%) of thirty-five students responded that EIN improve their motivation in learning English. These positive results go in line with the result where the second cycle was considered successful. Therefore, the successful result from the second cycle is validated by the questionnaire responses. It corresponds to Young (2015) who stated that data is validated if it converges with data derived from another source.

#### **4. Conclusion**

From what have mentioned and explained in the findings, the researcher concluded that Electronic Interactive Novels can be implemented to improve the narrative reading skill of tenth grade students, particularly identifying characters, plot recognition, getting personally involved in the story, and understanding vocabularies based on context. The factors and activities that contribute the most in the improvements are firstly, in EIN, the readers, in this case the students, created some of the specific information and details. Hence whenever the information appeared and reappeared in the story, the students could easily identify it. Secondly, the students read the story in first person point of view, thus it created a faux experience as if they experienced the story themselves. This helped the students in identifying and remembering the important details and information that was needed to understand the story in general. The reason for this is because getting personally involved in the story by imagining what it would be like to be in the story is a reading strategy that help students recognizing the plot and identifying the characters to understand the story. In other words, EIN can help students to improve their reading skill on narrative texts by acting as a tool for them to get personally involved in the story of a narrative text. However, it needs to be taken into consideration that, in this research, to achieve a successful result the teacher-researcher had to pay great attention to use the appropriate pace of how the teaching and learning activity using EIN was conducted. In other words, Electronic Interactive Novel needs meticulous and detailed planning with careful implementation if it is employed to improve students' reading skill. Therefore, the researcher recommends the use of Electronic Interactive Novel in improving tenth grade students' reading skill of narrative text only if the class teacher has a good and sufficient understanding of their students' basic understanding of English, the difficulty level of the text, and the content of the story itself that may affect the students' ability in following the activity, particularly the teaching-learning activities where EIN is employed. Next, the researcher would recommend on what need to be prepared before using EIN in teaching and learning activities of reading. First, teacher needs to choose the EIN application. In doing this, teachers need to consider whether the difficulty of language used in the text is appropriate for the students or not. Teachers also need to examine if the theme of the story is appropriate and relatable to the students. Then, it is also imperative that teachers consider the length and the text structure of the part of EIN used. All these considerations need to be kept in mind during selecting which EIN application to use in teaching and learning activities to ensure the students are able to understand the story sufficiently, and follow the activities well, and stay interested to the story. Second, teachers also need to select the equipment to use. Primarily, teaching and learning activities of reading using EIN only need devices with which teachers and students can open or use EIN such as smartphones, desktop computers, or laptops. However, it is advisable that the students use the same type of device in order to guarantee they are using the same version of the EIN application chosen by the teacher. Additionally, it is preferable that the EIN application installer is already distributed prior to the meeting where the EIN is used, because distributing the installer during the meeting may take a long time. Thus, it limits or reduces the time allocation for the teaching and learning activities. It is also recommended that teachers provide a form of worksheet or table that can help and guide students in taking notes of the specific details and information about the story in EIN. Third, teachers also need to prepare assessment to measure the success of the use of EIN in the teaching and learning activities of reading. In regards of assessment, the researcher recommends using multiple choice test, because it can assess the students faster, easier to develop, and easier to grade. However, teacher should

avoid using texts that consist of more than 500 words because it can be too long for high school students and make the test more difficult than necessary. In addition, because multiple choice test is easier to develop than open ended test, teachers can easily adjust and changes in the test for re-test or future use.

After preparing for using EIN, the researcher would like to recommend on how EIN is implemented in reading instruction of narrative text. the researcher suggest that teachers plan for lessons with two meetings. In the first meeting, teacher introduced narrative text to the students. This meeting focuses on the social function, language features, and text structure of narrative texts. Then, in the second meeting, teacher can conduct the teaching and learning activities using EIN. For this meeting, the researcher recommends implementing the pre, whilst, and post reading activities. The reading instruction starts with pre-reading activities. These activities were done before using the EIN, and it includes brainstorming activities where the teacher can ask students to share their experience being high school students so far, the aims that they wanted to achieve during high school, and how they planned to achieve it. Then, the pre-reading activities proceeded with asking questions in which the teacher can ask questions such as “Who are the characters of the story?”, “What are their characteristics?”, “Where the story took place?” and others as guides for students so that they understand what they need to pay attention to and what specific information they need to find in the whilst-reading activity.

After the pre-reading activities were finished, the class moved on to whilst-reading activities where EIN was actively used. The whilst-reading activities may include characters and plot identification using a table provided in the students’ worksheet and getting personally involved in the story. This is supported by one key feature of EIN with the main character’s actions are determined by the choices made by the reader. Thus, the reader can affect the story by controlling the actions of the main character in certain parts. The activities above were done with each student accessing the EIN application in their cellphones or laptop, and the teacher also accessing and displaying the application used in front of the class using LCD projector. Additionally, the teacher conducted the reading and whilst-reading activities in a pace that can be easily followed by the students, because they often had the need to take notes of the information and find or guess a meaning of some new words. Next, the whilst-reading activities were followed by post-reading activities where the students, with guides and help from the teacher, review the reading activity by summarizing the story, sharing the specific details and of the story, and connect the information and details to the generic structure of narrative text and characterization. in other words, in post-reading activity, the students answer the questions that were asked in the pre-reading activities.

Furthermore, it should be noted that this research was conducted in SMAN 1 Bluto and involved a class of 10th grade students, and the result may be different if it is conducted in different location with different students. Thus, the researcher also suggests that in future studies could replicate the research by involving a larger sample and discover to what extend the findings can be generalized. It should also be taken into consideration that in this research, EIN was utilized in teaching and learning of narrative text. From that, the researcher also recommends that future research could recreate this research with different type of texts to discover to what genres EIN can be used in.



## References

- Akande S. O., & Oyedapo R. O. (2018). Developing the reading habits of Secondary School students in Nigeria: The way forward. *International Journal of Library Science*, 7(1), 15–20. doi: 10.5923/j.library.20180701.03
- Anggeraini, Y., Nurhasanah, Darningwati, & Madenta, T. (2020). EFL learners' reading habit and their reading comprehension enhancement through partner reading. *Journal GEEJ*, 7(2), 294–306. doi: <https://doi.org/10.46244/geej.v7i2.985>
- Asirika, D. & Refnaldi. (2017). Teaching writing narrative texts by using the pictures of pop-up book as a media to Junior High School students. *Journal of English Language Teaching Volume*, 6(1), 242–251. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt/article/view/9691>
- Chen, C.-N., Chen, S.-C., Chen, S.-H. E., & Wey, S.-C. (2013). The effects of extensive reading via e-books on tertiary level EFL students' reading attitude, reading comprehension and vocabulary. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 12(2), 303–312. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1015469>
- Hlaethwa, B. D. (2013). *Reading difficulties experienced by learners in the foundation phase in Inclusive Schools in Makapanstad* (Master's thesis, University of South Africa, Pretoria, South Africa). Retrieved from <https://uir.unisa.ac.za/handle/10500/13678>
- Ismail, S., Ahmad, M., Zaim, M., Mukhaiyar, & Gistituati, N. (2019). The use of social media as a tool in language learning: Student's perspective. *J-SHMIC Journal of English for Academic*, 6(1), 58.
- Khan, A. (2018). *Reflecting through stages of reading*. Retrieved from <https://www.toppr.com/bytes/stages-of-reading/>
- Küçükoğlu, H. (2013). Improving reading skills through effective reading strategies. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 70, 709–714. doi: 10.1016/j.sbspro.2013.01.113
- Maharsi, I., Ghali, M. I., & Maulani, S. (2019). High school students' reading habit and perception on reading for pleasure. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 3(1), 80–89. doi: 10.24071/ijiet.2019.030108
- Mettetal, G. (2001). The what, why and how of classroom action research. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning* 2(1).
- Nurmalasari, N. & Haryudin, A. (2021). The students' difficulties in learning reading. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 4(1), 29–34. doi: 10.22460/project.v4i1.p29-34
- Purrohman, P. S. (2018). *Classroom action research alternative research activity for teachers*. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/326083037\\_Classroom\\_Action\\_Research\\_Alternative\\_Research\\_Activity\\_for\\_Teachers](https://www.researchgate.net/publication/326083037_Classroom_Action_Research_Alternative_Research_Activity_for_Teachers)
- Rachmawati, W., Zuhri, F., & Kurniasih, E. (2013). The implementation of picture series in teaching narrative writing for the tenth graders of SMAN 2 Ponorogo. *Ejournal Unesa*, 1(1). Retrieved from <https://core.ac.uk/reader/230771741>
- Rahmasari, B. S. (2017). Peer tutoring: An effective technique to teach reading comprehension. *KnE Social Sciences*, 1(3), 245–258. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v1i3.745>
- Sheeba & Ahmad, M. H. (2018). Teaching reading: Goals and techniques. In M. Shakir (Ed.), *Emerging trends in education*.
- Wahid, J. H. J., & Thais, I. A. (2020). Chunking strategy; In enhancing fourth semester students' reading skill at English Department of Muhammadiyah University. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching)*, 7(1), 18–25. DOI:10.33394/jo-elt.v7i1.2636
- Yaseen, A. (2013). *The reading difficulties in English and how to deal with them as perceived by teachers and students in Nablus District* (Master's thesis, an-Najah National University, Nablus, Palestine).
- Young, T. J. (2015). Questionnaires and Surveys. In Z. Hua (Ed.), *Research methods in intercultural communication: A practical guide* (pp. 163–180). Oxford: Wiley.

## After You: Education about Philophobia for Teenagers through 2D Animation Film

### After You: Edukasi tentang Philophobia bagi Remaja melalui Film Animasi 2D

Simeon Lambang Saputro, Joko Samodra\*, Arif Sutrisno

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

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

Paper received: 17-12-2021; revised: 14-1-2022; accepted: 22-3-2022

#### Abstract

There is a phenomenon that concerns love, namely philophobia, philophobia itself is the fear of falling in love, trauma of the past can be a trigger for someone exposed to philophobia. In dealing with this disorder, cognitive therapy, or Cognitive Behavioral Therapy (CBT) can help to overcome their fears. An animated short film titled "After you" talks about how a person can get philophobia up to the treatment that can be done. 2D animation was chosen because it feels suitable to convey a story among teenagers aged 17-20 years. In the making of this animated film there are 3 stages that are passed, namely pre-production, production, and post-production. The animated film "After you" has a duration of 7 minutes 7 seconds with supporting media in the form of a trailer that has a duration of 48 seconds, the main media will be uploaded on YouTube and supporting media will be uploaded on Instagram. The results of the survey said that the quality of animation was in the category of excellent, the duration presented received enough response, and the number of respondents increased by 100 percent insight. Based on the survey data, this animated film can be used as an educational medium about philophobia in teenagers.

**Keywords:** philophobia, 2D animation, teenager

#### Abstrak

Terdapat sebuah fenomena yang menyangkut tentang cinta yaitu *philophobia*, *philophobia* sendiri adalah ketakutan akan jatuh cinta, trauma akan masa lalu dapat menjadi pemicu seseorang terkena *philophobia*. Dalam menangani gangguan tersebut terapi kognitif atau *Cognitive Behavioral Therapy* (CBT) dapat membantu untuk mengatasi ketakutan mereka. Film pendek animasi berjudul *After you* menceritakan tentang bagaimana seseorang dapat terkena *philophobia* sampai dengan penanganan yang dapat dilakukan. Animasi 2D dipilih karena dirasa cocok untuk menyampaikan sebuah cerita pada kalangan remaja berusia 17-20 tahun. Dalam pembuatan film animasi ini terdapat 3 tahapan yang dilalui yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Film animasi "After you" memiliki durasi 7 menit 7 detik dengan media pendukung berupa trailer yang memiliki durasi 48 detik, media utama akan di unggah ke YouTube dan media pendukung akan di *upload* di *Instagram*. Hasil olah survey mengatakan bahwa kualitas animasi berada pada kategori sangat baik, durasi yang disajikan mendapatkan respon cukup, dan jumlah responden bertambah wawasan sebesar 100 persen. Berdasarkan data survey tersebut film animasi ini dapat digunakan sebagai media edukasi tentang *philophobia* pada remaja.

**Kata kunci:** philophobia, animasi 2D, remaja

### 1. Pendahuluan

Diananda (2019) mengatakan bahwa masa remaja dibagi dalam beberapa tahapan yaitu pra remaja, remaja awal, dan remaja lanjut. Dalam fase remaja inilah tumbuh beberapa perubahan dalam tubuh, tidak hanya fisik, namun juga pola berpikir dan kematangan dalam

fungsi seksual. Menurut Juliana, Ibrahim, dan Sano (2014), pubertas adalah periode unik dikarenakan pada periode ini seseorang akan mengalami perubahan-perubahan dan perkembangan tertentu pada tubuh dan pola pikir mereka. Kematangan dari hormon seksual inilah yang membuat seseorang mulai tertarik pada lawan jenis mereka.

Ketertarikan pada lawan jenis membuat seseorang ingin mengenal lebih dalam tentang cinta, saling suka antara satu dengan yang lain dapat menjadi pemicu untuk menjalin hubungan. Namun ada sebuah fenomena yang menyangkut tentang cinta, salah satu fenomena tersebut adalah *Philophobia*. Menurut Fadli (2020), *philophobia* sendiri adalah ketakutan akan jatuh cinta, trauma akan masa lalu dapat menyebabkan seseorang mengidap *philophobia*, dimulai dari trauma masa lalu tentang hidup dengan keluarga yang tidak harmonis, sampai pada trauma seseorang yang pernah merasakan jatuh cinta namun harus menerima kekecewaan sangat besar. Dampak dari *philophobia* sendiri adalah dapat membuat seseorang untuk enggan memikirkan tentang cinta dan membangun sebuah hubungan, selalu menjauhkan diri dan menghindari situasi yang memungkinkan terjadinya hubungan asmara, sulit mengontrol emosi, hingga kesulitan untuk bersosialisasi (Lukas, 2021). Gejala tiap orang dapat berbeda-beda namun gejala yang paling umum adalah berkeringat, jantung berdebar-debar, mual, dan pusing (Caporuscio, 2020). Pengobatan dapat dilakukan dari tingkat parah seseorang mengidap sindrom tersebut. Terapi kognitif dapat menjadi solusi ketika awal dari permasalahan tersebut adalah trauma akan masa lalu. Dalam menentukan seseorang mengalami *philophobia* atau tidak, perlu dilakukan beberapa pemeriksaan oleh psikolog terkait.

Melalui *healthline*, Evans (2017) menyampaikan bahwa terapi kognitif atau *Cognitive Behavioral Therapy* (CBT) dapat membantu penderita *philophobia* dalam mengatasi ketakutan mereka, dalam terapi tersebut penting untuk mengetahui sumber dari ketakutan mereka, mengidentifikasi perubahan pikiran, keyakinan, dan reaksi itu sendiri dari sumber ketakutan mereka. Menurut Oemarjudi (dalam Mutia, Subandi, & Mulyati, 2010), CBT sendiri adalah terapi yang mengkombinasikan dari strategi berpikir dan perasaan, melalui tiga unsur yang saling terkait satu sama lain yaitu pikiran, perasaan, dan perilaku. Hal sederhana yang dapat dilakukan dalam terapi tersebut salah satunya adalah sering bertemu teman untuk minum kopi atau sekedar jalan-jalan, hal itu dapat berkembang dan perlahan-lahan akan mulai meredakan rasa takut mereka. *Support system* juga diperlukan pada saat pengidap trauma tersebut sedang menjalani terapi yang ada, dukungan dari lingkungan, keluarga, dan teman dapat membuat pengidap *philophobia* menjadi lebih semangat untuk sembuh dari traumanya tersebut, oleh karena itu perlu dibentuk *support system* yang baik. Pada saat dilakukan terapi kemungkinan akan terjadi kegagalan oleh karena itu penting untuk memeriksakan diri kepada psikolog tentang gangguan yang dialami, sehingga terapi yang dilakukan dapat tepat dan apabila ada penanganan khusus, penderita dapat ditangani dengan tepat dan cepat oleh psikolog atau psikiater. Selain CBT konseling dan psikoterapi juga merupakan *treatment* yang dapat dilakukan dengan psikolog untuk menyembuhkan *philophobia*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tavormina (2014) memberikan kesimpulan bahwa ketika orang-orang takut untuk mencintai subjek, mereka tidak akan mampu untuk mencintai, oleh karena itu asal usul ketakutan akan cinta dapat dilacak untuk membangun kembali hubungan tersebut, penelitian dari Tavormina sendiri berfokus pada ketakutan ketika penyebab dari *philophobia* itu sendiri adalah dari hubungan keluarga yang tidak harmonis. Orang tua yang tidak mampu berempati kepada anaknya dapat membuat anak terikat secara

emosional dengan keluarga asal mereka dengan ketidakmungkinan membangun hubungan cinta dewasa yang sehat dan tahan lama.

Oleh karena itu trauma akan hubungan yang tidak harmonis menjadi salah satu penyebab takutnya seseorang untuk menjalin hubungan dengan lawan jenis. Penyampaian informasi dan media untuk menyampaikan tentang *philophobia* yang sangat sedikit menyebabkan info tentang *philophobia* itu sendiri sangat kurang di Indonesia, oleh karena itu perlu adanya media untuk memberikan informasi tentang phobia tersebut. Beberapa media yang sudah ada untuk menyampaikan informasi tentang *philophobia* adalah berupa animasi grafis yang tersedia di *platform youtube* namun jumlahnya masih sangat sedikit, oleh karena itu pembuatan film pendek animasi 2D dapat digunakan sebagai media untuk menyalurkan informasi tersebut secara tidak langsung

Animasi merupakan rangkaian gambar yang disusun sehingga dapat membentuk gerakan (Utami, 2011). Animasi sendiri umumnya digunakan sebagai media hiburan, namun selain sebagai media hiburan animasi dapat digunakan sebagai media untuk memberikan edukasi kepada masyarakat. Perkembangan animasi yang sangat pesat membuat banyak film animasi yang muncul, film-film animasi tersebut disamping sebagai hiburan namun beberapa diantaranya mengandung beberapa makna yang dapat dipahami oleh penonton (Putra & Purwanto, 2015), oleh karena itu film animasi dapat digunakan sebagai wadah untuk memberikan edukasi kepada remaja tentang *philophobia* dan bagaimana mengatasi *philophobia* itu sendiri secara tidak langsung melalui sebuah film pendek. salah satu platform yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menayangkan film animasi tersebut yaitu youtube, namun tidak hanya youtube saja beberapa media sosial lain seperti Instagram ataupun facebook dapat digunakan juga sebagai sarana perantara. Menurut Samodra (2018), sosial media tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana berkomunikasi jarak jauh namun juga dapat untuk memberikan pengaruh positif. Oleh karena itu media sosial seperti youtube, Instagram maupun facebook dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan edukasi.

Menurut Thamrin, Suasana, dan Cahyadi (2018), video animasi dapat digunakan sebagai wadah edukasi sehingga dapat menyalurkan pesan yang ingin disampaikan. Dalam uji coba pemutaran film animasi yang dilakukan oleh Magono, Erandaru, dan Cahyadi (2020) mendapatkan kesimpulan bahwa anak-anak remaja dapat mengerti dan paham dengan pesan yang disampaikan dalam film animasi yang telah diputar. Animasi 2D sendiri memiliki kelebihan dan kekurangannya, kelebihan dari animasi 2D adalah kesederhanaan bentuk visual yang ditampilkan, sehingga dapat dinikmati oleh penonton dari semua kalangan, sedangkan untuk kekurangannya sendiri animasi 2D tergolong lama dalam pembuatannya, umumnya animasi 2D dikerjakan secara kelompok dan apabila dikerjakan sendiri akan memakan waktu lebih banyak dalam hal produksi.

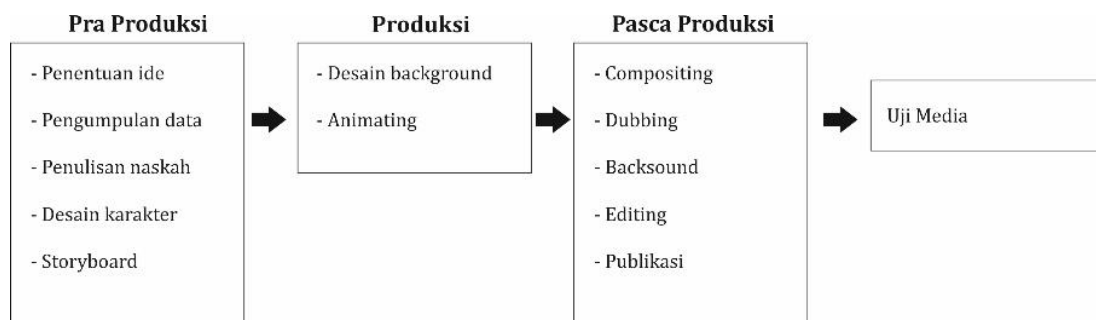
Film pendek animasi 2D yang berjudul "*After You*" ini diharapkan tidak hanya menjangkau remaja namun juga masyarakat lain, dikemas dengan cerita yang ringan membahas tentang ketakutan akan jatuh cinta, dari awal penyebab sampai dengan bagaimana melawan rasa takut tersebut. Tujuan dari pembuatan film animasi 2D ini adalah untuk memberi edukasi tentang *philophobia* terhadap remaja, dengan target audience dalam film ini adalah remaja dengan rentang usia 17-20 tahun.

## 2. Metode

Dalam merancang film pendek animasi 2 dimensi yang berjudul “After you” ini perlu adanya data-data yang lengkap sehingga dapat membangun cerita yang sesuai dengan tema yaitu edukasi tentang *philophobia* bagi remaja. Metode yang dipakai dalam analisis data menggunakan metode penelitian deskriptif. Menurut Zellatifanny dan Mudjiyanto (2018) penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan suatu informasi dari gejala permasalahan yang ada. Dengan adanya metode penelitian deskriptif diharapkan mampu memberikan gambaran dari fenomena permasalahan yang ada (Putra, Kamil, & Pramudya, 2017) Metode deskriptif dinilai tepat karena hasil digambarkan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari internet yang berupa jurnal, artikel, dan *website*, serta wawancara singkat dengan narasumber terkait, dalam hal ini adalah psikolog klinis. Pencarian data di internet dan wawancara singkat dengan narasumber memakai metode 5W+1H, yaitu *what* (apa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (dimana), *why* (mengapa), dan *how* (bagaimana). Data yang sudah dikumpulkan akan menjadi pedoman untuk membangun konsep cerita dalam film animasi pendek “After you”

Metode yang digunakan dalam pembuatan film pendek animasi “After you” ini menggunakan metode *pose to pose*, metode *pose to pose* sendiri adalah teknik animasi dengan menggambar bagian tertentu sebagai acuan untuk membuat *keyframe*. Secara umum tahapan dalam membuat film animasi 2D adalah dimulai dari pra produksi, produksi, sampai dengan pasca produksi (Edyati & Ramadhani, 2020). Dalam pembuatan film pendek animasi 2D “After you” tahap pra produksi sendiri berisi dari mulai penentuan ide, pengumpulan data sampai dengan penulisan naskah, dan *storyboard*. Masuk pada tahap produksi yang berisi dari mulai pembuatan *background*, *animating*. Setelah tahap produksi selesai berikutnya masuk pada tahap pasca produksi yang berisi *compositing*, pengisian suara atau *dubbing*, pembuatan *backsound*, sampai dengan proses editing dan terakhir adalah publikasi. Tahap uji coba juga perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil dari perancangan film pendek animasi ini pada masyarakat terkhususnya untuk para remaja yang berusia 17-20 tahun. Bagan tahapan yang dilalui dalam perancangan film pendek animasi “After you” sebagai berikut.



Gambar 1: Bagan perancangan animasi

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari perancangan ini adalah terciptanya film animasi 2 dimensi dengan memiliki genre drama, romantis. Genre drama sendiri adalah sebuah film yang memiliki jangkauan cerita yang sangat luas, berhubungan dengan tema, cerita karakter, setting, serta suasana pada kehidupan nyata (Pratama, Dwiyani, & Puriartha, 2019), sedangkan genre *romance* atau romantis sendiri adalah film yang menceritakan tentang kisah cinta dua insan yang sedang

menjalani perjalanan cinta (Wawolangi & Karsam, 2013). Film pendek animasi 2D ini memiliki durasi 7 menit 7 detik dengan target penonton berusia 17 tahun keatas. Dalam perancangannya sendiri terdapat 3 tahapan antara lain:

### 3.1. Pra Produksi

Tahap pra produksi sendiri merupakan tahap awal sebelum dimulainya produksi film pendek animasi, umumnya tahap pra produksi mempersiapkan segala kebutuhan pada pembuatan film animasi (Firmansyah & Kurniawan, 2013). Penentuan ide, pengumpulan data, penulisan naskah, desain karakter, dan *storyboard* dilakukan pada tahap pra produksi. Tahap pra produksi merupakan tahap penting dikarenakan pada tahap ini penentuan ide cerita, desain karakter, dan *storyboard* akan menjadi acuan pada tahap-tahap selanjutnya.

#### *Penentuan ide*

Pada proses ini ide ditentukan oleh kegemaran penulis dalam menonton film animasi jepang dengan genre drama, *romance*, dan juga ketertarikan penulis pada dunia psikologi. Kurangnya pembahasan akademik mengenai *philophobia* tidak hanya di Indonesia membuat penulis tertarik untuk mengangkat isu tersebut, sehingga kedepannya harapan penulis akan ada pembahasan lebih lanjut mengenai *philophobia* dari ahli di bidangnya.

#### *Pengumpulan data*

Proses pengumpulan data dilakukan dengan berpedoman pada studi artikel, jurnal dan juga website terkait, yang berkaitan dengan *philophobia*, untuk artikel sendiri referensi berasal dari artikel yang berjudul *Why are we afraid to love?* dengan Tavormina sebagai penulis, untuk rujukan website berasal dari *Healthline*. Wawancara singkat dengan psikolog klinis juga dilakukan untuk menemukan kesimpulan dari hasil studi yang dilakukan, wawancara dilakukan melalui aplikasi *Halodoc* dengan narasumber Mega Cristhina Nurhayati Marpaung S.Psi, M.Psi, Psikolog. Hasil dari wawancara singkat tersebut memiliki kesimpulan bahwa dalam menentukan seseorang memiliki fobia atau tidak perlu adanya asesmen yang dilakukan oleh psikolog terkait, seseorang memang boleh mengetahui gejala fobia namun tidak boleh *self-diagnosed* karena tidak valid, dan juga takutnya treatment yang dilakukan tidak memiliki efek dan tidak menyembuhkan, apabila tidak bisa menjangkau professional, *support* sistem dari lingkungan sekitar juga perlu ada untuk memfasilitasi hal tersebut. *Support system* sangat penting pada sebuah penyembuhan karena dengan adanya dukungan dari sekitar dapat membuat penderita trauma menjadi bersemangat untuk menjalani rangkaian terapi yang ada, dan diharapkan kedepannya penderita trauma dapat sembuh dari trauma yang dilaluinya.



Gambar 2: Hasil survey masyarakat tentang *philophobia*

Survey tentang apakah masyarakat mengetahui tentang philophobia atau tidak, mendapatkan 39 responden dengan persentase menjawab 51% belum pernah mendengar tentang philophobia, dan 49% menjawab belum mendengar tentang philophobia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar masyarakat belum mendengar philophobia.

### Penulisan naskah

Naskah dibuat berdasarkan dari data-data yang telah dikumpulkan lalu diubah menjadi sebuah cerita film pendek animasi 2D. Menurut Sutrisno (2021) *storytelling* yang tepat dan kejelasan cerita dapat membuat pesan yang ingin disampaikan dapat diterima audiens dengan mudah. Naskah cerita yang sudah ditulis diuraikan sesuai urutan adegan-adegan yang ada dimulai dari latar belakang, dialog, sampai dengan suasana sehingga membentuk sebuah skenario (Dewi & Astuti, 2015). *Ending* yang dipakai dalam film pendek animasi ini menggunakan jenis *open ending*, yang dimana jenis ending ini membuat penonton berpikir tentang bagaimana *ending* dari film ini, namun sebelum mencapai ending tentunya penonton akan diberi *clue* tentang ending yang ingin disampaikan oleh penulis, namun dalam hal ini penonton dapat juga berpikir untuk menentukan *ending* sesuai dengan keinginan mereka.

<p style="text-align: center;"><u>Act 1</u> <u>PERKENALAN</u></p> <p>1. EXT. Alun-alun kota - NIGHT</p> <p>Dani dan Citra sedang berjalan jalan di alun-alun kota. Citra ingin membeli minuman di family store yang ada di depan alun-alun kota</p> <p>Citra berlari untuk menyebrang jalan, namun ada mobil yang melaju kencang sehingga menabrak citra hingga tewas.</p> <p>2. INT. Kamar Dani - MORNING</p> <p>Dani bangun dari tidurnya lalu mencuci mukanya</p> <p style="text-align: center;"><u>DANI (MONOLOG)</u></p> <p>Sudah 3 tahun semenjak kepergian Citra.</p> <p>Dan semenjak itu pula aku selalu Bermimpi buruk, rasa bersalah selalu Muncul dari hatiku, berharap Seseu kembali seperti sedia kala.</p> <p>Dani bersiap siap untuk pergi ke kampus. Mandi, memakai baju, dan memakai sepatu.</p> <p>3. EXT. PERUMAHAN - MORNING</p> <p>Dani berjalan keluar rumah dan menyapa beberapa tetangga yang sedang olah raga pagi.</p> <p>4. INT. KAMPUS - MORNING</p> <p>Dani berjalan menuju kelas lalu bertemu dengan Raka temannya.</p> <p style="text-align: center;"><u>Raka</u></p> <p>Wheeee, Daniii lemez banget, habis mahar tadi malam ?</p>	<p style="text-align: center;"><u>Act 2</u> <u>PERMAHALAHAN</u></p> <p>8. INT. Kamar tidur - NIGHT</p> <p>Dani sedang belajar, lalu BP Dani berdering, Dani melihat siapa yang meneleponnya. Dani keaget setelah melihat bahwa Ocha menelepon Dani, Dani panik dan tidak mengangkat hpnya.</p> <p>Dani mulai sedikit merenung. Perasaan trauma kembali muncul. Dani memegang kepalanya sambil menangis.</p> <p style="text-align: center;"><u>Dani (monolog)</u></p> <p>Kepa ? Kepaa ? Knpa aku tidak bisa menelepon Perasaan ini</p> <p style="text-align: center;"><u>BLACK VIDEO</u></p> <p>9. INT. LIBRARY - MORNING</p> <p>Dani sedang mencari buku, dan tiba tiba dia tertarik dengan buku yang berjudul "Philophobia"</p> <p>Dani mengambil buku tersebut dan membacanya karena penasaran Setelah membaca, Dani sedikit tersadar akan ketakutannya selama ini ini.</p> <p>Dani pulang lalu mencoba mencari informasi tentang philophobia melalui hpnya.</p> <p>Setelah membuka website tentang philophobia tak disangka karakter icon dalam website tersebut muncul lalu membantu Dani.</p> <p style="text-align: center;"><u>Maha</u></p> <p>Yoooo manusia, perkenalkan aku Maha Cupid (Dengan penjelasan Maha dalam Bahasa sansekerta berarti cinta dan kasih sayang)</p>
<p style="text-align: center;"><u>ACT 3</u> <u>PENYELESAIAN</u></p>	
<p>10. <u>CAFÉ - NIGHT</u></p> <p>Dani menghubungi Raka untuk mengerjakan tugas bersama temannya sekaligus ngopi.</p> <p style="text-align: center;"><u>Raka</u></p> <p>Mendadak sekali boss</p> <p style="text-align: center;"><u>Dani</u></p> <p>Heheh maaf maaf</p> <p>Ekspresi Senyum Dani bersama teman yang lain</p> <p>Kegiatan tersebut dilakukan berulang kali oleh Dani</p> <p style="text-align: center;"><u>Dani (Monolog)</u></p> <p>Semenjak kejadian tersebut aku memang Jarang sekali keluar bersama teman. Tapi Kini ketakutan itu telah sedikit memudar sampai akhirnya.</p> <p>11. <u>KAMAR - NIGHT</u></p> <p>Dani menelepon Ocha.</p> <p>Ocha mengangkat telpon.</p> <p style="text-align: center;"><u>Ocha</u></p> <p>Halo</p> <p style="text-align: center;"><u>Dani</u></p> <p>Haii cha</p> <p style="text-align: center;"><u>Ocha</u></p> <p>Eh Dani, knpa nih malem* nelpn ?</p>	<p style="text-align: center;"><u>Animasi singkat</u></p>

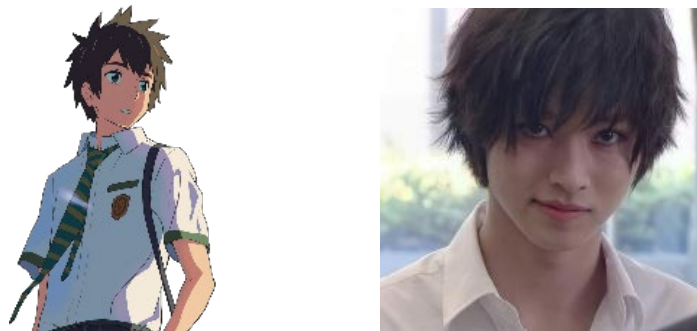
Gambar 3: Naskah film animasi cover dan halaman 1



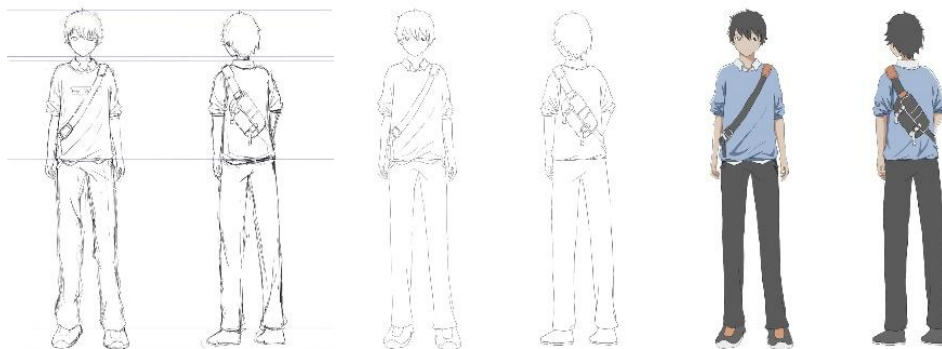
### Desain karakter

Setelah menulis naskah, selanjutnya adalah membuat desain karakter animasi, desain karakter disesuaikan dengan cerita naskah yang telah dibuat. Ada 5 karakter dalam film pendek animasi 2D “After you” yaitu Dani, Citra, Ocha, Raka, dan Neha Cupid, yang dimana setiap karakter memiliki perannya masing-masing dalam membangun sebuah cerita. Karakter utama dalam film pendek animasi 2D “After you” ini adalah Dani, digambarkan sebagai karakter yang murah senyum, namun setelah Dani mengalami trauma berat dan terindikasi terkena *philophobia*, Dani menjadi orang yang pendiam, susah bersosialisasi, dan menjauhi diri dengan sesuatu yang membangun sebuah hubungan asmara, sesuai dengan gejala dari *philophobia*.

Dalam membuat karakter Dani dibutuhkan beberapa referensi yang mendukung, dalam hal ini referensi yang diambil penulis adalah Kento Yamazaki seorang aktor Jepang, dan karakter dari animasi Jepang *Your Name* yang bernama Taki Tachibana. Proses pembuatan desain karakter sendiri dimulai dari sketsa, lalu membuat *line art*, setelah proses *line art* dimulailah proses *coloring*.



Sumber: [www.pngwing.com](http://www.pngwing.com) dan [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)



**Gambar 4: Desain karakter Dani**

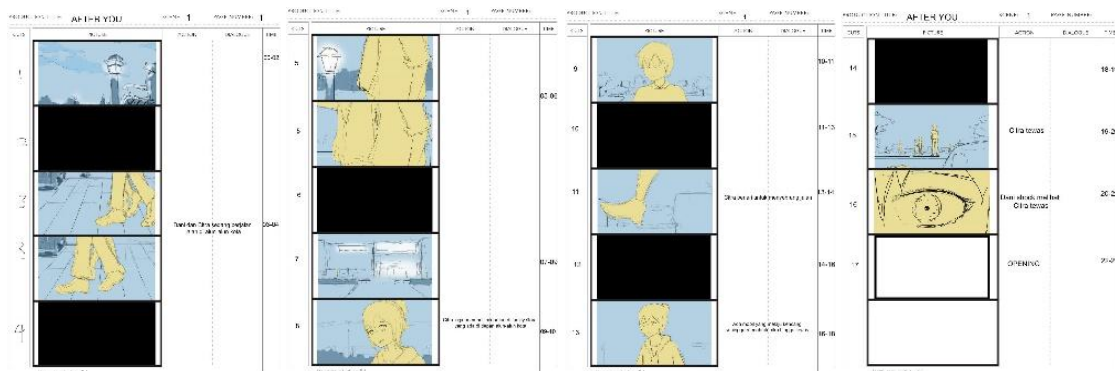
Tidak hanya Dani namun karakter pendukung lain juga dibuat dengan memiliki sifat yang beragam antara lain Citra yang ceroboh dan periang, Ocha yang memiliki sifat dewasa, Raka yang memiliki sifat kekanak-kekanakan, dan juga Neha Cupid sebagai konselor Dani juga memiliki sifat periang.



**Gambar 5: Karakter pendukung Citra, Ocha, Raka, Neha Cupid**

*Storyboard*

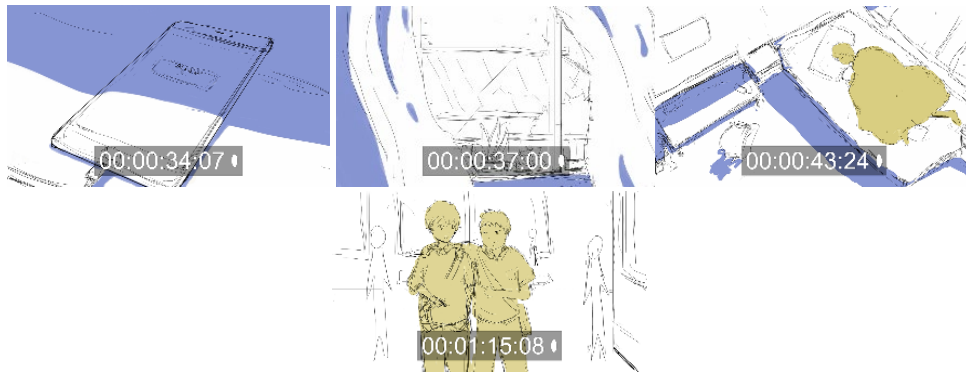
*Storyboard* merupakan visualisasi dari naskah dalam bentuk panel-panel per *shot* (Afif, Sulistiyono, & Purwacandra, 2017). *Storyboard* sendiri nantinya akan dipakai sebagai acuan dalam membuat film animasi, penentuan waktu, dialog, dan gerakan, semua akan diperhitungkan matang dalam *storyboard*. *Storyboard* adalah elemen yang sangat penting dalam pembuatan film dikarenakan semua tahapan produksi akan mengacu pada *storyboard* sehingga *storyboard* harus dikerjakan dengan sangat matang. Berikut merupakan potongan *storyboard* dari film pendek animasi 2D “After you”.



**Gambar 6: Storyboard “After you” Scene 1**

*Animatic storyboard* juga diperlukan pada pembuatan film pendek animasi 2D “After you”. *Animatic storyboard* sendiri merupakan bentuk video animasi dari *storyboard*, *animatic storyboard* sendiri digunakan untuk membuat *voice over* sementara, yang nantinya *voice over* tersebut akan menjadi pedoman *timing* pada saat memulai *animating*. Dalam membuat *voice over* penulis menggunakan suara dari penulis sendiri untuk memerankan setiap karakter yang ada, dialog sesuai dengan naskah yang telah ditulis, suara dari setiap karakter dibuat berbeda untuk mempermudah mengetahui siapa saja yang berbicara pada saat itu, untuk membuat

suara perempuan penulis sedikit membuat lebih tinggi *pitch* dengan bantuan *software audacity*.



**Gambar 7: Animatic Storyboard**

### 3.2. Produksi

Setelah tahap pra produksi selesai, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah produksi, pada tahap produksi sendiri dimulai dari desain background sampai dengan *animating*. Desain background dilakukan terlebih dahulu supaya pada proses animating dapat presisi sesuai dengan *background* sehingga memudahkan pada saat *compositing*. Semua tahapan pada produksi disesuaikan dengan *storyboard* yang ada sehingga hasil akhir dapat sesuai dengan apa yang direncanakan pada *storyboard*.


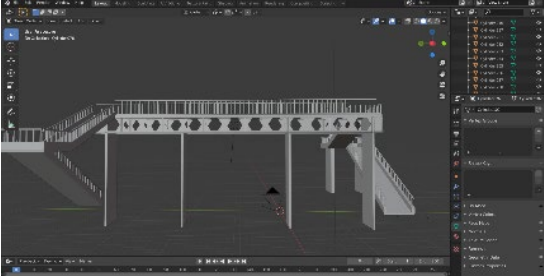
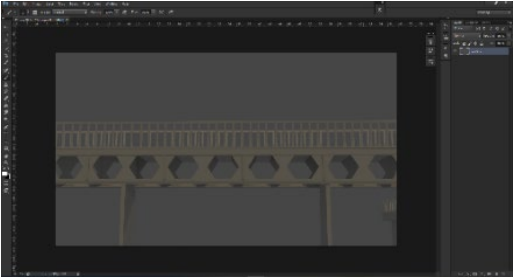
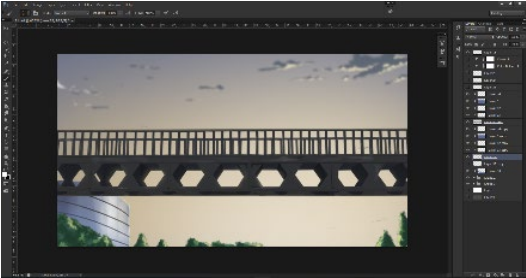
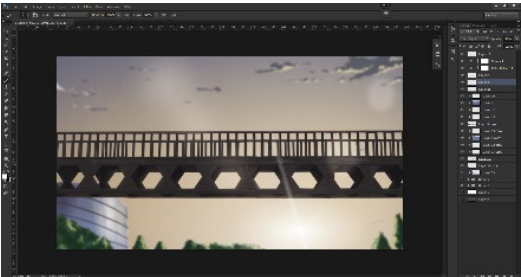
#### *Desain Background*

*Background* sangat penting dalam sebuah film animasi, menggambarkan lingkungan pada setiap adegan dan menciptakan suasana sesuai dengan apa yang tertulis pada naskah dan *storyboard* animasi. Tampilan background juga perlu disesuaikan dengan gaya animasi yang akan dibuat, sehingga dapat menyatu dan sesuai dengan apa yang ingin ditampilkan kepada penonton. Style background yang digunakan menggunakan aliran *semi-realis*, semi realis sendiri merupakan teknik menggambar dengan menggambar sesuai dengan bentuk asli dari object yang ada.

Desain *background* atau latar belakang diambil dari referensi tempat-tempat yang ada di Kota Malang, proses pembuatan *background* atau latar belakang menggunakan teknik *digital painting*. Digital painting sendiri merupakan cara melukis menggunakan media digital, software yang digunakan penulis dalam membuat *background* adalah *Adobe Photoshop*.

Ada beberapa tahapan yang harus penulis lalui dalam membuat desain *background*, yang pertama adalah mencari referensi, lalu membuat model 3D, sketsa, dan terakhir adalah *digital painting*. Model 3D sangat dibutuhkan ketika dihadapkan pada bangunan atau objek perspektif, pembuatan model 3D menggunakan *software* blender, model 3D yang selesai dibuat akan menjadi acuan dalam membuat sketsa di *adobe photoshop*, namun dalam beberapa adegan teknik *combine background* antara 3D dan digital painting perlu dilakukan. Salah satunya pada scene jembatan, berikut proses pembuatan background dengan teknik *combine* antara 3D dan *digital painting*.

**Tabel 1. Background animasi dengan teknik *combine 3D***

No	Tahap pembuatan	Keterangan
1		Referensi <i>background</i> dari jembatan penyeberangan orang (JPO) di jalan Kayutangan kota Malang. Referensi diambil sendiri menggunakan kamera DSLR.
2		Pembuatan model 3D menggunakan <i>software</i> blender. Dalam membuat model 3D perlu disesuaikan dengan kebutuhan, dan beberapa object yang dirasa mengganggu tidak dibuat dan hanya menyisakan jembatan penyeberangannya saja.
3		Model 3D yang selesai dibuat kemudian akan di render dan dipindahkan ke photoshop yang nantinya akan ditambah dengan <i>digital paint</i> . Pengaturan kamera untuk <i>render</i> juga disesuaikan dengan <i>storyboard</i> sehingga dalam render hanya terlihat bagian tengah dari JPO tersebut dan menghilangkan tangga dari JPO.
4		Proses <i>painting</i> pada photoshop dengan memberikan <i>object</i> lain, seperti pohon, gedung, dan awan. Pada awal <i>painting</i> jembatan harus dipisahkan terlebih dahulu dengan latar belakang yang menempel pada saat rendering 3D, pemisahan antara jembatan dan latar belakang hitam menggunakan <i>pen tool</i> pada <i>photoshop</i> , dan nantinya akan ditambahkan layer baru untuk memberikan gambar object lain seperti gedung, pohon, langit, awan, dan memberikan sedikit bayangan gelap pada jembatan dikarenakan terkena siluet dari matahari.
5		Proses terakhir adalah memberikan efek <i>blur</i> , dan efek <i>lighting</i> . Penyesuaian <i>color balance</i> dan <i>contrast</i> juga dilakukan untuk mempertajam warna dan suasana yang ingin disampaikan. Efek blur sendiri digunakan supaya object jembatan dapat lebih fokus, <i>background</i> dibelakang jembatan dibuat lebih blur, dan efek matahari dibuat menggunakan brush dan disesuaikan dengan pantulan dari matahari itu sendiri. Dalam membuat <i>color balance</i> juga disesuaikan dengan kondisi suasana pada waktu yang ada, dikarenakan waktu yang dipakai adalah pada sore hari sehingga warna yang dipakai untuk memberikan <i>color balance</i> adalah warna jingga.



Tidak hanya *combine* antara objek 3D dengan digital painting namun juga over paint photo juga dilakukan penulis untuk membuat background animasi, Over paint photo adalah teknik untuk memberikan sentuhan painting pada hasil foto, over paint photo sering digunakan untuk membuat latar belakang animasi ketika object yang ada susah susah untuk diaplikasikan dalam bentuk 3D modeling. Berikut merupakan proses pembuatan dalam menggunakan teknik over paint photo.

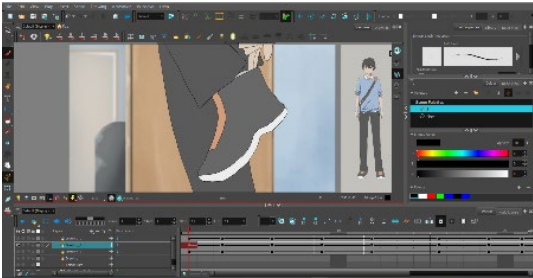


**Tabel 2. Background animasi dengan teknik Over Paint Photo**

No	Tahap pembuatan	Keterangan
1		Referensi foto menggunakan gedungan Fakultas Ilmu Sosial UM yang diambil dengan kamera DSLR. Angle kamera disesuaikan dengan kebutuhan pada <i>storyboard</i> .
2		Selanjutnya gedung akan dipisahkan dengan latar belakang langit, beberapa logo dan tulisan pada gedung dihilangkan dan diberikan beberapa penebalan painting pada kaca jendela depan, tidak lupa juga diberikan efek bayangan pada gedung.
3		Proses painting dilakukan dengan menambahkan object lain seperti pohon dan langit, pohon asli pada foto akan digantikan dengan <i>painting</i> pohon.
4		Tahap terakhir adalah memberikan efek pantulan cahaya matahari pada kaca depan dan mengatur <i>color balance</i> serta <i>contras</i> supaya gaya warna pada <i>background</i> dapat sesuai dengan gaya animasi.


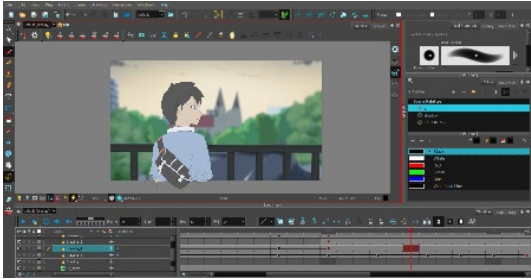

Animating

Proses selanjutnya setelah membuat desain *background* adalah *animating*, pada proses inilah gerakan animasi dibuat. Dalam membuat gerakan animasi yang baik sangat perlu memahami tentang prinsip-prinsip dan metode yang digunakan dalam animasi (Purwanto, Qodarsih, Majid, & Syamrahmarini, 2019), pada perancangan film pendek animasi “*After you*” menggunakan metode *pose to pose* yaitu menggambar beberapa gerakan sebagai acuan untuk membuat *keyframe*, lalu memberikan *in between* supaya gerakan yang dihasilkan lebih halus, *in between* sendiri merupakan gambar yang berada di antara *keyframe*, dalam menggambar *in between* gambar gerakan disesuaikan dengan *keyframe* yang ada. Setelah membentuk gerakan, selanjutnya adalah proses *clean up* yaitu memberikan *line art* pada setiap gambar, dan proses yang terakhir adalah memberikan warna atau *coloring*. Prinsip-prinsip animasi juga diperlukan dalam pembuatan film animasi “*After you*”, namun dalam pembuatannya sendiri penulis hanya memakai beberapa dari 12 prinsip animasi, yaitu *Anticipation*, *staging*, *Solid drawing*, *exaggeration*, *straight ahead action* & *Pose to pose*, dan *timing*. Menurut (Nadya & Sari, 2019) menjelaskan tentang prinsip animasi sebagai berikut:

**Tabel 3. Prinsip animasi**

No	Tahap pembuatan	Keterangan
1		<i>Anticipation</i> adalah gerakan yang dilakukan sebagai ancang-ancang untuk gerakan selanjutnya. <i>Anticipation</i> digunakan ketika karakter akan melakukan suatu gerakan dan <i>anticipation</i> merupakan gerakan awal untuk memulai gerakan tersebut. Dalam animasi “ <i>After you</i> ” <i>anticipation</i> digunakan agar penulis dapat menyampaikan kepada penonton tentang gerakan apa yang akan dilakukan selanjutnya oleh tokoh animasi tersebut.
2		<i>Staging</i> adalah tahap pengaturan set adegan, dengan mengatur posisi kamera atau pose karakter sehingga pesan adegan dapat dimengerti oleh penonton. Memperhatikan posisi antara karakter dan <i>background</i> perlu diperhatikan supaya suasana yang ingin disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh penonton. Dalam mengaplikasikan <i>staging</i> , set adegan harus terlihat dengan jelas, sudut pandang kamera yang baik dapat membuat penonton lebih memahami apa yang sedang dilakukan oleh karakter animasi dan suasana apa yang berada disekitar tokoh animasi tersebut.
3		<i>Solid drawing</i> adalah gambar animasi yang memiliki perspektif. Walaupun animasi yang digunakan menggunakan teknik animasi 2D namun dalam <i>solid drawing</i> memiliki fungsi agar animasi dapat memiliki kedalaman bidang dan memiliki unsur 3 dimensi. Dalam mengaplikasikan <i>solid drawing</i> , mengatur volume, pencahayaan, dan gradasi warna perlu dilakukan supaya kedalaman bidang pada animasi dapat terlihat. Menggambar anatomi tubuh yang baik juga perlu dilakukan supaya karakter dapat menyatu dengan perspektif pada latar belakang.

**Tabel 3. Prinsip animasi (Lanjutan)**

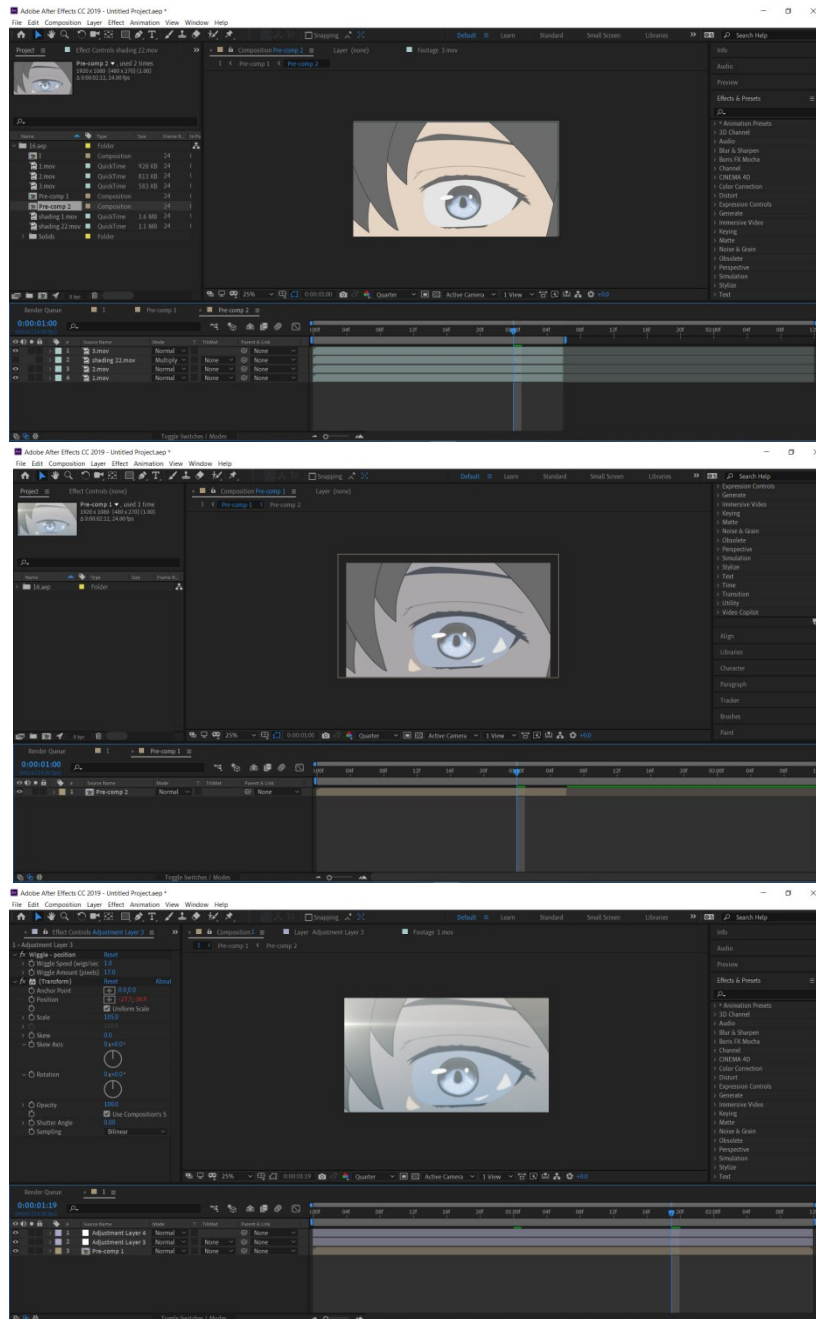
No	Tahap pembuatan	Keterangan
4		<i>Exaggeration</i> adalah gerakan atau ekspresi yang dilebih-lebihkan untuk mendapatkan pesan yang lebih meyakinkan. Fungsi dari <i>exaggeration</i> sendiri adalah untuk memberikan ekspresi yang berlebih atau hiperbola sehingga penonton dapat mengerti ekspresi apa yang sedang dilakukan oleh tokoh animasi tersebut. <i>Exaggeration</i> tidak hanya menyangkut ekspresi dan gerakan tokoh animasi, dalam lingkup luas animasi <i>exaggeration</i> dapat menyangkut tentang musik dan latar belakang yang dilebih-lebihkan dan bersifat hiperbola guna memunculkan sisi komedi.
5		<i>Straight ahead action &amp; Pose to pose</i> , pada prinsip ini terdapat 2 metode pendekatan, dalam hal ini penulis menggunakan metode <i>pose to pose</i> , <i>pose to pose</i> sendiri dilakukan dengan menentukan <i>pose – pose</i> seperti apa yang akan dilakukan oleh karakter tersebut. <i>Pose to pose</i> digunakan ketika animator kesusahan dalam menggambar gerakan animasi sehingga metode <i>pose to pose</i> digunakan. Dalam mengaplikasikan metode <i>pose to pose</i> penulis menggambar beberapa gerakan acuan terlebih dahulu, gerakan acuan yang dimaksud adalah gerakan awal mulai karakter, gambar saat pertengahan gerakan, dan gerakan akhir dari karakter tersebut, sehingga ketika digabung gerakan yang dihasilkan akan sangat patah-patah dan dalam satu gerakan hanya mempunyai tiga gambar saja. Tiga gambar tersebutlah yang akan menjadi acuan dalam membuat <i>keyframe</i> sehingga dalam pembuatan <i>keyframe</i> dapat lebih mudah.
6		<i>Timing</i> ditentukan oleh jumlah <i>frame in between</i> yang berada dalam suatu <i>objek</i> atau benda. <i>Timing</i> digunakan untuk kapan gerakan dari animasi tersebut akan dilakukan dan berapa lama durasi dari gerakan animasi tersebut. Dalam menentukan <i>timing</i> yang tepat perlu perhitungan waktu yang tepat pula sehingga pada hasil akhir gerakan animasi tersebut dapat sesuai dengan yang telah ditetapkan pada awal pembuatan <i>storyboard</i> dan gerakan yang dihasilkan tidak terlalu cepat dan tidak juga terlalu lambat.

Dalam pembuatan animasi, penulis menggunakan *software ToonBoom Harmony*, *dubbing* sementara juga dipergunakan untuk menentukan *timing* animasi yang tepat supaya sesuai dengan *storyboard*. Pada saat proses animating penulis mengerjakan satu persatu scene dengan terpisah sehingga file animasi akan terpisah antara scene 1 dengan scene yang lain. Proses *animating* sendiri merupakan proses yang tergolong lama dalam pembuatannya, karena penulis menggunakan metode *frame by frame* sehingga waktu yang dibutuhkan cukup lama.



### 3.3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap terakhir dalam pembuatan film pendek animasi 2D “After you”. Pada tahap ini dimulai dari *compositing*, *dubbing*, *background*, *editing*, dan terakhir adalah publikasi. Pasca produksi dilakukan setelah semua asset pada tahap produksi terselesaikan dengan baik tanpa ada satupun yang terlewat, dikarenakan tahap pasca produksi merupakan tahap akhir pada pembuatan sebuah film.



Gambar 8: Compositing

#### Compositing

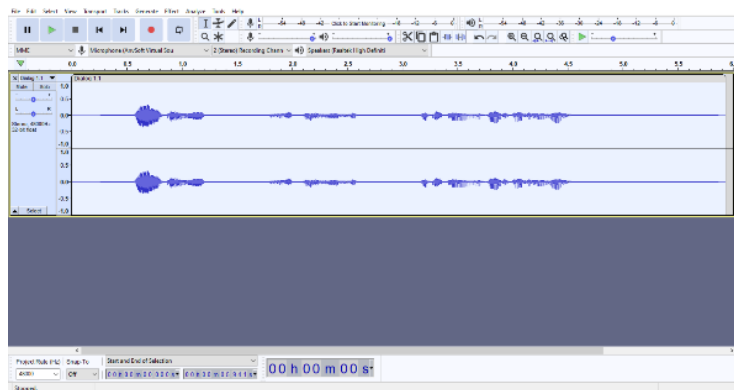
*Compositing* merupakan tahap pertama dalam pasca produksi, semua asset *background* dan animasi yang telah dibuat pada tahap produksi kemudian akan disatukan untuk dapat

menjadi sebuah video utuh dan dapat dijadikan sebagai acuan untuk *dubbing*, dan membuat *backsound*. Menurut Rahmansyah, Prihatono, Ramadhan, dan Farhan (2020) *compositing* adalah proses menggabungkan video klip, gambar, atau audio sehingga mendapatkan tampilan yang utuh. Memperbaiki *color balance* juga dilakukan pada tahap *compositing*. *Software* yang digunakan penulis dalam mengerjakan *compositing* adalah *Adobe After Effect*. Untuk memudahkan *compositing*, penulis mengerjakan satu per satu *cut scene* sesuai dengan *storyboard* sehingga hasil jadi pada *compositing* berupa beberapa video sesuai dengan jumlah *scene* yang ada pada *storyboard*, selanjutnya beberapa video tersebut akan disatukan lagi pada *software Adobe Premiere*. Tiap-tiap *scene* akan dilakukan *compositing* dengan sendiri-sendiri, sehingga hasil yang didapatkan dapat lebih detail dikarenakan dapat fokus pada satu *scene*, hasil video yang telah selesai akan di render dan dijadikan satu file sesuai dengan urutan *scene*.

### *Dubbing*

*Dubbing* merupakan tahap pengisian suara pada karakter animasi sehingga karakter dan cerita dapat tersampaikan pada penonton. Menurut Hanafri, Gustomi, dan Susanti (2018), *dubbing* sendiri merupakan pengisian suara/narasi suara manusia secara sinkron sesuai dengan gambar dari animasi. Pada saat merekam suara, aktor/aktris dapat melihat file video yang sudah jadi sebagai panduan untuk menyesuaikan suara dari tiap karakter yang diperankan, tinggi rendahnya nada dalam dialog juga mengikuti apa yang sedang dilakukan pada karakter yang diperankan.

Dalam mengisi suara atau *dubbing* penulis meminta bantuan kepada teman-teman penulis untuk membantu menjadi *voice actor/actress* dalam melakukan pengisian suara, file rekaman suara diambil dari *smartphone* masing-masing yang nantinya akan dikirim ke penulis dan akan diedit oleh penulis untuk melihat suara yang dihasilkan sesuai dengan intonasi dari karakter yang dimainkan. Dalam mengedit suara penulis menggunakan *software Audacity* untuk mengedit tinggi rendahnya suara. Kekurangan dari *dubbing* yang diambil melalui *smartphone* masing-masing *actor/actress* adalah kualitas dari tiap rekaman akan berbeda-beda, sehingga perlu disesuaikan lagi volume dari tiap-tiap rekaman.

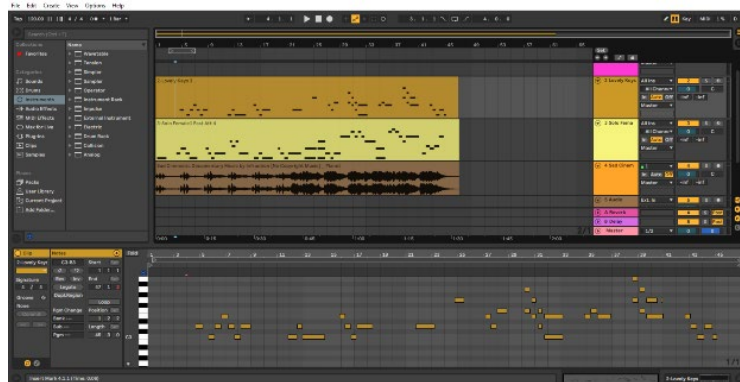


**Gambar 9: Editing voice over**

### *Backsound*

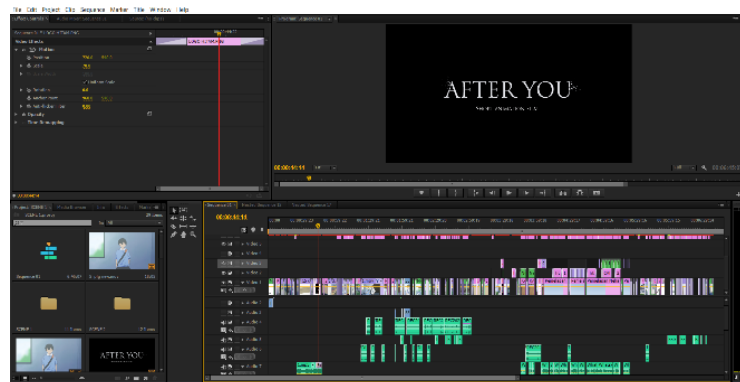
*Backsound* atau musik pengiring perlu ditambahkan dalam film animasi “*After you*” untuk menciptakan suasana yang mendukung. *Backsound* perlu disesuaikan dengan suasana dari adegan yang ditampilkan sehingga cerita dari adegan tersebut dapat tersampaikan kepada penonton. Dalam pembuatan *backsound* sendiri penulis menggunakan beberapa musik dari

youtube yang bebas hak cipta atau *no copyright* dan akan diedit dengan menambahkan beberapa instrumen lain untuk menunjang suasana dari musik tersebut. *Software* yang digunakan penulis dalam melakukan *editing* musik adalah *ableton live*. Musik akan dimasukkan kedalam *ableton* lalu akan ditambahkan dengan beberapa instrumen pendukung, animasi yang telah selesai dibuat akan menjadi panduan dalam melakukan *editing* pada musik.



Gambar 10: *Backsound*

Tidak hanya *backsound* penggunaan *audio effect* lain seperti *foley* juga perlu ditambahkan pada film animasi “*After you*”, *foley* sendiri merupakan rekaman suara tambahan untuk menunjang aksi dari karakter tersebut. Menurut Mulyono, Ardianto, dan Srisanto (2017) *foley* adalah seni perekaman suara yang dihasilkan oleh aksi karakter yang dalam perekamannya sendiri perlu disinkronkan sesuai dengan gambar dan aksi dari karakter tersebut, contoh lain seperti suara dari langkah kaki. *Foley* juga disesuaikan dengan kebutuhan yang ada guna mendukung interaksi yang ada pada sebuah film, *foley* yang bagus adalah *foley* yang dapat menunjukkan apa yang dilakukan oleh karakter animasi pada film tersebut. Dalam pembuatan *foley* penulis menggunakan *footage foley* dari youtube yang bebas hak cipta atau *no copyright* dan merekam *foley* sendiri, animasi yang sudah selesai dapat menjadi panduan untuk merekam *foley*. Suara yang sudah direkam nantinya akan dimasukkan pada tahap *editing*.



Gambar 11: *Editing*

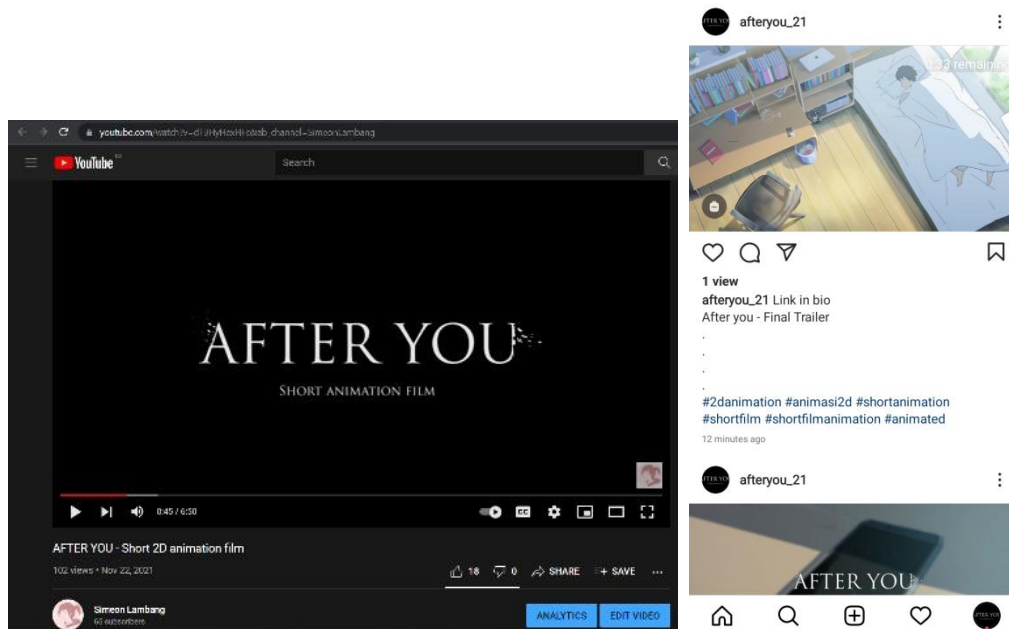
### *Editing*

Tahap selanjutnya adalah *editing*, dalam tahap ini *footage* animasi yang telah selesai, dan beberapa pendukung lain seperti *dubbing*, *backsound* dan *foley* akan disatukan untuk menjadi animasi yang utuh dan dapat dilihat oleh penonton. Menurut Yulfida, Nasir, dan Amalia (2021) *editing* merupakan sebuah proses penggabungan animasi sehingga menghasilkan sebuah video, Dalam melakukan *editing* penulis menggunakan *software Adobe Premiere Pro*, semua

*footage* akan dimasukkan kedalam *adobe premiere pro* dan akan diedit sesuai dengan *storyboard*. Setelah selesai proses *editing* maka *footage* yang sudah jadi akan *render* untuk dapat menghasilkan video animasi yang utuh, proses *render* sendiri memakan waktu 20 menit dikarenakan banyaknya *footage dubbing*, *backsound*, dan *foley*.

### Publikasi

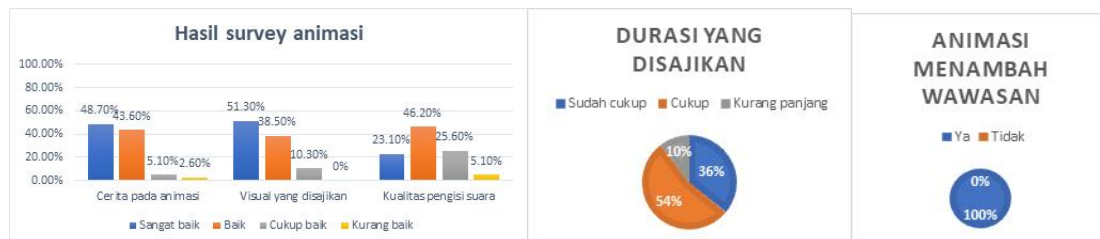
Setelah melalui tahap editing dan film telah menjadi sebuah video yang utuh, maka tahap selanjutnya adalah publikasi. Dalam melakukan publikasi penulis mengunggah sebuah karya pendukung yaitu *trailer* dari film “*After you*” ke akun *Instagram After you* dua hari sebelum penayangan video lengkap di *YouTube*. Tujuan dari *trailer* sendiri adalah untuk memberikan gambaran singkat tentang bagaimana isi dari film tersebut sekaligus juga sebagai media promosi, menarik penonton sebanyak banyaknya sehingga pada saat pemutaran film perdana dapat disaksikan oleh penonton sebanyak banyaknya, oleh karena itu *trailer* dibuat dengan sedemikian rupa supaya dapat dijadikan sebagai daya tarik bagi penonton. Membangun kesan penasaran di antara penonton juga merupakan teknik dalam membuat sebuah trailer.



Gambar 12: Publikasi film animasi

### 3.4. Uji Media

Penayangan video lengkap dari film “*After you*” dilakukan dalam satu hari di *channel* YouTube penulis pada hari Selasa tanggal 23 November 2021, dan didapatkan sebanyak 39 penonton yang mengisi survey dengan hasil sebagai berikut.



Gambar 13: Hasil survey animasi mentah

Data survey tersebut kemudian akan diolah dengan rincian sebagai berikut:

A. Pernyataan bagian Animasi

**Table 4. Pernyataan bagian animasi**

No.	Pernyataan	SB	B	CB	KB
1	Cerita pada film animasi				
2	Visual pada film animasi				
3	Kualitas pengisi suara				

B. Pernyataan bagian Durasi dari animasi

C. Pernyataan tentang animasi menambah wawasan responden

*Perhitungan skala likert*

**Tabel 5. Penghitungan Nilai skala**

Skala Jawaban	Nilai skala
KB	1
CB	2
B	3
SB	4

Keterangan :

KB : Kurang baik

CB : Cukup baik

B : Baik

SB : Sangat Baik

Interpretasi skor perhitungan

Y = Skala tertinggi likert x jumlah responden

X = Skala terendah likert x jumlah responden

Jumlah skala tertinggi untuk item "**Sangat Baik**" adalah  $4 \times 124 = 496$ , sedangkan untuk skala terendah untuk item "Kurang Baik" adalah  $1 \times 124 = 124$ .

**Rumus Interval**

$I = 100/\text{jumlah skor (Likert)}$

Maka  $= 100/4 = 25$

Hasil (I) = 25 (Hasil interval jarak antara 0% hingga 100%)

Berikut interpretasi skor :

- 0% - 24,99% = Kurang baik
- 25% - 49,99% = Cukup baik
- 50% - 74,99% = Baik
- 75% - 100% = Sangat baik

*Pengolahan data kuesioner*

Pernyataan bagian animasi diperoleh dengan total masing-masing menjawab 43 SB, 62 B, 16 CB, dan 3 KB.

**Tabel 6. Penjabaran respon yang didapat**

Skala Jawaban	Frekuensi
KB	3
CB	16
B	62
SB	43

**a. Rumus T x Pn**

**Tabel 7. Pengolahan data Kuesioner bagian animasi**

Skala Jawaban	T x Pn	Hasil
KB	3 x 1	3
CB	16 x 2	32
B	62 x 3	186
SB	43 x 4	172

Keterangan :

T = Total jumlah responden

Pn = Pilihan skor likert

**Perhitungan akhir**

Dari hasil diatas maka total perhitungan skornya adalah  $3+32+186+172 = 393$ .

$$\begin{aligned} \text{Rumus Index } 100\% &= \text{Total skor} / Y \times 100 \\ &= 393 / 496 \times 100 \\ &= 79,2\% \end{aligned}$$

Jadi, hasil menunjukkan bahwa skor 79,2 % termasuk ke dalam kategori sangat baik.

*Pernyataan durasi animasi*

**Tabel 9. Pernyataan durasi animasi**

Skala Jawaban	Nilai skala
KP	1
C	2
SC	3

Keterangan :

KC = Kurang panjang

C = Cukup

SC = Sudah cukup

Invensi Skor

$$Y = 3 \times 39 = 117$$

$$X = 1 \times 39 = 39$$

**Rumus Interval**

$$I = 100/3$$

Maka = 33% (Hasil interval jarak 0% sampai 100%)

Berikut intervensi skor :

- 0% - 32,99% = Kurang panjang
- 33% - 65,99% = Cukup
- 66% - 100% = Sudah cukup

**Pengolahan data kuesioner**

**Tabel 10. Penjabaran respon yang didapat**

Skala Jawaban	Frekuensi
KP	21
C	4
SC	14

## a. Rumus T x Pn

Tabel 11. Pengolahan data Kuisoner bagian durasi

Skala Jawaban	T x Pn	Hasil
KP	21 x 1	21
C	4 x 2	8
SC	14 x 3	42

Keterangan :

T = Total jumlah responden

Pn = Pilihan skor likert

**Perhitungan akhir**

Dari hasil diatas maka total perhitungan skornya adalah  $21 + 8 + 42 = 71$

$$\begin{aligned} \text{Rumus Index } 100\% &= \text{Total skor} / Y \times 100 \\ &= 71 / 117 \times 100 \\ &= 60,6\% \end{aligned}$$

Jadi, hasil menunjukkan bahwa skor 60,6% termasuk ke dalam kategori cukup.

*Pernyataan tentang animasi menambah wawasan responden*

Pernyataan animasi menambah wawasan responden memiliki jumlah respon sebanyak 100% menjawab ya, dan 0% menjawab tidak. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 39 responden mendapatkan hasil bahwa untuk kualitas dari animasi mendapatkan skor sangat baik, untuk durasi sendiri mendapatkan skor cukup, serta untuk animasi menambah wawasan sebesar 100% menjawab iya.

**4. Simpulan**

Pembuatan film pendek animasi “*After you*” menceritakan seorang remaja yang mengalami trauma dikarenakan kekasihnya meninggal dihadapannya sendiri sehingga remaja tersebut takut untuk menjalin hubungan cinta lagi. Tahap yang dilalui dalam membuat film animasi tersebut melalui tahap pra produksi, produksi, dan terakhir pasca produksi. Film animasi “*After you*” memiliki durasi 7 menit 7 detik dengan media pendukung berupa trailer yang memiliki durasi 48 detik, untuk *trailer* diunggah pada akun *Instagram* penulis sedangkan untuk video penuhnya sudah diunggah pada *platform streaming* YouTube. Hasil olah survei pada film animasi “*After you*” mengatakan bahwa kualitas dari animasi mendapatkan respon sangat baik, durasi yang disajikan masuk pada kategori cukup, dan animasi menambah wawasan sebanyak 100% menjawab iya. Survey lain pada pengumpulan data juga diperoleh respon bahwa 51% belum mengetahui tentang *philophobia*. Pada data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar belum mendengar tentang apa itu *philophobia*, sehingga diharapkan kedepannya film pendek animasi ini tidak hanya sebagai wadah edukasi untuk remaja namun dapat menjadi pemicu untuk studi kasus lebih dalam tentang *philophobia* di Indonesia. Kekurangan pada perancangan ini adalah dari segi animasi dan pengisi suara masih tergolong kurang baik, gerakan yang dihasilkan terlihat patah-patah dan beberapa gambar ekspresi masih terlihat kaku, untuk pengisi suara sendiri dikarenakan keterbatasan alat perekam dan pengalaman dari pengisi suara sehingga suara untuk beberapa karakter terlihat kurang ekspresif dan kurang menunjukkan emosi yang seharusnya dapat tersalurkan kepada penonton, untuk kedepannya mempelajari 12 prinsip animasi, *dubbing* dan juga mempelajari anatomi ekspresi perlu ditingkatkan sehingga karya selanjutnya dapat lebih baik, dan cerita yang ingin disampaikan dapat tersalurkan dengan baik kepada penonton.



## Daftar Rujukan

- Afif, N., Sulistiyono, A., & Purwacandra, P. P. (2017). Penciptaan film animasi “Afeksi” dengan teknik digital 2 dimensi melalui pendekatan surealis. *Journal of Animation & Games Studies*, 3(1), 33–55. doi: <https://doi.org/10.24821/jags.v3i1.1716>
- Caporuscio, J. (2020, February 5). Philophobia: Symptoms, causes, and treatment. *Medical News Today*. Retrieved from <https://www.medicalnewstoday.com/articles/philophobia>
- Dewi, E. H. M., & Astuti, N. R. D. P. (2015). Pembuatan film animasi “Membantu Orang Tua”. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 3(1), 198–206. Retrieved from <http://journal.uad.ac.id/index.php/JSTIF/article/view/2938>
- Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. doi: <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>
- Edyati, H. D., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan Animasi 2D “Pangeran Lembu Peteng” dengan teknik manual drawing. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), 271–276. Retrieved from [https://ejournal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/58249](https://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/58249)
- Evans, J. (2017, November 2). Philophobia: Understanding fear of falling in love. *Healthline*. Retrieved from <https://www.healthline.com/health/philophobia>
- Fadli, R. (2020, July 19). Kenali lebih dekat philophobia atau fobia jatuh cinta. *Halodoc*. Retrieved from <https://www.halodoc.com/artikel/kenali-lebih-dekat-philophobia-atau-fobia-jatuh-cinta>
- Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan film animasi 2D menggunakan metode frame by frame berjudul “Kancil dan Siput.” *Jurnal Ilmiah DASI*, 14(4), 10–13. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/view/167>
- Hanafri, M. I., Gustomi, L. F., & Susanti, H. (2018). Pengembangan iklan layanan masyarakat berbasis animasi 2D pada BPJS Ketenagakerjaan. *Jurnal Sisfotek Global*, 8(1), 93–98. Retrieved from <https://journal.global.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/177>
- Juliana, Ibrahim, I., & Sano, A. (2014). Konsep diri remaja pada masa pubertas dan implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 2(1), 1–7. doi: <https://doi.org/10.29210/111300>
- Lukas. (2021, January 8). Help, I'm afraid to fall in love! Philophobia, part 1. *Kalm*. Retrieved from <https://getkalm.com/en/2021/01/08/philophobia-part-1/>
- Magono, J. S., Erandaru, & Cahyadi, J. (2020). Perancangan animasi untuk meningkatkan pemahaman depresi dalam relasi sosial bagi remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16). Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10209>
- Mulyono, S., Ardianto, D. T., & Srisanto, E. (2017). Perancangan video tutorial audio dalam mata kuliah Audio Visual. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10). Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/5464>
- Mutia, E., Subandi, & Mulyati, R. (2010). Terapi kognitif-perilaku bersyukur untuk menurunkan depresi pada remaja. *Jurnal Intervensi Psikologi*, 2(1), 53–68. doi: <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol2.iss1.art3>
- Nadya, & Sari, Y. P. (2019). Analisis visual penerapan 12 prinsip animasi dalam film Grey & Jingga: The Twilight Animated Series episode 1. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 80–86. Retrieved from <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/1955>
- Pratama, I. W. A., Dwiyani, N. K., & Puriartha, I. K. (2019). *Penyutradaraan film fiksi “Citrалoka” dalam genre drama* (Scientific paper, Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar). Retrieved from <http://repo.isi-dps.ac.id/4297/>
- Purwanto, I. H., Qodarsih, L., Majid, F. H., & Syamrahmarini, K. A. (2019). Implementasi pose to pose pada simulasi gerak panda berjalan dengan teknik frame by frame. *EXPLORE*, 9(1), 43–46. doi: <https://doi.org/10.35200/explore.v9i1.164>
- Putra, H. M., & Purwanto, A. (2015). Pembuatan film animasi 2D yang berjudul Empat Monster pada komunitas Multimedia Amikom Surakarta. *Jurnal Ilmiah IT CIDA Diseminasi Teknologi Informasi*, 1(1), 23–31. Retrieved from <https://journal.amikomsolo.ac.id/index.php/itcida/article/view/4>
- Putra, R., Kamil, M., & Pramudya, J. (2017). Penerapan metode pembelajaran mandiri dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 1(1), 23–36. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/pls/article/view/8723>

- Rahmansyah, N., Prihatono, I. A. R., Ramadhan, M. A., & Farhan, M. D. (2020). Pembuatan film pendek animasi 3 dimensi untuk edukasi anak berjudul “Memories”. *JUNSIBI: Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 1(2), 44–53. Retrieved from <https://ejournal-ibik57.ac.id/index.php/junsibi/article/view/170>
- Samodra, J. (2018). Penggunaan sosial media untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap upaya pelestarian peninggalan sejarah Candi Singasari. *Proceedings of STANSA 2018*, 266–273. Retrieved from <http://docplayer.info/136191951-Penggunaan-sosial-media-untuk-meningkatkan-kepedulian-masyarakat-terhadap-upaya-pelestarian-peninggalan-sejarah-candi-singasari.html>
- Sutrisno, A. (2021). Studi perbandingan animasi 360 derajat bertema sejarah. *JADECS: Journal of Art, Design, Education and Culture Studies*, 6(1), 22–34. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um037v6i12021p22-34>
- Tavormina, R. (2014). Why are we afraid to love? *Psychiatria Danubina*, 26, 178–183. Retrieved from [https://www.psychiatria-danubina.com/UserDocsImages/pdf/dnb\\_vol26%20Suppl%201\\_no/dnb\\_vol26%20Suppl%201\\_no\\_178.pdf](https://www.psychiatria-danubina.com/UserDocsImages/pdf/dnb_vol26%20Suppl%201_no/dnb_vol26%20Suppl%201_no_178.pdf)
- Thamrin, I, Suasana, A. A., & Cahyadi, J. (2018). Perancangan animasi 2D binge eating disorder. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12). Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7399>
- Utami, D. (2011). Efektivitas animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/3212>
- Wawolangi, A. M., & Karsam. (2013). Pembuatan film pendek bergenre romantis menggunakan teknik ultra wide berjudul “Rahasia Hati”. *Proceedings of SNASTI 2013*, 23–31. Retrieved from <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/576/>
- Yulfida, L. Y., Nasir, M., & Amalia, I. (2021). Film animasi pendek 3D edukasi anak berjudul “Akibat Lupa Membaca Do’a Sebelum Tidur”. *eProceedings of TIK*, 1(1). Retrieved from <http://ejournal.pnl.ac.id/eProTIK/article/view/2243>
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian deskripsi dalam ilmu komunikasi. *Diakom : Jurnal Media dan Komunikasi*, 1(2), 83–90. doi: <https://doi.org/10.17933/diakom.v1i2.20>



## **The Complexity of Social Criticism in Poems *Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini* by Taufik Ismail and Sajak *Pertemuan Mahasiswa* by WS. Rendra**

### **Kompleksitas Kritik Sosial dalam Puisi *Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini* Karya Taufik Ismail dan Sajak *Pertemuan Mahasiswa* Karya WS. Rendra**

**Karomatun Nuha, Putri Oktalia, Karkono\***

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

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

Paper received: 21-12-2021; revised: 13-1-2022; accepted: 16-2-2022

#### **Abstract**

The purpose of writing this article is to find out the form of social criticism in the poem *Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini* by Taufik Ismail and the Poem *Sajak Pertemuan Mahasiswa* by WS. Rendra, as well as the role of the social function of literature in overcoming social criticism in society. In a literary work, it is not uncommon to find a picture of social conditions and the reality of social life. In analyzing and describing the social criticism of the two poems, Wellek and Warren's theory of sociology of literature is used. The method used in writing this article is a qualitative descriptive method. In writing this article, the author uses objective data collection techniques, which are carried out by: (1) observing directly the object of study in the form of poetry, (2) collecting quotes and analyzing data, and (3) describing the results of the analysis. After processing the data and describing it, the social critique of the two poems has something in common, namely criticism by small communities of the government's lack of performance. The difference between the social criticisms of the two poems is that in the poem *Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini*, it raises the issue of the government's lack of concern for the difficulties experienced by the underprivileged, while in the poem, the *Sajak Pertemuan Mahasiswa*, it raises the issue of the lack of transparency between the government and the poor. Problems between the government and the people, especially the lower class people, are very relevant to what is happening in Indonesia.

**Keywords:** social criticism; poetry; government

#### **Abstrak**

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui bentuk kritik sosial dalam puisi *Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini* karya Taufik Ismail dan *Sajak Pertemuan Mahasiswa* karya WS. Rendra, serta peran fungsi sosial sastra dalam mengatasi kritik sosial yang ada di masyarakat. Di dalam sebuah karya sastra, tidak jarang dijumpai gambaran kondisi sosial dan realita pada kehidupan bermasyarakat. Dalam menganalisis dan menguraikan kritik sosial dari kedua puisi, digunakan teori sosiologi sastra Wellek dan Warren. Metode yang digunakan dalam menulis artikel ini adalah metode deskriptif kualitatif. Dalam penulisan artikel ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data secara objektif, yang dilakukan dengan cara: (1) mengamati langsung objek kajian berupa puisi, (2) menghimpun kutipan-kutipan dan menganalisis data, serta (3) mendeskripsikan hasil analisis. Setelah mengolah data dan mendeskripsikannya, kritik sosial dari kedua puisi memiliki kesamaan yakni kritik oleh masyarakat kecil terhadap kurangnya kinerja pemerintah. Perbedaan dari kritik sosial dari kedua puisi tersebut yakni dalam puisi *Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini* mengangkat masalah kurangnya kepedulian pemerintah terhadap kesulitan-kesulitan yang dialami rakyat kecil, sedangkan dalam puisi *Sajak Pertemuan Mahasiswa* mengangkat masalah kurangnya transparansi antara pemerintah dengan rakyat kecil. Permasalahan antara pemerintah dan rakyat, terutama rakyat golongan kebawah sangat relevan dengan apa yang terjadi di negara Indonesia.

**Kata kunci:** kritik sosial; puisi; pemerintah

## 1. Pendahuluan

Karya sastra merupakan kreativitas seseorang terhadap ide, pikiran dan perasaan yang dimilikinya. Karya sastra merupakan sebuah hasil imajinasi seseorang yang diciptakan dalam bentuk sebuah karya yang mengandung unsur keindahan untuk dinikmati. Selain unsur keindahan, karya sastra seringkali menggambarkan kondisi sosial kehidupan pengarang.

Menurut Sangidu (2004), karya sastra merupakan respon pengarang terhadap stimulus berupa lingkungan sekitarnya (realitas sosial) yang direalisasikan melalui karya sastra sebagaimana karya sastra tersebut sebagai hasil pencerminannya. Hal ini membuktikan bahwa selain bernilai unsur keindahan, karya sastra juga terdapat nilai-nilai sosial yang terkandung yang dapat diambil sebagai pembelajaran. Sedangkan menurut Wellek dan Warren (1994, dalam Wiyatmi, 2013), muatan karya sastra yang bersinggungan dengan permasalahan sosial–dalam hal ini sering dilihat sebagai dokumen sosial, atau sebagai potret realitas sosial. Oleh karena itu, sebuah karya sastra dapat menjadi saksi atas apa yang telah terjadi, salah satunya adalah isu-isu sosial yang dijadikan bahan kritik dalam karya-karyanya.

Pengalaman dan ungkapan perasaan pribadi pengarang pada dasarnya merupakan faktor utama yang mendasari penciptaan puisi. Wahyuni (2016) menyatakan bahwa puisi dibangun atas unsur-unsur yang saling melengkapi sehingga mampu menghadirkan makna atau pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat. Maka tidak menutup kemungkinan bahwa salah satu penulisan puisi bertujuan digunakan untuk mengkritik, menyindir, atau bahkan bisa jadi ditujukan untuk menjatuhkan orang lain. Salah satu tujuan diciptakannya puisi dalam situasi politik yang sedang rusuh adalah untuk menegakkan kebenaran. Hal ini didukung pendapat yang disampaikan oleh Ganie (2015) bahwa salah satu fungsi puisi adalah untuk menunjukkan kebenaran moral dan bertujuan untuk memengaruhi pembaca serta menyebarkan kebenaran tersebut kepada pembaca atau masyarakat. Sementara itu, Aminuddin (2011) menyatakan bahwa puisi adalah hasil ciptaan manusia, sehingga puisi mampu menggambarkan realitas di luarnya. Puisi adalah semacam refleksi yang merupakan representasi dari realitas itu sendiri.

Kritik sosial adalah sebuah sindiran, respon yang ditujukan pada suatu peristiwa yang terjadi di masyarakat ketika terjadi konfrontasi dengan kenyataan dalam bentuk ketimpangan dan pesta pora. Kritik sosial muncul ketika kehidupan dinilai tidak sinkron dan harmonis, ketika masalah sosial tidak dapat diatasi dan perubahan sosial mengarah pada efek disosiatif dalam masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa kritik sosial dalam karya tersebut merupakan kritik terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat. Ketimpangan dipersepsikan oleh masyarakat sebagai masalah sosial yang tergantung pada sistem nilai sosial masyarakat, tetapi ada beberapa masalah umum yang dihadapi masyarakat secara keseluruhan, misalnya: masalah kemiskinan, masalah kejahatan, disorganisasi keluarga, masalah generasi muda dalam masyarakat modern, perang, pelanggaran norma sosial, masalah kependudukan, masalah lingkungan dan penyakit birokrasi. Isu-isu sosial dikritisi dalam puisi *Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini* karya Taufik Ismail dan *Sajak Pertemuan Mahasiswa* karya WS. Rendra yang membahas unsur-unsur utama permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat. Dari uraian diatas, penulis ingin memahami lebih dalam apa saja aspek kritik sosial dalam kedua puisi pilihan tersebut. Lebih dari itu, penulis ingin memahami lebih dalam apa saja aspek kritik sosial dalam puisi *Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini* dan puisi *Sajak Pertemuan Mahasiswa*. Melalui penelitian ini, penulis melakukan pendekatan melalui teori sosiologi sastra untuk

memahami lebih dalam apa saja aspek kritik sosial dalam puisi Taufik Ismail, *Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini* dan puisi WS Rendra, *Sajak Pertemuan Mahasiswa*.

Melalui puisi *Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini*, Taufik Ismail mengangkat fenomena yang sedang terjadi pada masa itu yakni pada awal-awal peralihan kekuasaan pada masa penjajahan menuju kemerdekaan. Serangkaian peristiwa keinginan penjajah dalam menduduki kembali wilayah nusantara menyulut isu-isu sosial politik yang menyoroti kebijakan pemerintah dalam menghadapi permasalahan tersebut. Terlebih lagi permasalahan sosial lainnya yang masih terbengkalai membuat segalanya semakin runyam. Di dalam puisi tersebut, Taufik Ismail berusaha membangun kesadaran masyarakat melalui sajak-sajak provokatif agar kita semua secara bersama-sama mampu mengentaskan status kemerdekaan menuju Indonesia merdeka yang sesungguhnya. Selain itu, secara tersirat Taufik Ismail juga mengkritisi sikap pemerintah yang lamban dalam mengorganisir permasalahan sosial yang melibatkan rakyatnya sehingga masyarakat Indonesia tidak dapat sejahtera meskipun secara yuridis telah dinyatakan merdeka.

Penelitian terdahulu terhadap puisi-puisi Taufik Ismail tidak sulit untuk dijumpai. Kepopuleran karya-karya penyair mengantarkan ketertarikan para peneliti untuk mengkaji lebih jauh berbagai judul puisi Taufik Ismail melalui berbagai segi. Misalnya, Kadir (2010) yang meneliti Analisis Struktur Puisi "*Kita Adalah Pemilik Syah Republik Ini*" karya Taufik Ismail menggunakan pendekatan objektif dan Krisna dan Qur'ani (2021) dalam Kritik Sosial dalam Puisi "Karangan Bunga" Karya Taufik Ismail. Penelitian tersebut merupakan satu dari sekian penelitian lainnya yang tidak terbatas pada teori, pendekatan, maupun karya puisi Taufik Ismail tertentu.

Tidak berbeda jauh dari puisi *Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini*, dalam puisi *Sajak Pertemuan Mahasiswa*, WS. Rendra memilih diksi-diksi yang membangun semangat dan mengajak pembaca atau pendengar secara tidak langsung untuk mengkritisi pemerintah. Dalam kritik sosial yang diringkas dalam sebuah karya sastra, WS Rendra mampu membangun opini masyarakat golongan bawah untuk dapat mengungkapkan keresahan-keresahan yang selama ini mereka derita. Sehingga dapat dikatakan bahwa puisi Sajak Pertemuan Mahasiswa merupakan wujud aspirasi yang terpendam agar terdengar dan tersampaikan kepada pemerintah sebagaimana yang telah diharapkan.

Berbagai puisi karya WS. Rendra telah banyak diteliti melalui berbagai aspek oleh akademisi sastra di perguruan tinggi. Kamagi (2015) meneliti Antologi Puisi *Blues untuk Bonnie*. Penelitian ini bertujuan untuk merepresentasikan nilai-nilai humaniora pada beberapa puisi dalam buku kumpulan puisi tersebut. Hermoyo (2016) juga pernah melakukan penelitian terhadap puisi WS. Rendra dengan menggunakan pendekatan strukturalisme genetik. Puisi yang dianalisis yaitu *Surat Kepada Bunda tentang Calon Menantunya*. Sedangkan Salamah (2019) mengungkap sudut pandang dan pemikiran WS. Rendra mengenai sistem pendidikan Indonesia yang termuat dalam puisi-puisinya. Di luar itu, masih banyak penelitian-penelitian yang menggunakan puisi penyair profesional ini sebagai objek kajian.

Persamaan dari kedua puisi yang terpilih tersebut yaitu tujuan penyair dalam menciptakan karya puisi serta makna yang terkandung dalam puisi berupa kritik sosial yang ditujukan kepada pemerintah. Sehingga melalui penelitian ini, penulis melakukan pendekatan melalui

teori sosiologi sastra untuk dapat mengetahui aspek-aspek kritik sosial yang terkandung di dalam puisi Taufik Ismail, *Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini* dan puisi WS Rendra *Sajak Pertemuan Mahasiswa* dan motivasi penyair dalam menciptakan puisi yang bersifat provokatif, menggiring opini, dan mengangkat realitas sosial secara terang-terangan.

Metode yang digunakan penulis dalam menganalisis sebuah karya sastra berasal dari persepsinya tentang hakikat sastra dan hakikat kritik sastra itu sendiri. Pandangan dan sikap para kritikus tersebut kemudian akan menentukan pendekatan yang digunakan. Pendekatan merupakan kerangka berpikir ketika memberikan kritik yang pada akhirnya akan membentuk langkah kerja selanjutnya. Sosiologi sastra memiliki konsep bahwa sastra adalah gambaran kehidupan manusia (Semi, 2012). Senada dengan Semi, Endraswara (dalam Muslihah, Halimah, & Mustika, 2018) berpendapat bahwa sastra adalah proses berpikir yang berperan sebagai landmark sosial dan moral. Sedangkan secara khusus, Mahmud (2011) menerangkan bahwa sosiologi sastra mempelajari keterkaitan realitas dunia dengan realitas fiksi dalam suatu karya. Berdasarkan definisi tersebut, penulis dapat mengetahui fenomena sosial secara kompleks di masyarakat. Dalam pendekatan ini, analisis dilakukan dengan mempertimbangkan aspek sosial sastra, karena hakikat sastra tercipta karena dipengaruhi - bukan oleh kondisi sosial - ketika karya sastra itu ditulis. Lebih lanjut Ian Watt (dalam Semi, 2013) menjelaskan bahwa kajian sosiologi sastra meliputi masyarakat pengarang, sastra sebagai cerminan sosial, dan fungsi sosial sastra dalam masyarakat. Dari ketiga hal berikut dapat disimpulkan bahwa sosiologi sastra adalah suatu pendekatan terhadap sastra dengan menganalisis aspek-aspek sosial yang meliputi pengarang, karyanya, dan pembaca. Latar belakang di atas yang melatarbelakangi penulis ingin melakukan penelitian terhadap *puisi Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini* karya Taufik Ismail dan *Sajak Pertemuan Mahasiswa* karya WS. Rendra menggunakan pendekatan sosiologi sastra. Kedua puisi ini mengangkat masalah sosial yang kompleks di antara masyarakat. Isu-isu sosial tersebut meliputi hukum, politik, sosial, budaya dan agama. Hal ini memperkuat alasan mengapa penulis memilih puisi tersebut sebagai objek penelitian yang tepat.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif-kualitatif. Menurut Sugiyono (2015) untuk pendekatan kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat post-positivisme, digunakan pada kondisi objek yang alamiah, dan peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive sample, yaitu pengambilan sampel dengan cara memberikan ciri khusus yang sesuai tujuan penelitian. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam menganalisis puisi *Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini* karya Taufik Ismail dan *Sajak Pertemuan Mahasiswa* karya WS. Rendra ialah dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra.

Sumber data pada penelitian ini adalah salah satu puisi dari buku *Dua Kumpulan Puisi* karya Taufik Ismail yang berjudul *Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini* dan dan puisi *Sajak Pertemuan Mahasiswa* karya WS. Rendra.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu secara objektif. Pengamatan dilakukan secara langsung terhadap objek kajian berupa kedua puisi untuk memperoleh data-data dalam bentuk kutipan puisi. kutipan-kutipan puisi yang telah dihimpun kemudian dianalisis sebelum pada akhirnya disajikan secara deskriptif.

Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif yang digunakan oleh peneliti, seperti yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan langkah terakhir adalah inferensi. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Reduksi data adalah penyederhanaan yang dicapai melalui seleksi, fokus, dan validasi data mentah menuju informasi yang bermakna, memfasilitasi inferensi.
- b. Penyajian data yang sering digunakan dalam data kualitatif berbentuk narasi. Representasi data berupa kumpulan informasi yang disusun secara sistematis dan mudah dipahami.
- c. Penarikan kesimpulan mengacu pada rumusan masalah dari segi tujuan yang ingin dicapai, sedangkan merupakan tahap akhir dalam analisis data untuk melihat hasil reduksi data. Data yang terkumpul dibandingkan satu sama lain untuk menarik kesimpulan sebagai jawaban atas permasalahan yang ada.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Kajian sosiologi terhadap karya sastra, khususnya puisi telah banyak dilakukan sebelumnya. Kajian tersebut meliputi fenomena-fenomena sosial di masyarakat maupun lingkup tertentu yang berbagai kepincangan yang tumbuh dan menjadi bagian dari masyarakat. Soejono Soekanto (2000) berpendapat, kepincangan dalam masyarakat ditandai dengan adanya kemiskinan, disorganisasi keluarga, kejahatan, peperangan, masalah generasi muda dalam masyarakat modern, lingkungan hidup, kependudukan, dan birokrasi. Melalui artikel ilmiah ini, fenomena sosial yang akan dibahas yaitu kritik sosial terhadap kebijakan pemerintahan. Hal ini tentunya telah mencakup sebagian besar aspek kepincangan dalam masyarakat, terutama masalah kemiskinan dan birokrasi.

Menurut Hasan Shadli (1983) dalam bukunya, *Sosiologi Masyarakat Indonesia*, kritik sosial adalah suatu bentuk komunikasi dalam suatu masyarakat yang bertujuan atau berfungsi sebagai kontrol atas jalannya suatu sistem atau proses sosial. Kebijakan pemerintahan yang seringkali menyimpang dan merugikan masyarakat kelas menengah kebawah kerap kali mengundang sederet keluhan masyarakat yang menderita akibat berbagai tekanan yang diperolehnya. Desakan ekonomi dan kesenjangan sosial menjadi momok yang nyaris berlangsung lama meskipun periode kepemimpinan telah berganti secara kontinyu. Hal inilah yang melatarbelakangi penyair sekelas Taufik Ismail dan WS Rendra menyuarakan aspirasi masyarakat melalui puisi-puisinya dalam bentuk kritik pedas yang dikemas secara tegas dan lugas.

Dalam puisi *Kita adalah Pemilik Sah Republik Ini*, Taufik Ismail mengisahkan tentang provokasi penyair dalam menggerakkan solidaritas dan patriotisme bangsa Indonesia. Kemerdekaan yang telah diraih oleh pahlawan terdahulu harus tetap dipertahankan hingga akhir. Karena kita adalah pemilik sah republik ini, tak akan ada kesempatan bagi para penjajah untuk menginjakkan kaki di tanah air tercinta. Namun dalam kenyataannya tidak demikian. pemerintah serta orang-orang berkepentingan telah membuka celah lebar-lebar bagi bangsa asing yang dulunya merupakan sebagai musuh kini menjadi rekan kerja, teman sejawat, atau bahkan lebih dari itu sebagai sanak saudara dari jauh. Hal ini tentunya dapat mengundang perpecahan apabila propaganda politik dua negara tidak dapat dihindari. Melalui puisinya, Taufik Ismail mengkritisi sikap pemerintah yang kurang bijaksana dalam mengatasi permasalahan tersebut.



*Apakah akan kita jual keyakinan kita  
Dalam pengabdian tanpa harga (Ismail, 1993)*

Pada kutipan puisi tersebut, Taufik Ismail menegaskan bahwa keyakinan seseorang merupakan perihal yang tak ternilai harganya sehingga apabila ditukar melalui pengabdian terhadap orang yang salah tak akan pernah berarti apa-apa lagi. Perjuangan orang-orang terdahulu dalam mempertahankan kedaulatan republik menjadi terancam karena kecerobohan beberapa oknum dalam menaruh kepercayaan terhadap mantan penjajah.

*Akan maukah kita duduk satu meja  
Dengan para pembunuh tahun yang lalu  
Dalam setiap kalimat yang berakhiran  
"Duli Tuanku ?" (Ismail, 1993)*

Pada kutipan puisi tersebut, penyair mengatakan hal itu untuk memberi tahu orang-orang tentang tindakan yang telah dilakukan selama ini. Kutipan dari puisi tersebut juga menunjukkan bahwa "kita" mengkhianati negara kita sendiri dengan duduk satu meja dengan pembunuh tahun lalu, artinya pembunuh tahun lalu adalah negara yang telah menjajah Indonesia selama beberapa dekade, membiarkan mereka memasuki negara kita dan secara halus menjajah Indonesia. lagi dalam bentuk kerjasama. Taufiq Ismail mengungkapkan kekecewaannya terhadap masyarakat. Komunitas tersebut dipandang tidak berani bersatu, yang seharusnya menjadi komunitas penguasa di Indonesia. Dalam kutipan puisi berikut, Taufiq Ismail menunjukkan bahwa tidak ada pilihan lain, Semua orang harus terus maju dan tetap semangat dalam perjuangan dan bela negara ini. Puisi ini juga mendukung sifat patriotik dari setiap kutipan puisi Taufiq Ismail dengan menggunakan kata-kata yang seolah-olah menyeru kita sebagai warga negara Indonesia untuk membela negara Indonesia.

*Kita adalah manusia bermata sayu, yang di tepi jalan  
Mengacungkan tangan untuk oplet dan bus yang penuh  
Kita adalah berpuluh juta yang bertahun hidup sengsara (Ismail, 1993)*

Pada kutipan puisi tersebut, penyair mengangkat ke permukaan kehidupan orang-orang pinggiran yang berada di bawah garis kemiskinan. Mereka digambarkan memiliki tatapan sayu, mengiba di tepi jalan demi sejumlah rupiah. Atau barangkali para pekerja yang rela berdesakan pada subuh hari demi mengejar jam kerja yang serba terburu-buru. kutipan kutipan puisi puisi tersebut juga dapat dimaknai bahwa keterbatasan perekonomian memaksa manusia untuk tetap bergerak agar dapat bertahan hidup. Bagaimanapun juga, seberapapun telah berupaya mereka tetap hidup sengsara meskipun tahun kian silih berganti. Hal ini pada kenyataannya cukup memprihatinkan mengingat negara Indonesia merupakan negara yang kaya raya dari segi sumber daya alam. Pemanfaatan sumber daya alam yang ada kurang maksimal dapat dikarenakan oleh pejabat yang korup di pemerintahan tingkat regional maupun nasional. Puisi ini merupakan wujud kritik sosial kemiskinan terhadap pemerintah atas kesejahteraan warga negaranya yang belum merata. Terlepas dari kewajiban pemerintah dalam menjamin kesejahteraan warga negara, kita sebagai makhluk sosial juga harus senantiasa memiliki kesadaran dalam menjaga dan mengayomi orang-orang yang kurang beruntung di luar sana.

*Dipukul banjir, gunung api, kutuk dan hama  
Dan bertanya-tanya inikah yang namanya merdeka (Ismail, 1993)*



Pada kutipan puisi tersebut, penyair menggambarkan realitas sosial pada korban bencana alam yang dianggap hal sepele karena bantuan datang terlalu lambat, bahkan tak jarang mengalami pengurangan anggaran secara besar-besaran oleh sejumlah oknum yang bertugas menyalurkan dana donasi. Terlalu banyak pengabaian pemerintah terhadap orang-orang biasa yang menuntut keadilan di mata hukum. Sebaliknya, orang-orang berkepentingan selalu mendapat perlindungan tak peduli seberapa bejat tingkah lakunya. Kepincangan moralitas seperti ini pada akhirnya mendapatkan kritik pedas dari penyair. Tidak hanya Taufik Ismail, sejumlah penyair lain seperti Wiji Thukul dan WS Rendra juga kerap kali menyuarakan kritik pedas yang ditujukan kepada pejabat pemerintahan yang tidak amanah.

*Kita yang tidak punya kepentingan dengan seribu slogan  
Dan seribu pengeras suara yang hampa suara (Ismail, 1993)*

Pada kutipan puisi tersebut, penyair memprovokasi asumsi masyarakat yang tak terkendali. Kepentingan pemerintah yang berlebihan dalam mencari-cari dukungan suara masih dipertanyakan ke mana arahnya. Akan ada cela pada setiap keinginan yang menggelora, tidak pasti berakhir pada tujuan yang sama. Asumsi-asumsi liar mengenai kebenaran kepentingan itu mengundang sederet ketidakpercayaan rakyat terhadap kredibilitas pejabat pemerintahan. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya kecakapan pemerintah dalam menangani serangkaian masalah sosial kemanusiaan yang terjadi di lingkungan masyarakat.

*Tidak ada lagi pilihan lain  
Kita harus  
Berjalan terus. (Ismail, 1993)*

Pada kutipan puisi tersebut, penyair memberikan dorongan bagi segenap bangsa Indonesia khususnya, agar senantiasa bersatu dalam mempertahankan kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Segenap upaya perlu dilakukan demi mewujudkan Indonesia merdeka yang seutuhnya, bukan sebatas pernyataan tertulis namun dalam kenyataannya juga benar-benar merdeka dari berbagai persoalan negara. Mengentaskan berbagai persoalan yang menyangkut hajat orang banyak bukanlah hal yang mudah, sehingga diperlukan kerjasama antara seluruh warga negara dengan pemerintah agar republik ini dapat mengentaskan diri dari jeratan “penjajahan” yang tak terlihat namun tetap dapat kita rasakan bersama hingga saat ini.

Sedangkan pada puisi kedua, dalam *Sajak Pertemuan Mahasiswa*, WS. Rendra mengisahkan para mahasiswa yang sedang mempertanyakan kesewenangan pemerintah. Kesewenangan pemerintah ini lebih ditujukan pada pemerintahan yang menindas rakyat, khususnya rakyat miskin. Bentuk-bentuk kesewenangan tersebut tercantum dalam baris-baris puisi berikut:

*Kita bertanya:  
Sesuatu yang baik tidak selalu berguna. (Rendra, 1977)*

Dalam kutipan tersebut seseorang menanyakan mengapa sesuatu yang baik tidak selalu berguna. Artinya, banyak hal-hal yang baik dalam dunia ini, namun tidak berfungsi sesuai dengan semestinya. Dalam konteks puisi tersebut sesuatu yang baik dimaksudkan dengan hal-hal yang dilakukan oleh pemerintah untuk rakyatnya, yang mereka anggap baik, atau konsepnya baik, namun dalam realisasi di kehidupan sehari-hari tidak memiliki daya guna sama sekali, atau sia-sia.

*Mengapa maksud baik dan baik dapat berlagu.  
Orang berkata "Kami ada maksud baik" (Rendra, 1977)*

Maksud baik dengan realisasi yang baik adalah dua hal yang berbeda. Ketika seseorang bermaksud baik kepada orang lain, belum tentu tindakannya sesuai dengan apa yang dia maksudkan. Hal ini bisa terjadi karena persepsi dari masing-masing orang berbeda-beda, dipengaruhi oleh latar belakang, lingkungan, dan kondisi masyarakat individu itu sendiri.

*Dan kita bertanya: "Maksud baik untuk siapa?" (Rendra, 1977)*

Dalam kutipan tersebut, jelas bahwa WS. Rendra mengajak pembaca untuk terfokus pada mahasiswa yang sedang mempertanyakan keadilan bagi rakyat kepada pemerintah. Namun jawaban dari pemerintah tak kunjung memberikan hasil yang jelas. Maksud baik yang dikatakan oleh pemerintah itu masih abu-abu. Baik untuk rakyatkah? Atau baik untuk dirinya sendiri? Sehingga Mahasiswa terus mendesak jawaban dari pemerintah.

*Ya! Ada yang jaya, ada yang terhina (Rendra, 1977)*

Ketika berbicara mengenai kehidupan sosial, pasti ada ketidakadilan yang timbul di dalamnya. Hal ini dikarenakan perbedaan pandangan dan perbedaan mengenai hasil yang didapatkan dari proses keadilan itu sendiri. Maka, dalam konteks puisi *Sajak Pertemuan Mahasiswa* baris tersebut berarti ketidakadilan pemerintah dalam program pembangunan di Indonesia. Ada wilayah-wilayah yang masyarakatnya makmur sejahtera, namun banyak pula wilayah-wilayah yang masyarakatnya masih dalam kekurangan.

*Ada yang bersenjata, ada yang terluka. (Rendra, 1977)*

Untuk mengamankan masyarakat, terkadang oknum pemerintah menggunakan senjata untuk menakut-nakuti atau membangun pertahanan. Namun banyak pula oknum-oknum tidak bertanggungjawab yang memukul bahkan menembak masyarakat sipil meskipun sebenarnya tidak diperlukan. Mereka berdalih bahwa situasi mengancam ketertiban dan keamanan negara, namun pada kenyataannya banyak mahasiswa dan rakyat sipil tak bersenjata yang menjadi kekerasan dengan senjata oleh oknum pemerintah.

*Ada yang duduk, ada yang diduduki. (Rendra, 1977)*

Seperti yang kita ketahui bahwa dalam sebuah jabatan, pasti ada yang namanya rakyat pendukung, apalagi jika jabatan tersebut langsung dipilih oleh rakyat melalui pemilu. Namun pada kenyataannya, akhirnya rakyat-rakyat yang dulu dijanjikan sebuah kesejahteraan hingga akhirnya percaya dan mendukung, ditinggalkan begitu saja. Mereka seolah tutup mata dan telinga mengenai masalah-masalah yang diderita oleh rakyat. Oleh karena itu dalam baris puisi tersebut berarti yang duduk adalah pejabat dan yang diduduki adalah hak-hak masyarakat.

*Ada yang berlebihan, ada yang terkuras. (Rendra, 1977)*

Dalam baris tersebut, dapat disimpulkan bahwa yang berlebihan dimaksudkan kepada pejabat korup, sedangkan yang terkuras dimaksudkan kepada rakyat-rakyat kecil yang terkena imbas dari korupsi pemerintah. Pemerintah yang korup akan bertambah kaya saat mereka menjabat di pemerintahan, dengan dampak di sisi lain rakyat diperas habis-habisan untuk memenuhi kepuasan para pemerintah.

*Dan kita di sini bertanya:*

*“Maksud baik saudara untuk siapa?*

*Saudara berdiri di pihak yang mana?” (Rendra, 1977)*

Mahasiswa yang tak kunjung mendapatkan jawaban mulai mendesak sekali lagi, menanyakan maksud baik yang dikatakan pemerintah itu untuk siapa. Tak kunjung mendapatkan jawaban, mahasiswa bertanya kembali pemerintah sedang berdiri di pihak mana, pihak rakyatkah atau kesenangan pribadinya.

*Kenapa maksud baik dilakukan*

*tetapi makin banyak petani yang kehilangan tanahnya. (Rendra, 1977)*

Seperti yang kita tahu dalam akhir-akhir ini banyak sawah dan yang mulai hilang, digantikan dengan wisata dan bangunan-bangunan yang tinggi menjulang. Padahal Indonesia juga dikenal sebagai negara agraris yang seharusnya sektor pertanian menjadi pemegang peranan penting dari perekonomian nasional.

*Tanah-tanah di gunung telah dimiliki orang-orang kota. (Rendra, 1977)*

Jika dahulu tanah-tanah di gunung dijadikan kebun, maka sekarang lebih banyak digunakan untuk membangun rumah masa tua atau tempat wisata yang dikelola oleh orang-orang kota. Penduduk asli pegunungan mau tidak mau harus merelakan kebun-kebun mereka digantikan bangunan dan tempat wisata. Tempat wisata pun dengan dalih memanfaatkan alam untuk kemajuan sektor perekonomian, namun mereka malah menghapuskan perkebunan yang menjadi mata pencaharian penduduk setempat.

*Perkebunan yang luas*

*hanya menguntungkan segolongan kecil saja. (Rendra, 1977)*

Tempat-tempat wisata yang dibangun di atas lahan perkebunan ini hanya menguntungkan bagi pemilik lahan, sedangkan warga setempat yang dulunya petani perkebunan harus mencari mata pencaharian yang lain untuk memenuhi kebutuhan hidup. Sebaiknya ditinjau ulang apakah sudah tepat mengalihfungsikan perkebunan menjadi lahan pariwisata.

*Alat-alat kemajuan yang diimpor*

*tidak cocok untuk petani yang sempit tanahnya. (Rendra, 1977)*

Kutipan tersebut menerangkan bahwa pemerintah mengambil langkah untuk kemajuan industri, namun merugikan petani kecil. Peralatan canggih yang diimpor oleh pemerintah pun tak ada gunanya bagi petani-petani kecil. Peralatan yang diimpor oleh pemerintah kebanyakan merupakan alat-alat besar yang hanya mampu digunakan oleh petani yang tanahnya luas dan mampu untuk membeli alatnya, sedangkan petani kecil harus puas dengan alat-alat sederhana dan minimnya tanah yang mereka garap.

*Sekarang matahari, semakin tinggi.*

*Lalu akan bertahta juga di atas puncak kepala. (Rendra, 1977)*

Tak peduli dengan matahari yang telah semakin tinggi, para mahasiswa yang sedang menyuarakan aspirasi rakyat tetap bertahan dan memperjuangkan keadilan bagi rakyat-rakyat kecil. Para mahasiswa yang masih memiliki jiwa nasionalisme dan patriotisme tinggi dengan ideologi yang masih digenggam erat, mereka merasa bahwa hanya merekalah yang mampu menjadi ujung tombak dari suara-suara rakyat yang terbungkam.

*Dan di dalam udara yang panas kita juga bertanya :  
Kita ini dididik untuk memihak yang mana ? (Rendra, 1977)*

Udara yang memanas tak hanya dikarenakan oleh matahari yang terus menyorot, namun dengan adanya negosiasi alot antara pemerintah dan mahasiswa menjadikan udara kian memanas. Pada situasi semacam ini, biasanya ketika tidak ditemukan jalan tengah, maka keributan sebentar lagi akan terjadi. Maka dari itu mahasiswa terus mendesak pemerintah untuk menjawab dan memutuskan seadil-adilnya bagi rakyat-rakyat kecil. Mahasiswa-mahasiswa tersebut bahkan bertanya mereka sebenarnya dididik untuk memihak yang mana, karena pada kenyataannya pejabat pemerintahan yang sewenang-wenang itu adalah manusia yang terdidik dan memiliki pengetahuan yang luas.

*Ilmu-ilmu yang diajarkan di sini  
akan menjadi alat pembebasan,  
ataukah alat penindasan ? (Rendra, 1977)*

Dengan bungkamnya pemerintah dan tertindasnya hak-hak rakyat kecil, mahasiswa jadi mempertanyakan sebenarnya ilmu yang diajarkan oleh sekolah-sekolah yang didirikan oleh pemerintah itu diterapkan untuk apa. Mereka mulai berspekulasi negatif terhadap pemerintah dikarenakan ilmu pengetahuan yang disalahgunakan ini.

*Sebentar lagi matahari akan tenggelam.  
Malam akan tiba.  
Cicak-cicak berbunyi di tembok.  
Dan rembulan akan berlayar. (Rendra, 1977)*

Sampai sore hari pun pemerintah masih enggan untuk bersuara. Namun para mahasiswa tidak keberatan untuk menunggu hingga matahari digantikan oleh bulan. Mereka masih berdiri untuk memperjuangkan hak-hak yang memang seharusnya rakyat miliki sejak dulu tanpa diutak-atik lagi.

*Tetapi pertanyaan kita tidak akan mereda.  
Akan hidup di dalam bermimpi.  
Akan tumbuh di kebon belakang. (Rendra, 1977)*

Dalam puisi ini digambarkan semangat yang dikobarkan oleh mahasiswa akan abadi meskipun ditelan ruang dan waktu. WS Rendra menggambarkan waktu dengan diksi mimpi, sedangkan ruang dengan diksi kebon belakang. Artinya, tidak akan surut pertanyaan mengenai maksud baik pemerintah yang realisasinya tak sebaik itu.

*Di bawah matahari ini kita bertanya :  
Ada yang menangis, ada yang mendera.  
Ada yang habis, ada yang mengikis.  
Dan maksud baik kita  
berdiri di pihak yang mana ! (Rendra, 1977)*

Dari kutipan tersebut, WS. Rendra menekankan kembali penderitaan rakyat yang timbul akibat penindasan yang dilakukan oleh pemerintah. Rakyat kecil menangis, mendera, habis, dan terkikis, namun pemerintah tetap tutup mulut dan membiarkan pertanyaan mereka menggantung tanpa jawaban.

Dalam *Sajak Pertemuan Mahasiswa* kebisuan pemerintah dan kesewenang-wenangannya digambarkan dengan sangat jelas. Di mana mahasiswa mengajukan beberapa pertanyaan, namun hanya satu yang dijawab dan itu pun dengan jawaban yang ambigu. Pemerintah juga mengotak-atik tanah yang seharusnya menjadi hak petani kecil dan lebih memilih untuk impor alat-alat canggih entah untuk siapa.

Dalam puisi *Sajak Pertemuan Mahasiswa* ini, WS Rendra menggunakan bahasa yang mampu membuat pembaca ikut ke dalam ketegangan antara mahasiswa dan pemerintah. Baiknya, masyarakat jadi tahu bahwa masih ada orang-orang yang peduli dengan kesejahteraan mereka dan memperjuangkan dengan sepenuh hati. Namun sisi buruknya, tidak semua pemerintah melakukan tindakan yang sewenang-wenang sehingga ditakutkan dapat menggerakkan massa untuk melakukan demo terhadap pemerintah meskipun pemerintahan sebenarnya sedang baik-baik saja.

Pengerahan massa yang tidak sengaja dilakukan akan berakibat fatal dan mengacaukan sistem pemerintahan. Demo yang didasari oleh kesalahpahaman bisa berujung dengan pemberontakan dan kerusuhan. Jika hal ini terjadi, Indonesia tidak akan segera maju, karena lagi-lagi kerja pemerintah harus terhenti hanya untuk meluruskan kesalahpahaman tersebut.

Sebenarnya banyak hal-hal baik yang terealisasi dengan baik juga oleh pemerintah, namun karena tema yang diambil oleh WS Rendra dalam puisi *Sajak Pertemuan Mahasiswa* ini adalah kritik sosial, maka yang diangkat ke permukaan hanya jeleknya saja. Oleh karena itu, sebagai penikmat sastra harus pandai-pandai memilah dan memahami makna yang sebenarnya ingin disampaikan oleh penulis atau pengarang.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan telah dianalisis dari segi aspek kritik sosialnya, dapat disimpulkan bahwa dalam puisi *Kita adalah Pemilik Sah Republik ini* mengungkap kritik sosial berupa kurangnya perhatian pemerintah terhadap rakyat kecil. Hal ini dikaitkan dengan hubungan luar negeri yang dirasa menguntungkan pihak luar, namun merugikan rakyat kecil bangsa sendiri. Selain itu kemiskinan dan bencana alam yang menimpa rakyat kecil sering diabaikan oleh pemerintah dan dianggap sepele. Dalam puisi *Sajak Pertemuan Mahasiswa* karya WS. Rendra ini mengangkat permasalahan mengenai kurangnya transparansi antara pemerintah dengan rakyat. Kelebihan dari puisi ini, WS Rendra mampu untuk menguak permasalahan pemerintahan sehingga masyarakat dapat lebih terbuka dan mau untuk menyuarakan suara. Dengan adanya puisi ini, masyarakat juga dapat mengetahui bahwa masih ada banyak orang, khususnya mahasiswa yang peduli dengan penderitaan mereka. Namun dengan diksi yang sangat menggebu-gebu dan seolah-olah seluruh pemerintahan sedang tidak baik-baik saja, ditakutkan dapat menggerakkan massa dan menimbulkan kesalahpahaman yang berujung kericuhan. Persamaan dari kedua puisi tersebut ada pada tujuan penulisan oleh penyair, yakni untuk memberikan kritik terhadap pemerintah. Kedua puisi tersebut memiliki karakteristik tersendiri, yakni puisi *Kita adalah Pemilik Sah Republik ini*, Taufik Ismail lebih terang-terangan dalam memprovokasi masyarakat untuk mengkritisi pemerintah, sedangkan dalam puisi *Sajak Pertemuan Mahasiswa*, WS Rendra secara terselubung menanamkan pemikiran-pemikiran kritis terhadap pemerintahan. Masalah yang diangkat dari kedua puisi tersebut sangat relevan dengan apa yang terjadi di masyarakat sekitar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wellek dan Warren (dalam Wiyatmi, 2013), yang

menyatakan bahwa isi karya sastra dipandang sebagai dokumen sosial dan potret kenyataan sosial.

## Daftar Rujukan

- Aminuddin. (2011). *Pengantar apresiasi karya sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ganie, T. N. (2015). *Buku induk bahasa Indonesia: Pantun, puisi, syair, peribahasa, gurindam, dan majas*. Yogyakarta: Araska.
- Hermoyo, R. P. (2016). Analisis kritik sastra puisi 'Surat Kepada Bunda: Tentang Calon Menantunya' karya WS Rendra. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 15(1), 44–53. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/view/40>
- Ismail, T. (1993). *Tirani dan Benteng: Dua kumpulan puisi Taufiq Ismail*. Jakarta: Yayasan Ananda.
- Kadir, H. (2010). Analisis struktur puisi "Kita Adalah Pemilik Syah Republik Ini" karya Taufik Ismail. *Jurnal Inovasi*, 7(2), 33–51.
- Kamagi, L. (2015). Nilai-nilai humaniora dalam antologi puisi "Blues Untuk Bonnie" karya WS Rendra. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 14(1), 26–38. doi: <https://doi.org/10.21009/BAHTERA.141.03>
- Krisna, A. A. P., & Qur'ani, H. B. (2021). Kritik sosial dalam puisi 'Karangan Bunga' karya Taufik Ismail. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 109–119. Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpbsi/article/view/44480>
- Mahmud, K. K. (2011). Pengarang Dalam Karya Telaah Terbatas Atas Kehadiran Diri Pramoedya Ananta Toer Dalam Fiksi-Fiksinya Satu Tinjauan Estetika Sastra. Bandung: Unpad Jatinangor.
- Muslih, S., Halimah, S. N., & Mustika, I. (2018). Sisi humanisme Tere Liye dalam novel 'Rembulan Tenggelam Di Wajahmu'. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(5), 681–90. Retrieved from <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/969>
- Rendra, W. S. (1977). *Sajak Pertemuan Mahasiswa*.
- Salamah, U. (2019). Gagasan WS Rendra tentang sistem pendidikan Indonesia: Resistensi terhadap sistem pendidikan kekuasaan Orde Baru. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(1), 20–40. doi: <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v2i1.462>
- Sangidu. (2004). *Penelitian sastra: Pendekatan, teori, metode, teknik, dan kiat*. Yogyakarta: Unit Penerbitan Sastra Asia Barat UGM.
- Semi, M. A. (2012). *Metode penelitian sastra*. Bandung: Angkasa.
- Shadliy, H. (1983). *Sosiologi untuk masyarakat Indonesia*. Jakarta: Bina Aksara.
- Soekanto, S. (2000). *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mix methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, L. (2016). Pembentukan citra diri dalam puisi Kau Ini Bagaimana Atau Aku Harus Bagaimana karya KH. A. Mustofa Bisri. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya (e-Journal)*, 2(2), 187–194. Retrieved from <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara/article/view/4003>
- Wiyatmi. (2013). *Sosiologi sastra*. Jakarta: Kanwa Publisher.



## Application of Project Method on the Learning of Chinese Writing Skills at Universitas Negeri Malang

### Penerapan *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin di Universitas Negeri Malang

Moch. Mansyur Maulana Idris, Edy Hidayat\*, Karina Fefi Laksana Sakti

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

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

Paper received: 20-2-2022; revised: 15-3-2022; accepted: 21-3-2022

#### Abstract

The Project Method is a teaching method that focuses on allowing students to use aspects and units found in everyday life as learning materials. The use of the Project Method in Learning Writing Skills at State University of Malang intends to describe the process of using the Project Method to learn Chinese writing skills, as well as student reactions to using the Project Method to learn Chinese writing skills. The Project Method is implemented in the Writing I course by separating the learning activities into three stages, beginning with the initial learning activities, continuing with the core learning activities, and ending with the final learning activities. The learning process at the State University of Malang was accommodating, engaging, systematic, and instructive, according to observations on the use of the Project Method in Learning Writing Skills. According to the "Student Responses to the Application of Project Methods in Learning Writing Abilities" questionnaire data, all students were able to handle various challenges and problems in learning Chinese writing skills.

**Keywords:** project method, writing skills, Chinese language

#### Abstrak

*Project Method* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada pemberian kesempatan peserta didik untuk mengimplementasikan elemen dan unit yang ada dalam kehidupan sehari-hari sebagai bahan pembelajaran. Penerapan *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis di Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan *Project Method* dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Mandarin, dan Respon peserta didik terhadap penerapan *Project Method* dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Mandarin. Pengimplementasian *Project Method* dilaksanakan melalui mata kuliah Menulis I dengan membagi aktivitas pembelajaran menjadi 3 (Tiga) tahapan, dimulai dari kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, dan kegiatan akhir pembelajaran. Hasil pengamatan terhadap penerapan *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis di Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang menyatakan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan kondusif, interaktif, sistematis dan informatif. Melalui hasil data angket "Respon Peserta Didik terhadap Penerapan *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis" menyatakan bahwa seluruh peserta didik mampu menyelesaikan berbagai permasalahan dan problematika dalam mempelajari keterampilan menulis bahasa Mandarin.

**Kata Kunci:** *project method*, keterampilan menulis, bahasa Mandarin

#### 1. Pendahuluan

Pembelajaran keterampilan adalah pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik terhadap sebuah keterampilan di suatu bidang. Keterampilan bahasa Mandarin meliputi berbagai aspek penguasaan yang dibutuhkan, seperti keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan bahasa Mandarin sangat dibutuhkan oleh penutur bahasa Mandarin, baik peserta didik, pendidik, maupun pengguna bahasa Mandarin sebagai upaya dalam mengimplementasikan kemampuan bahasa Mandarin dalam

kehidupan sehari-hari, seperti bertutur sapa terhadap orang lain, pekerjaan, proses pembelajaran dan pengajaran bahasa Mandarin, dan berinteraksi dengan penutur bahasa ibu (Orang Tionghoa).

Semua jenis keterampilan dalam bahasa Mandarin sangat penting untuk dikuasai. Dasar penguasaan dari semua keterampilan berbahasa Mandarin adalah melalui keterampilan menulis (Zulkarnain, 2016). Keterampilan menulis merupakan dasar penguasaan dan pondasi utama untuk menunjang kesempurnaan dalam menguasai keterampilan bahasa Mandarin yang lain (Berbicara, menyimak, mendengar). Terdapat berbagai aspek yang harus dikuasai dalam keterampilan menulis, diantaranya adalah penguasaan kosakata, pengimplementasian gramatika dengan benar dan tepat, serta pemahaman konteks kosakata yang digunakan. Metode menulis karangan bahasa Mandarin menjadi salah satu upaya yang digunakan oleh pengajar dalam pembelajaran bidang bahasa, sehingga melalui metode tersebut diharapkan peserta didik mampu meningkatkan keterampilan menulis dan penguasaan kosakata dalam bahasa tersebut secara mandiri dan aktif.

Adapun berbagai kesalahan dan problematika peserta didik dalam menulis karangan bahasa Mandarin disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Adapun faktor internal meliputi kesulitan peserta didik dalam menulis *Hanzi* dengan berbagai ragam guratan dan sistematika penulisan, sehingga pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Mandarin masih rendah (Tatuwo, 2017). Sedangkan berdasarkan faktor eksternal meliputi materi keterampilan menulis bahasa Mandarin tersebut yang diantaranya adalah pengaplikasian gramatika, penggunaan tanda baca, penggunaan kosakata yang mempengaruhi keberagaman kosakata dengan setiap kelas kata serta implementasinya yang mempengaruhi makna dan konteks yang disampaikan.

Hasil pelaksanaan pra-observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam mata kuliah Menulis I di program studi Pendidikan Bahasa Mandarin 2020 offering A pada tanggal 29 September – 3 November 2021 ditemukan peserta didik tidak aktif dalam proses pembelajaran, tidak memberikan refleksi dari hasil pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, tidak menjawab pertanyaan yang disampaikan pendidik, serta pemahaman peserta didik terhadap kosakata yang dipelajari dalam mata kuliah Menulis I masih rendah. Adapun hal tersebut terjadi dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan tidak berjalan dengan maksimal, sehingga seluruh peserta didik kurang tertarik dan bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan terhadap problematika peserta didik tersebut, keterlibatan peserta didik sebagai domain proses kegiatan pembelajaran keterampilan menulis bahasa Mandarin menjadi perhatian lebih yang sangat dibutuhkan, sehingga diharapkan mampu menunjang keberhasilan proses pembelajaran secara maksimal. Penerapan *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin di Universitas Negeri Malang menjadi salah satu metode pembelajaran keterampilan menulis yang tepat dalam mengatasi kendala peserta didik dalam menulis karangan bahasa Mandarin sekaligus sebagai alternatif solutif dalam metode pembelajaran keterampilan menulis bahasa Mandarin.

Menurut Ahmadi dan Prasetya (2015), metode pembelajaran adalah teknik yang dikuasai pendidik atau guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik di kelas, baik secara individu maupun kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik. *Project Method* adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam menggunakan unit-unit kehidupan sehari-hari sebagai



bahan dalam mempelajari suatu bidang pembelajaran. *Project Method* juga disebut sebagai *Project Based Learning*. Lestari (2015) menyatakan bahwa model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri. *Project Method* berfokus pada peningkatan kualitas proses pembelajaran beserta respon peserta didik terhadap proses dan hasil pembelajaran dengan penerapan *Project Method* melalui alat bantu instrumen penelitian.

Setiap model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik berbeda, berbagai metode digunakan untuk mencapai tujuan belajar yang maksimal dan efektif. Penerapan model pembelajaran yang tepat dan efektif mampu menunjang peningkatan kualitas belajar peserta didik dalam proses kegiatan belajar dan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat diukur dari pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan oleh guru (Hanifah, 2016). Terdapat karakteristik dalam proses pembelajaran melalui penerapan *Project Method* yang telah dijelaskan oleh Majid (2014) diantaranya sebagai berikut: (1) Siswa membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja; (2) Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada siswa; (3) Siswa secara kolaboratif bertanggung jawab dalam menentukan solusi dari sebuah permasalahan yang diajukan; (4) Siswa secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi guna memecahkan sebuah permasalahan; (5) Proses evaluasi dilakukan secara kontinu; (6) Siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas yang sudah dilakukan secara berkala; (7) Produk akhir dari aktivitas pembelajaran akan dievaluasi secara kualitatif; dan (8) Kesalahan atau perubahan pada situasi pembelajaran sangat ditoleransi.

Berbagai kelebihan yang didapatkan dari Penerapan *Project Method* dalam pembelajaran keterampilan menulis berbahasa Mandarin sangat konstruktif dan solutif. Hal tersebut disampaikan oleh Wena (2013) yang diantaranya adalah: (1) *Increase motivation*: Pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) *Increase problem solving ability*: Lingkungan belajar pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat siswa lebih aktif dan memecahkan problematika yang kompleks; (3) *Improved library research skills*: Proses pembelajaran menginstruksikan kepada peserta didik untuk mampu memperoleh informasi melalui sumber informasi yang relevan, sehingga literasi dan keterampilan siswa untuk mencari dan mendapatkan informasi akan meningkat; (4) *Increase resource management skills*: Pembelajaran yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi dan menstruktur proyek yang telah direncanakan dengan alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan proyek tersebut.

Setiap penerapan model pembelajaran yang digunakan terdapat kekurangan dalam penerapannya, sehingga beberapa hal dalam menerapkan model pembelajaran perlu diperhatikan dan diantisipasi terkait kekurangan tersebut. Abidin (2014) menjelaskan bahwa kekurangan penerapan *Project Method* adalah sebagai berikut: (1) Memerlukan banyak waktu dan biaya; (2) Memerlukan banyak media dan sumber belajar; (3) Memerlukan guru dan siswa yang sama-sama siap belajar dan berkembang; (4) Terdapat kekhawatiran siswa hanya menguasai satu topik tertentu yang dikerjakannya.

Sehubungan dengan kekurangan yang telah dijelaskan, seorang guru harus mampu mengantisipasi permasalahan tersebut, seperti dengan cara penyediaan fasilitas untuk peserta didik selama proses penerapan *Project Method* berlangsung, membimbing peserta didik, membantu peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam proses penyelesaian proyek yang dikerjakan, manajemen batasan waktu penyelesaian proyek yang tidak memberatkan dan mempersulit peserta didik, meminimalisir dan menyediakan peralatan yang sederhana dan sering dijumpai di lingkungan sekitar, menggunakan sasaran tugas proyek yang relevan dan kredibel dengan materi pembelajaran serta pemanfaatan unit-unit kehidupan sehari-hari peserta didik.

Safitri dan Maryani (2020) menjelaskan terdapat sintak dan beberapa tahapan yang harus diikuti dalam pembelajaran berbasis proyek yang diantaranya adalah (1) Praprojek: pendidik merancang, mendeskripsikan jenis proyek yang digunakan kepada peserta didik, (2) Fase 1: Peserta didik mengidentifikasi permasalahan, (3) Fase 2: Peserta didik membuat desain dan jadwal pelaksanaan proyek dengan merancang proyek, (4) Fase 3: Peserta didik melaksanakan investigasi awal sebagai model dasar dari produk yang akan dikembangkan, (5) Fase 4: Peserta didik menyusun konsep, (6) Fase 5: Peserta didik mengukur, menilai, dan memperbaiki produk dengan meminta pendapat kepada pengajar, (7) Fase 6: Peserta didik melaksanakan finalisasi dan publikasi produk, (8) Pascaprojek: Pengajar memberi penilaian, penguatan masukan, kritik, masukan, saran, dan perbaikan atas produk yang telah dihasilkan oleh peserta didik.

Kajian mengenai penerapan *Project Method* dalam pembelajaran bahasa Mandarin sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Nuzula (2017) telah melaksanakan penelitian dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMAN 2 Malang. Malang*". Penelitian dengan fokus pembelajaran kepada peserta didik mampu meningkatkan berbicara bahasa Mandarin peserta didik dengan menerapkan *Project Based Learning*. Hasil penelitian menyatakan terdapat efektivitas peningkatan keterampilan membaca peserta didik kelas X SMAN 2 Malang. Adapun pernyataan tersebut dibuktikan melalui hasil observasi dan hasil tes formatif yang dilakukan sebanyak tiga siklus.

Penelitian kedua dilakukan oleh Ardiyanti (2019) dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI IBB 2 SMA Laboratorium UM*". Adapun hasil penelitian tersebut membuktikan terdapat perbedaan hasil belajar yang konstan terhadap peserta didik sebelum dan setelah menggunakan *Project Method*. Perbedaan tersebut dibuktikan melalui hasil menulis deskriptif peserta didik pada tugas formatif, dan respon peserta didik terhadap *Project Method*.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian terdahulu, terdapat perbedaan fokus penerapan model pembelajaran yang digunakan terhadap penerapan *Project Method* dan belum digunakan oleh peneliti terdahulu, diantaranya adalah keterlibatan peserta didik sebagai domain proses pembelajaran, peran pendidik dalam menerapkan *Project Method*, serta respon peserta didik terhadap penerapan *Project Method*. Luaran yang diharapkan dari Penerapan *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin di Universitas Negeri Malang adalah mampu menjadi salah satu metode pembelajaran keterampilan menulis yang tepat dalam mengatasi kendala peserta didik dalam menulis karangan bahasa Mandarin

sekaligus sebagai alternatif solutif dalam metode pembelajaran keterampilan menulis bahasa Mandarin.

## 2. Metode

Penerapan *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis ini menggunakan metode kualitatif-deskriptif yang berfokus pada pengumpulan berbagai data dengan membentuk dan merangkai kata-kata sehingga bersifat deskriptif. Metodologi penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Moleong, 2010). Jenis penelitian kualitatif-deskriptif merupakan jenis penelitian yang menafsirkan dan menguraikan data yang didapatkan dalam sebuah observasi sesuai dengan keadaan semestinya. Adapun tujuan penggunaan jenis penelitian kualitatif-deskriptif adalah mencari, memahami, dan menafsirkan makna dibalik data dan menemukan kebenaran, baik kebenaran empiris sensual, maupun empiris logis (Sugiyono, 2013).

Peneliti telah mengambil sampel dalam penentuan subjek penelitian pada tanggal 15 September 2020 dengan mengambil sampel acak dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin 2020 Offering A dan B dengan jumlah 2 (dua) mahasiswa dari setiap offering dengan cara melibatkan kuesioner sederhana terkait penulisan teks informatif berbahasa Mandarin. Hasil observasi tersebut menyatakan bahwa 2 (dua) mahasiswa dari offering A terdapat banyak kesalahan dalam menulis teks informatif. Berdasarkan hasil pelaksanaan observasi tersebut peneliti menggunakan sumber data penelitian Penerapan *Project Method* adalah Seluruh mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Mandarin 2020 offering A (Semester III) Jurusan Sastra Jerman, Fakultas Sastra dengan jumlah peserta didik offering A sebanyak 28 mahasiswa. Peneliti turut melibatkan 3 (tiga) observer (Dosen pengampu, satu mahasiswa dengan latar belakang program studi yang relevan dengan bidang studi penelitian, dan peneliti) dalam pelaksanaan observasi penerapan *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis. Adapun data yang digunakan peneliti dalam mengkaji hasil penerapan *Project Method* adalah: (1) Hasil observasi pengimplementasian *Project Method* dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Mandarin, dan (2) Angket respon peserta didik terhadap penerapan *Project Method* melalui Google Formulir.

Kehadiran peneliti dalam pelaksanaan penelitian Penerapan *Project Method* sangat mutlak diperlukan sebagai partisipatoris yang dapat menilai keadaan dan mengambil keputusan dengan memanfaatkan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengontrol proses pembelajaran. Peneliti berperan aktif melaksanakan seluruh kegiatan penelitian, seperti merencanakan proses penelitian, berperan sebagai dosen model pembelajaran mengumpulkan data, menganalisis, hingga melaporkan hasil penelitian. Terdapat instrumen lain yang digunakan sebagai data pendukung, yaitu (1) instrumen observasi, dan (2) instrumen angket peserta didik terhadap penerapan *Project Method*.

Setelah penerapan *Project Method* dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Mandarin dilaksanakan dengan mengumpulkan data hasil observasi, angket respon peserta didik, dan hasil menulis karangan bahasa Mandarin melalui dua jenis proyek terpadu, peneliti menganalisis data. Analisis data mengacu pada prosedur pengumpulan data yang digunakan, yaitu lembar observasi dan lembar angket respon peserta didik. Tahapan analisis data observasi meliputi (1) Memverifikasi kelengkapan berkas observasi dari tiga observer yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian, (2) Membaca hasil data, (3) Menganalisis hasil data, dan

(4) Menarik kesimpulan analisa secara deskriptif, informatif, dan relevan dengan hasil observasi.

Verifikasi data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi dengan tujuan menilai kebenaran landasan teori dengan fakta di lapangan, yang kemudian diolah dan dianalisis dengan tujuan data tersebut bisa diuji secara kualitatif dan deskriptif. Triangulasi adalah sebuah teknik pengecekan kesahihan data yang memerlukan sesuatu di luar data sebagai pembanding data tersebut (Moleong, 2010). Pada penelitian *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin di Universitas Negeri Malang menggunakan data sebagai triangulator yang diolah dengan cara membandingkan data hasil observasi dengan hasil angket respon peserta didik terhadap penerapan *Project Method*.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang melibatkan dua orang dan (atau) lebih (Pendidik dan peserta didik) dan media pembelajaran yang digunakan dalam suatu lingkup belajar. Hal tersebut senada dengan Warsono dan Hariyanto (2016) yang menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Hal tersebut juga searah dengan pendapat Sagala (2015) yang menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan pihak guru sebagai seorang pendidik atau pengajar, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa atau murid. Penerapan *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin di Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin 2020 Offering A melalui mata kuliah 汉语写作一级 (Menulis I) dilaksanakan dengan alokasi penelitian sebanyak dua pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 10 November 2021, dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 24 November 2021. Setiap pertemuan memiliki alokasi waktu selama 150 menit/3 SKS (Pukul 07:50–10:25 WIB). Proses pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara *Hybrid Learning*.

Peneliti berperan sebagai dosen model pembelajaran dengan melibatkan dua observer (Dosen pengampu mata kuliah 汉语写作一级 (Menulis I), satu mahasiswa program studi S1 Pendidikan Bahasa Mandarin 2018) dan dua dokumenter pelaksanaan penelitian. Peserta didik yang terlibat dalam penerapan *Project Method* sebanyak 25 (Dua puluh lima) mahasiswa dari jumlah keseluruhan sebanyak 28 (Dua puluh delapan) mahasiswa dengan 3 (tiga) mahasiswa yang tidak terlibat penelitian dikarenakan sedang mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka.

Pelaksanaan penelitian mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan dan dikonsultasikan bersama dosen pengampu untuk mencapai proses pembelajaran yang kondusif dan sistematis. Materi yang digunakan berfokus pada pengimplementasian unit-unit kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti 自我介绍 (Perkenalan Diri), dan 我的爱好 (Hobiku).

#### 3.1. Penerapan *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin di Universitas Negeri Malang

Proses pelaksanaan pembelajaran mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan dan terdiri dari tiga tahapan, dimulai dari kegiatan awal

pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, dan kegiatan akhir pembelajaran. Pada kegiatan awal pra-pembelajaran, peneliti bersama observer II, dan dokumenter memasuki ruang kelas dan mengakses pembelajaran secara luring dan daring. Dosen pengampu mengakses pembelajaran secara daring *Synchronous* melalui aplikasi *Zoom Meeting* dan membuat ruang kelas daring. Dosen pengampu mengirim link akses pembelajaran melalui *WhatsApp Group* "Menulis I 2020 A" dan memulai kegiatan pembelajaran. Dosen pengampu memberikan salam kepada seluruh peserta didik, mempresensi seluruh kehadiran peserta didik, dan membuka pembelajaran dengan sesi 听写 [*Tīngxiě*] (Sesi dikte) sebagai kegiatan mingguan yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Dosen pengampu mempersilahkan peneliti untuk memulai penelitian Penerapan *Project Method*.

Pada kegiatan awal pembelajaran, Peneliti memberi salam kepada peserta didik dan seluruh peserta didik menjawab salam. Peserta didik terlibat interaksi dengan peneliti, seperti bertanya kabar, bertukar informasi dan pengalaman dalam pembelajaran keterampilan menulis berbahasa Mandarin. Peneliti bersama seluruh peserta didik merefleksikan materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya yang meliputi aspek-aspek pengenalan diri dan hobi dalam bahasa Mandarin.

**Tabel 1. Lembar Observasi Penerapan *Project Method* Pernyataan Nomor 1-3**

(1) <i>Pernyataan I: Kondisi dan situasi kelas pada pelaksanaan observasi berjalan dengan nyaman dan kondusif</i>	Respon Observer	Pertemuan I				Pertemuan II			
		SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
O <sub>1</sub> (Observer I; LUM)		✓				✓			
O <sub>2</sub> (Observer II; AS)		✓				✓			
O <sub>3</sub> (Observer III; MMMI)		✓				✓			
(2) <i>Pernyataan II: Peserta didik menjawab dan memberi salam yang diberikan oleh peneliti</i>									
O <sub>1</sub> (Observer I; LUM)		✓				✓			
O <sub>2</sub> (Observer II; AS)		✓				✓			
O <sub>3</sub> (Observer III; MMMI)		✓				✓			
(3) <i>Pernyataan III: Peserta didik terlibat interaksi dengan peneliti, seperti bertanya kabar, bertukar informasi dan pengalaman dalam pembelajaran keterampilan menulis berbahasa Mandarin.</i>									
O <sub>1</sub> (Observer I; LUM)			✓			✓			
O <sub>2</sub> (Observer II; AS)		✓				✓			
O <sub>3</sub> (Observer III; MMMI)		✓				✓			

Berdasarkan data yang telah disajikan, dapat diketahui pada pernyataan nomor 1, Observer 3 memberi tambahan terkait kegiatan pembelajaran berjalan kondusif dan sistematis dikarenakan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran sangat tinggi. Pada pernyataan nomor 3, observer 1 menyampaikan peneliti berbicara menggunakan bahasa Mandarin dengan ritme yang terlalu cepat sehingga beberapa peserta didik tidak ikut terlibat interaksi dengan peneliti, seperti bertanya kabar, bertukar informasi dan pengalaman dalam pembelajaran keterampilan menulis berbahasa Mandarin.

Pada kegiatan inti pembelajaran, peneliti memulai pembelajaran dengan menayangkan materi pembelajaran melalui *Power Point* dengan tema Perkenalan diri dan Hobiku. Peneliti turut melibatkan peserta didik sebagai model pembelajaran yang relevan dan kredibel dengan

materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga seluruh peserta didik lebih mudah memahami konteks dan penggunaan kosakata beserta grammatik yang disampaikan. Peserta didik memberi respon terkait materi yang dijelaskan kepada peneliti, seperti bertanya kosakata yang belum dan tidak dipahami, konteks penggunaan kosakata, perbandingan kosakata satu dengan yang lainnya. Peneliti memberikan apresiasi atas keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran mata kuliah Menulis I melalui pemberian poin untuk setiap mahasiswa yang terlibat. Peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan sebelum memasuki tugas proyek terpadu.

**Tabel 2. Lembar Observasi Penerapan *Project Method* Pernyataan Nomor 4-7**

Respon Observer	Pertemuan I				Pertemuan II			
	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
<i>Pernyataan IV: Peneliti menyampaikan materi pembelajaran Menulis I yang meliputi aspek</i>								
<i>(4) dan komponen 自我介绍 (Perkenalan Diri; Proyek I Pertemuan I), dan 我的爱好 (Hobiku; Proyek II Pertemuan II) dengan jelas dan terperinci dari setiap kosakata yang disampaikan.</i>								
O <sub>1</sub> (Observer I; LUM)	✓				✓			
O <sub>2</sub> (Observer II; AS)	✓				✓			
O <sub>3</sub> (Observer III; MMMI)	✓				✓			
<i>Pernyataan V: Peserta didik memberi respon terkait penyampaian materi kepada peneliti,</i>								
<i>(5) seperti bertanya kosakata yang belum dan (atau) tidak dipahami, konteks penggunaan kosakata, perbandingan kosakata satu dengan yang lainnya.</i>								
O <sub>1</sub> (Observer I; LUM)	✓				✓			
O <sub>2</sub> (Observer II; AS)	✓				✓			
O <sub>3</sub> (Observer III; MMMI)	✓				✓			
<i>Pernyataan VI: Peneliti memberikan apresiasi atas keaktifan peserta didik dalam proses</i>								
<i>(6) pembelajaran mata kuliah Menulis I melalui pemberian poin untuk setiap mahasiswa yang terlibat.</i>								
O <sub>1</sub> (Observer I; LUM)		✓				✓		
O <sub>2</sub> (Observer II; AS)	✓				✓			
O <sub>3</sub> (Observer III; MMMI)	✓				✓			
<i>Pernyataan VII: Peserta didik memahami dan mengerti terkait materi yang dijelaskan oleh</i>								
<i>(7) peneliti dalam pembelajaran Menulis I yang meliputi aspek dan komponen 自我介绍 (Perkenalan Diri; Proyek I Pertemuan I), dan 我的爱好 (Hobiku; Proyek II Pertemuan II).</i>								
O <sub>1</sub> (Observer I; LUM)	✓				✓			
O <sub>2</sub> (Observer II; AS)	✓				✓			
O <sub>3</sub> (Observer III; MMMI)		✓			✓			

Berdasarkan data yang telah disajikan, pada pernyataan nomor 4, Observer 2 menyatakan bahwa peneliti menguasai materi dan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung telah menyampaikan materi dengan baik. Pada pernyataan nomor 5, Observer 2 menambahkan catatan bahwa peserta didik aktif selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti menyampaikan pertanyaan, memberikan sanggahan dan pendapat, serta berbagi wawasan terkait implementasi budaya Tiongkok antara peserta didik dengan peneliti dalam proses pembelajaran pada pertemuan pertama. Observer 2 menyatakan bahwa proses kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua menarik dan aktif, sehingga tercipta interaksi antara peneliti dan mahasiswa dalam proses pembelajaran berjalan intensif dan maksimal. Pada pernyataan nomor 6, observer 1 dan observer 2 menjelaskan peneliti menyampaikan materi dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tempo dan ritme yang terlalu cepat,

sehingga seluruh peserta didik mengalami kesulitan dalam merefleksi hasil pembahasan materi dan mengalami kebingungan dalam memahami materi yang telah disampaikan pada pertemuan pertama. Pada pernyataan nomor 7, Observer 2 menjelaskan Peneliti telah menyampaikan materi dengan jelas dan terperinci dari setiap kosakata yang disampaikan, sehingga seluruh peserta didik memahami materi yang disampaikan

Pada kegiatan akhir pembelajaran, Peneliti membagikan lembar kertas tugas proyek terpadu kepada seluruh mahasiswa. Peneliti menyampaikan tata cara dan sistematika pengerjaan tugas proyek terpadu I dan II yang telah diberikan kepada peserta didik dengan benar, jelas, dan tepat, serta sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Mandarin. Peserta didik memberikan refleksi dan membuat kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran mata kuliah Menulis I dengan percaya diri dan bertanggung jawab. Peneliti mengakhiri penelitian dengan mengembalikan kegiatan pembelajaran kepada dosen pengampu.

**Tabel 3. Lembar Observasi Penerapan *Project Method* Pernyataan Nomor 8-10**

Respon Observer	Pertemuan I				Pertemuan II			
	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
(8) <i>Pernyataan VIII: Peneliti menyampaikan tata cara dan sistematika pengerjaan tugas proyek terpadu yang telah diberikan kepada peserta didik dengan benar, jelas, dan tepat, serta sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Mandarin.</i>		✓			✓			
O <sub>1</sub> (Observer I; LUM)		✓			✓			
O <sub>2</sub> (Observer II; AS)	✓				✓			
O <sub>3</sub> (Observer III; MMMI)	✓				✓			
(9) <i>Pernyataan IX: Peserta didik memahami dan mengerti terkait tata cara dan sistematika pengerjaan tugas proyek terpadu yang telah dijelaskan oleh peneliti.</i>		✓			✓			
O <sub>1</sub> (Observer I; LUM)		✓			✓			
O <sub>2</sub> (Observer II; AS)	✓				✓			
O <sub>3</sub> (Observer III; MMMI)	✓				✓			
(10) <i>Pernyataan X: Peserta didik memberikan refleksi dan membuat kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran mata kuliah Menulis I yang meliputi materi pembelajaran aspek dan komponen 自我介绍 (Perkenalan Diri; Proyek I Pertemuan I), dan 我的爱好 (Hobiku; Proyek II Pertemuan II) dengan percaya diri dan bertanggung jawab.</i>	✓				✓			
O <sub>1</sub> (Observer I; LUM)	✓				✓			
O <sub>2</sub> (Observer II; AS)		✓			✓			
O <sub>3</sub> (Observer III; MMMI)	✓				✓			

Berdasarkan seluruh hasil data observasi yang telah disajikan, peneliti menyatakan bahwa proses pelaksanaan Penerapan *Project Method* dalam proses kegiatan belajar dan pembelajaran berjalan dengan kondusif, interaktif, sistematis dan informatif. Seluruh observer menyatakan bahwa peneliti mengimplementasikan model pembelajaran *Project Method* dalam pembelajaran keterampilan menulis secara inovatif, variatif, dan solutif, sehingga penerapan *Project Method* dalam pembelajaran keterampilan menulis berbahasa mandarin tepat digunakan sebagai sebagai jalan keluar permasalahan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran menulis karangan berbahasa Mandarin, baik dalam kebermanfaatan peserta didik, pendidik, maupun peneliti.

### 3.2. Respon Peserta Didik terhadap Penerapan *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin di Universitas Negeri Malang

Penerapan *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin telah memberikan respon dan efektivitas yang tinggi, serta memaksimalkan kualitas belajar

peserta didik beserta hasil belajar yang diterapkan melalui Tugas Proyek Terpadu sebanyak dua jenis karangan dengan tema 自我介绍 (Perkenalan Diri), maupun 我的爱好 (Hobiku). Adapun berbagai problematika yang dialami peserta didik dalam menulis bahasa Mandarin sebelum menerapkan Project Method dalam pembelajaran keterampilan menulis berbahasa Mandarin diantaranya adalah sebagai berikut (1) Kesulitan dalam memahami dan menghafal kosakata, (2) Permasalahan pengimplementasian Hanzi, Pinyin, dan Shengdiao dalam penguasaan kosakata, dikarenakan lebih sering menulis Hanzi secara ketikan tanpa melatih keterampilan menulis Hanzi dengan menggunakan tulisan tangan. (3) Kelancaran membaca kosakata yang belum maksimal, (4) Penguasaan kosakata yang minim dan kurang, dan (5) Sering menemukan kosakata baru asing dan sulit untuk ditulis.

Melalui Penerapan *Project Method* dalam pembelajaran keterampilan menulis peserta didik mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan semangat belajar, sehingga proses kegiatan belajar dan pembelajaran menjadi lebih aktif, solutif, dan efektif. Peneliti telah menerapkan model pembelajaran *Project Method* sesuai dengan langkah dan tahapan yang telah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun.

#### Praprojek

**Tabel 4. Angket Respon Penerapan *Project Method* Pernyataan Nomor 1**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	<i>Anda senang mengikuti pembelajaran mata kuliah Menulis I dengan menerapkan model berbasis Project Method.</i>	10	12	-	-

Peneliti menyusun dan merencanakan jenis proyek yang diimplementasikan kepada peserta didik dengan menerapkan dasar asas proyek, mempersiapkan media pembelajaran dan berbagai sumber belajar yang valid dan konkrit, dan menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan kondusif. Peneliti telah mempersiapkan tahapan Praprojek dengan matang dan maksimal, sehingga seluruh peserta didik bisa mengikuti seluruh proses kegiatan pembelajaran dengan senang.

#### Fase 1

**Tabel 5. Angket Respon Penerapan *Project Method* Pernyataan Nomor 2-3**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
2	<i>Model pembelajaran berbasis Project Method adalah model pembelajaran yang baru dan kali pertama untuk Anda.</i>	9	10	1	2
3	<i>Penerapan Project Method dalam pembelajaran mata kuliah Menulis I belum pernah diterapkan.</i>	6	12	2	2

Peneliti melibatkan peserta didik untuk memulai investigasi dan identifikasi permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari dengan melakukan pengamatan terhadap suatu kondisi. Peserta didik kali pertama dalam mata kuliah Menulis I memulai untuk melakukan *Project Method* dan (atau) model pembelajaran berbasis pengamatan dan investigasi dengan memanfaatkan unit-unit kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran, sehingga penerapan *Project Method* dalam pembelajaran keterampilan Menulis belum pernah diterapkan sebelumnya.



## Fase 2

**Tabel 6. Angket Respon Penerapan *Project Method* Pernyataan Nomor 4**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
4	<i>Tahapan dan langkah pembelajaran mata kuliah Menulis I dengan menerapkan Project Method disampaikan dengan jelas, informatif, dan variatif.</i>	13	18	-	1

Peserta didik mulai merancang dan mempersiapkan model dan desain pelaksanaan proyek dengan menyusun tahapan penyelesaian tugas proyek terpadu yang diberikan. Melalui tahapan praprojek yang telah dipersiapkan dengan matang dan maksimal, serta eksekusi penyampaian materi dengan menerapkan model pembelajaran *Project Method* secara jelas, informatif, dan variatif mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam merancang dan menyusun tahapan-tahapan dalam menyelesaikan tugas proyek terpadu yang diberikan.

## Fase 3

**Tabel 7. Angket Respon Penerapan *Project Method* Pernyataan Nomor 5**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
5	<i>Penerapan Project Method dalam pembelajaran mata kuliah Menulis I melatih keberanian Anda dalam mengekspresikan dan mengimplementasikan kemampuan berbahasa Mandarin Anda melalui menulis karangan berbahasa Mandarin.</i>	10	12	-	-

Peserta didik melaksanakan investigasi dan pengamatan dengan melakukan penelitian awal sebagai pondasi dasar dari perancangan yang akan dikembangkan dalam tugas proyek terpadu menulis karangan berbahasa Mandarin. Peserta didik telah memulai pelaksanaan investigasi dengan percaya diri, semangat, aktif, berani dan mampu mengimplementasikan serta mengekspresikan hasil belajar yang didapat melalui proses pengamatan dan penelitian sebagai upaya membangun pondasi dasar dari perencanaan yang akan digunakan dalam menulis karangan berbahasa Mandarin.

## Fase 4

**Tabel 8. Angket Respon Penerapan *Project Method* Pernyataan Nomor 6**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
6	<i>Penerapan Project Method dalam pembelajaran mata kuliah Menulis I membuat Anda bersemangat untuk belajar dan aktif bertanya kepada dosen.</i>	6	14	2	-

Peserta didik menyusun konsep dari pondasi dasar yang telah dipersiapkan dengan mulai membuat produk awal yang telah direncanakan sebagaimana mestinya melalui hasil penelitian yang dilakukan didalam proyek yang dilaksanakan. Peserta didik mampu memulai menjabarkan konsep yang telah dirancang melalui pondasi dasar yang telah dipersiapkan sebelumnya dengan memulai menulis karangan berbahasa Mandarin dan mengaplikasikan materi pembelajaran serta pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya, serta bersemangat untuk aktif bertanya dan bertukar informasi bersama peneliti dalam menyelesaikan tugas proyek terpadu penulisan karangan berbahasa Mandarin. Terdapat 2 (dua) responden menyatakan "Tidak Setuju" terhadap pernyataan tersebut dikarenakan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung mengalami kendala sinyal jaringan, sehingga tidak memperhatikan

penyampaian materi yang disampaikan secara maksimal dan tidak terlibat interaksi bersama peneliti.

#### Fase 5

**Tabel 9. Angket Respon Penerapan *Project Method* Pernyataan Nomor 7**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
7	<i>Penerapan Project Method dalam pembelajaran mata kuliah Menulis I membantu Anda dalam memecahkan berbagai permasalahan terkait kepenulisan berbahasa Mandarin secara interaktif-aktif bersama dosen pengampu.</i>	13	9	-	-

Peserta didik melanjutkan pematangan konsep melalui pondasi yang telah dipersiapkan sebelumnya dengan mengkaji, menganalisis, menilai, dan memperbaiki produk tersebut dengan meminta pendapat dan kritik dari pengajar. Peserta didik secara aktif dan mandiri mampu mencari dan memecahkan permasalahan yang dialami dalam menulis karangan berbahasa Mandarin secara mandiri dengan berinisiatif mengajukan pertanyaan dan diskusi kepada peneliti, seperti bertanya tentang berbagai kosakata yang belum dipahami, konteks penggunaan beberapa kosakata tertentu, perbandingan beberapa kosakata yang memiliki makna sama namun berbeda pengaplikasian, bertukar informasi seputar gaya penulisan bahasa Mandarin, korespondensi budaya Tiongkok terhadap kualitas penulisan karangan berbahasa Mandarin, penyusunan kalimat dengan menggunakan grammatik bahasa Mandarin, serta berbagai pertanyaan yang relevan dengan pembelajaran keterampilan menulis. Melalui proses keingintahuan peserta didik yang antusias terhadap kosakata yang dipelajari dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan berbahasa Mandarin, maka pada tahapan fase 5 seluruh peserta didik telah menyelesaikan pematangan konsep dan pondasi yang telah dibangun.

#### Fase 6

**Tabel 10. Angket Respon Penerapan *Project Method* Pernyataan Nomor 8**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
8	<i>Penerapan Project Method dalam pembelajaran mata kuliah Menulis I meningkatkan kemampuan Anda dalam menulis bahasa Mandarin.</i>	11	11	-	-

Peserta didik menyelesaikan produk yang telah dirancang dan mengumpulkan produk tersebut. Peserta didik telah menyelesaikan berbagai tahapan dalam pembelajaran menulis karangan bahasa Mandarin dengan menerapkan *Project Method*. Hal tersebut dibuktikan melalui peningkatan kemampuan peserta didik terhadap pembelajaran keterampilan menulis dengan mengumpulkan tugas proyek terpadu yang diberikan dengan tepat waktu, mampu manajemen alokasi waktu yang diberikan peneliti selama proses penyelesaian tugas proyek terpadu dan berlangsung secara efisien dan praktis.

#### Pascaprojek

Peneliti mengkaji hasil tugas proyek terpadu peserta didik dan memberi catatan pada setiap karangan berbahasa Mandarin yang dikerjakan, seperti kritik, masukan dan saran, serta perbaikan dari karangan berbahasa Mandarin tersebut. Hasil penulisan karangan berbahasa Mandarin peserta didik diantaranya adalah telah mengimplementasikan penggunaan kosakata

dengan benar dan tepat, serta sesuai dengan konteks kalimat yang digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan upaya kepercayaan diri peserta didik dalam mengekspresikan berbagai kosakata yang telah dipelajari dalam setiap tugas proyek terpadu penulisan karangan berbahasa Mandarin.

**Tabel 11. Angket Respon Penerapan *Project Method* Pernyataan Nomor 9-10**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
9	<i>Penerapan Project Method dalam pembelajaran mata kuliah Menulis I meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri Anda dalam mengerjakan tugas proyek terpadu yang telah diberikan.</i>	12	10	-	-
10	<i>Penerapan Project Method dalam pembelajaran mata kuliah Menulis I meningkatkan motivasi dan semangat belajar Anda dalam menulis bahasa Mandarin.</i>	12	10	-	-

Peserta didik menerima berbagai kritik dan masukan yang telah diberikan peneliti dengan penuh tanggung jawab dan percaya diri, sehingga motivasi dan semangat peserta didik dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Mandarin, serta kualitas belajar peserta didik telah meningkat dan maksimal.

Setelah peneliti menerapkan 8 tahapan pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Project Method* dan mengacu pada data angket “*Respon Peserta Didik terhadap Penerapan Project Method*” yang diisi secara daring *Asynchronous* melalui Google Formulir dengan jumlah responden sebanyak 22 (Dua puluh dua) mahasiswa menyatakan bahwa seluruh peserta didik mampu menyelesaikan berbagai permasalahan dan problematika dalam mempelajari keterampilan menulis berbahasa Mandarin. Peneliti menyatakan bahwa Penerapan *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis telah tepat dan solutif menjadi jalan keluar dari permasalahan peserta didik dalam mempelajari keterampilan menulis berbahasa Mandarin, serta mampu meningkatkan kualitas belajar, penguasaan kosakata, dan peningkatan keterampilan berbahasa Mandarin peserta didik, khususnya pada keterampilan menulis berbahasa Mandarin. Penerapan *Project Method* dalam pembelajaran keterampilan menulis menjadi model pembelajaran yang solutif dan tepat untuk diterapkan sebagai model pembelajaran yang bersifat inovatif, variatif dan solutif. Beberapa peserta didik yang sebelumnya pasif dalam proses pembelajaran menjadi aktif dan lebih sering terlibat interaksi terhadap kegiatan pembelajaran keterampilan menulis berbahasa Mandarin melalui mata kuliah Menulis I.

#### 4. Simpulan

Penerapan *Project Method* pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbahasa Mandarin di Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin offering A berlangsung dengan mengikuti tahapan-tahapan yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tahapan dalam *Project Method* terdiri dari praproyek, fase 1-6, dan pasca proyek. Berdasarkan hasil observasi dapat diambil kesimpulan bahwa Penerapan *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis berjalan dengan baik, lancar, dan maksimal. Penerapan *Project Method* dalam pembelajaran keterampilan menulis berbahasa Mandarin tepat digunakan dan diterapkan sebagai model pembelajaran yang bersifat inovatif, variatif dan solutif sebagai jalan keluar permasalahan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran menulis karangan berbahasa Mandarin, sehingga memiliki berbagai manfaat dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan respon penerapan *Project Method* dalam pembelajaran keterampilan menulis berbahasa Mandarin di Universitas Negeri

Malang melalui mata kuliah Menulis I oleh seluruh peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran serta penyajian data lembar angket peserta didik yang disampaikan dengan deskriptif dan informatif menunjukkan bahwa Penerapan *Project Method* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis mampu meningkatkan kualitas belajar, penguasaan kosakata, dan peningkatan keterampilan berbahasa Mandarin peserta didik, khususnya pada keterampilan menulis berbahasa Mandarin. Penerapan *Project Method* dalam pembelajaran keterampilan menulis menjadi model pembelajaran yang solutif dan tepat untuk diterapkan sebagai model pembelajaran yang bersifat inovatif, variatif dan solutif. Beberapa peserta didik yang sebelumnya pasif dalam proses pembelajaran menjadi aktif dan lebih sering terlibat interaksi terhadap kegiatan pembelajaran keterampilan menulis berbahasa Mandarin melalui mata kuliah Menulis I.

### Daftar Rujukan

- Abidin, Y. (2014). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ahmadi, A., & Prasetya, J. T. (2015). *Strategi belajar mengajar untuk Fakultas Tarbiyah*. Jakarta: Crown Publishers.
- Ardiyanti, I. D. (2019). *Penerapan model pembelajaran Project Based Learning pada keterampilan menulis bahasa Mandarin siswa kelas XI IBB 2 SMA Laboratorium UM* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Hanifah, F. R. (2016). *Penerapan model pembelajaran Kooperatif Write Around pada matakuliah Aufsatz I di Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Lestari, T. (2015). *Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada kompetensi dasar melakukan proses fermentasi dan enzimatik pada berbagai olahan ubi jalar* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung). Retrieved from <http://repository.upi.edu/20189/>
- Majid, A. (2014). *Strategi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nuzula, S. A. F. (2017). *Penerapan model pembelajaran Project Based Learning untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas X SMAN 2 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Safitri, O. A. C., & Maryani, I. (2020). *Pengaruh pembelajaran STEM-PjBL terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SD Muhammadiyah Karangwaru*. Paper presented at Undergraduate Conference of Multidisciplinary Sciences 2020, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta.
- Sagala, S. (2015). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tatuwo, A. G. P. (2017). *Pengembangan media pembelajaran kamus Hanzi berdasarkan Pianpang untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Warsono & Hariyanto. (2016). *Pembelajaran aktif teori dan asesmen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wena, M. (2013). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Suatu tinjauan konseptual operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zulkarnain, A. G. Z. (2016). Kesalahan penulisan Hanzi siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Driyorejo tahun ajaran 2015/2016. *Mandarin Unesa*, 1(1). Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/17947>



## Hybrid Language Learning: Lesson Learned from Vocational School Teachers and Students

### Pembelajaran Bahasa secara *Hybrid*: Hal yang bisa Dipelajari dari Guru dan Murid Sekolah Menengah Kejuruan

Renindea Isnaini, Francisca Maria Ivone\*, Mirjam Anugerahwati

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

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

Paper received: 5-1-2022; revised: 2-3-2022; accepted: 9-3-2022

#### Abstract

The shift from remote learning to hybrid learning mode during the Covid-19 pandemic resulted in positive and not so favorable experiences to English teachers and students. Their experiences are worthy of investigation, from the preparations needed in hybrid language learning using Moodle, the problems that arise during learning, to how these problems can be overcome. The reported study used a case study with a descriptive qualitative approach to investigate these issues. In-depth interviews were conducted to collect data from the selected teachers and students. The subjects were three English teachers and five eleventh graders purposefully selected based on some selection criteria. Results of the interviews showed that the teachers and students had different experiences in hybrid language learning using *Moodle-based LMS* in terms of the preparation needed, challenges found and solutions of the challenges. Creating interactive materials was challenging for teachers, while internet connection and study independently were the most challenging aspects for students. Awareness of these problems and creativity in designing and using simple and easy to understand materials should be taken into teachers' consideration. Furthermore, they need to identify and anticipate common student-related issues so that they can address them well. Moreover, teachers and students should work together to find the solutions to hybrid learning obstacles that work best for them.

**Keywords:** Moodle-based LMS; hybrid learning; language learning

#### Abstrak

Pergeseran dari pembelajaran jarak jauh ke mode pembelajaran hybrid selama pandemi Covid-19 menghasilkan pengalaman yang positif dan tidak begitu menguntungkan bagi guru dan siswa bahasa Inggris. Pengalaman mereka layak untuk ditelaah, mulai dari persiapan yang dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa hybrid menggunakan Moodle, permasalahan yang muncul selama pembelajaran, hingga bagaimana permasalahan tersebut dapat diatasi. Studi yang dilaporkan menggunakan studi kasus dengan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menyelidiki masalah ini. Wawancara mendalam dilakukan untuk mengumpulkan data dari guru dan siswa terpilih. Subjeknya adalah tiga guru bahasa Inggris dan lima siswa kelas sebelas yang dipilih secara sengaja berdasarkan beberapa kriteria seleksi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru dan siswa memiliki pengalaman yang berbeda dalam pembelajaran bahasa hibrida menggunakan LMS berbasis Moodle dalam hal persiapan yang dibutuhkan, tantangan yang ditemukan dan solusi dari tantangan tersebut. Membuat materi interaktif merupakan tantangan tersendiri bagi guru, sedangkan koneksi internet dan belajar mandiri merupakan aspek yang paling menantang bagi siswa. Kesadaran akan masalah ini dan kreativitas dalam merancang dan menggunakan materi yang sederhana dan mudah dipahami harus menjadi pertimbangan guru. Selanjutnya, mereka perlu mengidentifikasi dan mengantisipasi masalah umum terkait siswa sehingga mereka dapat mengatasinya dengan baik. Selain itu, guru dan siswa harus bekerja sama untuk menemukan solusi untuk hambatan pembelajaran hibrida yang paling cocok untuk mereka.

**Kata kunci:** Moodle-based LMS; hybrid learning; pembelajaran bahasa

## 1. Introduction

The outbreak of the COVID-19 pandemic has brought new challenges in many aspects of human life, especially education. It has triggered the change from face-to-face to remote learning so that formal teaching and learning activities can proceed as usual despite the pandemic (Gillis & Krull, 2020). At first, due to this condition, Emergency Remote Learning was implemented. Hodges, Moore, Lockee, Trust, and Bond (2020) define emergency remote learning as a temporary teaching and learning activity that substitute face-to-face learning due to emergency conditions, such as virus outbreaks. As the spread of COVID-19 outbreaks decreases, the remote learning program changes into hybrid learning. Hybrid learning integrates face-to-face and online instruction into one, continuous learning experience. Students attend around half of the class sessions on location, while the other half work online (College of DuPage, 2015).

The shift from remote learning to hybrid learning resulted in various responses, both from teachers and students in language learning. The implementation of hybrid language learning is usually supported by the Learning Management System (LMS), for instance, *Moodle*. It is a learning management system that allows teachers to construct an online classroom environment that allows for significant interaction and collaboration with their students. *Moodle* has a set of design features that enable instructors and students to communicate, collaborate, and engage in online learning in a variety of engaging ways (Singh, 2010). *Moodle* can be used to enhance traditional classroom instruction, to conduct entirely online courses or even for hybrid learning approaches.

Over the past ten years, hybrid learning has been a significant development factor in the English language education field (Klimova & Kacetyl, 2015). To gain more information about hybrid language learning through a *Moodle-based LMS*, language teachers and students' experiences must be investigated. The term of experience is typically used to describe what actually happened to individuals (Latham, 2007). Experience is a subjective and holistic phenomenon (Wright, et al., 2003; Vyas & Veer, 2006). Experience refers to a situation in which a person thinks relatively, the result of guessing, based on feelings or tastes. It is an attitude based on personal views or feelings about something (Moradi, Abdi, Valiee, & Rezaei, 2020).

The use of *Moodle-based LMS* during the COVID-19 pandemic resulted in various experiences, both from teachers and students in language learning. Although must be hybridly implemented, the learning objectives must be achieved properly. Therefore, teachers' and students need to be well-prepared to succeed in teaching and learning activities. The teachers' need to prepare materials or content, students' needs and conditions, and implementation of distance learning (Kemdikbud, 2020). In accordance, UNESCO (2020) noted the preparedness readiness for these situations comprise technological, content, pedagogical and home-based learning support, and monitoring and evaluation readiness. However, students' need to prepare technological tools (electronic devices), internet connection, and materials (Prasetyaningtyas, 2021). Parents' support and comfortable learning circumstances also play important roles (Efriana, 2021).

For learning needs, *Moodle* is used for sharing materials, managing communication, and setting up activities. It helps teachers to develop practical language learning skills, such as listening comprehension, reading and writing, speaking and specific terminology independently. At the same time, teachers can control and check the students' assignments

without extra workload (Holiver, Kurbatova, & Bondar, 2020). Texts, HTML documents, and multimedia resources could all be used in *Moodle-based LMS*. Fill in the blanks, true or false, multiple choice, and other types of tasks are featured. Furthermore, students can review each other's work, with the ability of more corrective feedback, which encourages critical thinking. Students can listen to audio recordings, see videos, answer questions, expand their vocabulary, and take tests on themes including grammar, intercultural communication, and lexical issues (Smith et al., 2020).

Focusing on the barriers, teachers experienced lack of training in the use of *Moodle* that affected the teaching and learning activities (Bhalalusesa, Lukwaro, & Clemence, 2013). The lack of training in creating interactive and creative materials and contents from home also become a problem for teachers (Prasetya, 2021). However, students experienced unfamiliarity with the e-learning platform and the interactions among the students and teacher, the technology and internet connection, and physical conditions (Octaberlina & Muslimin, 2020). Similarly, students experienced three barriers during online learning including unfamiliarity of e-learning, slow internet connection, and physical condition e.g. eye strain (Churiyah, Sholikhan, Filanti, & Sakdiyyah, 2020).

To resolve the problem, teachers must join training provided by schools, government, or learning independently with partners over the internet (Bhalalusesa et al., 2013). To overcome the students' problems, Octaberlina and Muslimin (2020) proposed training to implement how to use the e-learning platform before the actual class is needed. Teachers need to consider the learning goals and students' learning styles, offering feedback, and maintaining more interactions. Convert the size of the documents (video material to audio) and use texts but not too many texts, and give a break during the online class needed. Similarly, Churiyah et al. (2020) suggested providing training to implement the LMS before the real class, converting high-definition or big-size files into smaller ones, and giving break during the online class.

Previous studies only investigate the teachers' experience of using *Moodle-based LMS* for language learning in higher education covering the preparation needs before the implementation for hybrid learning (Kemdikbud, 2020), the preparedness readiness (UNESCO, 2020), students' preparation needs' and parents support (Efriana, 2021), *Moodle-based LMS* features and usability (Holiver et al., 2020; Smith, et al., 2020). Furthermore, previous study investigates challenges that teachers and students experienced of the use of *Moodle-based LMS* for learning during the COVID-19 pandemic and effort to overcome the challenge (Bhalalusesa et al., 2013; Prasetya 2021; Octaberlina & Muslimin, 2020; Churiyah et al., 2020).

However, the study focuses on discovering teachers and students' experiences using *Moodle-based LMS* during hybrid learning in a vocational school setting during COVID-19 outbreak, a situation in which half of each class learns from home using a *Moodle-based LMS* and the other half learns in person at school. The vocational education level was chosen to explore how hybrid learning using *Moodle-based LMS* is implemented for language learning guided by following research questions: 1) What are the experience and preparation needed for using *Moodle-based LMS* by English teachers and eleventh graders for implementing hybrid language learning?; 2) What are the challenges the English teachers and eleventh graders at SMKN 1 Ponorogo experience in hybrid language teaching and learning using a *Moodle-based LMS*?; 3) What do the English teachers and eleventh graders at SMKN 1 Ponorogo do to



overcome the challenges they face during hybrid language teaching and learning English using a *Moodle-based LMS*?

## 2. Methods

### *Design and Approach*

The study belongs to a case study conducted over time through detailed, in-depth data collection by interviewing selected participants (Creswell, Hanson, Plano, & Morales, 2007). The approach used in this study was descriptive qualitative which describe a phenomenon and the real-life context in which it occurred (Yin, 2003; Baxter & Jack, 2015). In this study, case study design with descriptive qualitative approach aims to describe the teachers and students experience of the use of *Moodle-based LMS* for hybrid language learning.

### *Subject and Setting*

This study was conducted at SMKN 1 Ponorogo during the COVID-19 pandemic. The reasons to choose SMKN 1 Ponorogo is that the school has experienced face-to-face learning, emergency remote learning and hybrid learning. The school also used *Moodle-based LMS* for hybrid language learning.

Following the identification of the research topic and question, the researcher selects a person to interview based on a set of criteria. The criteria for an English teacher were English teachers, being an experienced English teacher, having been teaching English at SMKN 1 Ponorogo for the last three years, use *Moodle* hybrid English teaching, and experience challenge and know how to overcome the challenge of using *Moodle* for hybrid English learning and teaching. However, the criteria for students were majoring Office Automation and Governance at eleventh grade, had an English score above 75 in the last semester during the pandemic, and experience challenge and know how to overcome the challenge of using *Moodle* for hybrid English learning. The selected participants chosen were three English teachers and five eleventh graders based on the criteria.

English teachers were chosen since the study covered language learning. Eleventh graders chosen were majoring Office Automation and Governance at eleventh grade. The reason they chose this major is because the graduates can engage as a business secretary or administrative assistant, thus their English as a foreign language skill must be improved and fluent. The reason to choose eleventh graders was they experienced emergency remote learning when they were in the tenth grade and now experienced hybrid learning in their eleventh grade. They are clearly more experienced in the implementation of hybrid language learning using *Moodle-based LMS*, covering challenges and solutions to problems encountered.

### *Instruments*

The data collection instrument used in this study was an interview guide. The in-depth interview was conducted in *Bahasa, Indonesia*. A semi-structured interview was a suitable instrument for a case study to gather in-depth data since there was an interview guideline to help define the areas to be explored. It allowed both the interviewer and interviewee to diverge from pursuing an idea or response in more detail (Gill, Stewart, Treasure, & Chadwick, 2008).

There will be eight questions for English teachers and ten questions for eleventh graders covering the research problem. The first is about experience and preparation needed for the

use of *Moodle-based LMS* for hybrid language learning which has following indicators for English teachers: a) preparation needed before using *Moodle-based LMS* in hybrid language learning, b) features on *Moodle* used for teaching and learning activities, c) assessment. Moreover, the following are indicators for students: features usually used and its function, b) online materials on *Moodle-based LMS*, and c) assignment submission.

The second research question is about challenges of the use of *Moodle* for hybrid language learning which have three indicators for English teachers: a) technical problems and difficulty on using *Moodle*, b) difficulty on creating interactive learning media and assessment, and c) difficulty on assessing the students. Furthermore, students have following indicators: a) the material is difficult to understand, b) the learning media is not engaging, c) lack of technological tools (laptop, computer, mobile phone, internet connection), d) social distraction from the environment (the house is near the road or public places), e) family distraction (doing chores or help), f) other distraction (games, social media)

The third research question is about how English teachers and students overcome the challenges. English teachers have three indicators, a) preparing teaching and learning needs better and creatively and b) joining seminars or evaluation programs. However, students can: a) backup internet connection, b) printing or noting materials from the internet, c) ask for help, and d) avoid distraction.

#### *Data Collection Procedures*

After selecting the participants, the researcher set a schedule of interviews with all participants selected. The researcher interviewed the participants one by one. The process of the interview will be recorded. The data analysis will answer the research questions.

#### *Data analysis*

In this study, the researcher followed three steps of data analysis procedures proposed by Miles and Huberman (1994): 1) data reduction to select, simplifying and transforming the data in written form, 2) data display to organized and compressed information or data collected clearly in the form of narrative text to answer the research questions, and 3) conclusion drawing used to correlate the theory with the data collected to find a credible conclusion.

Following the research questions, the discussion will be given in the following order: 1) preparation needed of the use of *Moodle-based LMS* for hybrid English learning; 2) challenges of the use of *Moodle-based LMS* for hybrid English learning; and 3) steps to overcome the challenges of the use of *Moodle-based LMS* for hybrid language learning.

#### *Findings and Discussions*

In this part, the researcher presents the research findings and discussions based on the analysis of in-depth interviews, which was supposed to be to English teachers and eleven graders' experience of the use of *Moodle* in hybrid language learning at SMK N 1 Ponorogo.

### 3. Findings and Discussion

#### 3.1. Experience and preparation needed of the use of Moodle-based LMS for Hybrid Language Learning

The English teachers and eleventh graders encountered three main issues: 1) preparation needed for hybrid language learning using Moodle, 2) Moodle-based LMS features used, and 3) assessments.

##### *Preparation Needed*

Before conducting a teaching and learning activity using Moodle-based LMS in implementing hybrid language learning, as summarize to the following table:

**Table 1. Teachers and Students Preparation Needed**

Preparation needed	English Teachers	Moodle-based LMS, Computer, laptop, smartphone, internet connection – WiFi or data, material from course book and additional from other sources and lesson plan, including KD and English Curriculum.
	Eleventh Graders	Course book, notebooks and assignment books, Stationery, worksheets, devices as tools to access Moodle, snacks and drinks.

In this indicator, the English teachers mentioned that they need to prepare the Moodle, lesson plan, English book (material) and worksheets, notes (note for the students and other grade and their presence), internet connection, and computer (ET 1).

The interview results follow what was conveyed in research conducted by Octaberlina and Muslimin (2020), which stated that the readiness of LMS and internet connections are essential points that must be prepared to facilitate online learning from home. Abuhammad (2020) also stated the same thing and emphasized that the speed of the internet and LMS fluency in the learning process also affected online teaching and learning activities.

Teachers also have to make sure the materials and worksheets match KD and the English curriculum. For this reason, there is a need for in-depth study and compatibility between the required essential competencies and the material taught. The material for the English teacher at SMKN 1 Ponorogo comes from handouts and textbooks. SMKN 1 Ponorogo uses a book from Erlangga Publisher, entitled Forward an English course for Vocational School Students Grade XI, by Lande and Astuti. An interactive book from Intan Pariwara also supports it specifically for business and management expertise (ET 2). For addition, English teachers also put additional materials from Youtube (ET 3). Using printed books or course books as the primary source of learning and providing exploration opportunities for students to find as many other sources as possible, such as research conducted by Octaberlina and Muslimin (2020).

Meanwhile, based on student experience, the study showed that students also prepare the learning material to help them learn actively and comfortably. They prepare notebooks and assignment books, stationery, course books, worksheets, and devices as tools to access Moodle (ST 4). Some prepare snacks and drinks (ST 2). A student stated,

*“I have to make sure that the mobile phone is full before the class starts. It helps me stay focused and study.” (ST 5)*

One primary tool they must have is a device. The device could be a smartphone or a laptop computer. This device is tied to an internet connection, both from *WiFi* and data. Students feel that learning to use mobile phones is easier because it is flexible (ST 1), effective and efficient to do many tasks and saves quota (ST 3). Churiyah et al. (2020) also shows that mobile phones are used more than laptops or computers when learning online because they are considered more effective.

*Moodle-based LMS features*

English teachers and eleventh graders have mentioned features usually used and procedures on the use of *Moodle-based LMS* for hybrid language learning as summarized in the table follows:

**Table 2 Moodle-based LMS Features Used by Teachers and Students**

Features	English Teachers	Discussion forum, assignments and submission, links to other sources material; quiz, messaging, announcement and online calendar.
	Eleventh Graders	Attendance list, announcement, forum discussions, assignments, and submissions.

*Moodle-based LMS* enables the creation of a course website depending on the institutions. (Ivanović et al., 2013) The features provided by Moodle-based LMS in SMKN 1 Ponorogo provide the discussions forums among teachers and students, assignment and the submission, video links or Google Drive links for the students or anyone inside the class, online quizzes, messaging, announcement, and online calendar. Teachers or students from any device can access these features quickly. The features provided in *Moodle* SMKN 1 Ponorogo are set based on the needs of students and teachers in teaching and learning activities.

One teacher said,

*"We can access all Moodle LMS features, but we usually use the discussion forums, assignments, and task submissions. The one that I like the most is the online quizzes in multiple choices, and once students finish the quiz, the result is shown directly."*(ET 1)

Another teacher mentioned,

*"All features in our school's Moodle are used effectively based on its function, such as we have a discussion forum for discussing the materials or tasks, the submission section to submit the task, the instant messages for directly reaching the teacher, and the quizzes."* (ET 3)

Students always checked the announcement, forum discussions, assignments, and submissions the most based on the study. According to students, accessing *Moodle-based LMS* during hybrid learning fills in the attendance (ST 3), checking the announcements, and viewing subject discussion forums to get material (ST 4). They also read and study the material independently, conduct discussions, do assignments, access additional material from YouTube in the discussion forum (ST 5) and submit assignments (ST 2).

The features proposed by *Moodle-based LMS* at SMKN 1 Ponorogo are the same features Altholli (2015) proposed for his study. He also stated that the features are usually created based on the course need, but the main features are forum discussions, assignments and submissions, instant messages, and quizzes (Altholli, 2015). The features of *Moodle* used in SMKN 1 Ponorogo are prioritized, which are indeed used to support learning activities. English

teachers find these features helpful. Simple layouts help teachers and students easily understand (ST 1) and access material easily accessible for students (ST 4). Training before the implementation of learning using *Moodle* also helps a lot (ET 2). English teachers also like discussion forums the most since they can easily check and discuss materials or assignments (ET 1).

A study by Suppasetserree and Dennis (2010) showed that the layout usability of *Moodle* is influential in increasing the success of online learning activities. They found the fact that *Moodle's* layout and design were simple but suited to their needs better. Their study proved that over 91% of respondents found the *Moodle* user information was easy to understand, with nearly 90% agreeing that the *Moodle* layout was well structured and easy to navigate.

### Assessments

For the *assessments*, English teachers and eleventh graders has different experience, as summarized as follows:

**Table 3 Assessment Experienced by Teachers and Students**

Assessments	English Teachers	Provide quiz and final assessment through <i>Moodle</i> and uses <i>Google Forms</i> or <i>Quizzes</i> for daily assignments and understanding the material.
	Eleventh Graders	Do assignments on a workbook and directly upload the results of their assignments to <i>Moodle</i> by taking pictures of their work or typing in the form of <i>Words</i> .

The study found that the English teacher prepares quizzes or assessments through the *Moodle* application, usually for the final assessment, and uses other websites such as *Google Forms* or *Quizzes* for daily assignments and understanding the material.

As stated as an English teacher as follow:

*"I like to ask students to think. Before class, I usually provide a Google Form link that contains questions related to the material to be discussed. Mainly, the answers to these questions will be a summary of the material that makes it easier for students to understand the material independently."* (ET 3)

Giving student quizzes could help students better understand the materials (ET 2). The English teacher also uses assignments to know how far the students understand the materials (ET 1).

Concurrently, based on students' experience, they do assignments from the teacher and directly upload the results of their assignments to *Moodle* by taking pictures of their work or typing in the form of *Words* as stated as follow:

*"My English teacher gives assignments after delivering the material or class discussion. I did the assignment in my workbook and then sent the picture of my work to Moodle."* (ST 2)

Students also experienced being given an assignment before the lesson started and will be discussed together later during the class (ST 4). Usually, they do the assignment in the workbook (ST 3), take the picture of it (ST 1), and submit it on *Moodle* (ST 5). If they are asked to type in words, the document is sent directly to *Moodle* (ST 5).

It conforms with the UNESCO distant learning requirements; based on the interview results, online evaluations must continuously be upgraded to monitor learning activities in a statement made by UNESCO (2020). According to them, teachers should do formative evaluations regularly (daily or 2-3 times a week). Formative assessments have shown to be a valuable tool for tracking learning processes and keeping students updated on their progress, especially true for television or radio-based distance learning. For ensuring that all students can get the questions and provide feedback, formative assessment techniques and formats (e.g., SMS-based items and replies) must be adjusted. That assessment pattern has been made in hybrid English learning at SMKN 1 Ponorogo.

### 3.2. Challenges of the use of Moodle-based LMS for hybrid English Language Learning

*Moodle* as an LMS for online learning during hybrid learning during the pandemic encountered many advantages and disadvantages. Both students and English teachers face various challenges.

#### *English Teachers*

During the implementation of hybrid language learning using *Moodle-based LMS*, English teachers experienced challenges as follows:

**Table 4 Challenges Found by the Teachers**

English Teachers	Technical problem	Web error, and problems came from students such as students' low storage device and bad internet connection (the main).
	Operating Moodle-based LMS	Difficult to operate Moodle-based LMS properly for old generation teacher
	Creating interactive learning material	Creating interactive learning material on their own. Students' low storage devices force teachers to make simple interactive and interesting material.
	Assessment	Could not be used repeatedly. Teachers must prepare another platform for follow-up final exams .

The table above was the finding of challenges face by English teachers which interpreted and discussed as the following parts:

#### *Technical Problems*

The results of interviews with English teachers at SMKN 1 Ponorogo showed that often when learning was being carried out, there were times when technical problems occurred. Most of these technical problems came from students (ET 1), but there were also those from both because the web server likes sudden errors (ET 2). In addition, the internet connection was sometimes an obstacle, especially when the electricity was off; usually, the connection would also break. Those who use WiFi were also disturbed. An English teacher said,

*"We always try to get online classes through Moodle to start and close on time, but sometimes, the web server goes down, so we both teachers and students cannot access Moodle. The problem again is when there is heavy rain, the signal for the internet must be difficult."* (ET 2)

In line with this, Ferri, Grifoni, and Guzzo (2020) stated that insufficient bandwidth was a problem noted in all nations (although to varying degrees), resulting in delays or connection failures during courses and video conferences. In truth, a broadband connection is not available in every location. It means that in certain circumstances, a structural gap exists that creates a barrier to individuals connecting. This issue also exists in Estonia, where digital tools are used in daily learning, and e-learning days are included in the curriculum (Ferri et al., 2020).

#### *Operating Moodle-based LMS*

Changes in face-to-face learning in the classroom because of the pandemic that makes the learning system turn online to hybrid learning were challenging for teachers. Especially senior teachers to wrestle with the use of technology, such as material creation, material delivery, and discussion to assessment. One of three English teachers stated,

*"I am an old generation teacher. It is difficult to operate this sudden technology. I cannot be as sophisticated as millennial teachers because I am not familiar with using LMS. Years before any need to teach using this LMS, I did manual teaching in front of the class during the pandemic, to be sure." (ET 2)*

Nonetheless, some teachers find it simple to utilize *Moodle* because they have previously received training from school (ET 1). IT professionals were always available to assist teachers if they found any problems accessing *Moodle* (ET 3)

Research by Efriana (2021) reported the same findings; the ability to operate technology was also one of the obstacles found during online learning during the pandemic. She found not all teachers are not good enough at computers or gadgets to participate in online learning activities. According to specific research findings, some teachers can utilize computers, but their abilities to use them to help to teach are still restricted. Some of them are still having trouble connecting to the internet, utilizing various learning programs, and creating media/instructional videos. However, a few teachers who have grasped ICT as a whole have been able to generate engaging EFL materials (Efriana, 2021).

#### *Creating Interactive learning Material*

The lack of storage space that students complain about makes teachers have to rack their brains so that learning delivered online was exciting but still simple. Often, simple media make students less able to understand the material (ET 1). Another English teacher also stated that no matter how interesting the media provided online, will be less interesting than learning in class (ET 2). Putting additional resources for another platform such as video from YouTube or Google Drive helps students understand better the material from the book or resume from the teacher, yet it needs more quota for access. Some students worried about it (ET 3). Research by Lapada, Miguel, Robledo, and Alam (2020) also showed that it is essential for a teacher to create interactive and innovative materials limited by file size. Teachers must be more creative to make the material as concise as possible, but students can understand this material well.

#### *Assessments*

The results of the interview showed that testing students' abilities was a challenge for several reasons: a) the exam assessment feature in *Moodle-web LMS* could not be set and used repeatedly by students; instead, it was a one-time opportunity just for each student at a time (ET 2), b) not all students could attend the assessment at the same time, due to illness or other



reasons, so c) the teacher must create new questions using other media so that students so those who could not take the exam together can still participate (ET 3). Others believed that follow-up exams using another platform as final exams were complicated (ET 1).

Aligned with exams and score taking, UNESCO (2020) mentioned that the implementation of assessment is a must to determine how far students understand the material presented by the teacher. Regardless, a study by Swan (cited in Kearns, 2012) showed that discussion, papers, other written tasks, projects, quizzes and examinations, and group work were among the strategies assessed in 73 online courses. Hence, based on the interview results, the English teacher at SMKN 1 Ponorogo only had a problem when doing the final test in the form of multiple-choice in *Moodle*, which could only be done one time at a time. Teachers could optimize daily scores using quizzes, presentations or discussions to help students' final score if there were problems with the assessments grading on *Moodle*.

#### *Eleventh Graders*

During the implementation of hybrid language learning using *Moodle-based LMS*, the eleventh graders experienced challenges as follows:

**Table 5 Challenges Found by Students**

	Technical problem	<i>Moodle</i> web server error, limited devices storage, lack of internet connection and devices (laptop and printer).
	Online learning material	Online learning material was not exciting. It was boring because it was only a summary and was not interactive that involved hand-on activities together. Unattractive material made students' learning mood down.
Eleventh Graders	Distraction	Conditions of each different home create different disturbances. Some parents do not understand that their children need particular time for studying. Some of them are often asked to do something, such as earn money and do chores that interfere with learning time. Interference from younger family members. Some have to help their parents work, such as being a shopkeeper while studying online. Distraction from Social media and games.

The table above was the finding of challenges face by students which interpreted and discussed as the following parts:

#### *Technical Problems*

The eleventh graders' interview results showed three main challenges in technological tools they usually face in online learning using *Moodle*. First, *Moodle* web error or busy (ST 5). Due to the error, the web could not be accessed and only show blank pages (ET 1). Limited internal storage causes lag to open the web or the files on *Moodle* (ST 2). Students also experienced a lack of devices, such as laptop and printer (ST 3) and internet connection (ST 4). Those students who live in villages rely on *WiFi* which often goes wrong and have to buy additional quota for back up (ST 4). Students also experienced the storage devices to access the material easier. They have to pay more for printing the materials to help them study because paperless is difficult as stated by student follow:

*"I cannot learn just by looking at the summary of the pdf file from the teacher. I need to take notes or print out the material. To print the materials, I need more money because I do not have a personal printer."*  
(ST 1)

Printed online material could be combined into a coursebook. It could be crossed out with additional notes to make students easier to learn (ST 2).

From their statements, it can be concluded that problems such as the *Moodle-web LMS* web error to an inaccessible white screen can hinder teaching and learning activities. As research conducted by Reimers, Schleicher, Saavedra, and Tuominen (2020) found something similar, *Moodle-web LMS* is often inaccessible for several reasons, such as an error from the start or too many students accessing it simultaneously so that it becomes an error. Furthermore, Octaberlina and Muslimin's (2020) findings also showed that students often face a lack of internet connection. They also find that students often lack storage to access material from the teacher, which impacts the learning and learning process (Octaberlina & Muslimin, 2020). Moreover, Efriana (2021) found severe more problems. Some students reside in places where there is no access to the internet. They are unable to get class materials and homework assignments from teachers over the internet network.

#### *Online Learning Material*

Interview results indicated that the media displayed by the teacher in the online class during hybrid learning was not exciting and boring because it was only a summary (ST 2), and was not interactive that involved hand-on activities together (ST 1). Unattractive material makes students' learning mood down so that their interest in learning is low, as stated by one of the following students:

*"My enthusiasm for learning is poor since the teacher's materials are uninteresting. I'm also bored with reading from the coursebook."* (ST 3)

For these reasons, students find it challenging to understand the content of the material provided by the teacher. They often complain and need help from others.

*"During the pandemic and studying from home, I did not understand much material because I had to study on my own. I sometimes do not know where to start to study, so I am just doing my homework."* (ST 5)

In line with this result, Yuzulia (2021) also found that students said that some teachers just gave tasks without explaining. They had to understand the materials in various areas, such as English, which needed more teacher explanation.

According to Purwanto (2010), learning outcomes could be a students' behavior resulting from learning. His study proved that students who mastered a variety of resources utilized in the teaching and learning process had changed their behavior. This behavior includes the mood in learning (Fitriani, Hidayatulloh, & Agra, 2018). The interview results also showed that students feel bored and have low enthusiasm for learning since the materials are uninteresting. Moreover, this behavior affects the level of students' understanding. It found that online learning is complex for individuals because the material provided is limited, so it is difficult to understand the material with a slightly higher level of understanding, such as Grammar.

The following are the eleventh graders' statements:

*"My learning type is visual. I cannot learn just by reading at home. Online learning makes me dizzy because I only read limited material without being able to see it directly." (ST 1)*

*"My English learning ability is low; I find it difficult to understand English material at home. I need a teacher who meets me face to face to help me study." (ST 3)*

*"I find learning Grammar independently at home very difficult. I need more and future discussion." (ST 4)*

From those interviews could be concluded that students are more eager to learn and understand if there are face-to-face discussions in class. Dios and Charlo (2021) proposed a comparative study that showed face-to-face classes have more straightforward explanations since more didactic resources are used and more engagement. They are more dynamic, which increases motivation. Following interview results, students' opinion is that face-to-face learning can help them better understand the material.

### *Distractions*

When studying at home, interview results showed that the conditions of each different home create different disturbances. When studying at home, those who can study in quiet conditions will be disturbed by crowded conditions. Some parents do not understand that their children need particular time for studying. Some of them are often asked to do something, such as chores that interfere with learning time (ST 2).

The research findings mentioned above were also found by Rasmitadila et al. (2020), which stated that one factor is a less suitable home learning environment. Families' activities induce distractions, decreasing the concentration required to comprehend the teaching material. The role of parents is needed to create a good learning environment at home. Furthermore, there is also interference from younger family members, such as younger siblings (ST 3) or nephews (ST 4), who ask to play or ask to teach to do their assignments. Some have to help their parents work, such as being a shopkeeper while studying online (ST 5). For example, the following students have to look after the shop while doing schoolwork.

A study by Rasmitadila et al. (2020) showed that the support of parents is essential. Online learning, according to parents, has improved the quality of their children's education. When online learning was first popular, they found that parents were pleased that their children's school was using it. Nevertheless, parental support began to crumble after a month. Loss of income has reduced expenses, including Internet access for families whose parents have lost their jobs. In this case, the interview results showed that parents finally ask their children to help with work or earn money under the pretext that their online school activities run smoothly (Rasmitadila et al., 2020).

Moreover, social media is considered something with both good and bad impacts, depending on how to respond. Based on the interview, social media (ST 1) and games' (ST 2) interference as entertainment makes students feel lazy to study. Anderson et al. (2013) found that social media is frequently viewed as a distraction. A platform with that kind of content linked to so many different connections that it quickly diverts users' attention away from their initial purpose of visiting or leads them down several unproductive routes (Anderson et al.,

2013; Knowles & Dixon, 2016). Interview results from this study also show that students often get distracted from social media. Moreover, teachers are concerned that if students are urged to open these online services, they may become addicted to following the current "hot" issue and diverge from their studies. Keeping pupils 'on target' when they are online is considered considerably more complex, and without thought and planning, it can be disastrous. (Knowles & Dixon, 2016)

### 3.3. Steps to Overcome the Challenge of the use of Moodle-based LMS for hybrid English Language Learning

#### English Teachers

Based on the interview results, several steps were taken to deal with English teachers' and eleventh graders' challenges during hybrid learning. Some of the things below were done to prevent these challenges. The teacher suggests as follows:

**Table 6. Steps to overcome the Challenges Found by Teachers**

English Teachers	Technical problem	Change the hours on the same day but at different times while ensuring that the website can be reassessed, or change the hours on another day according to a mutual agreement. Send the materials and assignments through <i>WhatsApp</i> group, then discuss them together in the group chat.
	Operating Moodle-based LMS	Internal training, evaluations, parents participation.
	Creating interactive learning material	Creating summary on PDF and putting additional materials from <i>YouTube</i> .
	Assessment	Dividing assignments with other teachers (fellow English teachers) to make several types of questions as backup questions and organize questions on quizzes or Google Forms.

The table above was the finding of steps to overcome problems face by teachers which interpreted and discussed as the following parts:

#### Technical Problems

Technical problems, in this case, were more directed to things that burden students on the teacher's view during learning through *Moodle*. One of these problems is the webserver from *Moodle*, which sometimes goes down. These problems can interfere with learning and teaching activities. As the interview result showed that the web server that caused the error was down, to counter this, the teacher acts directly to make sure the class keeps going. Two things can be done; the first is to change the hours on the same day but at different times while ensuring that the website can be reassessed, or change the hours on another day according to a mutual agreement (ET 2). The second alternative, the teacher sends materials and assignments through the *WhatsApp* group, then discusses them together in the chat group (ET 3).

Research by Ghounane (2020) showed that teachers need to integrate more than one platform online to support online learning since every platform has its deficiency and

advantage. For instance, if only the teacher relies on one platform, for example, *Moodle*, and suddenly something unexpected happens, such as a web server error, the teacher must have a backup platform to ensure that learning does not stop.

Interview results showed that the school has distributed a free card and an internet package for one month regarding the internet connection. It could help ease the student's burden on needing more data quota and a backup for *WiFi* users (ET 3). Kemendikbud (2021) stated that students, teachers, higher students, and lecturers must receive quota assistance from the Ministry of Culture and the Education Office. Nevertheless, the school can also provide additional quota assistance, such as credit, new starter packs, or credit vouchers. However, the implementation of hybrid learning that combines face-to-face school attendance with online learning from home makes it easier for students to use their internet quota.

#### *Learning on How to Operate Moodle-based LMS*

One of the efforts made by the teacher to overcome the first problem was providing the tools and learning materials creatively. Learning to use technology actively was indeed a challenge, but in this way, teachers could explore more to find out the type of student learning and what students like or dislike during their learning both in face-to-face class and online. To understand more about *Moodle-based LMS*, SMK N 1 Ponorogo provided internal training for teachers and students to operate *Moodle* effectively and efficiently, as stated by the following English teacher:

*"The IT and development team from the school conducts periodic training, especially the teachers on the Moodle LMS application, such as how to install, operate its features, and how the material is delivered via Moodle. They also provide an opportunity for teachers to express opinions if the layout design from Moodle is confusing so that it is made easier as needed."*  
(ET 1)

In line with these findings, Efriana (2021) stated that teachers can choose platforms that are easier to use, such as the *WhatsApp* application, an addition even though they have been using *Moodle*. Teachers must, however, gradually increase their IT skills, for example, by attending related workshops and learning from other teachers with more significant IT expertise. Following a YouTube video lesson that covers a variety of learning application purposes, how to utilize them, and how to create instructional films may also help them develop IT skills.

The school also facilitates joint evaluations to solve problems found during online learning. Therefore, teaching and learning activities in the future can be more manageable. An English teacher stated,

*"Almost every teacher and student encounter problems while learning and teaching from home, but the school facilitates us to stay open and conduct regular evaluations to improve learning and make it easier for both students and teachers."* (ET 3)

In addition to the teachers participating in training and evaluation, parents' participation was essential. Especially considering that now hybrid learning has been implemented, where students must also study regularly, approaching parents is significant. As stated by an English teacher follows:

*“Not only can teachers who can only supervise students studying at home, but parents must also take part and play a role. We teachers, assisted by the homeroom teacher, always approach students' parents so that they are willing to help succeed in this online teaching and learning activity.” (ET 3)*

Furthermore, the teacher, assisted by the homeroom teacher, approached the parents. According to Ho (cited in Đurišić & Bunijevac, 2017), today's parents are often concerned with the diversions and responsibilities of daily life. Some parents cannot attend school activities or regularly participate in their children due to limited income, restrictive work hours, and language challenges (Apriyanti, 2020). That is why teachers must always approach parents to understand how vital their role is during learning from home and hybrid learning. The English teacher can also reach out to students by directly contacting their parents. If the circumstances permit, the teacher can make a home visit to help with the homeroom teacher (Efriana, 2021).

### *Learning Media and Materials*

The interview showed that teachers usually make resumes as short as possible in *pdf* form for less attractive media issues to break down the storage that students must use and include a more detailed explanation of the material on Google Drive or YouTube (ET 2). This study found that making the material as concise as possible was due to students who complained that they did not have sufficient storage space for files. Using other media such as *YouTube* or saving explanatory video files in online storage applications like *Google Drive* was expected to help. Ardinengtyas and Himawan (2021) proved that *Moodle*, according to students, promotes flexible learning and efficient learning. Students can use the internet to find any learning material they need. They have many opportunities to study and can use the optimal learning technique. The discussion feature also displays attachments that are directly linked to other sources or websites to be more concise and efficient (Singh, 2010).

Other researchers, such as Rahayuningsih (2016), found making media suitable for students and making sure they do not get bored difficult. She added that the materials are designed as PDFs, student worksheets, videos, and PowerPoint presentations. The materials were developed in order to be an excellent material that the student could understand. In terms of the participant, good teaching material is aligned with the learning purpose, clear, and easy to comprehend. In line with Rahayuningsih (2016), teachers need to communicate with other teachers or students and find the best media for attractive, engaging, and readily understanding. If still want to make the media as concise as possible not to burden students, it is expected to make an exciting and communicative assessment that directly provides feedback (UNESCO, 2020). Fitriani et al. (2018) added that visual images could assist teachers in providing difficult-to-accept learning materials to students, offering information and communication technology learning media to improve motivation and learning results.

### *Assessing Students*

To overcome the problem of not using the assessment feature repeatedly at different times, teachers at SMKN 1 Ponorogo did several things. First is dividing assignments with other teachers (fellow English teachers) to make several types of questions as backup questions (ET 1).

Secondly, teachers must organize questions on platforms other than *Moodle*, such as quizzes or Google Forms, as stated by an English teacher follows:

"For the follow-up test, the other teachers and I use Google Form; besides being easier, the size is also capable so that it does not burden students. If you want a small test, you can use quizzes." (ET 2)

Moreover, the teacher also could strategies like peer feedback activities (Mostert & Snowball, 2013), discussion boards (Champion & Gunnlaugson, 2017; Skinner, 2007), and incorporating the study or working groups community of practice framework into discussions or assignments. There are opportunities to increase communication and connectedness between students in online courses (Wang, 2010; Ghounane, 2020). As a result, in order to alleviate this issue, linking students should be a deliberate aspect of evaluation and course design (Weleschuk, Dyjur, & Kelly, 2019).

#### Eleventh Graders

The following are the ways that students do to overcome the challenges they face during hybrid learning using *Moodle-based LMS*:

**Table 7. Steps to overcome the Challenges Found by Students**

Eleventh Graders	Technical problems' solutions	<i>Moodle</i> web server error = Tell others and the teachers immediately. Limited devices storage = print out the online material and make your own notes. Lack of internet connection = prepares own data internet, get free internet package quotas from schools and the Ministry of Education and Culture and move to a better connection area.
	Online learning material – ask for help	Need help from teachers, other people, parents, siblings, friends, and even private tutors.
	Avoid distraction	Request a particular time, request a particular room, use assistance apps <i>Forest: Stay Focused</i> and turn smartphones' notification off.

The table above was the finding of steps to overcome problems face by students which interpreted and discussed as the following parts:

#### Technical problems' solutions

First challenge students found were *the Moodle-based LMS* error web server. To overcome the problem, tell the others on *WhatsApp* group chat immediately and wait for the teacher to respond how the class will be going (ST 1).

*The second challenge was the lack of technological tools.* The problem with the tools used is not supportive enough to become serious if there is no prevention. Some students said that they do not have laptops and study only using smartphones (ST 3). Based on the interview, learning to use a smartphone is considered less satisfying in layout than a PC or laptop, but it was adequate and efficient because they can learn anywhere and anytime (ST 3). Hence, they still prefer to learn to use a smartphone (ST 4). Learning using smartphones is also easier to operate and they can directly chat with friends through *WhatsApp* if they want more discussions (ST 2).

Reimers et al. (2020) stated that *Moodle* is mobile-friendly and allows teachers to add plugins. One of the advantages of a mobile-friendly website is that the participant's smartphone



does not require any extra software (Shevchenko, Kuhlmann, & Reips, 2021). That is why using *Moodle* is better on a smartphone than on other devices. Gamage and Perera (2021) found that smartphones were the most portable of the gadgets available because of their small size, lightweight, relatively long battery life, and quick internet connection with built-in 4G and WiFi technology. As a result, during the lockdown, when there was a lack of preparation, mobile phones may have proven to be the most versatile instruments for accessing online lectures and staying current with learning. The findings of their study might be applied to higher education institutions in other developing nations where limited network coverage and a lack of computer equipment have resulted in a "digital gap" among students. Students can use their mobile phones to access class materials, learn management systems to access information online to fulfill their information demands rapidly, and access academic databases and a website, to name a few (Darko-Adjei, 2019).

Relating to lack of internet connection, students often experienced losing *WiFi* connection when rain comes or the electricity goes out. Therefore, they always have internet packages available for such emergency needs (ST 1). In addition to buying packages with their own money, students also get free internet package quotas from schools and the Ministry of Education and Culture. Some also try to reach a better internet connection. It might be on the other area of the house, like on the second floor (ST 5) or going to the neighboring houses (ST 3). In addition to providing emergency internet packages, students need have a list of known people who can provide *WiFi* assistance, such as relatives or friends, as stated by students follow:

*"Before class starts, I make sure that the internet connection at my house can be used optimally. When there are signs of an error, I immediately go to my uncle's place, about 2 KM from my house, which has a good WIFI connection."*(ST 4)

*"My house does not have WIFI, so if the connection from my packet internet network has problems, I go to a friend's house, or go to a relative's place that has WIFI."* (ST 2)

Efriana (2021) stated that students should continue to do the assignments manually to overcome the lack of internet connection. The most important thing is to continue studying and remain at home. Students who are having trouble connecting to the internet can connect with other family members or save bandwidth by connecting only when necessary.

The next challenge was device storage. The storage problem becomes a dangerous obstacle if it is not fixed while the online class is still in progress. Research showed that students print out independently to study simultaneously to be crossed out (ST 2) and make summaries in notebooks and workbooks (ST 1). For students, print offers various advantages. It is lightweight, inexpensive, readily available, and convenient to use. Students do not need special equipment to utilize it, and print materials may be used anywhere with proper lighting. The contents can be reviewed at the students' leisure. Mizrachi (2014) found that students prefer reading their course materials in print to reading them electronically, in line with the interview results. However, the more significant expense of print material and the convenience of internet access typically influence their actual behaviors. He also stated that despite technological advancements and more electronic possibilities, students still choose print for deep learning—the tangible aspects of holding, flipping, and thumbing through a printed work. Also, linear progression as opposed to vertical scrolling, better memory cues on printed pages;

greater inclination to highlight and annotate their printed readings; and less eye strain and fatigue are just a few of the reasons why students prefer print.

In contrast, Craven (2017) briefly explains the advantages of paperless for students: saving money, saving time, streamlining learning, making more resources available, better material and assignment organization, no more lost paper, and improving teacher-parent communication, more accessible data, and more engaged learners. However, the interview resulted in not all students being able to learn paperlessly. They need to make notes to the book or materials. They need time to get used to learning to use paperless.

#### *Ask for Help*

Students found it difficult to understand the material because they had to learn on their own without a real tutor, like in a face-to-face class. The interview results showed that they need help from teachers (ST 1), other people, parents, siblings (ST 2), friends (ST 3), and even private tutors (ST 4). However, there are students that feel ashamed to ask teachers or friends directly and depend more on the internet for self language learning (ST 5). Yuzulia (2021) stated that many students found solutions to their problems by asking their friends, participating in private courses, or contacting the teacher directly. Her finding showed the same as the interview results. Moreover, besides asking their teacher or parents or even friends directly, students usually go to *YouTube* to find more explanations about the material discussed (ST 1).

#### *Avoid Distractions*

Disturbances in learning could come from anywhere. Environmental conditions, parents, siblings, parents' part-time jobs, sometimes even from the environment around the house, were in the form of noise from neighbors. In addition, interference from social media was experienced by almost all students based on the interview results.

One of the efforts to prevent interference from parents or families who like to order this while students' study is to request a particular time to study from 07-12 noon, and in the evening from 7-10 pm (ST 1). In addition, some choose to stay in a particular room, for instance, a locked room, for a period to focus on studying (ST 2).

Churiyah et al. (2020) found that parents as monitoring individuals should all have a thorough understanding of the concept of distance learning. Parents must understand and place themselves that children study at home because of the pandemic conditions. They study at home, not for vacation, so parents must understand the situation and conditions. With the help of the homeroom teacher, the teacher has to approach students' parents to understand (Rasmitadila et al., 2020). The interview results show that some students still have to help with homework when they should study online. It can be concluded that the approach taken by teachers to parents is less successful. Parents must also be firm with other family members. For example, ask minor children not to disturb those studying or taking online classes. Parents must set boundaries so that children also understand.

In addition, if there is a particular room that is quiet or the door can be locked, it can be used for a particular study room. It could be a bedroom or another more closed room to minimize disturbances from inside the house or from the outside environment. Research from Rahiem (2020) showed that a quiet and closed room could make students study comfortably.

There are several things that these students do to overcome distractions from social media, which are the toughest distractions because they learn from smartphones. It is easy to get distracted from the excitement of surfing on social media. This study found that students do the 60-minute study method, one-minute open social media to not get bored and keep their minds fresh (ST 1). Some students use assistance apps like *Forest: Stay Focused*. This application helps students to stay focused on learning without being distracted by the fun of social media (ST 5). Students also turn off the notification feature for all other applications while studying to keep their attention focused on studying (ST 4). In addition, once again, the role of parents is needed to supervise and help students study at home constantly. Make sure that students do not play smartphones to surf on social media only (ST 5). They have to study first, and then when they are tired, they can use social media.

Nevertheless, a study by Uğur and Turan (2019) found that many students were unsure whether social media were seen to be a distraction from learning. They had to keep in mind that social media is a medium for refreshing, it does not distract their learning focus, yet the research shows that students stop learning when they are busy scrolling social media.

In line with Uğur and Turan (2019), Mohmmmed, Khidhir, Nazeer, and Vijayan (2020) found that social media platforms like YouTube and MS Kaizala enable teachers and students to communicate quickly and easily. It might also be used to give tips or brief remarks. Furthermore, it is the simplest way to connect with students because it uses less Internet data. Furthermore, the majority of this software is already installed on the phones of the students. Churiyah et al. (2020) mentioned that parents have to consistently monitor students at home and understand the role of digital devices in supporting their learning.

#### 4. Conclusion

The implementation of hybrid language learning during COVID-19 pandemic, teachers and students have different experiences. In terms of the preparation needs, the teacher refers more to the preparation of materials and assessments, while the students are more directed to the preparation of independent learning from home and doing assignments. The layout design and features provided by *Moodle* can be adapted to the needs of students and teachers. Problems encountered by teachers are mostly caused by students, such as inadequate student internet and a lack of phone space on students' smartphones and force teachers to make the material as concise as possible, and add additional material from other sources. Studying independently by using summary is difficult for students. They need help from others to explain the material. Teachers should anticipate and be aware of the problems faced by students and make sure that students can follow the lessons and do the assignments correctly. Coordination with students' parents when they are studying at home is particularly crucial for monitoring. It is important for both teachers and students to always be aware of the challenges and to anticipate them. In the future, this research is expected to be a reference for schools that want to use *Moodle-based LMS* in the implementation of hybrid learning, especially in language learning, or it could be for other subjects. This research can also be used as a scientific and theoretical school evaluation material that can be an approach if conditions like this occur in the future. However, this research covers only English teachers and eleventh graders' side of the use of *Moodle* for hybrid language learning. It is highly recommended to further researchers to develop the teachers and students' sight with different levels of education on seeing the experience and perception of the use of *Moodle* or can be another LMS platform, such as *Google Classroom* or *Edmodo* for language learning.

## References

- Abuhammad, S. (2020). Barriers to distance learning during the COVID-19 outbreak: A qualitative review from parents' perspective. *Heliyon*, 6(11), 1–5. doi: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05482>
- Alhothli, N. I. (2015). *Investigating the impact of using Moodle as an e-learning tool for students in an English language institute* (Master's thesis, University of Montana, United States). Retrieved from <https://scholarworks.umt.edu/etd/4524>
- Apriyanti, C. (2020). Distance learning and obstacles during Covid-19 outbreak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 68–83. doi: <https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.68-83>
- Ardinenngtyas, A., & Himawan, A. N. (2021). Enhancing ELT classroom using Moodle e-learning during the pandemic: Students' and teachers' voices. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 1(1), 24–39. doi: <https://doi.org/10.15408/ijee.v1i1.20220>
- Baxter, P., & Jack, S. (2008). Qualitative case study methodology: Study design and implementation for novice researchers. *The Qualitative Report*, 13(4), 544–559. doi: <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2008.1573>
- Bhalalusesa, R., Lukwaro, E. E. A., & Clemence, M. (2013). Challenges of using e-learning management systems faced by the academic staff in distance-based institutions from developing countries: A case study of the Open University of Tanzania. *Huria: Journal of the Open University of Tanzania*, 14(1), 89–110. Retrieved from <https://www.ajol.info/index.php/huria/article/view/110783>
- Champion, K., & Gunnlaugson, O. (2017). Fostering generative conversation in higher education course discussion boards. *Innovations in Education and Teaching International*, 55(6), 704–712. doi: <https://doi.org/10.1080/14703297.2017.1279069>
- Churiyah, M., Sholikhah, Filanti, & Sakdiyyah, D. A. (2020). Indonesia education readiness conducting distance learning in Covid-19 pandemic situation. *IJMMU: International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(6), 491–507. doi: <http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v7i6.1833>
- College of DuPage. (2015). *An introduction to hybrid teaching: Learning technologies*. Retrieved from <https://www.codlearningtech.org/PDF/hybridteachingworkbook.pdf>
- Craven, L. (2017, August 7). A paperless classroom: Benefits and challenges. *IAFOR*. Retrieved from <https://think.iafor.org/a-paperless-classroom-benefits-and-challenges/>
- Creswell, J. W., Hanson, W. E., Plano, V. L., & Morales, A. (2007). Qualitative research designs: Selection and implementation. *The Counseling Psychologist*, 35(2), 236–264. doi: <https://doi.org/10.1177/0011000006287390>
- Darko-Adjei, N. (2019). The use and effect of smartphones in students' learning activities: Evidence from the University of Ghana, Legon. *Library Philosophy and Practice 2019*. Retrieved from <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/2851/>
- Dios, M. T. C., & Charlo, J. C. P. (2021). Face-to-face vs. E-learning models in the Covid-19 era: Survey research in a Spanish university. *Education Sciences*, 11(6), 293. doi: <https://doi.org/10.3390/educsci11060293>
- Đurišić, M., & Bunijevac, M. (2017). Parental involvement as an important factor for successful education. *CEPS Journal*, 7(3), 137–153. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1156936>
- Efriana, L. (2021). Problems of online learning during Covid-19 pandemic in the EFL classroom and the solution. *JELITA: Journal of English Language Teaching and Literature*, 2(1), 38–47. Retrieved from <https://jurnal.stkipmb.ac.id/index.php/jelita/article/view/74>
- Ferri, F., Grifoni, P., & Guzzo, T. (2020). Online learning and emergency remote teaching: Opportunities and challenges in emergency situations. *Societies*, 10(4), 86. doi: <https://doi.org/10.3390/soc10040086>
- Fitriani, Hidayatulloh, R. M. F., & Agra, H. S. P. (2018). Use of learning media ICT-based to improve motivation and the result of learning science in solar system materials. *Collase*, 1(6), 382–391. Retrieved from <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/2300>

- Gamage, K. A. A., & Perera, E. (2021). Undergraduate students' device preferences in the transition to online learning. *Social Sciences*, 10(8), 288. doi: <https://doi.org/10.3390/socsci10080288>
- Ghounane, N. (2020). Moodle or social networks: What alternative refuge is appropriate to Algerian EFL students to learn during Covid-19 pandemic. *Arab World English Journal*, 11(3), 21–41. doi: <https://doi.org/10.24093/awej/vol11no3.2>
- Gill, P., Stewart, K., Treasure, E., & Chadwick, B. (2008). Methods of data collection in qualitative research: Interviews and focus groups. *British Dental Journal*, 204(6), 291–295. doi: <https://doi.org/10.1038/bdj.2008.192>
- Gillis, A., & Krull, L. M. (2020). COVID-19 remote learning transition in spring 2020: Class structures, student perceptions, and inequality in college courses. *Teaching Sociology*, 48(4), 283–299. doi: <https://doi.org/10.1177/0092055X20954263>
- Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). Emergency remote teaching and online learning. *Educase Review*. Retrieved from <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>
- Holiver, N., Kurbatova, T., & Bondar, I. (2020). Blended learning for sustainable education: Moodle-based English for specific purposes teaching at Kryvyi Rih National University. *Proceedings of E3S Web of Conferences*, 166. doi: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202016610006>
- Ivanović, M., Putnik, Z., Komlenov, Ž., Welzer, T., Hölbl, M., & Schweighofer, T. (2013). Usability and privacy aspects of moodle: Students' and teachers' perspective. *Informatica*, 37(3), 221–230. doi: <https://doi.org/10.31449/inf.v37i3.451>
- Kearns, L. R. (2012). Student assessment in online learning: Challenges and effective practices. *MERLOT*, 8(3), 198–208. Retrieved from [http://jolt.merlot.org/vol8no3/kearns\\_0912.htm](http://jolt.merlot.org/vol8no3/kearns_0912.htm)
- Kemdikbud. (2020). Panduan pembelajaran jarak jauh. *Kementrian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*. Retrieved from <https://bersamahadapikorona.kemdikbud.go.id/panduan-pembelajaran-jarak-jauh/>
- Klimova, B. F., & Kacetl, J. (2015). Hybrid learning and its current role in the teaching of foreign languages. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 182, 477–481. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.830>
- Knowles, M., & Dixon, D. (2016). Guidance techniques to improve student engagement in critical reflection regarding the preparation of technical reports. *Student Engagement and Experience Journal*, 5(1). Retrieved from <http://sure.sunderland.ac.uk/id/eprint/6352>
- Lapada, A. A., Miguel, F. F., Robledo, D. A. R., & Alam, Z. F. (2020). Teachers' Covid-19 awareness, distance learning education experiences and perceptions towards institutional readiness and challenges. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(6), 127–144. doi: <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.6.8>
- Latham, B. (2007). *Sampling: What is it ?* Retrieved from <https://docplayer.net/20989579-Sampling-what-is-it-quantitative-research-methods-engl-5377-spring-2007.html>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *An expanded sourcebook: Qualitative data analysis*. London: Sage Publications.
- Mizrachi, D. (2014). Online or print: Which do students prefer? *Communications in Computer and Information Science*, 492(May), 733–742. doi: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-14136-7\\_76](https://doi.org/10.1007/978-3-319-14136-7_76)
- Mohammed, A. O., Khidhir, B. A., Nazeer, A., & Vijayan, V. J. (2020). Emergency remote teaching during Coronavirus pandemic: the current trend and future directive at Middle East College Oman. *Innovative Infrastructure Solutions*, 5(3), 1–11. doi: <https://doi.org/10.1007/s41062-020-00326-7>
- Moradi, K., Abdi, A., Valiee, S., & Rezaei, S. A. (2020). Nurses' experience of providing ethical care following an earthquake: A phenomenological study. *Nursing ethics*, 27(4), 911–923. doi: <https://doi.org/10.1177/0969733020907952>

- Mostert, M., & Snowball, J. D. (2013). Where angels fear to tread: Online peer-assessment in a large first-year class. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 38(6), 674–686. doi: <https://doi.org/10.1080/02602938.2012.683770>
- Octaberlina, L. R., & Muslimin, A. I. (2020). EFL students perspective towards online learning barriers and alternatives using Moodle/Google classroom during Covid-19 pandemic. *International Journal of Higher Education*, 9(6), 1–9. doi: <https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n6p1>
- Purwanto. (2010). *Evaluation of learning outcomes*. Yogyakarta: Student Library.
- Prasetya, R. E. (2021). *Effectiveness of teaching English for Specific Purposes in LMS Moodle: Lecturers' Perspective*. JELTL, 6(1), 93–109. Retrieved from <https://jeltl.org/index.php/jeltl/article/view/498>
- Prasetyaningtyas, S. (2021). Pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR) secara online selama darurat Covid-19 di SMPN 1 Semin. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 86–94. Retrieved from <https://jurnal-dikpora.jogjapro.go.id/index.php/jurnalideguru/article/download/139/165/>
- Rahayuningsih, D. (2016). Student teachers' challenges in developing teaching materials during teaching practicum in vocational. *Journal of English and Education*, 4(2), 24–34. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/L-E/article/view/4629>
- Rahiem, M. D. H. (2020). The emergency remote learning experience of university students in Indonesia amidst the COVID-19 crisis. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(6), 1–26. doi: <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.6.1>
- Rasmitadila, Aliyyah, R. R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Syaodih, E., Nurtanto, M., & Tambunan, A. R. S. (2020). The perceptions of primary school teachers of online learning during the Covid-19 pandemic period: A case study in Indonesia. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 90–109. doi: <https://doi.org/10.29333/ejecs/388>
- Reimers, F., Schleicher, A., Saavedra, J., & Tuominen, S. (2020). Supporting the continuation of teaching and learning during the COVID-19 pandemic - Annotated resources for online learning. *OECD*. Retrieved from <https://www.oecd.org/education/Supporting-the-continuation-of-teaching-and-learning-during-the-COVID-19-pandemic.pdf>
- Shevchenko, Y., Kuhlmann, T., & Reips, U. D. (2021). Samply: A user-friendly smartphone app and web-based means of scheduling and sending mobile notifications for experience-sampling research. *Behavior Research Methods*, 53(4), 1710–1730. doi: <https://doi.org/10.3758/s13428-020-01527-9>
- Singh, N. M. (2010). *Moodle and its features* (Undergraduate thesis, National Institute of Technology, Rourkella, India). Retrieved from <http://ethesis.nitrkl.ac.in/1751/>
- Skinner, E. (2007). Building knowledge and community through online discussion. *Journal of Geography in Higher Education*, 31(3), 381–391. doi: <https://doi.org/10.1080/03098260601065151>
- Smith, C. J., Kramer, R. J., Myhre, G., Alterskjær, K., Collins, W., Sima, A., . . . Forster, P. M. (2020). Effective radiative forcing and adjustments in CMIP6 models. *Atmospheric Chemistry and Physics*, 20(16), 9591–9618. doi:10.5194/acp-20-9591-2020
- Suppatsereee, S., & Dennis, N. (2010). The use of Moodle for teaching and learning English at tertiary level in Thailand. *International Journal of the Humanities*, 8(6), 29–46. doi: <https://doi.org/10.18848/1447-9508/CGP/v08i06/42964>
- Uğur, N. G., & Turan, A. H. (2019). Social media in education: A distraction or motivation? *The Online Journal of Quality in Higher Education*, 6(1), 21–31. Retrieved from <http://www.tojih.net/journals/tojih/articles/v06i01/v06i01-03.pdf>
- UNESCO. (2020). UNESCO COVID-19 education response education sector issue notes distance learning strategies in response to COVID-19 school closures (Issue Note No 2.1 - April 2020). *United Nation Educational, Scientific and Cultural Organization*. Retrieved from <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/issuenotes>

- Vyas, D., & Veer, G. C. V. D. (2006). Experience as meaning: Some underlying concepts and implications for design. *Proceedings of the 13th European conference on Cognitive ergonomics: Trust and control in complex socio-technical systems* (pp. 81–91). doi: <https://doi.org/10.1145/1274892.1274906>
- Wang, J-M. (2010). Online collaboration and offline interaction between students using asynchronous tools in blended learning. *AJET: Australasian Journal of Educational Technology*, 26(6), 830–846. doi: <https://doi.org/10.14742/ajet.1045>
- Weleschuk, A., Dyjur, P., & Kelly, P. (2019). Online assessment in higher education. *Taylor Institute for Teaching and Learning Guide Series*. Retrieved from <https://taylorinstitute.ucalgary.ca/sites/default/files/TI%20Guides/Online%20Assessment%20Guide-2019-10-24.pdf>
- Yin, R. K. (2003). *Case study research: Design and methods* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Yuzulia, I. (2021). The challenges of online learning during pandemic: Students' voice. *Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 13(1), 8–12.





# The Symbol of Waiting in Goenawan Mohamad's Poetry *Asmarandana* and Sapardi Djoko Damono's Poetry *Hujan di Bulan Juni: Semiotics Study*

## Simbol Penantian pada Puisi *Asmarandana* Karya Goenawan Mohamad dan Puisi *Hujan Bulan Juni* Karya Sapardi Djoko Damono: Kajian Semiotika

Ane Binti Warti, Naufal Yuan Nabila\*

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

\*Penulis korespondensi, Surel: [naufal.yuan.2002126@students.um.ac.id](mailto:naufal.yuan.2002126@students.um.ac.id)

Paper received: 21-12-2021; revised: 17-1-2022; accepted: 4-2-2022

### Abstract

The literary work is known as poetry, which is a literary work that has a wide range of meaning and content can be thought, outlook, ideals, and other issues. Literature can be studied in a variety of ways, one of them being semiotics. A semiotics study is a study that highlights the presence of a work sign. It is discussed in this article two poems from a semiotics standpoint, that is, with a view to understanding and discovering the marks on the two works that are objects. Two objects that serve as a semiographic analysis of Sapardi Djoko Damono's *Hujan Bulan Juni* and the poem *Asmarandana* by Goenawan Mohamad. The study employed a kind of qualitative study using the literary semiotics method of (1) data collection and coding using the theory of social structures; (2) data reduction; (3) data exposure; (4) deduction and verification. The result of this analysis is the description that the poem *Asmarandana* has a sign representing a love story that requires sacrifice and long expectations and the poem *Hujan Bulan Juni* that describes the fortitude that undergoes long expectations.

**Keywords:** symbol of waiting, semiotic study, poetry, *Asmarandana*, *Hujan Bulan Juni*

### Abstrak

Puisi termasuk salah satu jenis karya sastra yang memiliki berbagai macam perspektif dalam menafsirkan. Tak hanya itu saja, isi dari suatu karya puisi bisa memuat buah pikiran, pandangan hidup, cita-cita, dan permasalahan lain yang melingkupi kehidupan manusia. Karya sastra bisa dikaji dari berbagai aspek, salah satunya kajian semiotika. Kajian semiotika adalah suatu kajian yang menitikberatkan akan adanya tanda yang ada pada suatu karya. Pada artikel ini, dikaji dua puisi dari sudut pandang semiotika, yakni dengan tujuan agar dapat memahami dan menemukan tanda-tanda yang ada pada dua karya yang menjadi objek. Dua objek yang menjadi analisis kajian semiotika, yaitu puisi *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono dan puisi *Asmarandana* karya Goenawan Mohamad. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode semiotika sastra dengan tahapan berupa (1) pengumpulan dan pengkodean data menggunakan teori struktur sosial; (2) pereduksi data; (3) pemaparan data; (4) penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil dari analisis ini yakni berupa deskripsi bahwa puisi *Asmarandana* memiliki tanda yang merepresentasikan bentuk kisah cinta yang memerlukan pengorbanan dan penantian panjang serta puisi *Hujan Bulan Juni* yang menggambarkan ketabahan dalam melakukan penantian panjang.

**Kata kunci:** simbol penantian, kajian semiotika, puisi, *Asmarandana*, *Hujan Bulan Juni*

## 1. Pendahuluan

Karya sastra adalah sebuah produk yang dihasilkan dari seorang pengarang yang bisa berasal dari imajinasi atau kisah nyata. Menurut pandangan Aristoteles (dalam Nurgiyantoro, 2002), bahwa karya sastra merupakan perpaduan dari unsur mimetik dan unsur kreasi, peniruan dan kreativitas, khayalan dan realitas. Teori mimetik ini memiliki sudut pandang bahwa suatu karya itu merupakan sebuah tiruan atau pencerminan dari realitas kehidupan.

Sedang teori kreativitas memiliki sudut pandang bahwa suatu karya itu adalah bentuk dari kreativitas pengarang. Karya sastra dianggap merupakan perpaduan dari kedua teori tersebut dikarenakan, karya sastra di sisi lain merupakan karya yang tidak lepas dari realitas kehidupan, namun di sisi lain juga, karya sastra juga merupakan bentuk kebaruan atau kreativitas yang dimiliki oleh seorang pengarang (Ratna, 2020). Karya sastra sendiri sebenarnya masih terbagi, yakni ada prosa, puisi, dan drama. Tujuan dari penelitian ini adalah guna untuk mengungkapkan berbagai informasi kualitatif dengan pendeskripsian yang teliti dan penuh nuansa untuk menggambarkan secara jelas mengenai sifat-sifat yang terdapat pada objek penelitian, yakni pada puisi yang berjudul *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono dan puisi yang berjudul *Asmaradana* karya Goenawan Mohamad. Penelitian perihal simbol penantian panjang pada puisi *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono dan puisi yang berjudul *Asmaradana* karya Goenawan Mohamad merupakan buah dari kajian semiotika sastra.

Puisi adalah karya sastra yang memiliki banyak makna yang mana isinya bisa memuat hal semacam pikiran, pandangan hidup, sudut pandang, cita-cita, dan permasalahan lainnya. Puisi sendiri juga bisa menjadi sebuah sarana pengetahuan karena tak ayal puisi juga lahir dari beberapa pengetahuan lainnya. Menurut Dunton (dalam Pradopo, 2009), berpendapat bahwa puisi merupakan pemikiran manusia secara konkret dan artistik dalam bahasa emosional dan berirama. Maka dari itu, puisi biasanya menggunakan bahasa yang emosional dan berirama, yang mana dalam pemilihan katanya ada banyak pertimbangan mengenai keselarasan arti, bunyi, dan makna. Puisi merupakan karya sastra yang bisa dianalisis dari berbagai sudut, menganalisis puisi sendiri juga bertujuan untuk memahami apa makna yang tersirat di dalam puisi. Puisi sering kali menggunakan bahasa-bahasa yang sebenarnya ditafsirkan tidak sesuai dengan makna secara harfiah. Maka dari itu proses memahami puisi sangat penting dalam menganalisis sebuah puisi. Pradopo (1995) berpendapat bahwa untuk menggali nilai budaya bangsa yang terkandung dalam puisi, perlulah puisi dipahami dengan sebaik-baiknya, yaitu dengan diungkapkan makna yang terkandung sepenuhnya. Puisi juga diartikan bahwa suatu sistem tanda-tanda yang bermakna. Menurut pernyataan yang dikutip dari Pirmansyah, Anjani, dan Firmansyah (2018) menguraikan mengenai pemilihan kata (diksi) dalam puisi, menurutnya pemilihan kata dapat membangkitkan perasaan pembaca, menarik perhatian pembaca, atau menimbulkan rasa haru pembaca, menurut pendapatnya diksi atau pemilihan kata dapat menggambarkan makna yang menyiratkan sesuatu atau tanda.

Puisi dapat dianalisis dari berbagai aspek termasuk dari aspek semiotika. Semiotika sendiri adalah sesuatu hal yang tidak bisa terlepas dan tidak bisa dipisahkan dari manusia. Pradopo (1998) menyimpulkan bahwa semiotika adalah sebuah ilmu yang mempelajari mengenai berbagai tanda, dalam pendekatannya, Pradopo menjabarkan semiotika menjadi dua, ada semiotika komunikasi yang dianggap mementingkan tanda sebagai sarana untuk melakukan sebuah komunikasi dan semiotika signifikasi yang mementingkan tanda sebagai sarana untuk melakukan sebuah pemaknaan. Kajian semiotika memfokuskan pada pemaknaan mengenai tanda-tanda yang ada pada suatu sistem. Semiotika adalah sebuah ilmu atau metode analisis yang bertujuan untuk mengkaji tanda, sedangkan tanda sendiri adalah sesuatu hal yang mewakili sesuatu hal yang lain, sehingga dalam penerapan semiotika tidak dapat diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu. Kajian semiotika dapat dikatakan merupakan kajian yang terbatas pada beberapa disiplin ilmu, namun dari hal itu kajian semiotika sangat berperan penting dalam pemaknaan karya sastra, terlebih puisi.

Kata semiotika dalam bahasa Indonesia diserap dari bahasa Inggris: semiotics, yang mana asal kata tersebut berasal dari bahasa Yunani: semeion, yang memiliki arti 'tanda'. Semiotika memiliki nama lain, yakni semiologi. Para penutur bahasa Inggris serta di lingkungan kebudayaan Amerika, semiotika bagi mereka sudah menjadi istilah yang terdengar dan terasa umum. Istilah semiotika menjadi populer berkat dari sebuah pemikiran seorang filsuf dan ahli logika yang bernama Charles Sanders Peirce. Dia memiliki pemikiran, yakni menyamakan pengertian semiotika dengan pengertian logika. Pemahaman awal terkait semiotika sastra mengungkapkan bahwa perbedaan antara tanda alamiah dan tanda konvensional serta penerapannya dalam rangka memahami gejala-gejala suatu fenomena memiliki suatu tanda tersendiri yang membedakan antara keduanya. Kajian semiotika mendapatkan perhatian yang lebih serius pada abad ke-18 yang dipelopori oleh J. H. Lambert. Kajian semiotika digunakan sebagai kajian umum yang terkait oleh bahasa dan sastra sehingga kajian semiotika juga dapat mendominasi bidang ilmu sastra dengan segala keunikan tanda yang terdapat pada suatu karya sastra.

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Sifa (2018) menyatakan bahwa, puisi yang bertajuk *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono memiliki keunikan dari perspektif majas personifikasi yang mewarnai hampir seluruh isi puisi karena Sapardi Djoko Damono sangat ingin mengungkapkan kuatnya suasana penantian yang begitu panjang sehingga membutuhkan kesabaran, keikhlasan, serta ketabahan bagi seseorang yang sedang menanti sang pujaan hati. Sedangkan dalam penelitian milik Lestari dan Wibowo (2017), mereka menyebutkan bahwa salah satu penggalan puisi Asmaradana karya Goenawan Mohamad menunjukkan adanya ketidakadilan gender, yang dimaksud adalah di satu sisi laki-laki bebas untuk pergi untuk mencari perempuan lain, sedangkan sisi perempuan haruslah setia kepada pasangan bahkan sampai laki-laki tersebut tidak ada lagi (mati). Hal itu menunjukkan bahwa puisi Asmaradana memanglah menunjukkan adanya simbol penantian, sebab dari sisi perempuan haruslah tetap setia kepada lelaki yang telah sah menikahinya. Namun, penelitian terdahulu belum memuat dengan jelas simbol penantian pada puisi yang bertajuk *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono yang nampak jelas pada penantian seseorang kepada kekasih hatinya hingga disimbolkan sebagai hujan di bulan Juni dan puisi Asmaradana karya Goenawan Mohamad menyiratkan gambaran fenomena asmara yang terjadi pada Anjasmara dan Damarwulan, yakni ketika Anjasmara dihadapkan oleh dua pilihan. Pertama, jika Damarwulan selamat dalam peperangan, maka Anjasmara akan dipoligami. Kedua, jika Damarwulan gugur dalam medan pertempuran, maka Anjasmara akan kehilangan sosok belahan jiwanya. Fenomena-fenomena tersebutlah yang masih jarang diteliti secara mendalam, namun sangat menarik untuk diulas dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menelusuri dan menyajikan simbol penantian yang terdapat dalam puisi yang bertajuk *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono dan puisi Asmaradana karya Goenawan Mohamad serta mengetahui faktor yang menjadi latar belakang terjadinya simbol penantian tersebut. Hal ini mengingat bahwa saat ini fenomena simbol penantian menjadi fenomena yang akrab dalam kehidupan sosial masyarakat. Dengan adanya penulisan penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah pengingat atau refleksi bagi masyarakat terkait dengan patologi sosial yang ada di lingkungan kehidupannya. Selain itu, dengan adanya tulisan ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan dan pemahaman baru bagi para pembaca khususnya mahasiswa maupun generasi muda lainnya terkait persoalan simbol penantian pada kisah asmara yang melingkupinya.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode semiotika sastra. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan sebuah teknik analisis data yang mana ketika menganalisis objek penelitian tidak bisa diukur oleh angka atau parameter lain yang bersifat pasti (Pribadi, 2019). Penelitian ini dapat dikategorikan sebagai salah satu jenis analisis yang deskriptif, yang berarti data-data akan dianalisis terlebih dahulu, kemudian disimpulkan dalam bentuk deskriptif, bukan lagi berupa angka-angka (Saraswati, Pujiyanto, & Wardhana, 2021). Teknik ini dilakukan dengan menjabarkan hasil dari penelitian dengan menggunakan susunan kata-kata. Namun penelitian ini tidak terkekang oleh sajian pengumpulan data yang telah terkumpul (Al-Ma'ruf, 2016). Data dalam penelitian ini berupa kata, kalimat, dan paragraf yang mencerminkan adanya tanda-tanda terkait simbol penantian panjang yang terdapat pada puisi yang berjudul *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono dan puisi yang berjudul *Asmaradana* karya Goenawan Mohamad. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah studi kepustakaan, yakni dengan menggunakan sumber-sumber tertulis yang memiliki referensi berkaitan dengan materi puisi yang berjudul *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono dan puisi yang berjudul *Asmaradana* karya Goenawan Mohamad. Prosedur penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, langkah pertama melalui klasifikasi data dengan menentukan simbol penantian panjang pada puisi *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono dan puisi yang berjudul *Asmaradana* karya Goenawan Mohamad, dengan klasifikasi didasarkan pada perilaku tokoh atau interpretasi kejadian dalam data atau teks. Tahapan selanjutnya, hasil klasifikasi di kategorikan ke dalam invensi, difusi, dan konsekuensi. Sehingga akan ditemukan konstruksi simbol penantian panjang pada puisi *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono dan puisi yang berjudul *Asmaradana* karya Goenawan Mohamad. Perihal pengujian validasi data yang telah terkumpul pada penelitian ini didayagunakan untuk menguji keakuratan teori dari hasil kajian semiotika sastra yang memiliki korelasi antara karya sastra dengan fase penantian seseorang yang telah dilakukan oleh peneliti pada puisi *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono dan puisi yang berjudul *Asmaradana* karya Goenawan Mohamad. Analisis data yang digunakan pada analisis isi memiliki empat tahapan penting yang meliputi: (1) pengumpulan dan pengkodean data menggunakan teori semiotika sastra; (2) pereduksi data yang telah diperoleh; (3) pemaparan data secara jelas melalui tanda-tanda dalam karya sastra; (4) penarikan kesimpulan atas pembahasan yang telah diuraikan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Kajian Semiotika pada Puisi *Asmaradana*

Puisi *Asmaradana* karya Goenawan Mohamad adalah puisi yang mengisahkan perjalanan asmara dengan berbagai macam lika-likunya yang melingkupi pasangan sejoli antara Damarwulan dan Anjasmara. Puisi tersebut merupakan puisi yang sangat kental romansanya. Secara keseluruhan puisi tersebut lebih condong mengisahkan perpisahan dan penantian. Puisi karya Goenawan Mohamad itu menarik dan memiliki daya empati bagi pembacanya serta imaji yang dituangkan juga sangat melukiskan suasana yang romantis dan intens (Setyoningrum, Koyimah, Kurniawan, & Huda, 2018). Berikut puisinya.

ASMARADANA

Ia dengar kepek sayap kelelawar dan guyur sisa hujan dari daun,  
karena angin pada kemuning.  
Ia dengar resah kuda serta langkah pedati ketika langit bersih kembali  
menampakkan bimasakti, yang jauh.  
Tapi di antara mereka berdua, tidak ada yang berkata-kata.

Lalu ia ucapkan perpisahan itu, kematian itu.  
Ia melihat peta, nasib, perjalanan dan sebuah peperangan yang tak  
semuanya disebutkan.

Lalu ia tahu perempuan itu tak akan menangis.  
Sebab bila esok pagi pada rumput halaman ada tapak yang menjauh ke  
utara, ia tak akan mencatat yang telah lewat dan yang akan tiba, karena  
ia tak berani lagi.

Anjasmara, adikku, tinggallah, seperti dulu. Bulan pun lamban dalam  
angin, abai dalam waktu.  
Lewat remang dan kunang-kunang, kaulupakan wajahku, kulupakan  
Wajahmu

(1971)

Kajian semiotika pada sajak puisi *Asmaradana* karya Goenawan Mohamad dalam khazanah ilmu kesusastraan Indonesia telah ditemukan ada tiga jenis teks karya sastra yang menggunakan judul *Asmaradana* sebagai inspirasi terciptanya suatu karya sastra, antara lain: cerita pendek bertajuk *Asmaradana* karya Danarto pada tahun 1987 serta dua karya cipta puisi bertajuk *Asmaradana* karya Goenawan Mohamad pada tahun 1992 dan karya cipta puisi bertajuk *Asmaradana* karya Subagio Sastrowardojo pada tahun 1999. Puisi bertajuk *Asmaradana* yang ditulis oleh Goenawan Mohamad telah selesai dalam penggarapannya pada tahun 1971, yang kemudian dirilis dalam majalah *Horison*, dimuat pula pada kumpulan sajak *Interlude* (Yayasan Indonesia) pada tahun 1973, serta dimuat pula dalam kumpulan sajak *Asmaradana* (1992) yang diterbitkan oleh Grasindo.

Dalam menganalisis semiotika sastra dalam puisi bertajuk *Asmaradana* karya Goenawan Mohamad, penulis menggunakan puisi tersebut sebagai sampel analisis semiotika sastra karena jika ditelisik dari perspektif genetik, generik, tematik, dan kesejajaran teks. Puisi tersebut terinspirasi dari pengaruh tembang macapat karena dari 11 jenis tembang macapat terdapat satu tembang yang bernama tembang *Asmaradana* yang mengisahkan tentang kehidupan percintaan manusia. Dalam membicarakan pragmatik semiotik pada puisi *Asmaradana* karya Goenawan Mohamad, unsur yang dibicarakan terpumpun pada masalah ujaran dan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Masalah ujaran yang dimaksud yaitu mencari siapa yang berbicara (penutur) dan siapa yang melihat (pemandang). Di sini secara teknis membicarakan sudut pandang yang tersurat dalam sajak *Asmaradana* karya Goenawan Mohamad.

Kedudukan pencerita dalam karya sastra dapat berada di luar teks karya sastra, sebagai pencerita serba tahu, dan dapat pula berada (terlibat) dalam teks karya sastra atau sebagai tokoh aku yang terlibat (Santosa, 2018). Demikian pula dengan kedudukan orang siapa yang melihat atau memandangi, yaitu dapat berada dari luar cerita dan dapat pula ikut serta di dalam cerita. Fokus cerita pun juga dapat dari fokus luar dan dapat pula dari fokus dalam. Sebuah fokus dalam dapat mengisahkan sampai ke dalam pikiran si tokoh. Pusat pandangan dapat

pada satu tokoh dan dapat pula menyebar ke berbagai tokoh. Demikian pula visi atau pandangan pencerita, dapat dengan menggunakan visi jarak dekat atau close up dan dapat juga dari jarak jauh atau long shot.

*“Ia dengar kepek sayap kelelawar dan guyur sisa hujan dari daun,  
karena angin pada kemuning.  
Ia dengar resah kuda serta langkah pedati ketika langit bersih kembali  
menampakkan bimasakti, yang jauh.  
Tapi di antara mereka berdua, tidak ada yang berkata-kata.”*

Pada kutipan tersebut terdapat kata *resah*. *Resah* yang secara harfiah memiliki arti gelisah, tidak tenang, gugup, dan rusuh hati, merupakan keadaan dimana seseorang akan merasakan ketidak tenangan yang disebabkan oleh beberapa hal. Dalam kutipan diatas dituliskan *resah kuda*, kutipan tersebut menggunakan objek kuda, menggambarkan keresahan kuda dalam setiap langkahnya bersama pedati. Hal itu tentu tidak mengubah secara garis besar bahwa bentuk dari keresahan kuda merupakan bentuk dari keresahan yang sama dirasakan sudut pandang Damarwulan. Kata *resah* tersebut merupakan simbol yang mengartikan bahwa hawa yang sedang dilingkupinya adalah hawa keresahan yang berkelanjutan, yakni resah akan perpisahan yang akan terjadi pada Damarwulan dan Anjasmara. Namun puisi tersebut adalah puisi yang disampaikan berdasar pada sudut pandang Damarwulan. Resah yang dialaminya adalah bentuk dari penantian panjang yang akan dialami Anjasmara ketika Damarwulan sendiri jauh darinya.

*“Lalu ia ucapkan perpisahan itu, kematian itu.  
Ia melihat peta, nasib, perjalanan dan sebuah peperangan yang tak  
semuanya disebutkan.”*

Kutipan bait kedua ini masih menggunakan sudut pandang serba tahu dengan ditandai pemakaian orang ketiga tunggal [ia]. Pencerita memusatkan pandangannya pada tokoh Damarwulan untuk mengucapkan perpisahan, kematian, melihat peta, nasib, perjalanan, dan sebuah peperangan. Visi pandang pencerita masih dalam jarak jauh yang ditandai dengan frasa "yang tak semuanya disebutkan". Banyak masalah yang diungkapkan oleh tokoh Damarwulan kepada Anjasmara, namun pencerita hanya menyebutkan pokok-pokok pembicaraan sehingga modus pandangan terasa memusat, mengarah pada salah salah satu tokoh dan masalah utama.

Pada kutipan tersebut terdapat kata *perpisahan* hal ini merujuk pada salah satu tema dari puisi tersebut yang mengisahkan Damarwulan dan Anjasmara yang harus berpisah karena sebuah tugas yang harus diselesaikan Damarwulan. Maka dari itu, kata *perpisahan* adalah salah satu kata yang memicu dan melambangkan bahwa akan ada atau sudah ada penantian di dalamnya. Penantian panjang pada puisi tersebut timbul karena ucapan perpisahan dari Damarwulan pada Anjasmara. Kata *perpisahan* pada kutipan tersebut menunjukkan bahwa perpisahan mau tak mau harus terucapkan, meski ada rasa tidak rela. Perpisahan secara harfiah berarti putus hubungan, jika dikaitkan dengan kisah pada puisi tersebut, putus hubungan di sini mengarah pada hubungan asmara antara Anjasmara dan Damarwulan. Putus hubungan sendiri bisa terjadi karena berbagai alasan, entah kesengajaan karena memang ingin memutus hubungan atau mungkin karena ketidaksengajaan seperti alasan kematian. Pada puisi *Asmaradana*, ada kemungkinan perpisahan atau putus hubungan antara Anjasmara dan Damarwulan terjadi karena ketidaksengajaan, yakni berhubungan kematian. Hal itu terdapat pada simbol berikutnya.

Lalu terdapat kata *kematian*. Kematian secara harfiah adalah perihal mati atau perihal hilangnya nyawa atau bisa juga perihal sesuatu yang tak hidup lagi. Perpisahan yang akan terjadi dalam puisi tersebut menggambarkan bahwa ada kemungkinan perpisahan itu tidak hanya sementara, namun selamanya. Adanya penafsiran semacam itu terjadi karena terdapat kata *kematian* yang kemungkinan bisa terjadi ketika perpisahan Damarwulan dan Anjasmara terjadi. Simbol dari penantian yang panjang juga terdapat pada kata *kematian* di puisi tersebut, yang maknanya, jikalau Anjasmara tidak tahu bahwa perpisahannya dengan Damarwulan menyebabkan kematian pada Damarwulan, maka penantian panjang akan dijalani oleh Anjasmara. Kematian sendiri merupakan peristiwa di mana suatu makhluk hidup telah selesai dengan tugasnya di dunia, manusia adalah makhluk hidup, jika segala tugasnya di dunia telah dirasa selesai, maka kematian adalah ujung ceritanya. Namun jika melihat kisah Anjasmara dan Damarwulan, jikalau Anjasmara tidak mengetahui pasti bahwa Damarwulan akan kembali padanya dengan selamat atau tidak, maka rasa yang menyergap Anjasmara hanya akan seputar penantian dan penantian.

Selanjutnya kata *nasib*. Nasib berarti sesuatu hal atau peristiwa yang sudah ditentukan oleh Tuhan atas sesuatu atau seseorang. Nasib sendiri sifatnya hanya diketahui oleh Tuhan, sebab Tuhan-lah yang menentukannya. Kata *nasib* menjadi simbol penantian yang panjang juga ada kaitannya dengan simbol sebelumnya, yakni perpisahan dan kematian. Kata *nasib* ada kaitannya dengan isi puisi tersebut, yang mana Damarwulan akan pergi menjalankan tugasnya yang mempertaruhkan nyawa dan semua tergantung pada nasibnya. Nasib sendiri ada berupa nasib baik dan nasib buruk. Dalam konteks kisah Anjasmara dan Damarwulan, nasib baik berwujudkan Damarwulan yang kembali dengan nasib baik, yakni bisa kembali dengan selamat, namun jika nasibnya berwujudkan sesuatu yang buruk, bisa saja tidak kembali atau bahkan juga bisa kembali namun dengan keadaan yang tidak sepenuhnya selamat, entah kematian atau hanya terluka.

Serta terdapat pula kata *perjalanan* dan *peperangan* yang menjadi simbol berikutnya. Perjalanan di puisi tersebut adalah perjalanan yang dilakukan oleh Damarwulan, Damarwulan akan melakukan perjalanan yang membawa nasib. Bentuk perjalanan yang ada pada kisah Anjasmara dan Damarwulan adalah perjalanan yang panjang, perjalanan panjang yang dilalui Damarwulan itu entah memiliki akhir yang baik atau buruk, masih samar. Kesamaran akan akhir dari perjalanan Damarwulan adalah sebuah tanda bahwa ada kemungkinan besar penantian panjang akan menjadi cerita milik Anjasmara. Kata *perjalanan*, juga ada kaitannya dengan kata berikutnya, yakni *peperangan*. *Peperangan* adalah bentuk kesedihan yang akan dirasakan keduanya, dari peperangan itulah muncul perjalanan, nasib, dan penantian. Peperangan dalam puisi tersebut adalah bentuk dari pengabdian sekaligus perpisahan yang memicu penantian tadi.

Isi puisi tersebut menceritakan Damarwulan yang akan berpisah dengan Anjasmara karena akan menjalani tugasnya, yakni melakukan *perjalanan peperangan* yang menimbulkan tanda tanya mengenai *nasib* Damarwulan nanti. Ketiga kata tersebut berpotensi memicu penantian panjang yang kemungkinan menyergapi Anjasmara. Jikalau Damarwulan melakukan *perjalanan peperangan* dengan berakhir memiliki *nasib* yang buruk, Anjasmara akan menantinya dengan penantian yang panjang.



*"Lalu ia tahu perempuan itu tak akan menangis.  
Sebab bila esok pagi pada rumput halaman ada tapak yang menjauh ke  
utara, ia tak akan mencatat yang telah lewat dan yang akan tiba, karena  
ia tak berani lagi."*

Kutipan bait ketiga di atas, pencerita masih menggunakan sudut pandang serba tahu dengan ditandai oleh pemakaian pronomina orang ketiga tunggal [ia]. Pemakaian pronomina orang ketiga tunggal ini untuk menggantikan tokoh yang berbeda. Pada kalimat pertama: "Lalu ia tahu perempuan itu tak akan menangis.", kata ia di sini menggantikan tokoh Damarwulan. Pemakaian kata ia pada kalimat berikutnya yang sebanyak dua kali, menggantikan tokoh yang telah disebut dalam kalimat pertama, yaitu "perempuan itu" atau Anjasmara. Pada kalimat pertama bait ketiga itu kedudukan pencerita berada di luar teks. Kalimat berikutnya, mulai dari kata Sebab bila esok sampai tak berani lagi kedudukan pencerita berada di dalam teks, karena yang berbicara adalah tokoh Damarwulan.

*"Anjasmara, adikku, tinggallah, seperti dulu. Bulan pun lamban dalam  
angin, abai dalam waktu.  
Lewat remang dan kunang-kunang, kaulupakan wajahku, kulupakan  
Wajahmu."*

Kutipan bait keempat puisi *Asmaradana* karya Goenawan Mohamad ini sudah berbeda dengan sudut pandang pada bait-bait sebelumnya. Dalam bait keempat ini pencerita menggunakan sudut pandang akuan terlibat, terutama terlihat pada kalimat pertama dan ketiga. "Anjasmara, adikku, tinggallah seperti dulu. Lewat remang dan kunang-kunang, kaulupakan wajahku, kulupakan wajahmu". Kutipan kalimat ini jelas menunjukkan modus pandangan dari dalam, fokus dari dalam, visi jarak dekat, dan pandangan memusat. Kalimat yang kedua bait keempat, ini tampak hanya merupakan sisipan dari pencerita yang berada di luar teks. Pencerita hanya ingin menegaskan dengan gaya bahasa personifikasinya bahwa perpisahan itu begitu mencekam dan mengharukan: seolah-olah gerak irama alam ketika itu ikut berhenti berputar dan waktu pun mengabaikan mereka, yang berarti ikut berhenti pula.

Pemakaian pragmatik semiotik atau bentuk verbal pada puisi *Asmaradana* karya Goenawan Mohamad tersebut dapat ditarik simpulan bahwa bait pertama, kedua, dan Ketiga menggunakan sudut pandang orang ketiga tunggal [ia] serba tahu. Bait keempat berubah ke sudut pandang orang pertama tunggal dengan menggunakan bentuk klitik [-ku]. Selain bentuk orang pertama tunggal [aku] dan orang ketiga tunggal [ia], kata ganti persona yang digunakan juga orang ketiga jamak mereka berdua] dan penyebutan gender [perempuan itu]. Dalam bait ketiga muncul dua kata ganti orang ketiga tunggal [ia] satu sebagai pengganti tokoh Damarwulan dan kedua sebagai pengganti tokoh perempuan itu atau Anjasmara.

Pada kutipan tersebut terdapat kata *remang*. Kata *remang* pada puisi tersebut memanglah makna yang sebenarnya, tidak mengarah pada makna yang bermetafora. Namun kata *remang* pada puisi tersebut dapat memperkuat simbol dari penantian panjang yang ada pada puisi tersebut. *Remang* yang artinya cahaya yang temaram, pada puisi *Asmaradana* memperkuat suasana haru dan dramatis pada puisi. Kata *remang* dalam puisi menimbulkan haru yang kuat, *remang* memicu sebuah kesedihan yang mendalam. Hal itu menjadikan kata *remang* memiliki makna yang menafsirkan simbol dari penantian panjang yang akan segera dirasakan Anjasmara, sebab dari kata tersebut penantian menyedihkan bermuara.

### 3.2. Kajian Semiotika pada Puisi *Hujan Bulan Juni*

Puisi *Hujan Bulan Juni* merupakan salah satu karya Sapardi Djoko Damono yang menceritakan tentang sesuatu pengharapan dalam hidup yang tidak selalu mudah serta sesuai dengan apa yang diharapkan dan apa yang didapatkan. Iringan doa dan kerasnya usaha yang dari setiap individu menentukan kesuksesan individu tersebut dalam memperoleh apa yang diinginkan. Secara keseluruhan puisi tersebut lebih condong mengisahkan penantian panjang seseorang dengan sabar, ikhlas, dan tabah saat menanti seseorang yang ia kasihi datang kepadanya (Darmadi, 2018). Puisi *Hujan Bulan Juni* yang terdapat pada buku kumpulan puisi *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono (1994) ini sangat menarik untuk ditelisik dalam perspektif semiotika serta memiliki keunikan tersendiri dalam penyampaian diksi sehingga mampu meningkatkan antusiasme pembacanya (Cahyanti, Syamsun, & Windiatmoko, 2018). Tak hanya itu saja, puisi bertajuk *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono ini juga memiliki kualitas imaji yang dituangkan oleh penulis dengan sangat menawan dalam melukiskan suasana yang penuh harap dalam suatu penantian seseorang menanti belahan jiwanya. Berikut puisinya.

HUJAN BULAN JUNI  
Puisi Sapardi Djoko Damono

tak ada yang lebih tabah  
dari hujan bulan Juni  
dirahasiakannya rintik rindunya  
kepada pohon berbunga itu

tak ada yang lebih bijak  
dari hujan bulan Juni  
dihapusnya jejak-jejak kakinya  
yang ragu-ragu di jalan itu

tak ada yang lebih arif  
dari hujan bulan Juni  
dibiarkannya yang tak terucapkan  
diserap akar pohon bunga itu

(1989)

Dalam membicarakan kajian semiotik dalam puisi *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono memiliki unsur teknis yang membicarakan perihal sudut pandang dalam mengungkapkan rasa sabar, ikhlas, dan tabahnya di saat menanti seorang belahan jiwanya yang masih dalam harapan doa agar segera dipertemukan hingga dipersatukan dalam janji suci sehidup semati. Kedudukan pencerita dalam karya sastra dapat berada di luar teks karya sastra, sebagai pencerita serba tahu, dan dapat pula berada (terlibat) dalam teks karya sastra atau sebagai tokoh aku yang terlibat. Demikian pula dengan kedudukan orang siapa yang melihat atau memandang, yaitu dapat berada dari luar cerita dan dapat pula ikut serta di dalam cerita. Fokus cerita pun juga dapat dari fokus luar dan dapat pula dari fokus dalam. Sebuah fokus dalam dapat mengisahkan sampai ke dalam pikiran si tokoh. Pusat pandangan dapat pada satu tokoh dan dapat pula menyebar ke berbagai tokoh. Berikut ini kutipan setiap bait pada puisi *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono.

*“tak ada yang lebih tabah  
dari hujan bulan Juni  
dirahasiakannya rintik rindunya  
kepada pohon berbunga itu”*

Kutipan sajak bagian bait pertama puisi *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono tersebut dapat diketahui bahwa pada bulan Juni seharusnya sedang pada musim kemarau yang memiliki kemungkinan besar jarang terjadi turunnya rintik hujan. Oleh sebab itu, *Hujan Bulan Juni* dapat disimbolkan sebagai penantian. Kata rahasia dalam puisi tersebut merepresentasikan perihal sesuatu yang sengaja disembunyikan dengan tujuan apa yang dirasakan tidak diketahui oleh orang lain. Dalam kalimat tersebut menyiratkan makna bahwa hujan yang turun pada bulan Juni dapat dianggap sesuatu yang jarang terjadi atau tidak sesuai perkiraan musim yang diprediksi. Hal tersebut memberi tanda atau simbol bahwa hujan yang turun pada bulan Juni seolah mengisyaratkan atau menyembunyikan di balik keberadaannya, baik itu rasa rindu atau bahkan rasa yang lain kepada pohon yang berbunga yang merupakan analogi dari belahan jiwanya atau kekasih hatinya. Dalam bait pertama diatas juga menggambarkan keadaan dimana seseorang yang sedang berada pada fase menanti sang pujaan hati datang kepadanya setelah kepergiannya.

*“tak ada yang lebih bijak  
dari hujan bulan Juni  
dihapusnya jejak-jejak kakinya  
yang ragu-ragu di jalan itu”*

Pada bait kedua puisi *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono menggambarkan perihal suatu bentuk kebijaksanaan seseorang pada saat menyikapi suatu bentuk penantian. Penantian tersebut digambarkan saat seseorang yang sedang berusaha untuk menyusuri jejak belahan hatinya yang lama kelamaan terhapus atau memudar hingga seseorang tersebut sulit mengikuti jejak kemana belahan hatinya berkelana. Setelah berusaha untuk menyusuri sepanjang jalan yang diyakini bahwa belahan hatinya melewati jalan tersebut, akhirnya seseorang tersebut merasa ragu atau mulai goyahnya keteguhan hatinya karena keabstrakan petunjuk yang ia dapatkan. Apabila seseorang tersebut telah yakin karena memiliki kebijakan hati yang teguh, niscaya seseorang tersebut akan menemukan suatu tanda lain yang lebih jelas dalam menuntun setiap langkahnya dalam menyusuri sepanjang jalan yang ditempuh.

*“tak ada yang lebih arif  
dari hujan bulan Juni  
dibiarkannya yang tak terucapkan  
diserap akar pohon bunga itu”*

Pada bait ketiga puisi *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono dapat diketahui bahwa tidak ada yang lebih sabar, ikhlas, dan tabah dalam sebuah penantian panjang. Ketika seseorang hanya bisa memendam rasa rindu dan cintanya dengan cara diam dalam sunyi, maka tidak akan ada yang bisa mengira apa yang sedang ia sembunyikan perihal perasaannya. Dalam bait ketiga di atas juga menggambarkan suatu perwujudan seseorang saat dalam fase penantian yang diiringi oleh rasa sabar, ikhlas, dan tabah yang diyakini akan berbuah manis. Persepsi pembaca juga memandang bahwa pada bait ketiga di atas merupakan representasi dari suatu perasaan seseorang perihal asmara yang telah dipendam dengan sedemikian rupa, akhirnya diterima sang pujaan hati. Fenomena semacam itu dapat dilihat tercermin pada bait puisi yang terakhir, yakni “diserap akar pohon bunga itu”. Pada larik tersebut menggambarkan seolah-olah seseorang yang memendam perasaannya, akhirnya memberanikan diri untuk menyampaikan perasaannya hingga perasaan itu diterima yang dianalogikan dengan “diserap akar” dan yang menerima adalah kekasihnya yang dianalogikan dengan “pohon bunga itu”. Pembelajaran yang dapat dipetik dari kutipan bait ketiga di atas adalah apabila seseorang sedang dirundung persoalan asmara yang begitu berliku bahkan rumit, maka salah satu cara

agar seseorang tersebut tetap teguh pada kegigihan memperjuangkan hubungan asmaranya atau bahkan kesetiaan hati terhadap pasangannya adalah tetap menjaga kemurnian hatinya dengan cara lebih meningkatkan kesabaran, keikhlasan, serta ketabahan terhadap segala godaan yang siap menghadang di kemudian hari. Penantian panjang yang sedang atau telah dilakukan oleh seseorang harus diiringi dengan usaha yang sungguh-sungguh dan doa yang penuh kekhidmatan terhadap Tuhan agar segala yang diperjuangkan akan menemukan jalan yang lurus dan berkah,

#### 4. Simpulan

Kumpulan Puisi *Asmaradana* yang salah satu judul puisinya *Asmaradana* bersumber dari acuan tembang macapat *Asmaradana*. Latar belakang budaya Puisi *Asmaradana* adalah cerita Damarwulan yang mendapatkan titah dari sang raja Majapahit Ratu Ayu Kencanawungu untuk menghabisi Prabu Minakjingga yang merupakan raja dari Blambangan. Damarwulan merasa ragu untuk memenangkan peperangan, karena Minakjingga dikenal sakti. Damarwulan berpamitan kepada kekasihnya barangkali tidak bertemu lagi. Dalam cerita selengkapnya, ternyata Damarwulan mendapat pertolongan istri-istri Minakjingga dengan memberikan senjata, yaitu gada besi kuning. Senjata itulah yang dapat mengalahkan Minakjingga. Perasaan yang digambarkan dalam puisi menceritakan hati seorang perempuan, Dewi Anjasmara yang harus rela dan memasrahkan diri kepada Sang Pencipta akan nasib yang akan dialami suaminya. Goenawan Mohamad telah melakukan eksplorasi menulis kreatif yang bertujuan untuk menciptakan teks karya sastra Indonesia yang berkaitan erat dengan salah satu warisan budaya Jawa, yakni tembang macapat *Asmaradana*. Puisi bertajuk *Asmaradana* karya Goenawan Mohamad dianggap sebagai suatu tanda yang dapat merepresentasikan siklus hubungan dalam percintaan yang memerlukan pengorbanan berupa penantian yang amat lama sehingga perlu dibumbui oleh rasa ikhlas, sabar, dan tabah. Puisi yang bertajuk *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono merupakan salah satu puisi yang terkenal di kalangan sastrawan maupun orang awam karena puisi ini mengisahkan suatu kisah penantian panjang seseorang yang sedang menanti belahan jiwanya dengan penuh rasa sabar, ikhlas, dan tabah. Oleh sebab itu, puisi yang bertajuk *Hujan Bulan Juni* ini dapat merepresentasikan simbol atau tanda penantian panjang yang mengharuskan seseorang penuh rasa sabar, ikhlas dan tabah. Penggambaran sendunya seseorang yang tengah menanti belahan hatinya dengan sabar, ikhlas, dan tabah jelas tergambar pada setiap bait dalam puisi *Hujan Bulan Juni* karena kesabaran, keikhlasan, dan ketabahan seseorang pasti memiliki batasan sehingga tidak jarang batasan tersebut menggoyahkan kesetiaan seseorang yang sedang pada fase penantian panjangnya. Seseorang akan terukur seberapa tingkat kesabaran, keikhlasan, dan ketabahan hati di kala sedang pada fase penantian karena pada saat itu banyak godaan yang akan menghadang sehingga bisa saja seseorang berpaling ke lain hati, begitupun sebaliknya ketika seseorang mampu menjaga kemurnian hatinya seiring dengan teguhnya kesabaran, keikhlasan, dan ketabahnya terhadap seseorang yang ia kasahi.

#### Daftar Rujukan

- Al-Ma'ruf, A. I. (2016). *Dimensi sosial keagamaan dalam fiksi Indonesia modern*. Solo: Smart Media.
- Cahyanti, R. E. N., Syamsun, & Windiatmoko, D. U. (2018). Analisis semiotik Rifaterre dalam Serpihan Sajak Hujan Bulan Juni karya Sapardi Djoko Damono. *Matapena: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 121–137.
- Damono, S. D. (1994). *Hujan Bulan Juni*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Darmadi, D. M. (2018). Semiotika dalam Puisi Hujan Bulan Juni karya Sapardi Djoko Damono. *Jurnal Membaca*, 3(1), 1–8. doi: <http://dx.doi.org/10.30870/jmbmsi.v3i1.3706>

- Lestari, S., & Wibowo, S. A. (2017). Afinitas tembang macapat asmaradana karya Mangkunegara IV pada puisi Asmaradana karya Goenawan Mohamad. *KLS: Kajian Linguistik dan Sastra*, 2(2) 170–179. Retrieved from <https://journals.ums.ac.id/index.php/KLS/article/view/6740>
- Mohamad, G. (1992). *Asmaradana*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Nurgiyantoro, B. (2002). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pirmansyah, P., Anjani, C., & Firmansyah, D. (2018). Analisis semiotik dalam puisi "Hatiku Selembur Daun" karya Sapardi Djoko Damono. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(3), 315–320. Retrieved from <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/659>
- Pradopo, R. D. (1995). Interpretasi puisi. *Jurnal Humaniora*, 1(1), 77–86. Retrieved from <https://jurnal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/2006>
- Pradopo, R. D. (1998). Semiotika: Teori, metode, dan penerapannya dalam pemaknaan sastra. *Jurnal Humaniora*, 11(1), 42–48. Retrieved from <https://jurnal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/628>
- Pradopo, R. D. (2009). *Pengkajian puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pribadi, B. S. (2019). Analisis semiotika pada puisi "Barangkali Karena Bulan" karya WS. Rendra. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 269–276. Retrieved from <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/2737>
- Ratna, N. K. (2020). *Teori, metode, dan teknik penelitian sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santosa, P. (2018). Analisis semiotik sajak "Asmaradana" Goenawan Mohamad. *Suar Betang: Jurnal Kebahasaan, Kesastraan, dan Pengajarannya*, 5(2), 1–20.
- Saraswati, V. B., Pujiyanto, & Wardhana, M. I. (2021). Kajian semiotika pesan feminisme pada iklan Kecap ABC edisi Suami Sejati Hargai Istri. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(5), 655–672. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i52021p655-672>
- Setyoningrum, I., Koyimah, H., Kurniawan, R., & Huda, M. (2018). Struktur sosial dalam Serat Yusuf dan puisi Asmaradana karya Goenawan Mohamad. *Proceedings of Seminar Nasional KBSP V*, 65–73. Retrieved from <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/9889>
- Sifa. (2018). Analisis semiotik "Hujan Bulan Juni" vs "Percakapan Senja". *JPPSH: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 2(2), 62–72. doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jppsh.v2i2.15973>



## Designing Motion Comic as Educational Media to Prevent the Spread of COVID-19 in School

### Perancangan *Motion Comic* sebagai Media Edukasi Pencegahan Penyebaran COVID-19 Di Sekolah

Nilam Qonita, Mitra Istiar Wardhana\*, Arif Sutrisno

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

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

Paper received: 24-12-2021; revised: 15-1-2022; accepted: 31-1-2022

#### Abstract

The COVID-19 pandemic, which has spread throughout the world, has caused many impacts, one of which is the education system in Indonesia, which was previously held face-to-face and later turned into an online school. However, online schools are considered less effective in carrying out their learning. Now the Indonesian government has implemented a limited Face-to-Face Learning (PTM) school system which is implemented in areas with PPKM levels 1-3. In this regard, there is a need for information regarding the procedure for limited PTM in accordance with the health protocol because the limited program has only been implemented this year. This is what makes the author convey this information through motion comic media, which aims to educate parents, teachers, and students about the guidelines that need to be considered while participating in limited PTM. The method used in this method is a descriptive method, where the manufacturing process is divided into three stages, namely pre-production, production, and post-production. Motion comic entitled "Alya: Back to School in Pandemic Era" as the main media uploaded on the YouTube platform, with supporting media in the form of posters uploaded on the Instagram platform with a resolution of 1920 x 1080 pixels with a duration of 06 minutes 40 seconds. From the survey data, it can be seen that respondents rated motion comics as very good by showing a figure of 91.8 percent, therefore it can be concluded that the motion comic "Alya: Back to School in the Pandemic Era" can help students who are participating in limited PTM.

**Keywords:** educational media; motion comic; COVID-19; PTM

#### Abstrak

Pandemi COVID-19 yang telah mewabah ke seluruh dunia menyebabkan banyak sekali dampak, salah satunya adalah sistem pendidikan di Indonesia yang tadinya sekolah dilaksanakan secara tatap muka kemudian dialihkan menjadi sekolah daring. Namun sekolah secara daring dinilai kurang efektif dalam melaksanakan pembelajarannya, sehingga kini pemerintah Indonesia memberlakukan sistem sekolah Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas yang dilaksanakan pada wilayah dengan PPKM level 1-3. Berkaitan dengan hal tersebut maka diperlukannya sebuah informasi mengenai tata cara PTM terbatas sesuai dengan protokol kesehatan dikarenakan program terbatas baru dilaksanakan pada tahun ini. Hal ini yang membuat penulis menyampaikan informasi tersebut melalui media *motion comic*, yang bertujuan untuk mengedukasi orang tua, guru, serta siswa mengenai pedoman yang perlu diperhatikan selama mengikuti PTM terbatas. Metode yang digunakan pada metode ini adalah metode deskriptif, dimana proses pembuatannya terbagi menjadi tiga tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. *Motion comic* berjudul "Alya: Back to School in Pandemic Era" sebagai media utama yang diunggah pada platform YouTube, dengan media pendukung berupa poster yang diunggah pada platform Instagram dengan resolusi 1920 x 1080 pixel dengan durasi 06 menit 40 detik. Dari data survei dapat diketahui bahwa responden menilai *motion comic* sangat baik dengan menunjukkan angka 91,8 persen, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *motion comic* "Alya: Back to School in Pandemic Era" dapat membantu siswa yang tengah mengikuti PTM terbatas.

**Kata kunci:** media edukasi; motion comic; COVID-19; PTM terbatas

## 1. Pendahuluan

Pada akhir tahun 2019, dunia dikejutkan dengan adanya virus varian baru dari golongan coronavirus yang dilaporkan oleh negara China dan telah menyebar ke seluruh penjuru dunia pada bulan Juni 2021 (Yip & Perasso, 2021). Varian baru virus corona yang lebih dikenal dengan *COVID-19* tersebut telah terkonfirmasi masuk ke Indonesia pada tanggal 02 Maret 2020, pemberitahuan tersebut secara resmi diumumkan oleh Presiden Joko Widodo bersama dengan Menteri Kesehatan yang menjabat pada kala itu (Velarosdela, 2021). Sejak saat itu hingga sekarang pada tanggal 26 September 2021 tercatat ada 4.208.013 total kasus positif *COVID-19* di Indonesia (Handoyo, 2021). Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam penanganan *COVID-19* berupa diberlakukannya sistem Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat atau yang dikenal dengan istilah PPKM serta mempercepat proses vaksinasi bagi seluruh masyarakat Indonesia. Catatan kasus positif *COVID-19* di Indonesia kian menurun, hal ini sesuai dengan data yang diperoleh oleh Satuan Tugas atau lebih dikenal sebagai Satgas, pada data tersebut tercatat bahwa pada mingguan per 22 Agustus 2021 mengalami penurunan dari 188.323 menjadi 125.102 kasus (Antara, 2021). Dengan menurunnya kasus aktif *COVID-19* serta percepatan vaksinasi berdampak dengan turunnya level PPKM di beberapa wilayah sehingga memungkinkan untuk membuka beberapa fasilitas umum yang tertutup seperti sistem sekolah daring menjadi sistem pembelajaran tatap muka. Derajat kemutakhiran bahan yang diacu dengan melihat proporsi 10 tahun terakhir dan mengacu pustaka primer.

Dilansir dari Tempo, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbud Ristek) Nadiem Makarim menjelaskan bahwa beberapa daerah dengan PPKM level 1-3 diizinkan untuk menerapkan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas yang dimulai sejak tanggal 30 Agustus 2021 dengan syarat vaksinasi *COVID-19* bagi para tenaga pendidik serta guru (Ramadhan, 2021). Dalam pelaksanaan PTM terbatas perlu diberlakukannya prosedur yang perlu diterapkan seperti yang tertera pada "Pedoman Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Sekolah Dasar" (Kemendikbud, 2021). Sedangkan bagi siswa dengan usia di atas 12 tahun wajib telah melakukan vaksinasi sebagai syarat utama untuk ikut serta dalam PTM terbatas. Pelaksanaan PTM terbatas dirasa sangat diperlukan karena Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara berkepanjangan akan mengakibatkan beberapa dampak negatif yang akan mempengaruhi akademik dan psikologi siswa. Selain itu terdapat banyak kendala serta permasalahan yang dialami oleh siswa, guru, maupun orang tua siswa, salah satu kendala tersebut adalah khawatirnya orang tua dengan anaknya yang kurang mampu memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara daring.

Namun dengan dilaksanakannya PTM terbatas, maka secara tidak langsung memunculkan kasus aktif *COVID-19* klaster sekolah. Hal ini dapat terjadi dikarenakan guru serta siswa menyepelkan akan bahaya dari *COVID-19* dengan menganggap virus tersebut tidak berbahaya dan semenakutkan seperti yang telah disiarkan pada beberapa media baik digital maupun cetak (Handyanto & Hidayat, 2021). Dilansir dari METRO TV (2021), berdasarkan data yang disajikan oleh Menteri Kesehatan RI Budi Gunadi Sadikin terdapat beberapa daerah yang telah melakukan surveilans *COVID-19* dengan tujuan evaluasi PTM. Sebagai salah satu contoh daerah yang telah mengisi surveilans tersebut adalah Kota Semarang dengan menggunakan 258 sekolah sebagai sampel dengan 3.698 subjek testing, sehingga dapat diperoleh data 9 kasus positif *COVID-19* dengan tingkat persentase 0,24%.



Penerapan program PTM terbatas baru dilaksanakan pada tahun ini, sehingga masih terasa asing dalam proses penerapan syarat dan ketentuan pemberlakuan PTM terbatas tersebut. Oleh karena itu, muncul beberapa media yang menjelaskan penerapan protokol kesehatan selama proses belajar secara tatap muka di masa pandemi. Salah satunya adalah gambar animasi yang dirancang oleh Basuki dan Saputri (2020), pada karya tersebut mereka menjelaskan tentang upaya peningkatan pengetahuan serta pemahaman tentang *COVID-19* yang diterapkan pada siswa PAUD di salah satu sekolah yang ada di Surabaya. Pada sosialisasi yang dilakukan oleh Basuki dan Saputri, gambar animasi yang telah dibuat diterapkan secara baik, sehingga diharapkan mampu menambah wawasan kepada siswa maupun keluarga siswa. Selain itu Zulfan dkk. (2022) membuat animasi 3 dimensi yang menjelaskan tentang proses mengurangi penyebaran *COVID-19* dengan target *audience* usia anak sekolah dasar. Selain media di atas, masih banyak jenis media yang dapat digunakan sebagai media edukasi, salah satunya adalah *motion comic*. Seperti yang ditulis oleh Zulfa Nurdina Fitri (2018) dalam skripsinya, *motion comic* sendiri memiliki kelebihan dalam penyajiannya yang membuat komik terasa lebih hidup dikarenakan memiliki unsur gerakan serta suara dan dapat menyajikan cara baru untuk membaca komik.

Dalam buku berjudul "*Comic Making: Membuat Komik*" M.S Gumelar (2011) mendefinisikan komik adalah gambar-gambar yang saling berurutan sesuai dengan target serta ide pembuatnya dalam menyampaikan sebuah cerita. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Cynthia Bolton-Gary (2012), siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan komik sebagai media pembelajaran, dimana siswa mengaku lebih fokus, lebih mudah memahami materi, serta dapat menciptakan pemahaman yang kaya akan konsep. Berdasarkan data penelitian Mutoharoh, Razali, dan Nasbey (2012) yang diambil dari siswa SMA Negeri 7 Bekasi sebagai responden menjelaskan bahwa sebesar 86% siswa merasa penggunaan komik sebagai media edukasi berada di golongan yang sangat baik serta komik dianggap dapat mempermudah dalam memahami sebuah materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan penyajian komik yang berisikan perpaduan gambar serta warna dapat membantu siswa untuk lebih memahami serta membuat siswa tidak mudah merasa bosan saat memahami isi dari komik tersebut. Seiring berkembangnya teknologi, komik kini dapat disajikan secara digital dan dapat diakses melalui smartphone pribadi. Salah satu jenis komik digital yang kini semakin diminati adalah *motion comic*.

*Motion comic* sendiri berasal dari kata *motion* yang berarti gerakan, dan kata *comic* yang berarti komik. Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa *motion comic* merupakan komik yang memiliki unsur gerakan dalam penyajiannya. Craig Smith (2015) menuliskan bahwa, "*motion comic* merupakan komik dengan narasi dan karya seni 'statis' yang sesuai dengan buku komik, yang kemudian akan dimanipulasi menggunakan perangkat lunak animasi seperti *Adobe After Effects* untuk menciptakan kesan yang mirip dengan animasi".

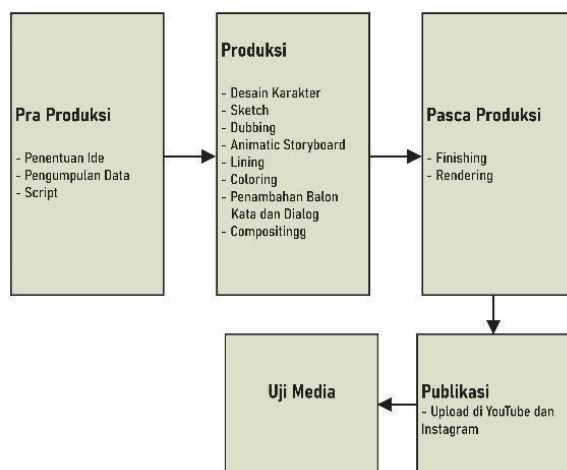
Oleh karena itu tujuan perancangan *motion comic* ini adalah menyediakan media edukasi untuk membantu orang tua serta guru untuk mempersiapkan siswa dalam mengikuti kegiatan PTM terbatas, mencakup tentang protokol kesehatan yang wajib dilakukan oleh siswa di sekolah dengan metode *storytelling*. Proses penyampaian cerita menggunakan metode *storytelling* dapat mempermudah *audience* dalam memahami cerita yang disampaikan, dengan penyajian cerita secara berurutan mampu membuat pesan yang ingin disampaikan lebih mudah untuk dipahami (Sutrisno, 2021). Penggunaan media *motion comic* ini menargetkan *audience* siswa yang tengah mengikuti kegiatan PTM terbatas pada jenjang Sekolah Menengah



Pertama (SMP). Berdasarkan data serta permasalahan yang telah dijelaskan tersebut memberikan ide bagi penulis dalam memilih perancangan *motion comic* sebagai media edukasi untuk membantu mempersiapkan siswa dalam mengikuti kegiatan PTM terbatas.

## 2. Metode

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Pada metode deskriptif berpusat dalam pemecahan masalah secara nyata dengan menggunakan data yang dikumpulkan secara aktual sehingga data yang diperoleh sesuai dengan sebagaimana adanya (Soendari, 2012). Penggunaan metode deskriptif dinilai tepat untuk digunakan dalam perancangan *motion comic* dikarenakan objek yang digambarkan serta informasi atau data yang akan disajikan sesuai dengan apa adanya. Dalam proses pengerjaannya akan dibagi dalam beberapa tahap dengan memodifikasi model perancangan yang digunakan pada jurnal milik Aldila dan Pramono (2021) berjudul “*Design of Short Film ‘Si Tintin’ and Effectiveness in Delivering Messages Regarding the COVID-19 Health Protocol*”, sehingga menghasilkan tahapan sebagai berikut: Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi, Publikasi, dan Uji Media.



**Gambar 1. Model Perancangan**

Perancangan *motion comic* ini diawali dengan penentuan ide sebagai dasar dalam pembuatannya yang berisikan tentang cerita yang ingin dibahas serta ingin disampaikan oleh penulis kepada *audience*. Kemudian dalam proses pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan *motion comic* ini penulis menggunakan metode studi literatur. Studi literatur merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku, serta majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian (Danial & Wasriah, 2009). Pada tahap ini penulis mencari data atau sumber informasi dari artikel jurnal melalui *google scholar* serta informasi yang bersumber dari Kemendikbud dan beberapa *platform* berita *online*. Setelah itu penulis menganalisis data dengan memahami data yang telah diperoleh sebagai dasar dalam perancangan karya, dalam hal ini metode analisis data menggunakan strategi metode Analisa 5W+1H yaitu: *What* (apa), *Who* (siapa), *Where* (dimana), *When* (Kapan), *Why* (kenapa), dan *How* (bagaimana) sesuai dengan tema dalam pembuatan *motion comic* nantinya.. Tahap berikutnya adalah penulisan *script*, pada tahap ini penulis membuat kerangka cerita secara garis besar dengan menggunakan data yang diperoleh sebagai dasar dari cerita yang akan dikembangkan sedemikian rupa sehingga menghasilkan cerita yang menarik.

Tahap produksi dimulai dengan desain karakter, pada tahap ini penulis mendesain karakter yang akan menjadi tokoh utama dalam penyampaian cerita yang telah penulis buat. Pembuatan karakter disesuaikan dengan target *audience* nantinya, sehingga karakter utama yang dibuat oleh penulis merupakan seorang siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP). Selain itu pada tahap ini penulis mendesain *background* yang akan digunakan sebagai latar tempat pada cerita yang akan disampaikan seperti kamar tidur, ruang keluarga, ruang kelas, dan lain-lain. Setelah itu penulis memasuki tahap pembuatan *sketch*, pada tahap ini penulis menggambar sketsa kasar sesuai dengan cerita yang telah ditulis sebagai acuan untuk tahap *lining*. Tahap selanjutnya adalah *dubbing*, pada tahap ini penulis menyiapkan rekaman suara yang nantinya akan digunakan pada *motion comic*, rekaman suara tersebut akan digunakan sebagai suara percakapan para karakter. Selanjutnya penulis memasuki tahap pembuatan *animatic storyboard*, pada tahap ini penulis mengatur gambar-gambar sketsa secara berurutan sehingga tercipta video rentetan gambar yang saling berkesinambungan dengan mengira-ngira durasi yang diperlukan untuk setiap satu *scene* nya. Selanjutnya adalah tahap *lining*, pada proses ini penulis membuat *artline* sesuai dengan sketsa yang telah dibuat, proses ini bertujuan untuk membuat garis rapi pada gambar sehingga lebih nyaman untuk dilihat. Tahap berikutnya adalah *coloring*, pada tahap ini penulis memberikan warna pada *artline* yang telah dibuat serta memberikan efek *shading* atau bayangan serta beberapa tekstur sehingga terlihat lebih menarik. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian balon kata serta dialog pada gambar guna memperjelas percakapan diantara para karakter. Tahap terakhir adalah *compositing* menggunakan *software Adobe After Effects CS6*, *compositing* adalah proses penggabungan beberapa elemen visual seperti gambar atau video yang terkadang menimbulkan ilusi dalam sebuah *scene*.

Pada tahap pasca produksi dimulai dengan *editing*, pada tahap *editing* penulis menambahkan balon kata serta dialog yang telah dibuat sebelumnya, selain itu pada tahap ini penulis menyatukan semua hasil *compositing* menjadi satu bagian serta melakukan penyuntingan ulang karya untuk memastikan tidak ada kekurangan dalam karya. Tahap terakhir adalah *rendering*, pada tahap ini penulis melakukan proses *export* karya dari *software Adobe After Effects CS6*. Kemudian tahap publikasi penulis mengunggah karya pada *platform Youtube* dan *Instagram* kemudian pada tahap uji media penulis membuat survei dengan siswa tingkat SMP sebagai responden untuk mengetahui seberapa dibutuhkannya media edukasi dalam membantu orang tua serta guru untuk mempersiapkan siswa mengikuti PTM terbatas.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari laman Kementerian Pendidikan, Riset, dan Teknologi serta informasi yang diperoleh dari forum berita *online*, dapat diketahui bahwa Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas diterapkan pada wilayah PPKM level 1-3. Dalam pelaksanaannya perlu diperhatikan tata cara mempersiapkan siswa dalam mengikuti PTM terbatas. Oleh karena itu penulis merancang *motion comic* dengan target penonton siswa SD sampai SMA sebagai media edukasi dalam membantu orang tua serta guru untuk mempersiapkan siswa mengikuti PTM terbatas. Judul dari *motion comic* ini yaitu “Alya: Back to School in Pandemic Era” yang disesuaikan dengan tema sekolah tatap muka di masa pandemi COVID-19, Berdasarkan proses perancangan terdapat tiga tahap dalam pembuatan *motion comic* “Alya: Back to School in Pandemic Era”, yakni:

### 3.1. Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap awal dalam proses perancangan *motion comic*, pada tahap ini dilakukan beberapa proses penyusunan ide dasar dari karya. Tahap ini terbagi menjadi penentuan ide, pengumpulan data, *script*, desain karakter, *sketch*, *dubbing*, dan *animatic storyboard*.

#### *Penentuan Ide*

Proses penentuan ide merupakan tahap awal dan utama dalam proses pembuatan karya, sehingga tahap ini menjadi proses dasar dalam pembuatan *motion comic*. Ide dari terciptanya *motion comic* “Alya: Back to School in Pandemic Era” berawal dari dimulainya sekolah tatap muka atau lebih dikenal sebagai Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas yang dapat diberlakukan pada wilayah dengan PPKM level 1-3. Dalam proses pemberlakuan PTM terbatas perlu diketahui oleh para siswa mengenai protokol kesehatan serta tata cara mengikuti kegiatan PTM terbatas ini. Hal ini yang membuat penulis tertarik untuk mengangkat informasi mengenai tata cara pelaksanaan PTM terbatas yang perlu diketahui oleh siswa menjadi sebuah karya *motion comic* yang berjudul “Alya: Back to School in Pandemic Era”.

#### *Pengumpulan Data*

Setelah tahap penentuan ide tahap selanjutnya adalah pengumpulan data, tahap ini perlu dilakukan agar cerita yang dimuat mengandung informasi yang valid. Sumber data yang diperoleh berasal dari sumber-sumber internet seperti melalui laman Kemdikbud serta forum media *online* serta jurnal dari internet. Berdasarkan data yang diperoleh melalui laman Kemdikbud dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaan PTM terbatas perlu membatasi siswa dalam kelas sebesar 50% dari total keseluruhan siswa, membatasi jam pelajaran siswa menjadi 2-3 jam per hari, tidak adanya jam istirahat serta kantin sekolah ditutup agar tidak menimbulkan kerumunan, kegiatan ekstrakurikuler ditiadakan, serta tetap mematuhi protokol kesehatan (Kemdikbud, 2021).

Selain itu siswa dilarang membeli makanan di dalam serta di luar area sekolah untuk mencegah adanya kerumunan, siswa juga dilarang membawa bekal dari rumah namun terdapat beberapa sekolah memperbolehkan membawa bekal dengan ketentuan siswa tidak boleh berkerumun dan hanya memakan bekal di meja masing-masing (Prayoga, 2021). Dalam pelaksanaan PTM terbatas orang tua serta perlu memberikan pemahaman mengenai COVID-19 kepada anak seperti pentingnya melakukan vaksinasi pada anak dengan usia 12 tahun ke atas, mengajarkan konsep protokol kesehatan 3M, serta mengajarkan anak tentang menjaga kebersihan dengan memberikan desinfektan untuk digunakan anak saat berada di sekolah. Data yang telah diperoleh kemudian akan dianalisis menggunakan strategi metode analisa 5W+1H sebagai berikut:

- *What* (Apa)

Masalah yang diangkat pada *motion comic* ini adalah program PTM terbatas yang baru dilaksanakan pada tahun ini. *Motion comic* ini memuat berupa peranan orang tua serta guru untuk membantu siswa untuk mengikuti PTM terbatas.

- *Who* (Siapa)

Masalah pada perancangan ini adalah pemberlakuan PTM terbatas sebagai pengganti pembelajaran secara daring yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan SD-SMA. Untuk target *audience motion comic* ini adalah siswa yang tengah mengikuti PTM terbatas terutama siswa SMP.

- *Where* (Dimana)

Pelaksanaan PTM terbatas hanya dapat dilaksanakan pada daerah dengan PPKM level 1-3 dengan menerapkan protokol kesehatan.

- *When* (Kapan)

Pemberlakuan PTM terbatas ini dilaksanakan sejak tanggal 30 Agustus 2021.

- *Why* (Kenapa)

Pemberlakuan PTM terbatas dilakukan untuk menanggulangi efek negatif pembelajaran secara daring. Hal ini dikarenakan pembelajaran secara daring yang terlalu lama dapat mengganggu psikologi siswa, selain itu banyak siswa memilih putus sekolah untuk membantu orang tuanya bekerja.

- *How* (Bagaimana)

Pelaksanaan PTM terbatas wajib mengikuti protokol kesehatan, syarat pelaksanaannya yakni wajib telah melakukan vaksinasi bagi guru, tenaga kerja, serta siswa dengan usia 12 tahun ke atas. Jarak antar bangku diatur dengan jarak 1,5 meter, pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara bergilir dengan kapasitas 50% dari keseluruhan total siswa dalam satu kelas. Waktu pembelajaran dibatasi hanya 2-3 jam sehari, penutupan kantin untuk mencegah adanya kerumunan, dan ekstrakurikuler ditiadakan selama PTM terbatas.

### *Script*

Setelah tahap pengumpulan data dibuatlah *script* berdasarkan data yang diperoleh yang kemudian disusun menjadi sebuah cerita. *Script* berfungsi sebagai kerangka dasar dalam pembuatan cerita, penggunaan aspek yang diperoleh dari pengumpulan data yaitu berupa penggunaan latar tempat sekolah, latar waktu PTM terbatas di masa pandemi COVID-19, serta informasi seputar tata cara pelaksanaan PTM terbatas sebagai topik utama yang akan disampaikan kepada *audience*.

*Script* tersebut menceritakan tentang keseharian Alya yang merupakan seorang siswi SMP yang tengah mengikuti kegiatan PTM terbatas di sekolahnya dan dibantu oleh mamanya dalam mempersiapkan diri untuk berangkat sekolah. Pada akhir cerita di berikan infografis mengenai tata cara pelaksanaan PTM terbatas.

Script "Back to School With Alya"

Oleh Nilam Qonita

**Sinopsis :** Menceritakan tentang Alya seorang siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang tengah mengikuti kegiatan PTM terbatas di sekolahnya.

Fade In

Scene 1. INT. Kamar tidur

Cast : Alya

Alya yang tidur terbangun setelah mendengar suara alarm dan mematikan alarm tersebut.

Camera : Medium Long Shot ke Alya yang tertidur, kemudian Close Up ke Alarm yang dimatikan

Scene 2. INT. Depan Kamar Tidur

Cast : Alya dan Ibu Alya

Alya keluar dari kamar dan disambut oleh ibunya, ibu Alya menyuruh Alya untuk segera mandi dan kemudian sarapan sebelum berangkat sekolah.

Camera : Long Shot ke Alya yang keluar dari kamar, kemudian Over Shoulder Shot ke Alya, kemudian Close Up ke Ibu Alya

Alya keluar dari kamar dan disambut oleh ibunya yang sedang menyiapkan sarapan pagi.

Alya : Hoam...! (Alya menguap)

Mama Alya : Selamat pagi, sana cepat mandi terus sarapan, Mama udah masak makanan favoritmu.

Alya : Baik Ma...

Gambar. 2 Proses Pembuatan Script

3.2. Produksi

Hasil yang telah diperoleh dari tahap pra produksi kemudian diimplementasikan lebih lanjut dalam tahap produksi. Pada tahap ini terdiri dari desain karakter, *sketch*, *dubbing*, *animatic storyboard*, *lining*, *coloring*, penambahan balon kata dan dialog, serta *compositing*.






Desain Karakter

Proses pertama dalam tahap produksi adalah pembuatan desain karakter, dimulai dengan mencari konsep serta referensi dalam pembuatan karakter. Dalam *motion comic* ini terdapat lima karakter yakni, Alya sebagai tokoh utama serta Mama Alya yang bernama Rena dan Guru yang bernama Ibu Astuti atau lebih sering dipanggil sebagai Bu Tuti serta Bapak Satpam yang bernama Bapak Danu dan seorang siswa laki-laki bernama David sebagai karakter pendukung dalam jalannya cerita nantinya. Tahapan dalam pembuatan karakter dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakter

No	Proses Pembuatan Karakter	Keterangan
1	 <p>Sumber: <a href="https://www.smpn10kotaserang.sch.id">https://www.smpn10kotaserang.sch.id</a> dan <a href="https://id.pinterest.com">https://id.pinterest.com</a></p>  <p>Sumber: <a href="https://www.popbela.com/">https://www.popbela.com/</a></p>	<p>Pada bagian referensi berisi data yang telah dikumpulkan berupa bentuk seragam siswa jenjang SMP yang berwarna putih-biru. Dan dapat diketahui bahwa kisaran usia untuk anak SMP 12-15 tahun. Untuk referensi desain rambut, penulis menggunakan referensi <i>style</i> rambut milik Dian Sastrowardoyo yang panjang sebahu serta bergelombang.</p>


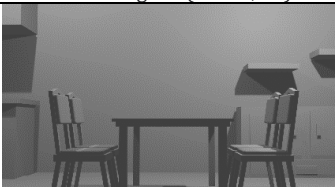

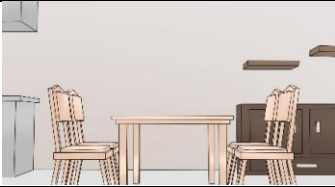

**Tabel 1. Karakter (Lanjutan)**

No	Proses Pembuatan	Keterangan
2	 <p>Sumber: <a href="https://id.pinterest.com">https://id.pinterest.com</a></p>	Tahap berikutnya adalah penentuan gaya visual yang akan digunakan pada karakter, referensi yang digunakan adalah <i>style</i> anime atau manga yang kini sangat digemari oleh segala jenjang usia. Hal ini sesuai dengan cerita <i>motion comic</i> nanti yang perlu diketahui oleh segala jenjang usia terutama kalangan pelajar yang tengah mengikuti PTM terbatas.
3		Tahap sketsa dimulai dengan pembuatan desain karakter menggunakan <i>software procreate</i> sesuai dengan referensi yang telah dikumpulkan.
4		Selanjutnya adalah tahap <i>lining</i> , pada tahap ini penulis membuat <i>line art</i> sesuai dengan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Pada proses ini penulis merapikan garis yang ada sehingga terlihat rapi dan nyaman untuk dilihat
5	<p>Desain Karakter</p> 	Setelah <i>line art</i> selesai. Selanjutnya adalah tahap <i>coloring</i> , pada tahap ini pewarnaan hanya sebatas warna dasar.
6	<p>Desain Karakter</p> 	Tahap terakhir adalah tahap <i>finishing</i> , dimana pada tahap ini penulis memberikan efek <i>shading</i> pada karakter sehingga terlihat lebih menarik.

Pada karakter pendukung bernama Rena merupakan Ibu dari sang karakter utama, Ibu Alya berusia 40 tahun yang memiliki rambut panjang berwarna coklat gelap yang selalu dikuncir. Sifat dari ibu Alya yakni penyabar dan penyayang namun tegas, untuk kegiatan sehari-hari dirumah ibu Alya mengenakan pakaian santai seperti daster pada umumnya yang sering dikenakan oleh ibu rumah tangga lainnya. Pada karakter guru yang bernama Ibu Astuti atau yang kerap dipanggil Ibu Tuti berusia kisaran 33 tahun, memiliki sifat penyabar, baik hati, serta disiplin. Selain itu terdapat karakter Pak Danu yang berprofesi sebagai satpam sekolah Alya yang berperawakan tinggi dengan perutnya yang sedikit buncit dengan kisaran umur 45 tahun, dan juga terdapat karakter siswa laki-laki bernama David yang merupakan teman

sekelas Alya, David digambarkan sebagai seorang siswa dengan kisaran usia 13 tahun yang memiliki ceria namun kerap melanggar aturan tanpa ia sadari. Dari hasil pembuatan karakter *motion comic* dilanjutkan dengan pembuatan *background* yang nantinya akan digunakan dalam *motion comic*.



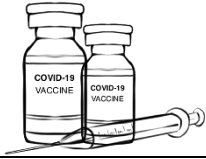
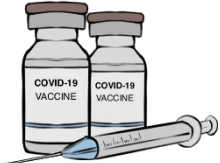
**Tabel 2. Background**

No	Proses Pembuatan	Keterangan
1	 <p>Sumber: interiordesign.id (Asruri, t.t.)</p>	Pengumpulan referensi untuk pembuatan <i>background</i> yaitu seperti desain ruang makan.
2		Tahap selanjutnya adalah pembuatan model 3D <i>background</i> untuk mempermudah dalam penentuan perspektif dan sudut kamera.
3		Setelah itu membuat <i>artline</i> sesuai dengan sudut kamera yang telah ditentukan.
4		Kemudian dilanjutkan dengan proses <i>coloring</i> menggunakan warna dasar.
5		Pada tahap <i>finishing</i> , <i>background</i> yang telah diwarnai menggunakan warna dasar kemudian diberi <i>shading</i> serta tekstur sehingga terlihat lebih menarik.

Setelah pembuatan desain *background*, penulis kemudian membuat aset yang akan digunakan sebagai infografis yang diletakkan pada akhir video nantinya. Infografis tersebut berfungsi untuk memperjelas pedoman PTM terbatas yang belum dijelaskan pada karya seperti apa saja yang perlu disiapkan oleh pihak sekolah serta orang tua, hal ini dikarenakan dalam *motion comic* ini lebih terfokus memuat pedoman yang perlu ditaati oleh siswa. Salah satu contoh aset yang akan digunakan dalam infografis adalah gambar yang menunjukkan tata letak bangku kelas yang saling berjauhan dengan jarak minimum 1,5 meter, larangan untuk berkerumun, wajib telah melakukan vaksinasi bagi warga sekolah serta siswa dengan usia 12 tahun ke atas, dan lain-lain. Pembuatan infografis ini berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan sebelumnya, setelah itu penulis membuat ilustrasi berdasarkan referensi yang kemudian akan digunakan sebagai aset untuk infografis.

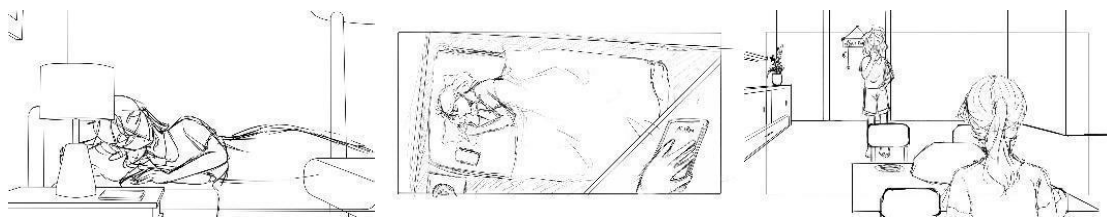


**Tabel 3. Aset Infografis**

No	Proses Pembuatan	Keterangan
1	 <p>Sumber: news.detik.com</p>	Pengumpulan referensi untuk aset infografis, salah satunya adalah vaksinasi
2		Tahap selanjutnya adalah pembuatan gambar kasar/ sketsa sesuai dengan referensi yang telah didapat
3		Setelah pembuatan gambar sketsa, selanjutnya adalah pembuatan <i>artline</i> yang bertujuan untuk merapikan garis gambar
4		Tahap terakhir dalam proses pembuatan aset infografis adalah pewarnaan, pada tahap ini penulis memberikan warna dasar serta shading.

*Sketch*

Setelah pengerjaan desain karakter, tahap selanjutnya adalah pembuatan sketsa. Pada tahap ini penulis memuat rancangan gambar sesuai dengan *script* yang telah dikerjakan. Sketsa sendiri merupakan proses dasar pembuatan gambar yang dibuat dari coretan garis kasar yang terkadang hanya digunakan sebagai pengingat saja (Mardi, 2021). Pada proses ini sketsa yang dibuat hanyalah gambar kasar yang berupa coretan berantakan yang menggambarkan suatu *scene* sesuai dengan yang ada pada *script*. Gambar sketsa yang dibuat akan dipisah per objek pada *layer* yang berbeda, hal ini bertujuan untuk mempermudah dalam pengerjaan *animatic storyboard* nantinya. Pembuatan sketsa ini dikerjakan menggunakan *software Procreate* dengan ukuran kanvas 1920x1080, dalam proses pengerjaannya penulis menggunakan *brush* jenis *drawing* yang sudah tersedia pada aplikasi *Procreate*.



**Gambar 3. Proses Sketch**

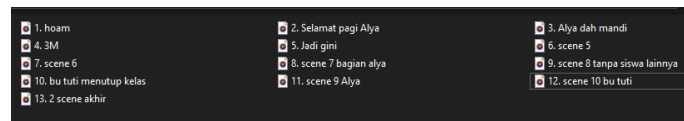
*Dubbing*

Pada tahap *dubbing* dilakukan perekaman suara untuk karakter agar inti dari cerita yang ingin disampaikan lebih mudah untuk dipahami. Terdapat empat suara yang mengisi masing-masing karakter. Penulis mengisi suara Alya, kemudian dibantu oleh Ridwan sebagai pengisi suara David dan Pak Satpam, serta Indah sebagai pengisi suara Mama Alya dan Ibu Astuti. Selain itu pada tahap ini penulis menyiapkan beberapa *sound effect* serta *background* musik



yang diperoleh dengan mengunduh melalui *Youtube* untuk membuat *motion comic* terasa lebih interaktif serta membuat penonton cepat merasa bosan. Proses *dubbing* dilakukan menggunakan *software Voice Recorder*, kemudian perekaman suara dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan dialog pada setiap *sceney*. Proses pemotongan rekaman suara menggunakan *software Audacity* yang terpasang di laptop pribadi penulis.

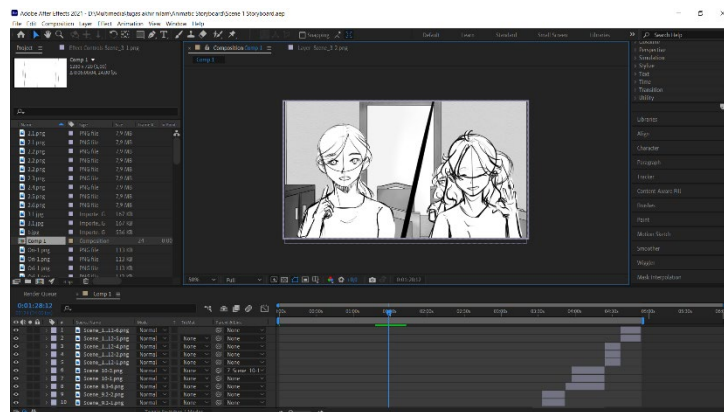
Perekaman suara dilakukan dengan menggunakan naskah sebagai acuan utama tentang topik atau pembahasan yang akan disampaikan. Selanjutnya naskah tersebut akan dikembangkan lagi agar menjadi percakapan yang lebih santai serta lebih nyaman untuk didengarkan. Hasil dari proses *dubbing* ini nantinya akan dimasukkan pada video *motion comic* di tahap *editing*.



Gambar 4. File Dubbing

### Animatic Storyboard

Setelah tahap *dubbing* selesai, kemudian penulis membuat *animatic storyboard* yang bertujuan untuk menggambarkan alur cerita serta mengatur durasi waktu yang diperlukan untuk satu *scene* nya. Pembuatan *animatic storyboard* dilakukan menggunakan *software Adobe After Effects CS6* dengan menggerakkan gambar sketsa yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pembuatan *animatic storyboard* dapat mempermudah dalam proses pengerjaan animasi pada tahap *compositing*. *Animatic Storyboard* sendiri memiliki fungsi sebagai bentuk dasar dalam pembuatan sebuah cerita yang berguna sebagai gambaran awal untuk mengatur durasi sebelum karya asli dibuat (Wicaksono, t.t.).



Gambar 5. Proses Pembuatan Animatic Storyboard

### Lining dan Coloring

Tahap berikutnya adalah *lining*, penulis membuat *artline* sesuai dengan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan *artline* ini dibuat dengan *software Procreate*. Proses pembuatan *artline* dimulai dengan menambahkan layer baru di atas layer sketsa kasar, kemudian pada layer sketsa *opacity* diubah menjadi 50%. Pembuatan *artline* dilakukan pada layer yang berada di atas layer sketsa. Pembuatan *artline* bertujuan untuk membuat garis yang rapi serta memberikan kesan tegas pada gambar yang dibuat. Setelah tahap *lining* selesai,

kemudian dilanjutkan pada tahap *coloring* atau pewarnaan. Pada tahap pewarnaan dilakukan menggunakan *software procreate* penulis pertama-tama memberikan warna dasar yang kemudian diberikan efek *shading* serta tekstur agar terlihat lebih menarik.



**Gambar 6. Proses Lining dan Coloring**

#### *Penambahan Balon Kata dan Dialog*

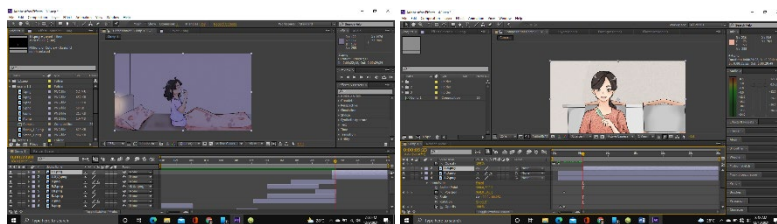
Seusai tahap *lining* dan *coloring*, tahap selanjutnya adalah memberikan balon kata serta dialog percakapan pada komik sebelum memasuki proses *compositing*. Balon kata berfungsi sebagai representasi dari percakapan dari peristiwa yang digambarkan dalam panel tersebut. Jenis *font* yang digunakan adalah Arial Rounded MT Bold dengan ukuran 25pt dengan menggunakan tata letak tulisan rata tengah. Penambahan balon kata serta dialog menggunakan *software Procreate*.



**Gambar 7. Balon Kata dan Dialog**

#### *Compositing*

Tahap terakhir pada proses produksi adalah *compositing*. *Compositing* merupakan proses kombinasi yang setidaknya terdiri dari dua sumber berbeda yang dimanipulasi untuk menciptakan hasil yang terintegrasi (Brinkmann, 2008). Pada tahap ini, gambar yang telah dipisah per bagian seperti *background*, karakter serta objek disekitar karakter di *export* secara terpisah menjadi gambar png untuk mempermudah proses *compositing*. Kemudian penulis membuat gerakan animasi berupa efek *motion* menggunakan aplikasi *Adobe After Effects CS6*. Pemberian efek *motion* bertujuan untuk meningkatkan daya tarik komik serta membuat komik tersebut lebih interaktif. Penerapan *motion* pada karya ini berupa gerakan pada objek seperti *zoom in/ zoom out* serta menggerakkan tata letak benda yang diatur sedemikian rupa agar karya terlihat lebih menarik. Selain itu penulis menggunakan *puppet tool* pada *software Adobe After Effects CS6* untuk menggerakkan beberapa bagian tubuh karakter seperti tangan dan rambut.



**Gambar 8. Proses Compositing**

### 3.3. Pasca Produksi

Pada proses pasca produksi merupakan penyelesaian dari proses produksi yang berupa hasil akhir. Proses pasca produksi merupakan proses terakhir dalam perancangan *motion comic* ini sebelum akhirnya karya dapat disajikan kepada penonton nantinya. Tahap pasca produksi terdiri dari *editing* dan *rendering*.

#### *Editing*

Tahap *editing* merupakan proses penyuntingan ulang untuk memastikan tidak adanya kesalahan dan kekurangan seperti kesalahan penempatan balon kata serta *dubbing* sebelum memasuki tahap *rendering*. Proses ini dilakukan dengan memutar ulang semua video animasi dengan memperhatikan tiap pergerakannya seperti perpindahan dialog agar sesuai dengan *dubbing*. Pada tahap ini balon kata yang telah dibuat lalu dimasukkan ke dalam video *motion comic* dan disesuaikan dengan *dubbing* yang telah ditambahkan sebelumnya. Setelah *dubbing* dan balon kata selesai di input pada video, proses selanjutnya adalah memasukkan *background music* serta *sound effect* yang mendukung.

Selain itu pada tahap ini ditambahkan pula infografis pada akhir video berupa pedoman pelaksanaan PTM terbatas yang perlu diperhatikan oleh warga sekolah seperti guru dan tenaga kerja lainnya. Informasi yang dimuat dalam infografis tersebut seperti setiap tenaga kerja serta tenaga kependidikan yang mengikuti PTM terbatas wajib telah melaksanakan vaksinasi dosis 2, dan untuk kantin sekolah tidak diperbolehkan untuk beroperasi supaya tidak menciptakan kerumunan siswa. Penambahan infografis bertujuan untuk melengkapi informasi yang belum termuat pada cerita seperti apa saja yang perlu disiapkan oleh pihak sekolah dan warga sekolah untuk melakukan program PTM terbatas.

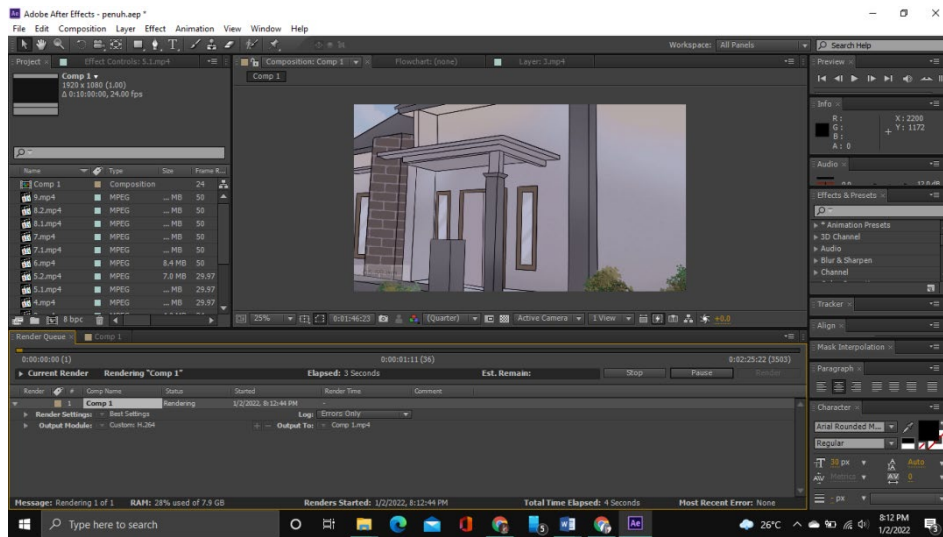


Gambar 9. Sebelum dan Sesudah *Editing*

#### *Rendering*

Setelah tahap *editing*, tahap terakhir pada proses pasca produksi adalah *rendering*, pada tahap ini dimulai dengan meng *export* semua scene kemudian scene-scene tersebut digabungkan menjadi satu video yang siap untuk dinikmati. Hasil yang dihasilkan dari tahap ini adalah video *motion comic* yang berdurasi 06 menit 40 detik dengan resolusi 1980 x 1080 *pixel* dengan format *mp4*. *Motion comic* berjudul "Alya: Back to School in Pandemic Era" menceritakan tentang peranan orang tua untuk mempersiapkan anaknya mengikuti PTM terbatas, peranan orang tua tersebut berupa nasehat tentang perilaku yang perlu diterapkan anaknya di sekolah serta menyediakan makanan dengan gizi lengkap untuk sarapan anaknya sebelum berangkat sekolah. Selain peranan orang tua, peranan guru di sekolah juga sangat diperlukan dalam proses berjalannya PTM terbatas. Salah satu contoh peranan guru dalam program PTM terbatas yakni membantu siswa untuk menerapkan protokol kesehatan dan menjaga ketertiban di dalam kelas dengan mencegah siswa untuk berkerumun. *Motion comic* ini diawali

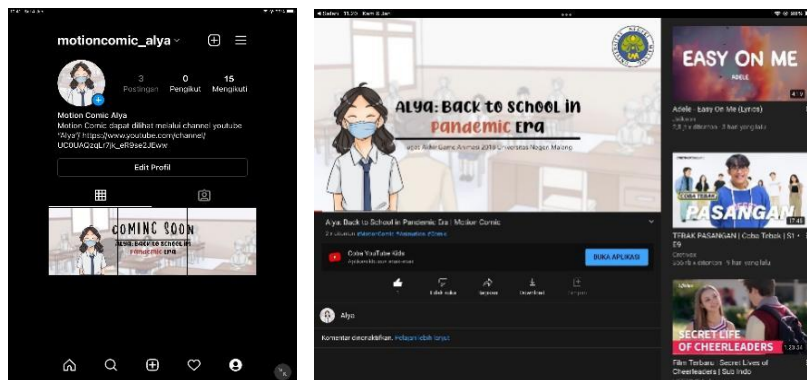
dengan Alya yang bangun tidur dan disambut oleh mamanya, Mama Alya telah memasak masakan favorit Alya dengan gizi cukup untuk sarapan anaknya sebelum berangkat sekolah. Disaat Alya sarapan, mamanya tidak lupa menjelaskan apa saja yang perlu Alya perhatikan saat di sekolah. Pada bagian selanjutnya, ditampilkan adegan saat Alya sampai disekolah dan kemudian satpam sekolah melakukan pengecekan suhu sebelum siswa memasuki area sekolah. Setelah Alya melakukan pengecekan suhu, Alya pergi ke kelasnya dan disambut oleh Bu Tuti. Kemudian Bu Tuti membantu Alya untuk menentukan tempat duduknya, setelah kelas selesai Bu Tuti memastikan agar semua siswa langsung pulang kerumah masing-masing. Bagian terakhir *motion comic* ditutup dengan infografis yang menjelaskan tentang pedoman PTM terbatas yang belum dimuat dalam cerita sebelumnya.



Gambar 10. Proses *Rendering*

### 3.4. Publikasi

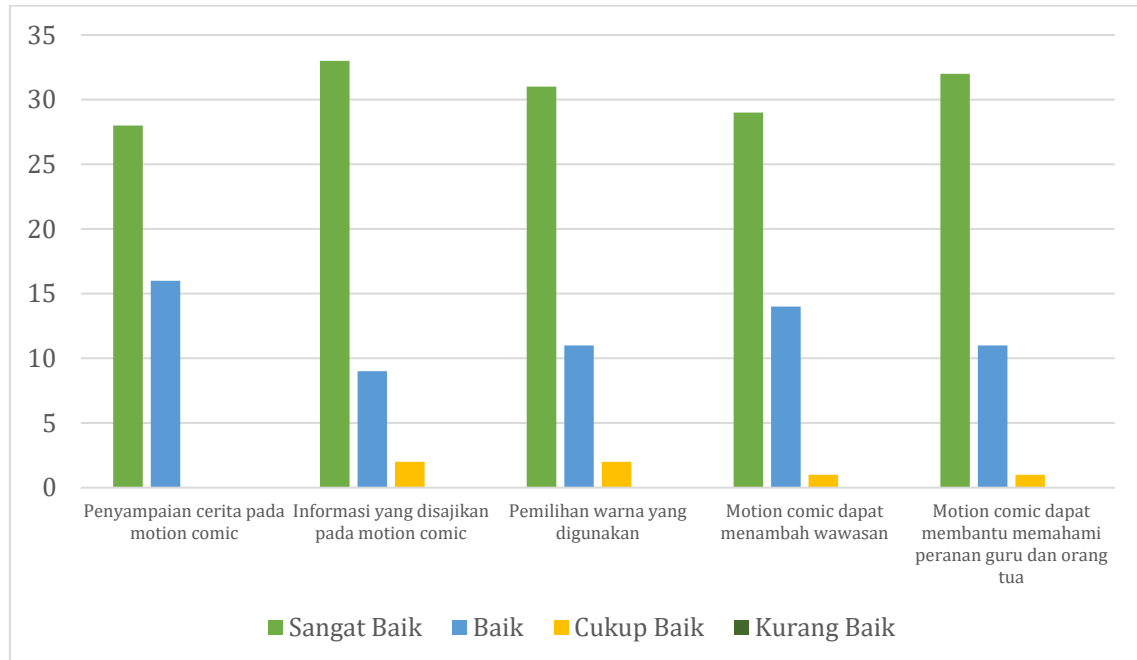
Proses publikasi dilaksanakan setelah proses *rendering* selesai, pada proses ini karya akan diunggah pada *platform Instagram* dan *Youtube* dengan target *audience* siswa sekolah yang tengah mengikuti PTM terbatas. Publikasi karya dilakukan melalui media sosial khusus yang dibuat oleh penulis yang diunggah pada *Instagram* serta *YouTube*. Publikasi pada *platform Instagram* bertujuan untuk menarik perhatian orang-orang agar menonton *motion comic* "Alya: Back to School in Pandemic Era" yang nantinya *link youtube* akan diterapkan pada bagian *caption*.



Gambar 11. Publikasi melalui *Platform Instagram* dan *Youtube*

### 3.5. Uji Media

Berdasarkan hasil uji media *motion comic* pada 44 responden siswa yang mengikuti PTM terbatas yang dilakukan dengan mengisi survei menggunakan *Goggle form*, menghasilkan data sebagai berikut:



Gambar 12. Diagram Hasil Uji Media

- Menghitung data survei menggunakan perhitungan *skala likert*:

1. Mengubah jawaban menjadi angka dengan skala 1-4.
2. Menghitung dengan rumus skala likert:  $T$  (jumlah responden) x  $P_n$  (pilihan angka).
3. Menghitung rata-rata pendapat responden.
4. Menentukan skala interval penilaian dengan rumus:  $100/\text{jumlah skor maksimal}$ .

Perhitungan data yang telah diperoleh menggunakan perhitungan *skala likert* dengan jumlah 44 responden, serta skala interval penilaian 25%. Setelah perhitungan selesai, diketahui bahwa responden menilai *motion comic* sangat baik dengan menunjukkan persentase kelayakan 91,8%. Sehingga dari hasil survei di atas dapat diketahui bahwa *motion comic* ini mendapat respon positif dan cukup efektif untuk memberikan wawasan serta edukasi mengenai peranan guru dan orang tua serta proses pelaksanaan pembelajaran selama penerapan PTM terbatas untuk mencegah penyebaran virus di area sekolah.

## 4. Simpulan

Perancangan *motion comic* “Alya: Back to School in Pandemic Era” sebagai media edukasi kepada siswa, orang tua, serta guru dalam pelaksanaan PTM terbatas di masa pandemi, proses perancangannya dibagi menjadi tahap pra produksi, produksi, serta pasca produksi. Media utama yang dihasilkan dalam perancangan ini berupa video *motion comic* dengan durasi 6 menit 40 detik dengan media pendukung berupa poster yang diunggah pada platform *Instagram* khusus yang dibuat penulis, sedangkan untuk media utama diunggah melalui kanal YouTube dengan nama *channel* “Alya”. Pada proses pembuatan *motion comic* ditemui beberapa kendala selama pengerjaannya, di antara lain adalah perancangan *motion comic* dilakukan



secara individu serta terbatasnya waktu pengerjaan membuat kualitas yang dihasilkan cukup terbatas, sehingga untuk perancangan selanjutnya dapat mengatasi kendala tersebut sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih baik. Pada hasil uji media dengan 44 responden melalui survei *Goggle form* dapat diketahui bahwa responden menilai *motion comic* sangat baik dengan menunjukkan persentase kelayakan 91,8%. Berdasarkan data tersebut dapat dihasilkan bahwa sebagian besar siswa SMP yang mengikuti program PTM terbatas memberikan respon positif terkait *motion comic* sebagai media edukasi pencegahan penyebaran virus COVID-19 di sekolah.

## Daftar Rujukan

- Aldila, I., & Pramono, A. (2021). Design of short film “Si Tintin” and effectiveness in delivering messages regarding the COVID-19 health protocol. *KnE Social Sciences*, 5(3), 168–176. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v5i3.8537>
- Antara. (2021, August 30). Kasus COVID-19 di Indonesia terus menurun. *Medcom.id*. Retrieved from <https://www.medcom.id/nasional/peristiwa/nbwX505k-kasus-COVID-19-di-indonesia-terus-menurun>
- Asruri, N. (n.d.). Desain ruang makan minimalis–Depok, Jawa Barat. Retrieved from <https://interiordesign.id/portfolio/desain-ruang-makan-minimalis-depok-jawa-barat/>
- Basuki, E. P., & Saputri, T. (2020). Sosialisasi protokol kesehatan pencegahan COVID-19 melalui gambar animasi di PPT Mutiara Bunda Perumahan Griya Citra Asri kelurahan Semeni kecamatan Benowo Surabaya. *Proceedings of Seminar Nasional Pengabdian FlipMAS 2020 Vol. I*. Retrieved from <http://repository.unusa.ac.id/id/eprint/6593>
- Bolton-Gary, C. (2012). Connecting through comics: Expanding opportunities for teaching and learning. *US-China Education Review B4 2012*, 389–395. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=ED533545>
- Brinkmann, R. (2008). *The art and science of digital compositing: techniques for visual effects, animation and motion graphics*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Danial, E., & Wasriah, N. (2009). *Metode penulisan karya ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan, UPI.
- Fitri, Z. N. (2018). *Pengembangan media pembelajaran animasi motion comic berbasis Adobe After Effects CS 6 pada materi organisasi BUDI UTOMO kelas X SMKN 1 Batu* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic making*. Kembangan: PT Indeks.
- Handoyo. (2021, September 26). Update Corona Indonesia, 26 September: Tambah 1.760 kasus baru, ingat prokes. *KONTAN*. Retrieved from <https://nasional.kontan.co.id/news/update-corona-indonesia-26-september-tambah-1760-kasus-baru-ingat-prokes>
- Handyanto, S., & Hidayat, A. (2021). Problematika kebijakan pembelajaran bauran di masa pandemi COVID-19 dalam memenuhi hak atas pendidikan. *Proceedings of Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang*, 7(1), 107–126. Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snh/article/view/714>
- Kemendikbud. (2021a). *Pedoman pembelajaran tatap muka terbatas Sekolah Dasar*. Retrieved from <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/download/PEDOMAN-PTMP-SD.pdf>
- Kemendikbud. (2021b). Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi *Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)*. KEMDIKBUD. Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id/main/files/download/8b4ebf61f4035e5>
- Mardi. (2021). *Buku menggambar untuk animasi*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- METRO TV. (2021, September 28). *Isu klaster COVID-19 di sekolah, Menteri Nadiem: Data lama & banyak error* [Video file]. Retrieved from <https://m.metrotvnews.com/play/b2lCOgxD-isu-klaster-COVID-19-di-sekolah-menteri-nadiem-data-lama-banyak-error>

- Mutoharoh, Razali, & Nasbey, H. (2012). *Pengembangan komik sebagai media pembelajaran Fisika untuk siswa SMA*. Proceedings of Seminar Nasional Fisika (E-Journal), 1(1), 126–131. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosidingsnf/article/view/6169>
- Prayoga, M. A. (2021, August 31). Hari pertama PTM, siswa dilarang jajan dan diperbolehkan bawa bekal dari rumah. *Suaramerdeka.com*. Retrieved from <https://www.suaramerdeka.com/pendidikan/pr-041013637/hari-pertama-ptm-siswa-dilarang-jajan-dan-diperbolehkan-bawa-bekal-dari-rumah?page=all>
- Ramadhan, F. M. (2021, Agustus 31). Sekolah tatap muka mulai diterapkan, begini mekanisme dan syaratnya. *Tempo.co*. Retrieved from <https://grafis.tempo.co/read/2788/sekolah-tatap-muka-mulai-diterapkan-begini-mekanisme-dan-syaratnya>
- Seondari, T. (2012). *Metode penelitian deskriptif*. Bandung: UPI.
- Smith, C. (2015). Motion comics: The emergence of a hybrid medium. *Writing Visual Culture*, 7. Retrieved from <https://repository.canterbury.ac.uk/item/87685/motion-comics-the-emergence-of-a-hybrid-medium>
- Sutrisno, A. (2021). *Studi perbandingan animasi 360 derajat bertema sejarah*. *JADECS*, 6(1), 22–34. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um037v6i12021p22-34>
- Velarosdela, R. N. (2021, March 2). Kilas balik kronologi munculnya kasus pertama COVID-19 di Indonesia. *Kompas.com*. Retrieved from <https://megapolitan.kompas.com/read/2021/03/02/05300081/kilas-balik-kronologi-munculnya-kasus-pertama-COVID-19-di-indonesia?page=all>
- Wicaksono, A. R. (n.d.). *Mengenal storyboard animatic* (Course module, Universitas Sebelas Maret, Surakarta). Retrieved from <https://www.scribd.com/document/515709503/MENGENAL-STORYBOARD-ANIMATIC>
- Yip, B., & Peraso, V. (2021, June 25). Asal COVID-19: Apakah kita perlu tahu dari mana asal usul virus corona ini? *BBC News Indonesia*. Retrieved from <https://www.bbc.com/indonesia/dunia-57590872>
- Zulfan, Sa'adah, N., Mustafa, S., Munawir, Erdiwansyah, Susmanto, & Hidayat, T. (2021). Perancangan storyboard konten animasi 3 dimensi untuk edukasi anak usia Sekolah Dasar tentang mitigasi penyebaran COVID-19. *Jurnal Serambi Engineering*, 7(1), 2547–2533. doi: <https://doi.org/10.32672/jse.v7i1>

## Developing 魔术口袋 Magic Pocket Learning Media for Speaking Skills of X Grade with A High School Life Theme

### Pengembangan Media Pembelajaran 魔术口袋 *Magic Pocket* untuk Keterampilan Berbicara dengan Tema Kehidupan Sekolah Kelas X Tingkat SMA

Avinda Nur Putriadi, Deddy Kurniawan\*, Sunarti

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

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

Paper received: 10-2-2022; revised: 22-2-2022; accepted: 4-4-2022

#### Abstract

Speaking skill is one of the skills that must be mastered in order to learn a language. Common problem that often occurs in high school students (SMA) is difficulty by pronouncing vocabulary and simple sentences. To overcome these problems, it is necessary to develop learning media that can help and support students in learning Mandarin. The aims of this research are to develop the learning media “Magic Pocket 魔术口袋 [móshù kǒudài]” as a medium for the speaking skills of tenth-grade high school students. The ADDIE model (analyze, design, development, implementation, and evaluation) was used in this research. This development research resulted in learning media that included (1) 1 piece master card, (2) 4 piece picture cards, (3) 6 piece verb cards, (4) 4 piece *pinyin* cards, (5) 4 piece subject cards, (6) 1 piece help card, (7) 1 piece *zonk card*, and (8) 1 piece game rules card. The results of this research indicate that the learning media “Magic Pocket 魔术口袋 [móshù kǒudài]” can make it easier for students to speak Mandarin language with the theme of school life.

**Keywords:** Speaking skills, media development, media *Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]

#### Abstrak

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan yang harus dikuasai dalam mempelajari sebuah bahasa. Permasalahan umum yang sering terjadi pada siswa sekolah menengah atas (SMA) adalah kesulitan melafalkan kosakata dan melafalkan kalimat sederhana. Untuk mengatasi masalah itu dibutuhkan sebuah pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu dan mendukung siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” sebagai media untuk keterampilan berbicara siswa kelas X tingkat SMA. Model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi) digunakan dalam penelitian ini. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran yang terdiri dari, (1) 1 buah kartu induk, (2) 4 buah kartu gambar, (3) 6 buah kartu kata kerja, (4) 4 buah kartu *pinyin*, (5) 4 buah kartu subjek, (6) 1 buah *help card*, (7) 1 buah *zonk card*, dan (8) 1 buah kartu aturan permainan. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” untuk keterampilan bahasa Mandarin kelas X dengan tema kehidupan sekolah.

**Kata kunci:** keterampilan berbicara, pengembangan media, media *Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]



## 1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin mendorong guru untuk memberikan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu untuk proses belajar mengajar dan juga merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan maupun keterampilan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Pengertian media pembelajaran di atas sejalan dengan pendapat Permatasari (2020) bahwa pengajar diwajibkan untuk menjalin komunikasi dengan siswa dan dapat menggunakan teknologi sehingga menciptakan kualitas pembelajaran yang baik.

Nugroho (2019) mengatakan bahwa pembelajaran dalam kurikulum 2013 dilakukan secara interaktif antara siswa, guru, materi dan media pembelajaran yang digunakan. Saat ini media pembelajaran sudah memiliki berbagai macam jenis, mulai dari konvensional maupun digital seperti buku bergambar, video, e-modul, kartu bergambar dan sebagainya. Media pembelajaran mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan tingginya tuntutan pengajar untuk berinovasi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran. Menurut Yaumi (dalam Mayangsari, 2019) *educational game* 'permainan pendidikan' merupakan sebuah strategi pembelajaran yang menggunakan permainan untuk mengembangkan sikap dan keterampilan dalam situasi yang menyenangkan. Media pembelajaran juga merupakan alat bantu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi juga sebagai alternatif untuk mengatasi kebosanan pada media pembelajaran dengan jenis yang sama.

Dalam bahasa Mandarin media pembelajaran juga digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik media pembelajaran konvensional maupun digital. Media pembelajaran memiliki banyak cakupan, seperti yang diungkapkan oleh Azhar (2011) bahwa media pembelajaran itu sangat luas, mencakup manusia, materi dan keterampilan atau sikap, sehingga media pembelajaran tersebut digunakan untuk menarik minat dan pemahaman siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin. Media pembelajaran ini selain untuk mempermudah siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin, juga sebagai inovasi pengajar dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga diciptakan untuk memenuhi aspek dalam mempelajari sebuah bahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Bahasa Mandarin juga memiliki empat aspek pembelajaran tersebut, yaitu terdiri dari 听力 [tīnglì] 'keterampilan menyimak', 口语 [kǒuyǔ] 'keterampilan berbicara', 阅读 [yuèdú] 'keterampilan membaca', dan 写作 [xiězuò] 'keterampilan menulis' yang didukung dengan pengetahuan tentang unsur-unsur kebahasaan yang meliputi penggunaan kosa kata, penggunaan struktur tata bahasa, fonetik, serta pelafalan ejaan yang benar dan pengetahuan tentang budaya dengan memperhatikan fungsi sosial unsur kebahasaan. Nunan (dalam Mart, 2012) mengatakan bahwa berbicara adalah sebuah keterampilan oral/lisan yang menghasilkan ungkapan-ungkapan verbal sistematis untuk menyampaikan sebuah makna. Keterampilan berbicara juga menjadi salah satu aspek yang diperlukan untuk mempelajari bahasa Mandarin.

Keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Mandarin menurut Zhao (2004) merupakan salah satu 叫输出型 [jiào shūchū xíng] 'keterampilan mencipta' yang diajarkan kepada siswa. Zhao juga menjelaskan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan yang

penting karena dengan menguasainya, siswa dapat mengungkapkan pendapat dan berkomunikasi secara lisan dengan orang lain. Sedangkan menurut Nuraeni (2002) berbicara adalah suatu proses penyampaian informasi dari pembicara menuju pendengar dengan tujuan adanya sebuah perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan pendengar sebagai hasil dari diterimanya informasi. Dalam keterampilan berbicara dibutuhkan penguasaan kosakata, sebagaimana diungkapkan oleh Mart (2012) bahwa pengetahuan kosakata dan tata bahasa adalah dua faktor penting dalam mempelajari bahasa asing, kedua faktor tersebut mempengaruhi kinerja pembicara. Dan juga sejalan dengan pendapat Putri & Kurniawan (2020) bahwa kesulitan belajar bahasa asing terutama dalam hal berbicara disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosakata dan pemahaman terhadap gramatika bahasa asing tersebut. Selain itu, menurut Ardiansyah & Kurniawan (2019) berbicara adalah keterampilan dasar yang menjadi tujuan dari pembelajaran sebuah bahasa, sehingga penguasaan kosakata dan tata bahasa merupakan keterampilan dasar dalam berbicara. Akan tetapi, dalam mempelajari keterampilan berbicara ini juga dibutuhkan sebuah media untuk mempermudah pembelajarannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Katolik Santa Maria Malang, ditemukan bahwa sebagian siswa dapat berbicara bahasa Mandarin dan yang lainnya belum dapat berbicara. Hal tersebut karena mereka telah mendapatkan pembelajaran bahasa Mandarin di jenjang sebelumnya (SMP) sedangkan sebagian siswa yang lain belum pernah mendapatkannya. Berdasarkan wawancara singkat dengan guru pengajar diketahui bahwa siswa yang pernah belajar bahasa Mandarin lebih baik dalam penangkapan materi daripada yang belum pernah mendapatkannya. Guru juga mengatakan bahwa tidak ada buku acuan untuk siswa, guru mengajar menggunakan buku HSK sebagai acuan dalam mengajar siswa. Guru pengajar juga menggunakan beberapa media untuk menunjang pembelajaran ini agar menarik minat siswa dalam belajar, tetapi beberapa siswa belum memahami materi yang diajarkan.

Pembelajaran bahasa Mandarin yang berada di SMA Katolik Santa Maria Malang memiliki kendala dalam penyediaan media sebagai alat bantu untuk menarik minat siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin. Sebagaimana telah dikatakan guru pengajar bahwa SMA Katolik Santa Maria Malang, beliau telah menyediakan media tetapi masih perlu lebih banyak variasi untuk membuat para siswa senang dan tidak cepat bosan dalam mempelajari materi baru bahasa Mandarin. Guru pengajar juga mengatakan membutuhkan sebuah media yang bisa membangun minat siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin, media kartu merupakan salah satunya.

Penelitian terdahulu pertama yang dilakukan Rumidjan, Sumanto, dan Badawi (2017) pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata memiliki kesulitan karena kurangnya metode, interaksi, pendekatan, dan media ajar yang digunakan pengajar pada siswa sehingga membuat siswa sulit untuk memahami materi dan membosankan. Kemudian peneliti menerapkan media kartu untuk membantu dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian menemukan bahwa siswa kelas 1 menunjukkan kemajuan pemahaman terhadap materi dan media kartu juga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mudah, menyenangkan, dan tidak membahayakan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

Penelitian terdahulu kedua yang dilakukan Abidin (2021) menunjukkan bahwa siswa kesulitan berbicara bahasa Mandarin karena kurangnya latihan, media dan metode yang digunakan saat pembelajaran. Kemudian peneliti tersebut membuat media *shuo jenga* untuk

melatih kemampuan berbicara siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *shuo jenga* ini memiliki cara permainan yang menarik dan menantang, juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penelitian terdahulu ketiga yang dilakukan oleh Istianti (2017) pada mahasiswa Program Studi Bahasa Mandarin menunjukkan bahwa kesulitan berbicara karena kurangnya media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Kemudian peneliti tersebut membuat media kartu “Temukan Keluargamu” (找你的家庭) untuk membantu melatih keterampilan berbicara. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media kartu tersebut layak digunakan sebagai bahan pembelajaran bahasa Mandarin pada mata kuliah Menyimak dan Berbicara 2, dan membantu mahasiswa dalam memahami materi serta melatih keterampilan berbicara bahasa Mandarin.

Penelitian terdahulu keempat yang dilakukan oleh Prastiwi (2018) pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas menunjukkan bahwa siswa kelas X memiliki kesulitan dalam berbicara karena kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Kemudian peneliti membuat media permainan *match game card* untuk membantu siswa pada keterampilan berbicara. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media permainan *match game card* ini dapat digunakan sebagai media permainan atau pun media pembelajaran untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Media ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Mandarin yang kreatif dan menarik untuk siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini adalah membuat media pembelajaran “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” yang menarik untuk memudahkan siswa memahami materi dengan tema kehidupan sekolah terhadap keterampilan berbicara siswa kelas X tingkat SMA. Selain itu, media ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk penyampaian pembelajaran bahasa Mandarin, khususnya mengenai kehidupan sekolah.

## 2. Metode

Pengembangan media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996), yang merupakan model pengembangan berbasis produk (Mulyatiningsih, 2011). Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik untuk memudahkan siswa memahami materi dengan tema kehidupan sekolah. Model pengembangan ini terdiri dari lima langkah, yaitu: (1) *analyze* [analisis] (2) *design* [desain] (3) *development* [pengembangan] (4) *implement* [penerapan] (5) *evaluate* [evaluasi].

Jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket validasi untuk ahli media dan dua ahli materi yang berisi kritik, saran dan masukan, serta lembar angket yang berisi jawaban “setuju” dan “tidak setuju” yang diberikan pada subjek uji coba yaitu siswa kelas X. Sumber data dari penelitian ini, seperti yang telah dijabarkan di atas adalah: (1) Siswa kelas X SMA Katolik Santa Maria dan (2) para ahli materi dan media, serta guru pengajar.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang didapatkan dari hasil validasi ahli materi, ahli media, guru pengajar dan siswa kelas X. Berikut langkah-langkah teknik analisis data adalah: (1) mengumpulkan data verbal yang didapatkan dari

subjek uji coba produk, (2) mengatur dan mengelompokkan data yang didapatkan, dan (3) menganalisis dan menyimpulkan data dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif.

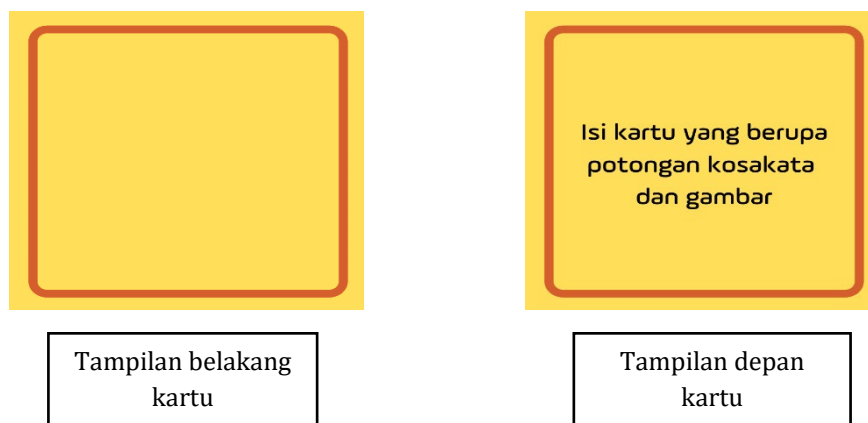
### 3. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan hasil dan pembahasan penelitian ini. Aspek-aspek yang diuraikan, yaitu: (1) deskripsi produk, (2) hasil analisis data uji coba, dan (3) revisi produk.

#### 3.1. Deskripsi Produk

Tahap pertama yaitu analisis, peneliti melakukan pra penelitian terhadap siswa kelas X dan guru SMA Katolik Santa Maria. Peneliti melakukan observasi dan wawancara singkat dengan guru sebagai kegiatan pra penelitian, dalam kegiatan tersebut terungkap bahwa sebagian besar siswa kesulitan dalam berbicara bahasa Mandarin. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa sebagian siswa kesulitan dalam berbicara bahasa Mandarin karena mereka belum pernah mempelajari bahasa Mandarin di jenjang sebelumnya (SMP). Guru juga mengungkapkan bahwa telah menggunakan berbagai macam media sebagai sarana alternatif dalam pembelajaran, namun sebagian siswa masih belum dapat memahami materi yang telah diajarkan. Berdasarkan hasil evaluasi tahap ini, peneliti menyimpulkan bahwa perlunya untuk mengembangkan media pembelajaran “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” ini untuk keterampilan berbicara dengan tema kehidupan sekolah.

Tahap kedua yaitu desain, peneliti menyusun rancangan media yaitu rancangan tampilan dan rancangan materi. Rancangan materi ini berpedoman pada HSK 1 yang ada di website China Education Center dan Buku Bahasa Mandarin untuk SMA X 高级汉语 [gāojí hànyǔ] yang diterbitkan oleh Erlangga tahun 2013. Rancangan tampilan awal media berupa rancangan seperti pada gambar.



**Gambar 1. Rancangan Dasar Desain Media**

Dari hasil evaluasi tahap kedua ini dapat diketahui bahwa kosakata dan rancangan yang digunakan dalam media pembelajaran “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” ini sudah sesuai dengan materi kehidupan sekolah HSK level 1. Selain itu, rancangan yang digunakan dalam media pembelajaran “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” ini sudah sesuai dengan konsep yang sudah dirancang.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, peneliti melakukan pengembangan produk menggunakan aplikasi *Canva*. Media dan materi yang telah disusun tersebut dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang berupa kartu "*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]" berjumlah 18 kartu dan dibungkus kantong-kantong kecil yang terdiri dari: (1) Kartu Induk yang berisi kosa kata dan kalimat serta gambar berjumlah 1 buah, (2) kartu gambar berjumlah 4 buah, (3) kartu kata kerja berjumlah 6 buah, (4) kartu *pinyin* berjumlah 4 buah, (5) kartu subjek berjumlah 4 buah, (6) *help card* berjumlah 1 buah, (7) *zonk card* berjumlah 1 buah, dan (8) kartu aturan permainan berjumlah 1 buah.

Setelah penyusunan rancangan produk dan materi, peneliti mulai membuat kantong-kantong untuk membungkus kartu-kartu tersebut. Kantong-kantong ini terdiri dari 2 jenis, kantong besar berukuran 25 x 32 cm dan kantong kecil berukuran 14 x 16 cm. Kantong besar berfungsi sebagai wadah semua kantong kecil, sedangkan kantong kecil berfungsi sebagai wadah kartu-kartu yang telah dirancang sebelumnya. Penggunaan kantong yang bercorak berbeda adalah sebagai penanda bahwa warna kartu dan kantong tersebut saling berhubungan.



**Gambar 2. Kantong-kantong Bungkus Kartu**

Produk yang sudah dikembangkan ini lalu diukur tingkat validitasnya oleh 2 ahli materi dan ahli media. Dalam penelitian ini menggunakan angket terbuka. Angket terbuka adalah sebuah angket dalam bentuk sederhana yang meminta responden mengisi sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Hasil dari angket-angket tersebut adalah sebagai berikut.

#### *Hasil Analisis Angket Ahli Materi*

Butir pernyataan pertama berkaitan dengan pendapat ahli materi mengenai kesesuaian kosakata yang ada di dalam media "*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]" dengan tema kehidupan sekolah. Ahli materi berpendapat bahwa kosakata yang ada di dalam materi sudah sesuai dengan kurikulum yang ada, namun perlu adanya beberapa penggantian kosa kata yang berkaitan dengan nama dan tata bahasa. Konsep pada media yang sudah sesuai dengan isi materi pembelajaran yang diajarkan ini menandakan bahwa informasi yang terdapat di dalamnya dapat disalurkan dengan baik. Sejalan dengan pendapat Saputri (dalam Putri & Kurniawan, 2020) kesulitan belajar bahasa asing terutama dalam hal berbicara disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosa kata dan pemahaman terhadap gramatika bahasa asing tersebut. Butir pernyataan kedua berkaitan dengan pendapat ahli materi mengenai kesesuaian kosakata yang ada di dalam media "*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]" dengan tingkat

kemampuan siswa. Ahli materi berpendapat bahwa kosakata yang ada di dalam materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi. Pendapat tersebut sejalan dengan pernyataan Mart (2012) bahwa pengetahuan kosakata dan tata bahasa adalah dua faktor penting dalam mempelajari bahasa asing, kedua faktor tersebut mempengaruhi kinerja pembicara. Butir pernyataan ketiga berkaitan dengan pendapat ahli materi mengenai kesesuaian gambar pada media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” dengan tema kehidupan sekolah. Ahli materi berpendapat bahwa gambar yang ada pada media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” sudah sesuai dengan tema kehidupan sekolah. Sejalan dengan pendapat Arsyad dalam Nurhayati dan Afifa (dalam Permatasari, 2020) media yang berbasis visual mempunyai peran penting karena di dalam pembelajaran dapat memperlancar pemahaman dan ingatan siswa. Media yang termasuk ke dalam media visual ini adalah media visual (cetak)-verbal, media visual (cetak)-grafis, dan media visual-non verbal (tiga dimensi). Butir pernyataan keempat berkaitan dengan pendapat ahli materi mengenai kesesuaian media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” yang dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi dengan tema kehidupan sekolah. Ahli materi berpendapat bahwa media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” ini sudah sesuai untuk pembelajaran bagi siswa kelas X. Butir pernyataan kelima berkaitan dengan pendapat ahli materi mengenai media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” yang dapat memudahkan siswa dalam melatih kemampuan berbicara bahasa Mandarin. Ahli materi berpendapat bahwa media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” ini dapat memudahkan siswa melatih kemampuan berbicara siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin. Pendapat tersebut sejalan dengan Mayangsari (2019) *educational game* [permainan pendidikan] adalah sebuah strategi pembelajaran yang menggunakan permainan untuk mengembangkan sikap dan keterampilan dalam situasi yang menyenangkan.

#### *Hasil Analisis Angket Ahli Media*

Butir pernyataan pertama berkaitan dengan pendapat ahli media mengenai media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”. Ahli media berpendapat bahwa skenario pembelajaran dengan menggunakan media ini perlu diperdetail, agar siswa dapat menggunakan media ini dengan baik. Butir pernyataan kedua berkaitan dengan pendapat ahli media mengenai tampilan media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”. Ahli media berpendapat bahwa media memerlukan beberapa perbaikan pada penyajian konten, keseragaman dan konsistensi tampilan sangat berpengaruh pada tampilan media pembelajaran ini. Sejalan dengan pendapat Munadi (dalam Mufida & Kurniawan, 2018) bahwa media pembelajaran memiliki fungsi psikologis yang mempengaruhi atensi, afeksi, kognitif, imajinasi, dan motivasi siswa. Butir pernyataan ketiga berkaitan dengan pendapat ahli media mengenai penataan komponen dalam media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”. Ahli media berpendapat bahwa komponen sudah ditata secara teratur tetapi perlu disamakan ukurannya, melengkapi pernyataan butir kedua dalam butir ketiga konsistensi komponen perlu diperbaiki agar dapat memenuhi elemen dasar dalam desain sehingga media pembelajaran menjadi menarik. Butir pernyataan keempat berkaitan dengan pendapat ahli media mengenai tulisan *hanzi* dan *pinyin* dalam media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”. Ahli media berpendapat bahwa ukuran dan proporsi tulisan *hanzi* dan *pinyin* sudah sesuai. Butir pernyataan kelima berkaitan dengan

pendapat ahli media mengenai gambar yang ada dalam media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”. Ahli media berpendapat bahwa penyajian karakter gambar perlu diperbaiki, konsistensi karakter pada gambar kurang baik. Butir pernyataan keenam berkaitan dengan pendapat ahli media mengenai pemilihan warna untuk media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”. Ahli media berpendapat bahwa perlu mempertimbangkan perpaduan warna lainnya dalam media, perpaduan warna yang dipakai terlalu monoton perlu menggunakan warna yang kekinian, sejalan dengan pendapat Buzan (2013) bahwa dengan adanya kombinasi warna, gambar, dan simbol dapat membantu seseorang dalam merangsang kinerja otak secara visual agar mempermudah mengingat informasi yang diterima. Butir pernyataan ketujuh berkaitan dengan pendapat ahli media mengenai ukuran kartu pada media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”. Ahli media berpendapat bahwa ukuran kartu perlu diseragamkan. Butir pernyataan kedelapan berkaitan dengan pendapat ahli media mengenai media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk berbicara Bahasa Mandarin. Ahli media berpendapat bahwa produk tersebut bisa digunakan sebagai media pembelajaran dengan terlebih dahulu dilakukan beberapa perbaikan.

Hasil yang didapatkan dari kegiatan validasi ahli materi dan ahli media berupa kritik dan saran terhadap media. Peneliti akan memperbaiki produk menggunakan pedoman yang berupa kritik, saran dan masukkan dari ahli materi dan ahli media.

### 3.2. Hasil analisis data uji coba

Tahap keempat yaitu penerapan, peneliti melakukan uji coba pada siswa kelas X SMA Katolik Santa Maria Malang sebagai subjek uji coba media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”. Proses pengambilan uji coba dilakukan secara luring dengan 10 orang siswa pada pertemuan pertama dan 5 orang siswa di pertemuan kedua. Untuk menghindari tersebarnya virus COVID-19 sehingga uji coba dilakukan 2 kali dalam 2 minggu dengan siswa yang berbeda dan mematuhi protokol kesehatan yang telah ditetapkan. Hasil angket data uji coba sebagai berikut.

#### *Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba*

Butir pernyataan pertama (Saya bisa memahami jalan permainan media ini dengan mudah) pada data uji coba ditemukan bahwa semua siswa dapat memahami jalannya permainan ini dengan mudah. Sebanyak 15 siswa menyatakan setuju bahwa mereka dapat memahami jalannya permainan ini dengan mudah. Butir pernyataan kedua (Saya bisa dengan mudah memahami materi dalam media ini) pada data uji coba ditemukan bahwa semua siswa dapat memahami materi yang ada pada media ini. Sebanyak 15 siswa menyatakan setuju bahwa mereka bisa dengan mudah memahami materi dalam media ini. Butir pernyataan ketiga (Saya bisa memahami maksud gambar dengan mudah) pada data uji coba ditemukan bahwa semua siswa dapat memahami gambar yang ada di dalam media ini. Sebanyak 15 siswa menyatakan setuju bahwa mereka dapat memahami maksud gambar yang ada dalam media ini. Butir pernyataan keempat (Saya bisa mencocokkan gambar dengan kosa kata dengan mudah) pada data uji coba ditemukan bahwa semua siswa bisa mencocokkan gambar dengan kosa kata dengan mudah. Sebanyak 15 siswa menyatakan setuju bahwa mereka bisa mencocokkan gambar dengan kosa kata dengan mudah. Butir pernyataan kelima (Saya bisa mema-

hami kosakata dengan mudah) pada data uji coba ditemukan bahwa 10 dari 15 siswa menyatakan setuju dapat memahami kosakata dengan mudah, dan 5 dari 10 siswa menyatakan tidak setuju dapat memahami kosakata dengan mudah. Butir pernyataan keenam (Saya bisa mengucapkan tulisan *hanzi* dan *pinyin* dengan mudah) pada data uji coba ditemukan bahwa 14 dari 15 siswa menyatakan setuju bisa mengucapkan *hanzi* dan *pinyin* yang ada dengan mudah, dan 1 dari 15 siswa menyatakan tidak setuju bisa mengucapkan *hanzi* dan *pinyin* yang ada dengan mudah. Butir pernyataan ketujuh (Saya bisa memahami kata kerja dalam media ini dengan mudah) pada data uji coba ditemukan bahwa 14 dari 15 siswa menyatakan setuju bisa memahami kata kerja dalam media pembelajaran ini dengan mudah, dan 1 dari 15 siswa menyatakan tidak setuju bisa memahami kata kerja dalam media pembelajaran ini dengan mudah. Butir pernyataan kedelapan (Saya bisa menyusun bagian-bagian kartu dengan mudah) pada data uji coba ditemukan bahwa 13 dari 15 siswa menyatakan setuju bisa menyusun bagian-bagian kartu dalam media ini dengan mudah, dan 2 dari 15 siswa menyatakan tidak setuju bisa menyusun bagian-bagian kartu dalam media ini dengan mudah. Butir pernyataan kesembilan (Saya bisa memahami cara kerja *help card* dan *zonk card* dengan mudah) pada data uji coba ditemukan bahwa 9 dari 15 siswa menyatakan setuju bisa memahami cara kerja *help card* dan *zonk card* dengan mudah, dan 6 dari 15 siswa menyatakan tidak setuju bisa memahami cara kerja *help card* dan *zonk card* dengan mudah. Butir pernyataan kesepuluh (Saya senang memainkan media ini) pada data uji coba ditemukan bahwa semua siswa senang memainkan media pembelajaran ini. Sebanyak 15 siswa menyatakan setuju bahwa media ini menyenangkan untuk dimainkan.

Hasil data serta kegiatan hasil uji coba yang diperoleh kemudian diolah menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Data hasil uji coba berupa hasil dari angket tertutup yang diberikan pada siswa ini menunjukkan 10 dari 15 siswa setuju bahwa media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” mampu memudahkan siswa untuk melafalkan kosa kata dan kalimat sederhana dalam Bahasa Mandarin. Selain itu, permainan yang ada dalam media ini dapat menarik minat siswa pada kegiatan pembelajaran Bahasa Mandarin.

### 3.3. Revisi produk

Berdasarkan kritik dan saran dari para ahli, terdapat beberapa aspek yang perlu direvisi. Revisi produk hasil uji validitas ahli media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” dilakukan pada beberapa bagian yaitu: (1) perbaikan (*hanzi*) kosakata (2) penambahan identitas kartu (3) kartu aturan permainan perlu diperjelas (4) desain dan *layout* perlu diseragamkan. Revisi pada setiap aspek tersebut dilakukan berdasarkan saran dari kedua ahli media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”.

Perbaikan *hanzi* kosa kata dalam Bahasa Mandarin dilakukan berdasarkan pertimbangan kemampuan siswa terhadap pemahaman kosa kata tersebut. Kosa kata yang dimaksud adalah 月亮 [yuèliàng] yang memiliki arti bulan, namun bisa diartikan sebagai nama orang. Jadi, dengan mempertimbangkan kemampuan siswa kelas X berdasarkan saran dari ahli materi, peneliti mengubah kosa kata tersebut menjadi 丽华 [Lihuá].





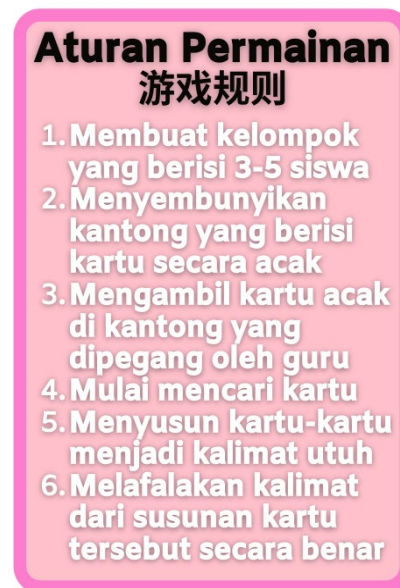
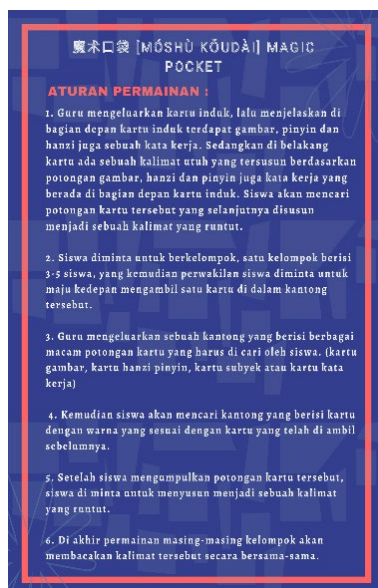
Gambar 3. Kosa kata Media *Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]

Selanjutnya, penambahan identitas pada kartu dilakukan atas pertimbangan saran ahli media. Identitas kartu perlu ditambahkan agar media tersebut memiliki identitas sebuah media pembelajaran.



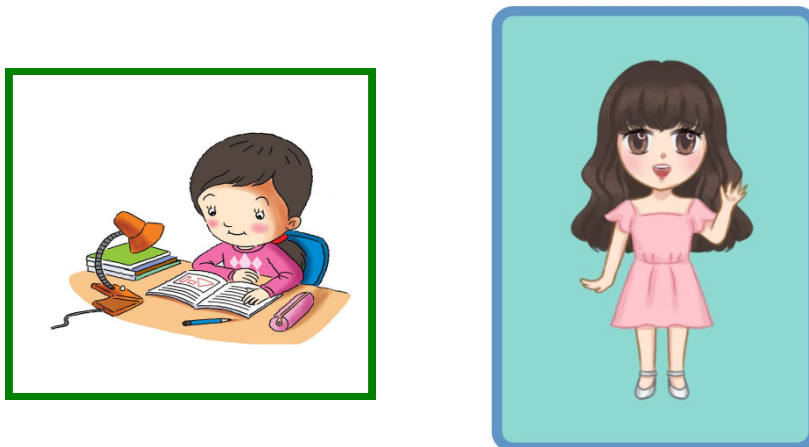
Gambar 4. Identitas Kartu Sebelum dan Sesudah Direvisi

Aturan yang diperjelas dalam kartu aturan permainan dilakukan berdasarkan saran ahli media. Semakin jelas aturan media ditulis, semakin mudah sebuah media dipahami, sehingga permainan dapat dimainkan dengan guru pendamping maupun hanya siswa sendiri.



Gambar 5. Kartu Aturan Permainan Sebelum dan Sesudah Direvisi

Desain dan *layout* diseragamkan berdasarkan saran ahli media untuk menyelaraskan dan konsistensi sebuah media pembelajaran. Keselarasan dan konsistensi merupakan aspek penting bagi sebuah media pembelajaran, sehingga sebuah kartu dengan desain dan *layout* yang seragam dapat dilihat lebih baik dan lebih menarik.



**Gambar 6. Desain Dan Layout Sebelum dan Sesudah Direvisi**

Media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” diharapkan dapat memudahkan siswa untuk melatih keterampilan berbicara Bahasa Mandarin. Isi di dalam media ini juga sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam keterampilan berbicara. Permainan dan desain yang ditawarkan media ini, diharapkan untuk dapat menarik perhatian siswa. Lebih lanjut, media ini dinilai cukup bagus sebagai variasi model media pembelajaran.

#### 4. Simpulan

Media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” adalah media kartu konvensional yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil dari analisis dan pembahasan, disimpulkan bahwa media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah siswa melafalkan kosa kata dan kalimat sederhana dalam keterampilan berbicara Bahasa Mandarin. Pernyataan validitas bahwa media ini bisa digunakan dilihat dari angket terbuka yang sudah diberikan pada ahli materi, ahli media dan guru pengajar. Hasil tersebut juga didukung oleh angket tertutup hasil uji coba pada siswa kelas X SMA Katolik Santa Maria Malang, yang menyatakan 10 dari 15 siswa setuju bahwa media ini sangat membantu dalam keterampilan berbicara.

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam mengembangkan media pembelajaran bagi keterampilan berbicara. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menggunakan media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” ini tidak hanya bagi keterampilan berbicara tapi untuk di semua aspek keterampilan Bahasa Mandarin. Peneliti selanjutnya juga bisa menambahkan kosa kata lain sesuai dengan tema pembelajaran Bahasa Mandarin berdasarkan level kemampuan berbahasa Mandarin (HSK) tingkat lanjutan.

#### Daftar Rujukan

Abidin, S. F. F. (2021). *Pengembangan media permainan Shuo Jenga untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Mandarin siswa SMA* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).

- Ardiansyah, B. I., & Kurniawan, D. (2019). Instructional media development “DAKON” to improve speaking skill of SMA Negeri 5’s 10th grade students. *Journal DaFlna: Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 3(1), 26–30. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/7923>
- Azhar, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Buzan, T. (2013). *Buku pintar mind map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Istianti, L. (2017). *Pengembangan media kartu "Temukan Keluargamu" (找你的家庭) untuk melatih keterampilan berbicara mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Mart, C. T. (2012). Developing speaking skills through reading. *International Journal of English Linguistics*, 2(6), 91. Retrieved from <https://booksc.org/book/72559414/e9225c>
- Mayangsari, D. J. (2019). The application of the mobile learning game “Duschans Schulweg” as the vocabulary training for the topic “Schule” *Journal DaFlna: Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 3(1), 31–35. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/7945>
- Mufida, R. Z., & Kurniawan, D. (2018). The development of Role Playing Game (RPG) “In Meinem Traum” as a learning media for German reading skill in eleventh grade of SMA. *Journal DaFlna: Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 2(1). Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/3407>
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset terapan bidang pendidikan dan teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nugroho, G. E. (2019). German learning for students with special needs at SMAN 9 Malang. *Journal DaFlna: Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 3(1), 20–25. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/7250>
- Nuraeni. (2002). *Pembelajaran bahasa Indonesia SD dan apresiasi bahasa dan sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPG.
- Permatasari, N. A. (2020). Pengembangan media Zine untuk pembelajaran bahasa Jerman dengan tema *familie*. *Journal DaFlna: Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 4(2), 49–53. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/16586>
- Prastiwi, A. D. A. (2018). *Pengembangan media permainan match game card untuk melatih kosakata siswa kelas X SMA Negeri 1 Batu* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Putri, D. A. S. W., & Kurniawan, D. (2020). The influence of reading ability on the results of the students’ presentation in German. *Journal DaFlna: Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 4(2), 1–5. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/14594>
- Rumidjan, Sumanto, & Badawi, A. (2017). Pengembangan media kartu kata untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD. *Journal Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 62–68. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um009v26i12017p062>
- Zhao, J. M. (2004). *对外汉语教学概论 (duì wài hàn yǔ jiàoxué gài lùn)*. Beijing: Commercial Press.



## **Pottery Art at Bumijaya Center Serang: A Study of the Production Process and Design of Decorative Pottery with Banten Characteristics**

### **Seni Keramik Gerabah Sentra Bumijaya Serang: Studi Proses Produksi dan Desain Ragam Hias Gerabah Berciri Khas Banten**

**Hasna Aprilia, Ponimin\*, Lisa Sidiyawati**

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

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

Paper received: 18-12-2021; revised: 5-3-2022; accepted: 14-4-2022

#### **Abstract**

Bumijaya pottery is a traditional terracotta ceramic craft product located in Serang, Banten. As a result of the development of technology, Bumijaya's pottery products have decreased, so that Bumijaya's pottery products remain sustainable and known to many people, an in-depth study of Bumijaya pottery related to the production process and decoration is needed. These pottery products are unique in terms of the manufacturing process, the design of the pottery shapes, and the variety of pottery decorations so that these pottery products are unique with the characteristics of Banten. The purpose of this study is to describe: (1) Understanding the process of making, producing pottery in Bumijaya Banten, (2) Understanding the design of the shape and decoration of Bumijaya Banten pottery, namely jars, padasan, flower pots related to shapes, colors, and motifs that describe product designs. ceramics with a typical Banten decorative motif. To examine this, a qualitative descriptive research method was established. The data will be collected using the interview process, observation, and document analysis to strengthen the main data. The results of this study are in the form of a description of the process of making Bumijaya pottery which has 5 stages, namely, preparing tools and materials, forming pottery, drying pottery, burning pottery, and perfecting pottery. As well as the shape, color and analysis of the decoration of the Terwengkal Artifacts in Bumijaya earthenware jars, padasan, and flower pots. Bumijaya pottery has advantages in the manufacturing process which still uses traditional techniques, namely rotary, press, and cast techniques. And also the raw material of clay originating from the rice fields of Bumijaya village makes the quality of the pottery to be strong and sturdy, as well as the unique motif of Bumijaya pottery which comes from the Terwengkal Artifacts of Banten.

**Keywords:** ceramic; terracota; Bumijaya; production process; decoration

#### **Abstrak**

Gerabah Bumijaya merupakan produk kerajinan tradisional keramik terakota yang terletak di Serang Banten. Akibat dari kurangnya publikasi gerabah Bumijaya itu sendiri dan banyaknya industri gerabah yang ada di Indonesia mengakibatkan industri gerabah Bumijaya Banten kurang dikenal masyarakat umum. Agar produk gerabah Bumijaya lebih dikenal oleh masyarakat maka diperlukan kajian mendalam terhadap gerabah Bumijaya terkait proses produksi serta ragam hias. Produk gerabah tersebut memiliki keunikan dari segi kualitas gerabahnya yang kuat dalam proses pembuatannya serta ragam hias gerabah, sehingga produk gerabah ini menjadi unik berciri khas Banten. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Memahami proses pembuatan gerabah di Bumijaya Banten, (2) Memahami ragam hias gerabah Bumijaya Banten yaitu guci, padasan, dan pot bunga. Untuk mengkaji hal tersebut ditetapkan metode penelitian deskriptif kualitatif. Data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, selanjutnya akan dideskripsikan dan dibuat tabel analisis mengenai ragam hias gerabah. Dari hasil analisis tabel ragam hias gerabah Banten, data direduksi dan dideskripsikan secara kualitatif. Guna memperkuat keabsahan data, dilakukan triangulasi data. Hasil dari penelitian ini berupa deskripsi proses pembuatan gerabah Bumijaya yang memiliki 6

tahapan yaitu, mempersiapkan alat dan bahan, proses pengolahan bahan, pembentukan gerabah, penjemuran gerabah, pembakaran gerabah, dan proses penyempurnaan gerabah. Serta analisis ragam hias artefak *Terwengkal* yang ada pada gerabah Bumijaya guci, padasan, dan pot bunga. Gerabah Bumijaya memiliki keunggulan pada proses pembuatannya yang masih menggunakan teknik tradisional yakni teknik putar, press dan cor. Dan juga bahan baku tanah liat yang berasal dari sawah Desa Bumijaya membuat kualitas gerabah menjadi kuat dan kokoh, serta keunikan motif gerabah Bumijaya yang berasal dari artefak *Terwengkal* Banten.

**Kata Kunci** : keramik; gerabah; Bumijaya; proses produksi; ragam hias

## 1. Pendahuluan

Gerabah memiliki peranan penting didalam kehidupan sehari-hari sebagai alat bantu untuk mempermudah pekerjaan masyarakat seperti cobek. Gerabah adalah hasil kerajinan tangan yang terbuat dari tanah liat yang dibentuk dengan menggunakan beberapa teknik juga mengutamakan nilai fungsional. Murniati (2011) berpendapat bahwa gerabah adalah peralatan yang terbuat dari tanah liat yang dibakar. Contohnya: kendi, belanga (alat-alat untuk masak) dan lain-lain. Selain memiliki nilai fungsional gerabah juga memiliki nilai seni. Berdasarkan penelitian Tarsa (2016) tentang Studi Seni Tradisi Kerajinan Gerabah, mengatakan bahwa sebagai karya seni yang bersifat terapan, kerajinan tetap tidak bisa dipisahkan sebagai karya yang bernilai indah (seni). Melalui tangan kreatif pengrajin gerabah, tanah liat dapat diolah menjadi bermacam-macam bentuk yang tidak hanya dimanfaatkan untuk kebutuhan sehari-hari, tetapi menyesuaikan tuntutan zamannya sehingga menghasilkan bentuk dan dekorasi yang indah sehingga memperkaya nilai suatu karya seni tersebut dan memiliki nilai ekonomis yang tinggi (Ponimin, 2018).

Proses produksi gerabah, merupakan proses pengubahan sumber daya dalam menciptakan atau menambah kegunaan barang atau jasa, dimana untuk kegiatan tersebut diperlukan faktor-faktor produksi. Dalam produksi gerabah membutuhkan beberapa teknik dan bahan tertentu agar dapat menciptakan gerabah yang berkualitas. Pada umumnya proses pembuatan gerabah memiliki 6 tahapan (Mudra, 2019). Tahapan tersebut meliputi 1) tahap persiapan, 2) tahap pengolahan bahan 3) tahap pembentukan badan gerabah. 4) Tahap pengeringan, 5) Tahap pembakaran. 6) Tahap *Finishing*. Proses pembuatan gerabah masih sangat sederhana, mulai dari pengolahan tanah hingga proses pembakaran. Dengan cara tradisional inilah yang menambah nilai estetika pada setiap produk gerabah yang dibuat (Ponimin & Guntur, 2021). Estetika sendiri memiliki arti keindahan yang dapat dinikmati oleh panca indera khususnya indera penglihatan yaitu mata, yang dimana pada setiap jenis gerabah pasti memiliki unsur keindahan tersendiri yang tentunya berbeda-beda.

Pada setiap gerabah memiliki estetika atau keindahan yang dihasilkan dari motif maupun bentuknya. Sugiarti (2014) mengatakan bahwa estetika merupakan bagian filsafat (keindahan), diturunkan dari pengertian persepsi indera (*senseperception*). Estetika merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan keindahan pada alam maupun karya seni (Akomodin, 2009). Definisi keindahan memberitahu orang untuk mengenali, maka teori keindahan menjelaskan bagaimana memahaminya. Sehingga dapat diartikan bahwa estetika di dalam gerabah merupakan letak keindahan gerabah yang berasal dari corak maupun bentuk gerabah, yang dapat dinikmati oleh panca indera serta memiliki makna tertentu (Brück, 2021).

Masyarakat Indonesia sudah sejak lama mengenal seni keramik gerabah sebagai bagian dari sejarah dan budaya setempat. Aktivitas membuat gerabah ini pun lantas menjadi industri dan digunakan secara massal. Beberapa contoh daerah pengrajin gerabah yang terkenal di

Indonesia antara lain Yogyakarta, Malang, Purwakarta, dan Jepara. Namun di Banten juga memiliki sentra gerabah yaitu Sentra Industri Gerabah Desa Bumijaya, yang terletak di Kampung Kosambi Desa Bumijaya Kec. Ciruas Kab. Serang Banten.

Berdasarkan wawancara dengan Ujang pengrajin gerabah Bumijaya Banten pada Selasa 13 Juli 2021, Sentra industri gerabah Bumijaya merupakan salah satu ikon kerajinan tangan di kawasan Banten. Sejarah awal mula sentra gerabah Bumijaya pada awalnya terdapat orang Banten asli (kampung Keganteran) yang merantau ke Desa Bumijaya dan membuat gerabah di desa tersebut, kejadian itu terus berlanjut hingga dilanjutkan oleh warga Desa Bumijaya sendiri. Mayoritas masyarakat di sana tidak pernah lepas dari pembuatan gerabah, sehingga daerah tersebut dinamakan dengan Kampung Gerabah. Pembuatan gerabah Bumijaya hanya tergantung oleh pesanan yang masuk, segala aspek bentuk, motif hingga warna semuanya mengikuti sesuai dengan permintaan. Dahulu sering diadakan sosialisasi, pelatihan, pertukaran pengrajin ke daerah penghasil gerabah lainnya serta bantuan dana untuk keperluan produksi gerabah. Namun saat ini, sangat jarang dilakukan. Gerabah Bumijaya ini kurang terkenal di kalangan masyarakat umum dibandingkan dengan gerabah lainnya yang ada di Indonesia. Padahal gerabah Bumijaya memiliki keunikan yaitu dari segi kualitas gerabahnya yang kuat dalam proses pembuatannya, yang mana menggunakan bahan dasar tanah liat asli dari sumber daya alam di sana dan juga memiliki ragam hias berciri khas Banten yang diambil dari motif ragam hias artefak Terwengkal. Sehingga diperlukan kajian mendalam terkait proses pembuatan dan ragam hias gerabah Bumijaya Banten untuk lebih mengenalkan gerabah Bumijaya kepada masyarakat umum.

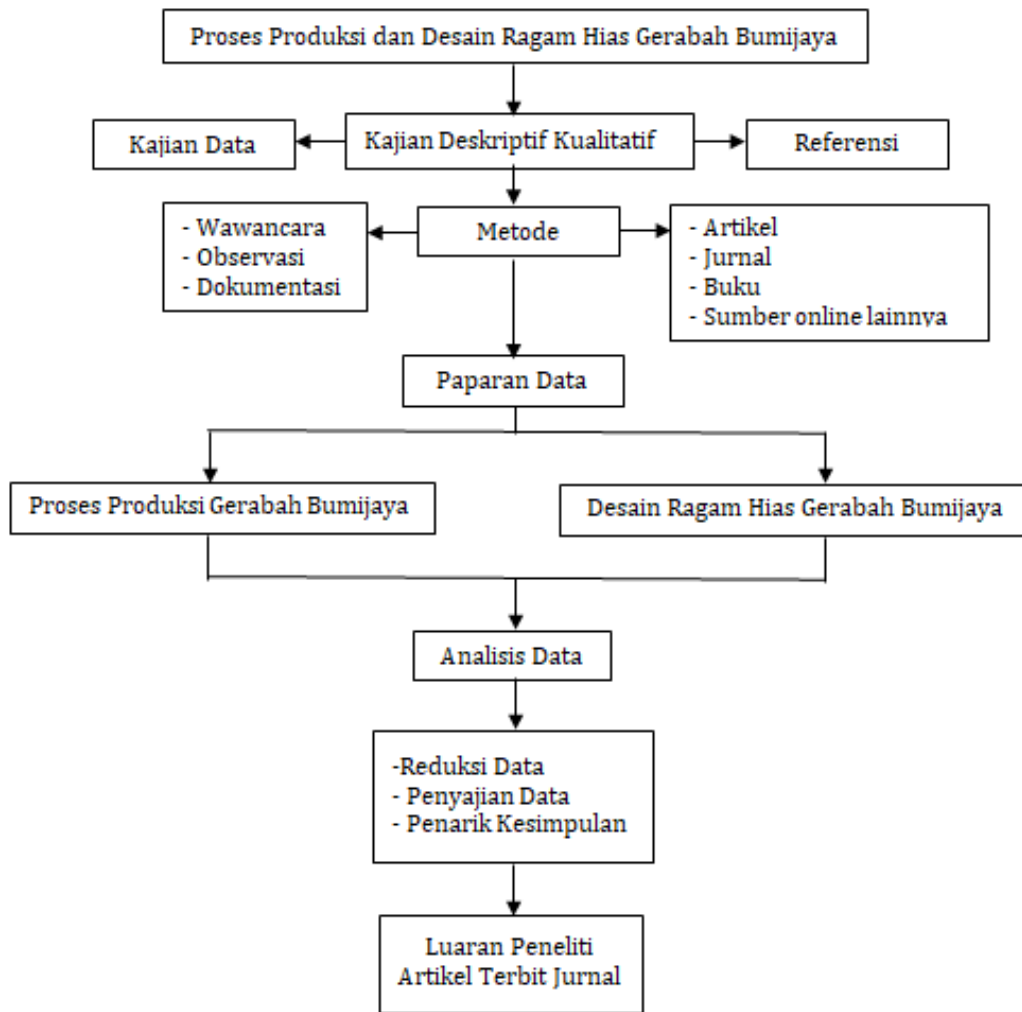
Adapun penelitian tentang kajian proses pembuatan gerabah dan ragam hias gerabah adalah sebagai berikut. Pertama penelitian oleh Christmastuti Nur (2018) yang berjudul “Upaya peningkatan Nilai Jual Produk Gerabah Dusun Pagerjurang”. Dalam proses pembuatan gerabah di Dusun Pagerjuang masih menggunakan teknik putar miring. Kedua penelitian oleh Helmi (2016) yang berjudul “Kerajinan Gerabah Desa Banyumulek Kecamatan Kediri, Kabupaten Lombok Barat, NTB”. Menunjukkan bahwa bentuk keramik gerabah di Banyumulek kebanyakan berbentuk geometri yaitu lingkaran pada dasar bentuk keramik gerabah. Desain dekorasi pada keramik gerabah Banyumulek menggunakan teknik pillin tempel, pinching, slab, dan teknik gores. Dekorasi yang menjadi ciri khas keramik gerabah Desa Banyumulek adalah menggunakan teknik lukis dengan cat tembok dan teknik anyam dengan bahan rotan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan keunikan gerabah Bumijaya melalui proses pembuatan gerabah serta ragam hias khas Banten, kepada banyak orang melalui artikel yang telah dibuat.

## **2. Metode**

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif adalah mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok (Sutopo & Arief, 2010). Pendekatan ini dianggap cocok karena mendeskripsikan hasil temuan berupa proses pembuatan gerabah Bumijaya dan ragam hias yang terdapat pada gerabah Bumijaya. Adapun sumber data pada penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder (Sugiyono, 2019). Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di Desa Bumijaya, Kecamatan Ciruas Kabupaten Serang, Banten. Wawancara dilakukan bersama narasumber yaitu pengrajin



gerabah Desa Bumijaya. Sedangkan sumber data sekunder merupakan jurnal, artikel, dan buku.



**Gambar 1. Diagram Alur Penelitian**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan studi dokumen. Wawancara dilakukan kepada narasumber, yaitu pengrajin gerabah Bumijaya Banten. Adapun pedoman wawancara yang digunakan sebagai pedoman saat melakukan wawancara kepada narasumber adalah: (1) Proses produksi gerabah di Sentra Gerabah Bumijaya Serang Banten. (2) Ragam hias gerabah guci, padasan, dan pot bunga terkait bentuk, warna serta motif gerabah Bumijaya. Observasi dilakukan secara langsung mengunjungi lokasi Sentra Gerabah Bumijaya Banten. Data dari hasil observasi digunakan untuk memperkuat data yang didapat saat wawancara. Adapun pedoman observasi pada penelitian ini adalah: (1) Suasana dan kegiatan proses pembuatan gerabah di Sentra Gerabah Bumijaya Serang Banten. (2) Gambaran kondisi fisik lokasi Sentra Gerabah Bumijaya Serang Banten. (3) Sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembuatan gerabah di Sentra Bumijaya Serang Banten. (4) Produk gerabah Sentra Bumijaya Serang Banten. Analisis dokumen dilakukan dengan menganalisis dokumen tertulis, foto, dan dokumen lembar hasil wawancara.

Analisis data yaitu proses pengumpulan/penyatuan data secara sistematis untuk mempermudah peneliti dalam memperoleh kesimpulan. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model analisis data milik Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017). Analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data merupakan tahap menyeleksi, meringkas dan menggolongkan data. Selanjutnya adalah penyajian data yaitu kumpulan data yang sudah diseleksi akan ditarik kesimpulan, dan tahap yang terakhir adalah penarikan kesimpulan dari data-data yang sudah dikumpulkan maka akan ditarik kesimpulan akhir.

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

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kamsidin dan Ujang bahwa gerabah Bumijaya merupakan produk kerajinan tradisional keramik terakota yang berlokasi di Desa Bumijaya, Kecamatan Ciruas, Kabupaten Serang Banten. Berdasarkan artikel milik Arta Rusidarma Putra dan Silfiana (2019) yang berjudul “Strategi Pengembangan Potensi Desa Menjadi Desa Wisata Edukasi di Desa Bumi Jaya (Studi Kasus Sentra Kerajinan Gerabah Desa Bumi Jaya Kecamatan Ciruas Kabupaten Serang)”, Desa Bumijaya hanya memiliki wilayah yang kecil, namun masyarakatnya telah memiliki karya yang tidak hanya dikenal di Indonesia, tetapi juga telah menembus pasar internasional. Karya yang khas dari desa ini adalah kerajinan Gerabah seperti tempat penyimpanan air, kendi dan lain-lain. Awalnya terdapat orang Banten asli (kampung Keganteran) yang merantau ke desa Bumijaya dan membuat gerabah di desa tersebut, kejadian itu terus berlanjut hingga dilanjutkan oleh warga desa Bumijaya sendiri hingga mayoritas masyarakat Desa Bumijaya merupakan pengrajin gerabah yang proses produksinya dilakukan di rumah masing-masing. Pembuatan gerabah Bumijaya hanya tergantung oleh pesanan yang masuk. Segala aspek bentuk, motif hingga warna semuanya mengikuti sesuai dengan permintaan. Gerabah Bumijaya memiliki ketahanan yang kuat karena gerabah tersebut menggunakan tanah liat terbaik yang diambil dari sawah Bumijaya. Hal itu membuat Gerabah Bumijaya terkenal akan kualitasnya yang sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penulis menemukan bahwa proses pembuatan gerabah di Bumijaya memiliki enam tahapan yaitu mempersiapkan alat dan bahan, proses pengolahan bahan, proses pembentukan gerabah, proses penjemuran, proses pembakaran, dan finishing. Proses ini masih tergolong tradisional sehingga dapat mempertahankan nilai orisinal dan otentik pada gerabah. Penulis juga menemukan bahwa ragam hias yang ada pada gerabah Bumijaya dalam pembuatannya menggunakan referensi artefak terwengkal Banten. Hal ini sesuai dengan motif ragam hias yang ada pada gerabah guci, padasan, serta pot bunga memiliki ragam hias bertema kan floral, geometris yang menyerupai dengan motif yang ada di artefak terwengkal Banten, sehingga hal ini dapat menambah nilai jual gerabah itu sendiri serta melambangkan ciri khas Banten.

#### **3.1. Proses Pembuatan Gerabah Bumijaya**

Karya seni kerajinan gerabah diciptakan berdasarkan keinginan maupun ide yang didapat baik dari pemesan maupun dari pekerja seniman gerabah itu sendiri. Hal ini muncul melalui proses berpikir kreatif berdasarkan referensi, pengalaman dan kemampuan teknis berorientasi seni sehingga dapat menghasilkan karya dalam bentuk tertentu (Ponimin & Guntur, 2020). Berdasarkan dari hasil wawancara (24 Juli 2021) dengan Ujang pengrajin gerabah Bumijaya, mengatakan bahwa proses pembuatan gerabah Bumijaya mengalami beberapa tahapan, diantaranya:



### *Bahan dan Alat yang Digunakan pada Proses Produksi Gerabah*

Proses pembuatan gerabah Bumijaya masih menggunakan bahan dan alat yang sederhana. Desa Bumijaya memiliki sumber daya alam yang melimpah. Bahan baku pembuatan gerabah didapatkan dari sawah lokal desa Bumijaya. Untuk membuat gerabah maka pengrajin menyiapkan terlebih dahulu bahan dan alat yang diperlukan. Bahannya yaitu tanah liat, pasir, air, dan kayu bakar. Tanah liat dari sawah Bumijaya termasuk jenis tanah dengan mutu yang sangat baik. Tanah liat ini mudah dibentuk menjadi berbagai macam bentuk dan tidak mudah pecah pada saat dibakar pada suhu tertentu yang cukup tinggi. Bahan lainnya yaitu pasir, pasir yang digunakan diambil dari sungai sekitar Desa Bumijaya. Sedangkan kayu bakar digunakan pada saat proses pembakaran gerabah. Para pengrajin gerabah biasa membeli bahan-bahan tersebut dari *supplier* tanah liat, pasir, dan kayu bakar. Terkadang terjadi keterlambatan ketersediaan bahan baku dari para *supplier* sehingga para pengrajin harus menunggu untuk membuat gerabah.



(a)



(b)

**Gambar 2. Bahan baku pembuatan gerabah (a) Tanah Liat dan (b) Pasir**

Alat yang Digunakan:

#### 1) Meja Putar

Meja putar adalah alat untuk pembuatan gerabah di mana para pengrajin memutarinya dengan tangan dalam posisi duduk di lantai saat membentuk suatu produk. meja putar umumnya dibuat dari laker roda dan komponen kendaraan yang di semen untuk meja putar, serta sebuah dingklik (kursi kayu kecil) sebagai tempat duduk.

Ketika semua bahan dan alat sudah siap, pengrajin duduk di atas dingklik, kemudian mengambil tanah liat, lalu menaruhnya di meja putar. Dengan menggunakan kaki maupun tangan, mereka memutar meja putar tersebut sembari membentuk tanah liat dengan menggunakan kedua tangan (Sudarmanto, 2015).



**Gambar 3. Meja Putar**

## 2) Wato & Bedog

Wato berbentuk seperti bulatan tumpul pada bagian depan dan pada bagian belakang terdapat pegangan yang berfungsi untuk menggenggam wato saat digunakan. Bedog berbentuk seperti lempengan persegi panjang pada ujungnya, serta pada pangkal bedog terdapat pegangan yang difungsikan untuk memegang bedog. Kedua alat tersebut digunakan secara bersamaan, untuk meratakan, menghaluskan, dan memperbesar volume gerabah dengan cara memukul-mukul keseluruhan dinding gerabah.



**Gambar 4. Wato dan Bedog**

## 3) Alat Press

Alat press memiliki bentuk cetakan setengah lingkaran yang berfungsi untuk mencetak gerabah. Pada tahap awal tanah liat digumpal menjadi lingkaran kemudian dimasukkan ke dalam alat press, kemudian alat press dijalankan dengan menarik satu tuas, setelah itu tanah liat akan tertekan dengan cetakan sehingga menjadi bentuk yang diinginkan, kemudian tuas di angkat lalu tanah liat diambil dari mesin press kemudian dirapikan pinggirannya.



**Gambar 5. Alat Press**

## 4) Cetakan Cor Tuang

Cetakan cor tuang terbuat dari bahan gips, hal ini dikarenakan gips dapat menyerap air dengan cepat sehingga tanah liat menjadi cepat kering. Cetakan gips memiliki dua sisi yang digunakan untuk mencetak bentuk gerabah yang diinginkan. ketika proses pencetakannya,

tanah liat cair dituangkan ke dalam cetakan gips, kemudian menunggu hingga tanah liat mengeras atau kering



**Gambar 6. Cetakan Cor Tuang**

#### 5) Kain

Kain dibasahkan terlebih dahulu dengan air. Kemudian Kain digunakan untuk menghaluskan permukaan gerabah sembari memutar meja putar.



**Gambar 7. Kain**

#### *Proses Pengolahan Bahan*

Hal pertama yang dilakukan pada saat proses pengolahan tanah yaitu proses pelunakan tanah. Tanah liat harus dibelah-belah terlebih dahulu lalu direndam selama 3 hari supaya tanah liat menjadi lunak. Langkah berikutnya yaitu pencampuran antara tanah liat dengan pasir lalu diinjak-injak dengan kaki. Jika sudah tercampur rata langkah berikutnya adalah proses *Ngered*; yaitu proses menarik atau menyeret adonan dengan alat khusus yang terbuat dari benang, fungsinya yaitu untuk menghaluskan adonan dan memisahkan dari kerikil.



(a)



(b)

**Gambar 8. Proses Awal Pembuatan Gerabah (a) Proses menginjak tanah liat dan (b) Proses *Ngered***

### Pembentukan Gerabah Khas Bumijaya

Semua proses pembentukan gerabah di Bumijaya menggunakan cara manual. Proses pembentukan gerabah sesuai dengan bentuk yang diinginkan dan disesuaikan dengan fungsi benda. Di Bumijaya proses pembuatan gerabah menggunakan berbagai teknik yaitu teknik putar, press, dan cor/tuang.

#### 1) Teknik Putar

Teknik putar adalah teknik yang paling sering digunakan di Sentra Industri Gerabah Desa Bumijaya. Teknik putar ini terdiri dari 2 jenis yaitu teknik putar tangan dan teknik putar kaki. Dengan teknik ini bisa membentuk gerabah mulai dari ukuran kecil hingga ukuran besar. Untuk membentuk gerabah kecil, hanya menggunakan meja putar serta keterampilan tangan pengrajin. Sedangkan gerabah dengan ukuran besar selain menggunakan meja putar dan keterampilan tangan pengrajin juga menggunakan alat yang disebut *wato* dan *bedog*.

Para pengrajin dapat menghasilkan 100 gerabah berukuran kecil dalam sehari. Produk yang dihasilkan dengan teknik putar tangan antara lain cobek, teko, pot, padasan, mangkok, cangkir, vas bunga, tempat pensil, dan celengan. Sedangkan produk yang dihasilkan dengan teknik putar kaki adalah kendi. Cara melakukan dengan teknik putar tangan adalah pengrajin mengambil segumpal adonan tanah liat yang telah plastis dan lumpat. Lalu pengrajin meletakkan tanah tersebut di tengah meja putar. Setelah itu pengrajin mulai membentuk dengan cara menekan tanah liat sambil memutar meja putar (Dewi, Suartini, & Rediasa, 2016). Sesekali pengrajin membasahi tanah liat dengan secarik kain basah agar tampak lebih halus. Apabila telah terbentuk menjadi bentuk yang diinginkan, pengrajin melepaskan bagian bawah gerabah dari meja putar menggunakan tali pemotong sehingga gerabah terpisah dari meja putar dan dapat dipindahkan ke tempat lain.



**Gambar 9. Proses Pembuatan Gerabah Teknik Putar (a) Teknik Putar Tangan, (b) Teknik Putar Kaki, dan (c) Teknik putar sambung**

Para pengrajin gerabah bisa menghasilkan 10 gerabah berukuran besar, namun dalam pengerjaannya tidak dapat selesai dalam sehari karena proses pembentukan ini diperlukan tahap penyambungan. Tahap pertama adalah pembuatan bagian dasar atau badan gerabah. Jika sudah terbentuk dan sudah agak padat maka pengrajin bisa menyambungkan bagian leher gerabah. Untuk memudahkan proses pembentukan gerabah berukuran besar, maka pengrajin menggunakan alat bantu berupa *Wato* dan *bedog*. Kedua alat tersebut diperlukan upaya meratakan, menghaluskan, dan memperbesar volume gerabah dengan cara memukul-mukul keseluruhan dinding gerabah. Untuk mempercantik tampilan gerabah, maka gerabah diberi motif. Motif yang digunakan pada Sentra Industri Gerabah Desa Bumijaya mengikuti permintaan pemesan, yaitu motif ragam hias khas Banten. Motif tersebut diterapkan pada gerabah dengan cara diukir dan pilin tempel. Pembuatan motif ragam hias mengikuti bentuk gerabah yang



silindris. Adapun produk yang dihasilkan dari teknik ini yaitu blong, guci, dan pot bunga besar. Saat proses membentuk gerabah para pengrajin menggunakan keahlian dan keterampilannya sehingga bentuk yang dihasilkan sesuai dengan kegunaannya, ukuran produk presisi, dan pemberian motif pada gerabah (Hidajat, 2021).

## 2) Teknik Press

Teknik press dipilih karena dapat menghasilkan gerabah yang banyak dengan waktu yang cepat. Teknik press dilakukan dengan cara menaruh tanah liat pada cetakan gipsium yang telah tersedia (Koniherawati, 2019) lalu pengrajin menekan tanah liat dengan alat press tersebut. Bentuk yang dihasilkan sesuai dengan cetakan. Setelah tanah liat ditekan maka pengrajin melepaskan gerabah dari alat press dengan cara diputar perlahan dengan kedua tangan. Lalu pengrajin merapikan bagian atas gerabah. Adapun produk yang dihasilkan dari teknik ini yaitu kowi (alat pelebur emas/logam).



**Gambar 10. Proses Pembuatan Gerabah Teknik Press**

## 3) Teknik cor/tuang

Tanah liat yang digunakan untuk teknik ini adalah tanah liat cair, menggunakan cetakan yang terbuat dari gips karena dapat menyerap air lebih cepat sehingga tanah liat menjadi cepat kering dan dapat memproduksi gerabah dalam jumlah banyak (Sari, 2016). Produk yang dihasilkan dari teknik ini biasanya adalah celengan karakter.



**Gambar 11. Proses Pembuatan Gerabah Teknik Cor / Tuang**  
(Sumber: keramik88.com)

## 4) Proses Penjemuran Gerabah

Apabila gerabah sudah dibentuk tahap berikutnya adalah menjemur. Proses penjemuran ini dilakukan di halaman rumah, teras, dan jalan pemukiman, hal ini karena keterbatasan tempat untuk meletakkan gerabah tersebut. Penjemuran ini berguna untuk memperkuat gerabah. Biasanya gerabah dijemur langsung dibawah sinar matahari (Umrah, Suartini, & Sudita,

2016). Lamanya proses penjemuran tergantung kondisi cuaca. Jika gerabah sudah kering, langkah selanjutnya adalah proses pembakaran.



**Gambar 12. Proses penjemuran gerabah**

#### 5) Proses Pembakaran Gerabah

Proses pembakaran merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembuatan gerabah. Proses pembakaran dilakukan di dalam oven/tungku menggunakan teknik pembakaran rendah dengan suhu kurang lebih 800 derajat. Kemudian gerabah ditata sedemikian rupa dengan posisi yang tepat agar gerabah tidak mengalami kerusakan dan tidak pecah akibat tertekan. Lamanya proses pembakaran memakan waktu paling lama 4 jam. Hal ini dikarenakan jenis tanah liat di Bumijaya memiliki kecocokan dengan teknik pembakaran rendah sehingga dapat menghasilkan gerabah yang berkualitas. Proses pembakaran ini menggunakan kayu bakar, dan suhu harus selalu dijaga agar gerabah dapat matang dan mengeras secara sempurna (Gustami, Wardani, & Setiawan, 2014).



(a)



(b)

**Gambar 13. Proses akhir pembuatan gerabah (a) Tungku pembakaran gerabah dan (b) Finishing**

#### 6) Proses Penyempurnaan / *Finishing*

Finishing merupakan teknik terakhir dalam menciptakan suatu produk agar lebih baik, sesuai dengan tren desain terkini dan mampu meningkatkan harga jual suatu produk (Suharson & Asmara, 2013). Gerabah yang telah dibakar, biasanya didiamkan terlebih dahulu. Jika diperlukan pengrajin melakukan *finishing* dengan menghiasi gerabah dengan menggunakan cat peret/cat ubin/cat besi/pernis sesuai keinginan, membentuk berbagai jenis gambar dan warna hal ini dilakukan agar gerabah menjadi semakin baik dan indah dan gerabah siap

dijual/dikirim (Suharson & Asmara, 2013). Gerabah Bumijaya tidak menggunakan teknik glasir dikarenakan mengikuti permintaan pemesan.

### **3.2. Ragam Hias Gerabah Khas Bumijaya**

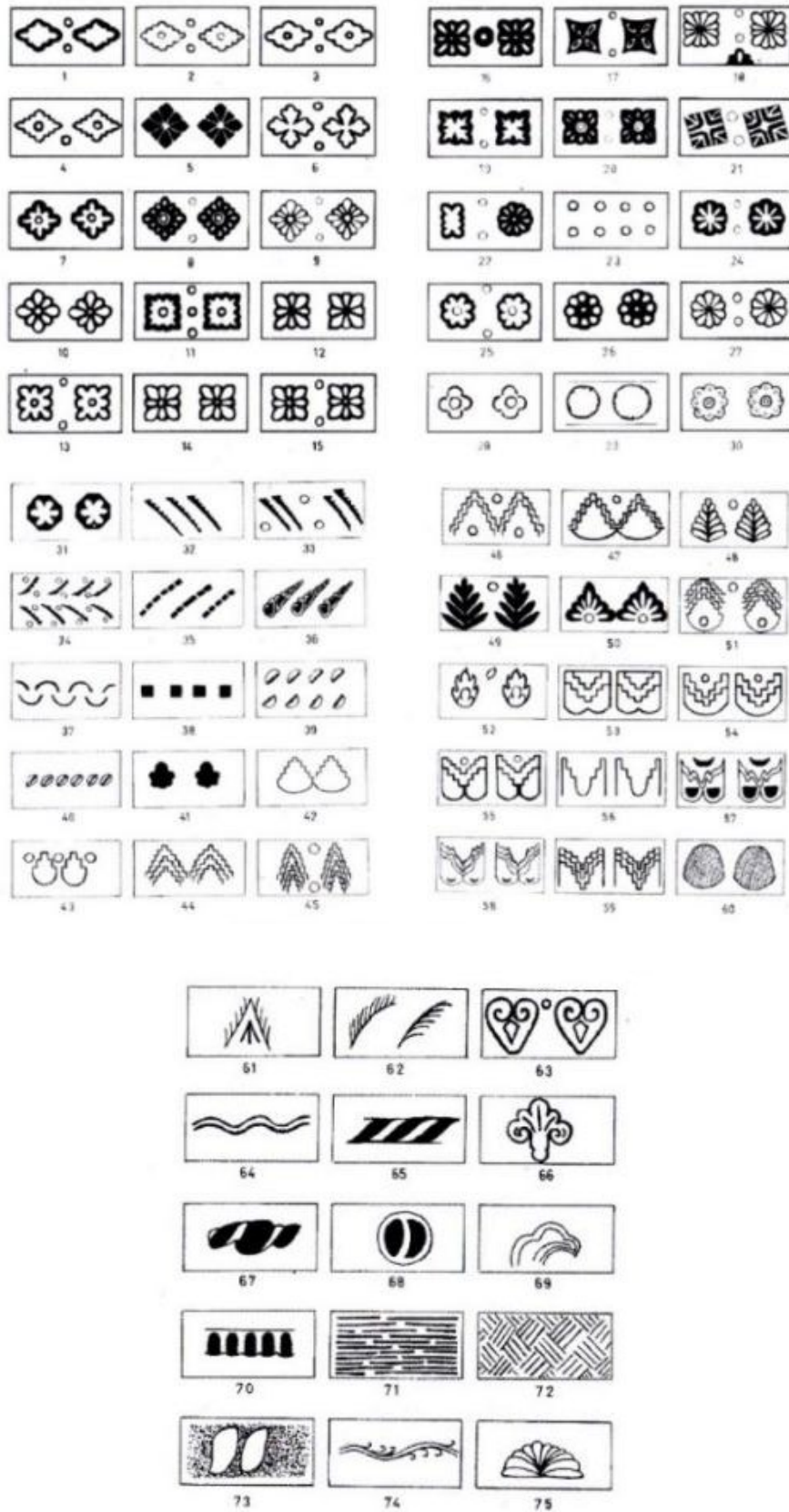
Ragam hias atau motif yang terukir pada gerabah Bumijaya memiliki ciri khas tersendiri yang kebanyakan bersumber dari artefak Terwengkal yang berasal dari Banten. Terwengkal adalah benda peninggalan pada zaman dahulu seperti, guci, keramik, nisan, atau ornamen bangunan. Artefak Terwengkal abad 17 ditemukan di wilayah Banten, lebih tepatnya di wilayah Sukadiri, Panjunan, Banten Lama dan Banten Girang (Juliadi, Wibawa, Ariyanto, Negara, & Mimi 2005). Pada tahun 1976, artefak Terwengkal memiliki ragam hias yang unik dan tidak ada di tempat manapun, sehingga artefak Terwengkal disahkan sebagai artefak khas Banten oleh pemerintah pada tahun 2003.

Artefak Terwengkal memiliki beberapa jenis motif ragam hias yang telah diteliti oleh arkeolog dan tim peneliti lainnya sehingga total seluruhnya berjumlah 75 ragam hias dengan dekoratif yang khas, unik dan tidak ditemukan ditempat lain. Hal ini bersumber dari jurnal (Maghdalena, Sunarya, & Santosa, 2020) yang melakukan penelitian terhadap ragam hias artefak Terwengkal abad 17 dalam motif batik Banten. Pemberian nomor pada setiap motif ini dimaksudkan agar dapat membedakan satu jenis ragam hias dengan ragam hias lainnya, dikarenakan nama dan istilahnya belum diketahui. Pengembangan ragam hias artefak Terwengkal menghasilkan pola motif pada gerabah Bumijaya Banten yang dilakukan dengan cara eksperimentasi penggabungan beberapa ragam hias dengan ragam hias lainnya sehingga menjadi satu kesatuan ragam hias tunggal yang baru.

Ragam hias artefak Terwengkal pada Gambar 14 dikategorikan menjadi tiga bagian (Kurniawan, 2009), yaitu kategori keramik/guci, kategori kehidupan laut, serta kategori kebutuhan dan kehidupan manusia. (1) Kategori keramik/guci. Ragam hias pada kategori ini biasa ditemukan pada ragam hias gerabah, yang kebanyakan didominasi oleh bentuk kembang dan bunder, yang terdapat pada nomor 1 sampai dengan 31. (2) Kategori kehidupan laut. Ragam hias pada kategori ini berkaitan dengan laut dan sekitarnya, seperti kerang-kerangan dan gelombang air laut. Yang terdapat pada nomor 32 sampai 41 dan nomor 60. (3) Kategori kebutuhan dan kehidupan manusia. Ragam hias pada kategori ini berkaitan dengan manusia dalam konteks ini adalah masyarakat Banten baik kebutuhan, kehidupan, maupun anatominya, yang terdapat pada ragam hias nomor 59 dan 61 sampai dengan nomor 75.

Ragam hias yang telah diterapkan pada gerabah tentunya menambah nilai estetika tersendiri bagi gerabah Bumijaya. Bentuk flora yaitu kembang dan sulur serta bentuk bundar mendominasi sebagai ragam hias pada gerabah Bumijaya. Selain menambah nilai estetika, ragam hias artefak Terwengkal yang diterapkan pada gerabah Bumijaya juga dapat melestarikan Budaya Banten. Sehingga sampai saat ini kita dapat menikmati keindahan budaya lokal.












Gambar 14. 75 Ragam Hias Artefak Terwengkal








1) Hasil Analisis Gerabah Bumijaya

Dalam menganalisis gerabah Bumijaya menggunakan teori Dharsono (2004) menjelaskan, secara garis besar ada tiga tingkatan dalam menganalisis estetika gerabah Bumijaya yaitu pengamatan terhadap material, pengamatan terhadap struktur, dan susunan hasil persepsi. Maka dibuat tabel seperti berikut.

**Tabel 1. Ragam Hias Pada Gerabah**

No	Gerabah	Material	Struktur	Hasil Persepsi
1.	 <p>Gerabah guci berukuran besar</p>	<p>Bahan Dasar Tanah liat dan pasir Desa Bumijaya</p>	<p>Bentuk Gerabah Gerabah guci menyerupai tabung dengan ukuran tinggi 120 cm untuk guci yang besar sedangkan untuk guci yang sedang berukuran tinggi 70 cm dan diameter 40cm. Bagian atas guci biasanya terbuka.</p>	<p>Warna gerabah cenderung merah, bentuk gerabah menyerupai tabung, dan penggunaan motif ragam hias gerabah guci lebih dominan motif ragam hias bertemakan flora/tumbuh tumbuhan</p>
Ragam Hias 1				
		Motif 1	Motif utama	
		 <p>Motif ini dikembangkan dari gabungan antara bunga cengkeh dan sulur anggur.</p>	 <p>Motif ini terinspirasi dari bunga cengkeh</p>	
			Motif tambahan	
			 <p>Motif ini dikembangkan dari sulur anggur yang diterapkan pada gerabah guci</p>	
Ragam Hias 2				
		Motif 2	Motif utama	
		 <p>Motif ini dikembangkan dari gabungan antara tunas bambu dan sulur anggur.</p>	 <p>Motif ini menyerupai tumpal yang terinspirasi dari tunas bambu (tunas rebung)</p>	
			Motif tambahan	
			 <p>Motif ini dikembangkan dari sulur anggur yang diterapkan pada gerabah guci</p>	

**Tabel 1. Ragam Hias Pada Gerabah (Lanjutan)**

No	Gerabah	Material	Struktur	Hasil Persepsi	
2.	 Gerabah Padasan	Bahan dasar tanah liat dan pasir desa Bumijaya	Bentuk Gerabah Gerabah padasan berbentuk seperti tabung dengan bagian atas terbuka <hr/> Ragam Hias 1 Motif utama  Motif ini dikembangkan dari tumbuhan sulur yang diterapkan pada permukaan Gerabah Padasan dengan teknik Pilin tempel.	Motif tambahan  Motif ini dikembangkan dari tumbuhan tebu yang diterapkan pada gerabah padasan dengan menggunakan teknik pilin tempel	Warna gerabah cenderung cokelat, bentuk gerabah menyerupai tabung, dan penggunaan motif ragam hias gerabah padasan lebih dominan motif ragam
3.	 Gerabah Pot Bunga	Bahan dasar tanah liat dan pasir desa Bumijaya	Bentuk Gerabah Pot bunga memiliki bentuk dasar seperti tabung dengan atasan terbuka lebar dan terdapat lengkungan. <hr/> Ragam Hias 1 Motif atas  Motif ini dikembangkan dari gabungan badan kumbang dan ombak yang diterapkan pada permukaan gerabah pot bunga dengan teknik tempel dan goresan.	Motif utama  Motif ini terinspirasi dari badan kumbang. <hr/> Motif tambahan  Motif ini terinspirasi dari gelombang air laut/ ombak.	Warna gerabah cenderung merah, bentuk gerabah menyerupai tabung dengan tambahan gelombang pada mulut gerabah, dan penggunaan motif ragam hias gerabah pot bunga menggunakan motif gabungan yaitu motif ragam hias bertemakan fauna dan geometris

## 2) Pembahasan Analisis Gerabah Bumijaya

### a) Gerabah Guci

Gerabah guci memiliki bentuk dasar seperti tabung yang berukuran tinggi 120 cm dengan diameter 40 cm, gerabah guci cenderung berwarna merah hal ini disebabkan oleh bahan baku atau material yang digunakan. Material atau bahan baku dasar pembuatan gerabah guci menggunakan tanah liat yang didapat dari sawah lokal desa Bumijaya serta pasir yang didapat dari kali sekitar desa Bumijaya. Kedua bahan tersebut memiliki keunggulan dari segi kekuatannya, sehingga gerabah yang dihasilkan memiliki kualitas yang bagus. Gerabah guci pada umumnya digunakan sebagai elemen dekorasi untuk memperoleh keindahan bangunan seperti hiasan interior, hiasan taman, hiasan di depan pintu atau hiasan pojok rumah, kantor, maupun hotel.

Gerabah Guci memiliki 2 jenis ragam hias yang penempatannya ada pada bagian atas permukaan gerabah serta pada bagian bawah yaitu badan guci, ragam hias gerabah guci

menggunakan motif utama dan motif tambahan. Motif utama gerabah guci menggunakan ragam hias artefak Terwengkal nomor 61, dan 66 sedangkan untuk motif tambahan menggunakan nomor 74.

(1) Ragam hias 1 Gerabah Guci



**Gambar 15. Motif 1 Ragam Hias Gerabah Guci**

Motif utama bagian atas gerabah guci berbentuk seperti bunga cengkeh yang digabungkan dengan motif gelombang sulur tanaman. Motif ini dikembangkan dari gabungan antara bunga cengkeh dan sulur anggur yang diterapkan pada gerabah guci dengan teknik tempel dan gores/ukir.



(a)



(b)

**Gambar 16. Motif 1 Ragam Hias Gerabah Guci (a) Bunga Cengkeh dan (b) Motif Bunga Cengkeh**

Motif ini termasuk didalam jenis motif ragam hias flora yang terinspirasi dari bentuk bunga cengkeh, motif ini memiliki bentuk 5 gelombang seperti bunga cengkeh di sisi atas serta bentuk kotak pada bagian pangkal bawah seperti tangkai. Motif ini biasa diaplikasikan pada gerabah yang berukuran besar seperti guci.



(a)



(b)

**Gambar 17. Motif 1 Ragam Hias Gerabah Guci (a) Sulur Anggur dan (b) Motif Sulur Anggur**

Motif ini termasuk kedalam jenis motif ragam hias flora yang terinspirasi dari bentuk sulur pada tanaman anggur, motif ini dikembangkan dari sulur tanaman anggur yang memiliki bentuk mirip gelombang yang di setiap bagian atas dan bawahnya memiliki cabang sulur yang juga bergelombang, motif ini biasa diaplikasikan pada beberapa jenis gerabah sebagai motif tambahan.

(2) Ragam hias 2 Gerabah Guci

Motif ini dikembangkan dari gabungan antara tunas bambu dan sulur anggur. Berbentuk seperti segitiga kemudian pada bagian dalam segitiga terdapat 6 buah garis melengkung yang

menyerupai sulur tanaman. Motif ini diterapkan pada gerabah guci dengan teknik tempel dan goresan.



**Gambar 18. Motif 2 Ragam Hias Gerabah Guci**



(a)



(b)

**Gambar 19. Motif 2 Ragam Hias Gerabah Guci (a) Tunas Bambu dan (b) Motif Tunas Bambu**

Motif ini termasuk kedalam jenis motif ragam hias flora yang terinspirasi dari tunas bambu atau yang biasa disebut tumpal, motif ini Memiliki bentuk segitiga simetris dengan garis garis di sisi segitiga yang diibaratkan sebagai bakal dari pertumbuhan bambu. Motif ini biasa diaplikasikan pada gerabah berukuran besar seperti guci.



(a)



(b)

**Gambar 20. Motif 2 Ragam Hias Gerabah Guci (a) Sulur Anggur dan (b) Motif Sulur Anggur**

Motif ini termasuk kedalam jenis motif ragam hias flora yang terinspirasi dari bentuk sulur pada tanaman anggur, motif ini dikembangkan dari sulur tanaman anggur yang memiliki bentuk mirip gelombang yang di setiap bagian atas dan bawahnya memiliki cabang sulur yang juga bergelombang, motif ini biasa diaplikasikan pada beberapa jenis gerabah sebagai motif tambahan.

#### b) Gerabah Padasan

Gerabah padasan berbentuk seperti tabung dengan ukuran diameter 37 cm, tinggi 48 cm. bagian atas gerabah padasan terbuka yang berfungsi untuk memasukkan air ke dalamnya sehingga dapat digunakan untuk keperluan wudhu dengan kapasitas 24-25 liter. Adapun material atau bahan dasar pembuatan gerabah guci menggunakan tanah liat yang didapat dari sawah lokal desa Bumijaya serta pasir yang didapat dari kali sekitar desa Bumijaya. Kedua bahan tersebut memiliki keunggulan dari segi kekuatannya, sehingga gerabah yang dihasilkan memiliki kualitas yang bagus.

Gerabah padasan memiliki 1 jenis ragam hias yang terletak pada bagian atas permukaan padasan dengan menggunakan motif utama artefak Terwengkal dengan nomor 74 serta tambahan motif nomor 35 (Gambar 14).

(1) Ragam hias 1 Gerabah Padasan



(a)



(b)

**Gambar 21. Motif Ragam Hias Gerabah Padasan (a) Tanaman Tebu dan (b) Motif Tanaman Tebu**

Motif ini termasuk kedalam jenis motif ragam hias flora yang terinspirasi dari bentuk tanaman tebu motif ini dikembangkan dari tanaman tebu yang memiliki bentuk kotak yang bersusun sejajar seperti balok-balok, motif ini biasa diaplikasikan pada gerabah padasan, pembuatan motif ini menggunakan teknik pilin tempel.



(a)



(b)

**Gambar 22. Motif Ragam Hias Gerabah Padasan (a) Sulur Anggur dan (b) Motif Sulur Anggur**

Motif ini termasuk kedalam jenis motif ragam hias flora yang terinspirasi dari bentuk sulur pada tanaman anggur, motif ini dikembangkan dari sulur tanaman anggur yang memiliki bentuk mirip gelombang yang di setiap bagian atas dan bawahnya memiliki cabang sulur yang juga bergelombang, motif ini biasa diaplikasikan pada beberapa jenis gerabah sebagai motif tambahan.

c) Gerabah Pot Bunga

Gerabah Pot bunga memiliki bentuk dasar seperti tabung dengan atasan terbuka lebar dan terdapat lengkungan, dengan ukuran 40cm x 20cm. gerabah pot bunga memiliki warna cenderung berwarna merah hal ini disebabkan oleh bahan baku atau material yang digunakan. Material bahan dasar pembuatan gerabah guci menggunakan tanah liat yang didapat dari sawah lokal desa Bumijaya serta pasir yang didapat dari kali sekitar desa Bumijaya. Kedua bahan tersebut memiliki keunggulan dari segi kekuatannya, sehingga gerabah yang dihasilkan memiliki kualitas yang bagus Pot bunga ini biasanya digunakan untuk meletakkan tanaman hias sebagai dekorasi didalam maupun diluar ruangan (Iriaji, 2019). Gerabah pot bunga memiliki 1 jenis ragam hias yang terletak pada bagian keseluruhan badan gerabah pot bunga dengan menggunakan motif utama artefak Terwengkal dengan nomor 68 dan motif tambahan nomor 64 (Gambar 14).



(1) Ragam hias 1 Gerabah Pot Bunga



**Gambar 23. Motif Ragam Hias Gerabah Pot Bunga**

Motif ini dikembangkan dari gabungan dari bentuk badan kumbang dan ombak air laut. Motif ini berbentuk lingkaran yang ada pada bagian tengah yang menyerupai bentuk badan kumbang, serta bentuk garis melengkung yang ada di bagian kanan dan kiri berjumlah 6, dan pada bagian bawah berjumlah 4. Motif ini diterapkan pada permukaan gerabah pot bunga dengan teknik tempel dan goresan.



(a)



(b)

**Gambar 24. Motif Ragam Hias Gerabah Pot Bunga (a) Kumbang dan (b) Motif Kumbang**

Motif ini termasuk kedalam jenis motif ragam hias fauna, yang terinspirasi dari bentuk badan kumbang merah atau jenis kumbang koksi. Motif ini dikembangkan dari badan kumbang merah atau kumbang koksi yang memiliki bentuk lingkaran dengan ditengahnya terdapat garis pemisah, motif ini biasa diaplikasikan pada beberapa jenis gerabah seperti gerabah pot bunga



(a)



(b)

**Gambar 25. Motif Ragam Hias Gerabah Pot Bunga (a) Ombak dan (b) Motif Ombak**

Motif ini termasuk kedalam jenis motif ragam hias geometris, yang terinspirasi dari bentuk Gerakan ombak laut yang bergelombang. Motif ini dikembangkan dari bentuk gelombang air laut yang memiliki bentuk 2 buah garis sejajar dan memiliki lengkung yang sama, sejumlah 4 buah lengkung atas maupun lengkung bawah. Motif ini biasa diaplikasikan pada beberapa jenis gerabah seperti gerabah pot bunga

#### 4. Simpulan

Sentra gerabah Bumijaya Banten merupakan pusat gerabah terbesar yang ada di Banten. Proses produksi gerabah Bumijaya masih menggunakan teknik manual. Akan tetapi pada sisi lain memiliki kelebihan yaitu pada aspek material gerabah yang kuat. Hal ini dikarenakan bahan baku dan desain motif pada bentuk tersebut dikembangkan dari ragam hias Banten.



Dengan demikian ragam hias yang terdapat pada benda gerabah tersebut menjadi ciri khas yang merepresentasikan budaya daerah Banten. Sebagian besar motif gerabah Bumijaya berasal dari artefak Terwengkal khas Banten. Beberapa motif ragam hias artefak Terwengkal ada pada gerabah Bumijaya Banten diantaranya yaitu guci, padasan dan pot bunga, dengan adanya ragam hias khas Banten ini dapat menambah nilai oriental khas Banten pada gerabah Bumijaya. Bagi pengrajin dan masyarakat Bumijaya Banten, selanjutnya dapat melakukan evaluasi serta pembelajaran terhadap proses pembuatan gerabah, serta estetika gerabah tersebut, sehingga Bumijaya dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

## Daftar Pustaka

- Akomodin, W. (2009). Estetika sebagai logika: Pemikiran Alexander Gottlieb Baumgarten tentang estetika (Undergraduate thesis, Universitas Indonesia, Tangerang). Retrieved from <https://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20160450-RB16W28e-Eстетika%20sebagai.pdf>
- Brück, M. (2021). Aesthetic principles, the arts, and the interpretation of culture. *PsyCh Journal*, 10, 200–209. doi: 10.1002/pchj.406
- Dewi, N. K., Suartini, L., & Rediasa, I. N. (2016). Kerajinan gerabah Tinggang di desa Banyumulek, kecamatan Kediri, Lombok Barat. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 5(1), 1–9. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/6371>
- Dharsono, S. K. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Gustami, S. P., Wardani, L. K., & Setiawan, A. H. (2014). Craft arts and tourism in ceramic art village of Kasongan in Yogyakarta. *Journal of Arts and Humanities*, 3(2), 37–49. Retrieved from <https://theartsjournal.org/index.php/site/article/view/147>
- Helmi, M. (2016). *Kerajinan gerabah desa Banyumulek kecamatan Kediri, kabupaten Lombok Barat, NTB* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Hidajat, R. (2021). Implikasi tata kelola produksi terhadap kualitas pada gerabah desa Pagelaran kabupaten Malang Jawa Timur. *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, 36(3), 396–404. doi: <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i3.1391>
- Iriaji. (2019). Karakteristik sosio-budaya, pergeseran dan pola adaptasi kriya gerabah pagelaran Malang. *Bahasa dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Pengajarannya*, 47(1), 68–83. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jbs/article/view/5435>
- Juliadi, Wibawa, S. P., Ariyanto, B., Negara, P. P. S., & Mimi, L. (2005). *Ragam pusaka budaya Banten*. Serang: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang. Retrieved from <http://repositori.kemdikbud.go.id/7507/>
- Koniherawati, K., & Harjani, C. (2019). Re-Aktualisasi kendil hitam. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 8(1), 12–25. doi: <https://doi.org/10.24821/corak.v8i1.2687>
- Kurniawan, U. (2009). *These clothes tell stories*. Banten: Penerbit Pribadi.
- Maghdalena, D. N., Sunarya, Y. Y., & Santosa, I. (2020). Ragam hias artefak Terwengkal abad 17 dalam motif batik Banten. *Proceedings of Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik*, 2(1), 1–16. Retrieved from <https://proceeding.batik.go.id/index.php/SNBK/article/view/69>
- Mudra, I. W. (2019). *Gerabah Bali*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Murniati, E. (2011). *Keterampilan membentuk tanah liat*. Surabaya: Surabaya Intellectual Club.
- Nur, C. (2018). Upaya peningkatan nilai jual produk gerabah dusun Pagerjuran. *Proceedings of Seminar Nasional Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi 2018*, 109–114. Retrieved from <http://pipt.untan.ac.id/index.php/seminarpipt/PIPT2018/paper/view/483>
- Ponimin. (2018). Diversifikasi desain produk sentra keramik Dinoyo bersumber ide budaya lokal Malang. *Jurnal Bahasa & Seni*, 46(1), 111–123. doi: [dx.doi.org/10.17977/um015v46i12018p111](https://doi.org/10.17977/um015v46i12018p111)

- Ponimin & Guntur. (2020). Expressing the robustness of love in ceramic art: A creative approach study. *ANASTASIS: Research in Medieval Culture and Art*, 8(2), 285–306. Retrieved from <http://anastasis-review.ro/index.php/ponimin/>
- Ponimin & Guntur. (2021). The COVID-19 war in ceramic arts: Navigating aesthetic and symbolic expressions. *Aisthesis. Pratiche, Linguaggi e Saperi Dell'estetico*, 14(1), 81–99. Retrieved from <https://pesquisa.bvsalud.org/global-literature-on-novel-coronavirus-2019-ncov/resource/pt/covidwho-1579188>
- Putra, A. R., & Silfiana. (2019). Strategi pengembangan potensi desa menjadi desa wisata edukasi di desa Bumi Jaya (Studi kasus sentra kerajinan gerabah desa Bumi Jaya kecamatan Ciruas kabupaten Serang). *Jurnal Kebijakan Pembangunan Daerah*, 3(1), 13–32. Retrieved from <http://ejournal.bappeda.bantenprov.go.id/index.php/jkpd/article/download/51/24>
- Sari, L. R. (2016). Pemanfaatan lempung untuk pembuatan keramik halus keras (Studi kasus di Gunung Siwareng, kecamatan Seyegan, kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta). *Proceedings of Seminar Nasional ReTII ke-11*, 130–137. Retrieved from <https://journal.itny.ac.id/index.php/ReTII/article/view/513>
- Sugiarti. (2014). Estetika pada novel Geni Jora karya Abidah El Khalieqy. *Jurnal ATAVISME*, 17(2), 134–147. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/316067532\\_Eстетika\\_Pada\\_Novel\\_Geni\\_Jora\\_Karya\\_Abidah\\_El\\_Khalieqy](https://www.researchgate.net/publication/316067532_Eстетika_Pada_Novel_Geni_Jora_Karya_Abidah_El_Khalieqy)
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif untuk penelitian yang bersifat: Eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suharson, A., & Asmara, D. A. (2013). Kontemporer finishing pada media gerabah non silindris dengan teknik painting in the water. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 2(2), 109–120. doi: <https://doi.org/10.24821/corak.v2i2.2333>
- Sutopo, A. H., & Arief, A. (2010). Terampil mengolah data kualitatif dengan NVIVO. *Jakarta: Prenada Media Group*.
- Tarsa, A. (2016). Apresiasi seni: Imajinasi dan kontemplasi dalam karya seni. *JPGI: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 1(1), 50–55. Retrieved from <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/view/48>
- Umrah, L. S., Suartini, L., & Sudita, I. K. (2016). Gerabah perkakas rumah tangga di desa Pengebur kecamatan Pujut kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal Jurusan Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 6(1). Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/8593>

## **The Immortality of Resistance Figures Through *Sajak Suara* by Wiji Thukul and *Dongeng Marsinah* by Sapardi Djoko Damono**

### **Keabadian Tokoh Perlawanan Melalui *Sajak Suara* Karya Wiji Thukul dan *Dongeng Marsinah* Karya Sapardi Djoko Damono**

**Mokhamad Idris\*, Jodi Setiawan**

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

\*Penulis korespondensi, Surel: mokhamad.idris.2002126@students.um.ac.id

Paper received: 24-12-2021; revised: 21-1-2022; accepted: 4-2-2022

#### **Abstract**

This study aims to highlight the resistance of the characters Marsinah and Wiji Thukul to injustice in Wiji Thukul's "Sajak Suara" and Sapardi Djoko Damono's "Dongeng Marsinah". The term "resistance" is any behavior of low-class community groups with the aim of softening or denying agreements such as building rents, state taxes obtained from the lower classes for the upper classes. The upper class consisted of landlords, states, machine owners, and money lenders. Submission of separate demands, such as a raise in salary, job, land, generosity, and respect for the class above it. This refers to the social situation of each party who is harmed in the social structure of society who fights against the party who harms him. This research uses a descriptive analysis method. Descriptive analysis is a statistic used to analyze data by describing the data that has been collected. Using the semiotic approach of Ferdinand de Saussure. Semiotics is important to understand because our lives are full of signs that must be understood by dismantling all the realities of existing signs. Through this, we can reveal what is behind a meaning contained in a reality. The results of this study provide a social view and message of resistance contained in, there is also a message about the eternity of resistance by both Wiji Thukul and Marsinah figures.

**Keywords:** resistance; semiotics; *Sajak Suara*; *Dongeng Marsinah*

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menyoroti bagaimana resistensi tokoh Marsinah dan Wiji Thukul terhadap ketidakadilan dalam "Sajak Suara" karya Wiji Thukul dan "Dongeng Marsinah" karya Sapardi Djoko Damono. Istilah Resistensi adalah setiap semua perilaku para kelompok masyarakat kelas rendah dengan tujuan melunakkan ataupun mengingkari perjanjian seperti sewa bangunan, pajak negara yang diperoleh dari kelas bawah untuk kelas di atasnya. Kelas atas tersebut terdiri atas tuan tanah, negara, pemilik mesin, dan pemberi pinjaman uang. Pengajuan tuntutan tersendiri, seperti kenaikan gaji, pekerjaan, lahan, kemurahan hati, dan penghargaan terhadap kelas di atasnya. Hal tersebut merujuk pada situasi sosial setiap pihak yang dirugikan dalam struktur sosial masyarakat yang melakukan perlawanan terhadap pihak yang merugikannya. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul. Menggunakan pendekatan semiotik dari Ferdinand de Saussure. Semiotika penting untuk dipahami karena kehidupan kita penuh dengan tanda yang harus dipahami dengan membongkar segala realitas tanda yang ada. Melalui hal tersebut, kita dapat mengungkap apa yang ada di balik sebuah makna yang terdapat dalam suatu realitas. Hasil penelitian ini memberikan sebuah pandangan sosial dan pesan resistensi yang terkandung dalam, terdapat juga pesan tentang keabadian perlawanan baik oleh tokoh Wiji Thukul maupun Marsinah.

**Keywords:** resistensi; semiotika; *Sajak Suara*; *Dongeng Marsinah*

## 1. Pendahuluan

Karya sastra tergambar sebagai potret kehidupan. Sastra selalu tumbuh dan berkembang bersamaan kontinuitas zaman (Septriani, 2016). Karya sastra juga sebagai ekspresi yang akan mencerminkan dinamika yang terjadi dalam masyarakat. Sumardjo dan Saini (1997) mengungkapkan bahwa karya sastra merupakan ekspresi jati diri manusia yang bisa berwujud pengetahuan, pandangan, emosi, gagasan, kepercayaan dalam suatu bentuk cerminan konkret yang mempunyai daya pikat dengan perbendaharaan dan penguasaan kosa kata. Penguasaan kosa kata yakni aktivitas mempelajari suatu kata dengan cara memahami, meninjau, yang akhirnya mudah dipakai dalam kehidupan sehari-hari sekaligus untuk dasar mengkaji bahasa dalam karya sastra (Hastuti, 2020). Kehadiran sebuah karya sastra sebenarnya realisasi pengungkapan suatu pokok tindak sosial, dalam hal ini pengarang mampu menampilkan nilai-nilai yang lebih tinggi dan lebih agung tentang makna hidup dan kehidupan dari tindak sosial. Salah satu pengarang yang sangat melegenda yaitu Wiji Thukul. Sebagai seorang aktivis, resistensi adalah hal yang harus ditanamkan pada hati Wiji Thukul. Meskipun hal tersebut ditentang oleh banyak orang terdekatnya, khususnya pada dunia teater yang digelutinya. Hal ini sangat disayangkan oleh guru teaternya, Cempe Lawu Warta. Menurut Warta, seorang seniman akan terancam keselamatannya jika mereka terlibat dalam politik praktis. Keterlibatan Wiji Thukul dalam kegiatan politik dan perlawanannya sebagai aktivis khususnya dengan penggabungan Jaker dengan Partai Rakyat Demokratik (PRD) pada 22 Juli 1996 (Gasbanter Journal, t.t.). Jaker (Jaringan Kerja Rakyat) sendiri merupakan jaringan kerja yang dibuat oleh Wiji Thukul dan temannya Semsar Siahaan yang bergerak di bidang seni. Setelah bergabungnya Jaker dengan Partai Rakyat Demokratik (PRD), Wiji Thukul secara langsung terjun dalam politik praktis di tengah gejolak kinerja pemerintahan di kala itu. Menurut Achmad Amins (2009), kinerja merupakan suatu efek evaluasi yang sistematis dan tersusun berdasarkan parameter pekerjaan yang telah disepakati dan hasilnya berbentuk masukan, manfaat, dan dampak. Wiji Thukul pada saat itu merasa bahwa kinerja pemerintahan tidak baik-baik saja.

Tekadnya yang sudah bulat tidak bisa diredam oleh rekannya. Wiji Thukul akhirnya memulai perlawanan melalui puisi-puisi yang ia ciptakan. Di tahun 1996, Wiji Thukul mempopulerkan kata “Lawan!” melalui puisinya yang berjudul “Peringatan”. Lalu karena puisi ini juga Wiji Thukul menjadi seorang buronan dan Partai Rakyat Demokratik (PRD) dibubarkan. Ia meninggalkan berbagai sajak puisi sebanyak 27 puisi yang dari beberapa sajak itu tidak dapat diketahui judulnya. Hilangnya Wiji Thukul ditanggapi oleh Forum Sastra Surakarta (FSS) yang dipelopori oleh penyair Sosiawan Leak dan Wowok Hesti Prabowo. Mereka menggelar sebuah forum solidaritas atas hilangnya Wiji Thukul antara bulan Maret hingga April 1998 dengan judul “Thukul, Pulanglah” karena hingga lengsernya rezim Soeharto tahun 1998. Misalnya dalam hal ini adalah upaya rezim Soeharto untuk mengamankan kekuasaan agar tetap bertahan ditengah perlawanan rakyat. Menurut Ruggie (1998), Rezim menuding pada sebuah sistem, peraturan, regulasi, draf tujuan organisasi, dan prinsip secara finansial yang disepakati suatu negara. Namun, Thukul tak kunjung pulang. Bahkan pada April 2000, istri Wiji Thukul melaporkan hilangnya Wiji Thukul ke Komisi Orang Hilang dan Tindak Kekerasan (KONTRAS) namun tidak ada jawaban hingga sekarang. Sajak lain yang sangat kuat dengan resistensi salah satunya adalah “Dongeng Marsinah” merupakan puisi yang ditulis Djoko Damono selama 3 tahun lebih sekitar tahun (1993-1996) dalam buku *Melipat Jarak* ini merupakan jenis buku puisi modern. Kumpulan puisi *Melipat Jarak* karya Sapardi Djoko Damono memiliki keistimewaan dalam diksi puisi menggunakan bahasa yang sederhana namun sarat akan makna. Menurut Awalludin (2017), diksi merupakan alternatif pemilihan

kata. Artinya, penyair memilih kata yang sesuai dalam mengungkapkan sesuatu. Diksi-diksi yang tertuang pada buku *Melipat Jarak* yang ditulis oleh Sapardi Djoko Damono memiliki kekuatan yang mampu menarik imaji.

Menurut Lutfatin (2017), sajak-sajak karya Sapardi Djoko Damono, terkenal di lapisan remaja sebab biasanya bertopik romansa. Tidak cuma populer di lapisan remaja, sajak karya Sapardi disukai berbagai usia, meskipun membahas soal cinta pilihan kata yang dipakai bukan diksi yang terlalu banyak, Sapardi berupaya mengolah kalimat-kalimat sederhana menjadi sebuah baris sajak yang penuh makna dan indah. Sajak “Dongeng Marsinah” salah satu sajak dalam buku *Melipat Jarak* mengangkat tentang kasus pembunuhan, Marsinah merupakan seorang aktivis perempuan yang bekerja sebagai buruh pabrik di PT Catur Putra Surya (CPS) Kawasan Porong, Sidoarjo sejak awal tahun 1992 pada masa orde baru. Menurut Hermawan (2018) dalam *Jurnalpos Media* pada hari Sabtu, 8 Mei tahun 1993, Marsinah hilang dan didapati sekitar hutan Jati Wilangan, Nganjuk, Jawa Timur tidak bernafas di usianya yang ke 24 tahun. Diberitakan, sebelum dibunuh, Marsinah disetubuhi dan disiksa. Hal tersebut terbukti dari penyelidikan dan autopsi yang dipastikan dengan adanya cedera luka di bagian perut, lebam pada bagian alat kelamin, dan tulang punggung bagian depan tubuh Marsinah remuk. Melihat hal tersebut, Sapardi pun mengkritik peristiwa pembunuhan yang dialami Marsinah. Sajak karya Sapardi ini merupakan bentuk luapan kemarahan terhadap peristiwa pembunuhan Marsinah. Menyoroti dari latar belakang terciptanya sajak ini, kami pun tertarik untuk mengadakan penelitian yang membahas resistensi dan keabadian dalam puisi “Dongeng Marsinah” karya Sapardi Djoko Damono dan Sajak Suara karya Wiji Thukul menggunakan teori semiotik. Menurut Scott (1993) resistensi merupakan setiap segala perilaku kelompok masyarakat kelas bawah dengan tujuan melemahkan ataupun menentang ketentuan-ketentuan tertentu. Adapun penelitian lain tentang puisi Makna Kritik Sosial dalam Puisi (Studi Analisis Wacana Kritis pada Puisi Dongeng Marsinah Karya Sapardi Djoko Damono) Alfiansyah, Hamidah, dan Indrawati (2020) dari Universitas Islam Negeri Raden Fatah ada juga penelitian lain “Sajak Suara” yang berjudul Pesan Resistensi Pada Puisi Sajak Suara karya Wiji Thukul oleh Dirawan Azhar (2015) dari Universitas Mulawarman. Namun, pada penelitian ini kami akan berfokus pada resistensi dan keabadian tokoh dalam sajak “Dongeng Marsinah” karya Sapardi Djoko Damono dan “Sajak Suara” Wiji Thukul menggunakan pendekatan semiotik dari Ferdinand de Saussure. Semiotika sangatlah perlu untuk kita pahami sebagai alat bantu untuk memahami segala realitas yang terdapat dalam interpretasi kehidupan manusia. Dunia yang penuh dengan simbol tentunya tidak kita pahami kecuali dengan mengupas segala realitas dari sebuah simbol tersebut. Apa yang ada di belakang sebuah simbol akan memberikan kita berbagai informasi yang tak tampak pada permukaan realitas.

## **2. Metode**

Metode yang digunakan dalam menulis penelitian ini adalah analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif adalah sebuah statistik yang digunakan untuk menguraikan suatu data dengan cara pemberian deskripsi atau penggambaran data yang telah terakumulasi. Menggunakan pendekatan semiotika menurut Ferdinand de Saussure (dalam Harland, 2006) ilmu tentang berbagai tanda atau simbol. Sebagai sebuah pengantar dalam menuju dunia semiotika yang memberikan penjelasan personal tentang semiotika itu sendiri. Penerapan teori ini pada media massa, popularitas budaya, seni, dan budaya pada umumnya. Fokus kajian tentang resistensi menurut James Scott menerangkan bahwa resistensi merujuk pada bentuk-bentuk perlawanan atau penolakan yang sesungguhnya ada dan benar terjadi di dalam kehidupan sehari-hari. Data yang digunakan adalah teks yang ada dalam puisi “Dongeng

Marsinah” karya Sapardi Djoko Damono dan Sajak Suara karya Wiji Thukul, lalu diinterpretasi dilengkapi dengan bukti kutipan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Sosok Marsinah Sebagai Tokoh Perlawanan dalam Sajak “Dongeng Marsinah” Karya Sapardi Djoko Damono

Sastra menggairahkan manusia untuk lebih memperhatikan, dan menghayati kehidupan. Wellek dan Warren (1990) menerangkan bahwa sastra selalu dipandang sebagai suatu sistem pemikiran yang terbalut dalam bentuk tertentu. Ketika manusia yang kadang tidak memikirkan keresahan atau ketimpangan yang terjadi di masyarakat, tanpa sadar pengarang yang mengalami dan merasakan hal tersebut mampu menyampaikan lewat karya mereka. Sastra pada dasarnya berisi representasi kehidupan manusia dari suasana hati, gairah, tata tindakan dan nilai-nilai kehidupan (Nuraini & Arifin, 2020). Lewat sastra manusia mampu memahami dan memaknai kehidupan dari segi sisi pemikiran sastrawan atau pembaca. “Dongeng Marsinah” sajak karya Sapardi Djoko Damono ditulis sekitar tahun 1996 dan termuat dalam buku kumpulan sajak Melipat jarak yang ditulis dalam enam bagian. Lewat sajak yang berima, Sapardi melantunkan kisah buruh perempuan bernama Marsinah yang mengalami kekejaman, hingga di akhir masa hidupnya. Sapardi yang dikenal dengan penulis yang menulis sajak romantis seperti Hujan Bulan Juni dan Aku Ingin. Namun, dalam sajak Marsinah berbeda, Sapardi menulis sajak ini karena kemarahan yang ia rasakan pada peristiwa yang terjadi pada Marsinah. Sajak yang ditulis Sapardi adalah wujud dari peristiwa akibat kemerosotan kemanusiaan yang terjadi pada sosok Marsinah. Sapardi ingin menyampaikan bahwa sastra yang merangsang manusia akan kepekaan hati, kemanusiaan dan alam sekeliling. Sapardi hanya merumuskan dan mengabstraksikan kemarahan akibat kasus pembunuhan Marsinah.

“DONGENG MARSINAH”

Karya: Sapardi Djoko Damono (2015)

1

Marsinah buruh pabrik arloji,  
mengurus presisi:  
merakit jarum, sekrup, dan roda gigi;  
waktu memang tak pernah kompromi,  
ia sangat cermat dan hati-hati.  
Marsinah itu arloji sejati,  
tak lelah berdetak  
memintal kefanaan  
yang abadi:  
“kami ini tak banyak kehendak,  
sekedar hidup layak,  
sebutir nasi.”

2

Marsinah, kita tahu, tak bersenjata,  
ia hanya suka merebus kata  
sampai mendidih,  
lalu meluap ke mana-mana.  
“Ia suka berpikir,” kata Siapa,  
“itu sangat berbahaya.”

Marsinah tak ingin menyulut api,  
ia hanya memutar jarum arloji  
agar sesuai dengan matahari.  
“Ia tahu hakikat waktu,” kata Siapa,  
“dan harus dikembalikan  
ke asalnya, debu.”

3

Di hari baik bulan baik,  
Marsinah dijemput di rumah tumpangan  
untuk suatu perhelatan.  
Ia diantar ke rumah Siapa,  
ia disekap di ruang pengap,  
ia diikat ke kursi;  
mereka kira waktu bisa disumpal  
agar lengkingan detiknya  
tidak kedengaran lagi.  
Ia tidak diberi air,  
ia tidak diberi nasi;  
detik pun gerah  
berloncatan ke sana ke mari.  
Dalam perhelatan itu,  
kepalanya ditetak,  
selangkangnya diacak-acak,  
dan tubuhnya dibirulebamkan  
dengan besi batangan.  
Detik pun tergeletak  
Marsinah pun abadi.

4

Di hari baik bulan baik,  
tangis tak pantas.  
Angin dan debu jalan,  
klakson dan asap knalpot,  
mengiringkan jenazahnya ke Nganjuk.  
Semak-semak yang tak terurus  
dan tak pernah ambil peduli,  
meregang waktu bersaksi:  
Marsinah diseret  
dan dicampakkan —  
sempurna, sendiri.  
Pangeran, apakah sebenarnya  
inti kekejaman? Apakah sebenarnya  
sumber keserakahan? Apakah sebenarnya  
azas kekuasaan? Dan apakah sebenarnya  
hakikat kemanusiaan, Pangeran?  
Apakah ini? Apakah itu?  
Duh Gusti, apakah pula  
makna pertanyaan?

5

“Saya ini Marsinah,  
buruh pabrik arloji.  
Ini sorga, bukan? Jangan saya diusir  
ke dunia lagi; jangan saya dikirim  
ke neraka itu lagi.”  
(Malaikat tak suka banyak berkata,



ia sudah paham maksudnya.)  
sengsara betul hidup di sana  
jika suka berpikir  
jika suka memasak kata  
apa sebaiknya kita menggelinding saja  
bagai bola sodok,  
bagai roda pedati?”  
(Malaikat tak suka banyak berkata,  
ia biarkan gerbang terbuka.)  
“Saya ini Marsinah, saya tak mengenal  
wanita berotot,  
yang mengepalkan tangan,  
yang tampangnya garang  
di poster-poster itu;  
saya tidak pernah jadi perhatian  
dalam upacara, dan tidak tahu  
harga sebuah lencana.”  
(Malaikat tak suka banyak berkata,  
tapi lihat, ia seperti terluka.)

6  
Marsinah itu arloji sejati,  
melingkar di pergelangan  
tangan kita ini;  
dirabanya denyut nadi kita,  
dan diingatkannya  
agar belajar memahami  
hakikat presisi.  
Kita tatap wajahnya  
setiap hari pergi dan pulang kerja,  
kita rasakan detak-detiknya  
di setiap getaran kata.  
Marsinah itu arloji sejati,  
melingkar di pergelangan  
tangan kita ini.  
(1993-1996)

Parafrase dari sajak “Dongeng Marsinah” yang ditulis Sapardi sebagai berikut: Marsinah ialah seorang upahan (buruh) di sebuah pabrik arloji, ia seorang pegawai yang sangat gigih, jeli juga telaten dalam bekerja. Marsinah tidak memiliki banyak keinginan, dia cuma mau hidup dengan berkecukupan sekedar bertahan hidup tanpa kelaparan. Marsinah hanya senang mengolah kata, yang memberikan semangat yang meluap. Marsinah senang berpikir namun tidak ingin menyulut bara atau menyebabkan masalah. Ia hanya ingin menegakkan hak yang semestinya. Marsinah di jemput untuk ikut pada sebuah perjamuan. Namun, di situ Marsinah di sekap di ruang yang sesak nan sempit, mulutnya disumpal, dan terikat di kursi. Ia kelaparan tidak diberi makan ataupun minum. Marsinah dianiaya, disetubuhi, dan di pukuli sampai badannya lebam. Hanya hembusan angin, debu jalanan, rerumputan, suara klakson dan asap kendaraan, yang menjadi penonton bagaimana Marsinah dibuang. Marsinah yang telah tewas tidak mau kembali lagi ke kehidupan yang dirasanya sebagai momok yang mengerikan. Marsinah berkata kehidupan yang dirasanya akan mengerikan kalau senang mengolah kata. Marsinah tidak menginginkan menjadi sorotan dalam perjamuan, Marsinah mengerti bayaran dari sebuah medali. Malaikat mengerti apa yang dimaksud Marsinah. Marsinah adalah kodratnya arloji yang

membelenggu di pergelangan tangan. Marsinah menjamah detak nadi kita dan mengingatkan agar kita memahami dasar presisi layaknya HAM yang harus ditegakkan.

Sapardi menulis sajak ini karena ia marah akibat peristiwa yang dialami Marsinah. Marsinah yang seorang buruh pabrik mengalami peristiwa yang tidak manusiawi ia disekap, diperkosa dan kemudian dibunuh. Sajak “Dongeng Marsinah” karya Sapardi bukan sebagai suatu gambaran masyarakat yang bobrok yang dimaksud, tapi cenderung menampilkan ajaran-ajaran moral. Moral adalah suatu teladan tentang hal yang baik dan tidak baik tentang perilaku dan budi pekerti dari seseorang (Widjaja, 1985). Puisi Sapardi ini adalah semangat jiwa Marsinah untuk berjuang menegakkan keadilan, moral dan hak yang ia miliki. Marsinah berjuang untuk tidak akan pernah pupus, akan terus-menerus berkobar untuk membakar dan menerjang ketimpangan, keserakahan, ketamakan, para penguasa dari kelas sosial menengah ke atas kepada kelas sosial bawah. Bait satu Marsinah digambarkan seorang perempuan yang gigih bekerja sebagai seorang buruh pabrik arloji. Marsinah sebagai kelas sosial bawah, atau kaum buruh tuntutan hidupnya tidaklah muluk-muluk. Sapardi ingin menyampaikan sosok Marsinah tidak memiliki kemauan yang bermacam-macam. Sebagai buruh seperti Marsinah tidak memiliki ambisi sebagai penguasa atau menumpuk kekayaan harta benda, ia hanya ingin meluruskan hak yang dimiliki. kutipan sajak/sebutir nasi/yang Sapardi maksud tentang sesuap nasi bagaimana Marsinah sebagai kelas sosial bawah hanya ingin mencari nafkah atau rezeki. Seperti pada kutipan sajak berikut.

Sastrawan dalam merepresentasikan idenya tidak dapat lepas dari situasi, suasana, kondisi dan lingkungannya (Siswanto, 2008). Dalam hal ini, karya sastra bisa dikatakan sebagai media sastrawan atau penyair kepada penikmatnya, berarti puisi “Dongeng Marsinah” mampu menjadi bagian dalam menyampaikan perlawanan terhadap kasus pembunuhan Marsinah. Tentu saja sajak yang disampaikan oleh Sapardi bukan hanya kata-kata kosong, melainkan kata-kata yang berupa tuntutan hak hidup, hak, pendapatan, dan hak kebenaran sebagai kaum buruh. Pada bait dua meskipun Marsinah sebagai buruh yang mungkin tidak memiliki pendidikan tinggi kata-kata yang disampaikan Marsinah itu mampu membakar semangat dan keberanian kaum buruh lainnya untuk menuntut hak serta tuntutan ketidakpuasan kelas sosial bawah kepada kelas sosial menengah ke atas.

Pemikiran Marsinah dianggap terlalu berbahaya bagi orang-orang yang suka mencari keuntungan di pabrik arloji, Sapardi pada bait dua menyampaikan bahwa Marsinah hanya ingin meluruskan yang salah, Marsinah tidak ingin membuat keributan, ia hanya meminta haknya dan meminta keadilan sebagai buruh. Layaknya waktu yang akan selalu berjalan dan abadi, tetapi Marsinah hanya manusia fana. Kekejaman para penjahat yang dilakukan kepada Marsinah membuat perasaan Sapardi mendidih ia ingin menyampaikan apa yang ia rasakan pada pembaca. Sapardi pada bait tiga menceritakan Marsinah yang di culik, diikat dan di bungkam tanpa di beri makan maupun minum. Bait empat Sapardi menyampaikan Marsinah yang perkasa, hanya hancur luluh lantah fisiknya oleh para pecundang yang termabukkan dunia. Sapardi ingin membangkitkan semangat juang para buruh lainnya yang merasa tertindas.

Sapardi ingin sosok Marsinah menjadi harum sepanjang sejarah atas perlawanan yang ia lakukan untuk kaum buruh. Bait empat Sapardi menyinggung tentang kemanusiaan meskipun peristiwa yang dialami Marsinah memilukan. Namun, sosok Marsinah yang pemberani dan perkasa tetap abadi. Sapardi juga pada bait empat melihat peristiwa sadis dan memilukan yang dialami Marsinah pada akhirnya hanya mengembalikan kepada yang mahakuasa dan keadilan Tuhan yang maha Esa. Sapardi mau menegaskan kepada kaum buruh, wong cilik dan para kelas sosial bawah lainnya untuk berani menuntut sesuatu yang memang haknya. Peristiwa dan keresahan yang disampaikan Sapardi lewat sajak ini adalah akibat dari ketimpangan yang terjadi. Resistensi kaum sosial bawah secara ironi tercermin dalam sajak Marsinah. Terlihat bait keenam Sapardi menulis sajak ini bukan untuk menyadarkan kelas sosial bawah atas haknya, tetapi juga menyadarkan kaum sosial menengah ke atas untuk memberikan hak pada kaum sosial bawah atau wong cilik yang mana peristiwa yang terjadi pada Marsinah akan menjadi pengingat, bahkan saat ini bagi orang-orang yang memakai arloji.

### **3.2. Keabadian Perlawanan dan Tokoh Wiji Thukul dalam Puisi “Sajak Suara”**

Kondisi sosial masyarakat dalam segala aspek kehidupan menjadi sebuah pengamatan dan menginspirasi berbagai sastrawan terkenal di Indonesia. Menurut Fadly (2015), pengakuan W.S Rendra atas adanya hubungan antara karya sastra dengan kondisi sosial masyarakat melatarbelakangi berbagai pengungkapan masalah sosial yang terjadi di Indonesia. Selain W.S Rendra, sastrawan lain yang juga mengungkapkan berbagai permasalahan yang terjadi di Indonesia adalah Wiji Thukul. Wiji Thukul mengungkap bagaimana kekejaman rezim Soeharto pada kala itu dengan berbagai karya puisi yang ia buat. Namun karya-karya yang ia buat tidak diindahkan oleh rezim kala itu. Wiji Thukul pun menjadi seorang sastrawan sekaligus aktivis yang hilang selama rezim Soeharto.

Tak ada yang mengetahui bagaimana hilangnya seorang Wiji Thukul. Berbagai celah kasus yang melibatkan namanya ditutup rapat dan tidak ada jalan untuk mengungkap kasus hilang Thukul. Sosok manusia yang memperjuangkan keadilan dan bersuara melalui puisi. Puisinya abadi dan hingga kini masih banyak bentuk perjuangan yang tergerak karena puisi-puisinya. Menurut Hamzah (2019), kegiatan menganalisis puisi adalah upaya untuk memberikan arti atau makna pada sebuah puisi itu sendiri. Puisi adalah sebuah coretan bahasa yang indah. Puisi juga bisa digunakan untuk sarana dalam mengkomunikasikan suatu amanat tersembunyi yang dapat disisipkan berbagai pendidikan dan nilai-nilai kemanusiaan. Namun bagi seorang Wiji Thukul, pesan-pesan tersebut disampaikan tanpa keindahan, itulah perlawanan yang dilakukan oleh seorang Wiji Thukul. Ia tidak ingin karyanya mencerminkan sebuah kata indah, ia menginginkan puisinya yang sederhana untuk dipahami semua kalangan sebagai bentuk perlawanan yang jelas. Kita dapat melihat bahwa semua puisi perlawanan yang ditulis oleh Wiji Thukul tidak memiliki suatu hujatan. Semuanya hanyalah gugatan yang tertuju pada ketidakadilan yang terjadi.

SAJAK SUARA

Karya Wiji Thukul

Sesungguhnya suara itu tak bisa diredam  
Mulut bisa dibungkam  
Namun siapa mampu menghentikan nyanyian bimbang  
dan pertanyaan-pertanyaan dari lidah jiwaku.

Suara-suara itu tak bisa dipenjarakan  
di sana bersemayam kemerdekaan  
Apabila engkau memaksa diam  
Aku siapkan untukmu pemberontakan.

Sesungguhnya suara itu bukanlah perampok  
yang ingin merayah hartamu  
Ia hanya ingin bicara  
Mengapa kau kokang senjata  
dan gemetar ketika suara-suara itu  
menuntut keadilan.

Sesungguhnya suara itu akan menjadi kata  
ialah yang mengajari aku bertanya  
dan pada akhirnya tidak bisa tidak  
Engkau harus menjawabnya  
Apabila engkau tetap bertahan  
Aku akan memburumu seperti kutukan

“Sajak Suara” merupakan salah satu puisi Wiji Thukul yang populer menjadi sajak dalam aksi massa. Pesan resistensi dan bentuk keabadian sosok Wiji Thukul sebagai pelopor kata “Lawan!” menjadi sebuah semangat para massa dalam memperjuangkan keadilan. Di sini puisi Sajak Suara menjadi sebuah wadah pesan resistensi dan juga bentuk keabadian perlawanan dari sosok Wiji Thukul.

Bait I

Aspek penanda:

Sesungguhnya suara itu tak bisa diredam  
Mulut bisa dibungkam  
Namun siapa mampu menghentikan nyanyian bimbang  
dan pertanyaan-pertanyaan dari lidah jiwaku

Aspek petanda:

Baris pertama memiliki makna bahwa suara tidak dapat diredam ataupun ditahan. Hal ini memberikan suatu gambaran betapa kuatnya pesan yang diberikan Wiji Thukul melalui sebuah suara-suara yang ingin disampaikan melalui puisinya. Wiji Thukul sangat ingin suara tersebut didengar. Baris pertama juga memiliki makna bahwa suara-suara perlawanan atas ketidakadilan tidak dapat diredam. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan puisi Sajak Suara sebagai sebuah sajak yang populer dijadikan sajak dalam pergolakan aksi massa. Baris kedua yang masih berkaitan dengan baris pertama memiliki makna walaupun mulut dibungkam, namun suara tetap dapat didengar karena suara tersebut tidak dapat diredam. Selain itu, makna lainnya adalah bentuk pemaksaan untuk bungkam atau diam.

Baris ketiga juga memiliki kaitan dengan baris pertama, yakni sebuah suara atau nyanyian yang bimbang penuh keragu-raguan (skeptis) tidak dapat dihentikan oleh siapapun. Nyanyian atau suara tersebut akan terus bergolak dan didengar. Baris keempat memiliki kaitan

dengan baris ketiga di mana baris ini adalah kelanjutan dari baris sebelumnya. Makna di sini meneruskan tentang nyanyian bimbang lalu dilanjutkan dengan pertanyaan yang muncul atau timbul dari lidah jiwa. Lidah jiwa di sini menunjukkan sebuah rasa yang paling dalam atau dari dalam jiwa. Suara-suara, nyanyian-nyanyian dan pertanyaan timbul dari pertentangan batin yang paling dalam.

Bait II

Aspek penanda:

Suara-suara itu tak bisa dipenjarakan  
di sana bersemayam kemerdekaan  
Apabila engkau memaksa diam  
Aku siapkan untukmu pemberontakan.

Aspek petanda:

Baris pertama bermakna bahwa sebuah suara itu bebas. Mereka tidak bisa dipenjarakan, karena pada dasarnya suara dapat didengar bahkan saat sosok yang bersuara tersebut dipenjarakan. Suara yang telah keluar akan tetap abadi dan didengar meskipun dengan berbagai ancaman dan bentuk intimidasi untuk membungkam suara tersebut. Baris kedua memiliki kaitan dengan baris pertama yang dimaknai bahwa jika seseorang dapat bersuara, maka orang tersebut adalah orang yang merdeka. Di dalam sebuah suara tersimpan sebuah kemerdekaan untuk bersuara itu sendiri. Suara adalah bentuk kemerdekaan bagi seseorang untuk menyalurkan aspirasi sebagaimana hak seseorang untuk bersuara. Baris ketiga adalah bentuk ancaman atau perlawanan yang tertuju pada seseorang.

Dalam hal ini, Wiji Thukul mencoba untuk melawan pergolakan rezim Soeharto yang selalu membungkam suara-suara rakyat secara paksa melalui kediktatorannya. Baris ketiga yang menjadi kelanjutan dari baris sebelumnya adalah perlawanan yang tertulis dalam bentuk pemberontakan. Di sini penulis memberikan sebuah ancaman bahwa jika suara-suara dan aspirasi yang ia sampaikan dibungkam, akan disiapkan sebuah pemberontakan untuk melawan bentuk pembungkaman yang terjadi. Berbagai bentuk pembungkaman suara dan aspirasi hanya berujung pada sebuah perlawanan yang dilakukan oleh sosok yang tidak merdeka dalam menyampaikan suaranya.

Bait III

Aspek penanda:

Sesungguhnya suara itu bukanlah perampok  
yang ingin merayah hartamu  
Ia hanya ingin bicara  
Mengapa kau kokang senjata  
dan gemetar ketika suara-suara itu  
menuntut keadilan.

Aspek petanda:

Baris pertama menunjukkan bahwa suara atau aspirasi bukanlah sebuah usaha untuk mengambil atau mencuri. Dalam hal ini penulis menyampaikan pesan bahwa suara tidak untuk merenggut kekuasaan, suara bukanlah perampok yang menjarah dan mencuri sesuatu. Baris kedua menindaklanjuti penekanan pada baris pertama bahwa suara tidak untuk mengambil atau mencuri. Bentuk hal yang dicuri di sini ditekankan sebagai harta yang dikuasai penguasa pada kala itu. Suara atau aspirasi tidaklah untuk mencuri sebuah harta ataupun menguasainya. Baris ketiga juga memiliki kaitan dengan kedua baris sebelumnya di mana suara hanyalah

sebuah cara untuk bertanya. Suara-suara yang timbul akan adanya kekuasaan atau rezim yang ada hanyalah untuk menyampaikan sebuah pertanyaan.

Baris keempat di sini mempertanyakan tentang mengapa sebuah suara dianggap sebagai ancaman. Rezim atau penguasa ketakutan akan adanya suara-suara dan pertanyaan yang timbul hingga menghadapinya dengan kokangan senjata. Padahal penulis di sini hanya ingin menyampaikan sebuah suara dan aspirasi yang ada. Baris kelima memberikan sebuah penekanan pada baris-baris sebelumnya bahwa selain kokangan senjata, rezim atau penguasa kala itu juga gemetar dan khawatir akan suara-suara yang timbul. Terlebih jika suara-suara tersebut menuntut akan adanya keadilan. Oleh karena itu, rezim atau penguasa kala itu memilih mengokang senjata untuk membungkam suara-suara penuntut keadilan yang dirasa mengancam mereka sebagai penguasa. Mereka mengira bahwa suara-suara itu adalah bentuk atau cara untuk mengambil secara paksa harta dan kekuasaan yang ada. Namun pada kenyataannya, suara-suara tersebut hanyalah bentuk untuk menyampaikan pertanyaan.

Bait IV

Aspek penanda:

Sesungguhnya suara itu akan menjadi kata  
ialah yang mengajari aku bertanya  
dan pada akhirnya tidak bisa tidak  
Engkau harus menjawabnya  
Apabila engkau tetap bertahan  
Aku akan memburumu seperti kutukan

Aspek petanda:

Baris pertama memberikan sebuah makna bahwa suara dapat menjadi sebuah kata. Kata di sini bermaksud sebagai kesatuan. Baik itu kesatuan rasa, kesatuan makna, dan kesatuan kekuatan dari suara-suara yang ada. Suara menjadi kata adalah suatu bentuk kesatuan dari segala keresahan yang berbentuk suara. Penulis ingin menyampaikan bahwa kumpulan suara-suara tersebut nantinya akan bersatu dan memberikan perlawanan bersama. Baris kedua melanjutkan pada baris sebelumnya bahwa sebuah suara yang menjadi kata akan menimbulkan sebuah pertanyaan. Suara-suara yang telah timbul dan menjadi kata akhirnya akan menjadikan sebuah usaha untuk mempertanyakan berbagai hal atau kejadian yang ada. Baris ketiga sebagai kelanjutannya menunjukkan penekanan bahwa pada akhirnya harus ada, wajib, dan tidak ada alasan untuk berkata tidak dari sebuah kesatuan suara-suara tersebut yang telah menjadi sebuah kata yang menjadikannya timbul berbagai pertanyaan yang ada dalam diri atau benak penulis.

Baris keempat di sini hadir sebagai sebuah ancaman dari penulis atau Wiji Thukul kepada penguasa atau rezim kala itu. Penulis di sini menekankan bahwa suara-suara yang telah bersatu menjadi kata dan timbul berbagai pertanyaan yang harus dijawab. Tidak bisa tidak, pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan tersebut haruslah dijawab oleh para penguasa atau rezim kala itu. Baris kelima adalah ancaman kedua dari penulis yang apabila penguasa atau rezim kala itu tetap diam atau mempertahankan sikapnya, maka akan ada sebuah tindakan yang hadir. Jika dikaitkan dengan baris-baris sebelumnya, maka segala kesatuan suara yang menimbulkan pertanyaan yang harus dijawab, apabila penguasa memilih untuk tetap diam, maka akan timbul sebuah pergolakan atau tindakan dari sang pemilik suara. Baris keenam adalah bentuk ancaman dan tindakan yang terjadi apabila pernyataan yang tertera pada baris-baris sebelumnya tidak dihiraukan. Maka penulis di sini sebagai sang pembawa

suara akan memburu dan memberi teror sebagaimana kutukan berlaku. Hal ini dapat dikaitkan dengan baris-baris sebelumnya di mana penulis atau pemilik suara akan memburu seperti layaknya kutukan apabila suara-suara dan pertanyaan tidak juga membuahkan hasil untuk membuat penguasa atau rezim mengambil sikap.

#### 4. Simpulan

Pesan perlawanan terhadap rezim, sajak suara adalah bentuk pesan keabadian penulis. Wiji Thukul yang telah terjun dalam dunia politik paham betul akan konsekuensi yang akan didapatkannya. Ia begitu paham bagaimana membawakan pesan untuk sebuah perlawanan dan meninggalkan pesan untuk para pejuang suara dan aspirasi di luar sana. Puisi “Sajak Suara” menjadi sebuah ancaman bagi rezim Soeharto yang pada kala itu terjadi berbagai perlawanan dan pergolakan. Di sini kepopuleran Wiji Thukul sebagai tokoh aktivis yang sangat terkenal dengan kata “Lawan!” menjadikannya seorang buronan dan namanya tercantum dalam orang paling dicari rezim Soeharto pada kala itu. Namun dengan kaburnya Wiji Thukul semasa buron tidak menghentikan berbagai perlawanan hingga turunnya rezim Soeharto. Hingga kini nama Wiji Thukul masih menjadi sebuah simbol perlawanan atas ketidakadilan dan puisinya menjadi suara-suara yang menyatukan massa untuk melawan hak atas aspirasi yang seharusnya menjadi simbol kemerdekaan. Demikian juga Marsinah yang abadi dalam suara perlawanan. Sapardi mau menegaskan kepada kaum buruh, wong cilik dan para kelas sosial bawah lainnya untuk berani menuntut sesuatu yang memang haknya. Lewat sajak “Dongeng Marsinah” bukan untuk menyadarkan kelas sosial bawah atas haknya, tetapi juga menyadarkan kaum sosial menengah ke atas untuk memberikan hak pada kaum sosial bawah atau wong cilik yang mana peristiwa yang terjadi pada Marsinah akan menjadi pengingat, bahkan saat ini bagi orang-orang yang memakai arloji.

#### Daftar Rujukan

- Alfiansyah, Hamidah, & Indrawati. (2020). Makna kritik sosial dalam puisi (studi analisis wacana kritis pada puisi “Dongeng Marsinah” karya Sapardi Djoko Damono). *Tabayyun: Journal of Journalism*, 1(1). Retrieved from <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tabayyun/article/view/8175/>
- Amins, A. (2009). *Manajemen kinerja pemerintah daerah*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Awalludin. (2017). *Pengantar Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Azhar, D. (2015). Pesan resistensi pada puisi 'Sajak Suara' karya Wiji Thukul. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 3 (3), 584–597. Retrieved from <https://docplayer.info/31243803-Kata-kunci-pesan-resistensi-puisi-sajak-suara-wiji-thukul.html>
- Damono, S. D. (2015). *Melipat Jarak*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fadly, Y. (2015). *Kondisi dan kritik sosial pada masa Rezim Orde Baru dalam puisi-puisi W.S Rendra* (Master's thesis, Universitas Sumatera Utara, Medan). Retrieved from <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/14315>
- Gasbanter Journal. (n.d.). *Biografi Wiji Thukul*. Retrieved from <https://gasbanter.com/biografi-wiji-thukul>
- Hamzah, A. A. (2019). Makna puisi Wiji Thukul dalam film “Istirahatlah Kata-Kata” dengan pendekatan semiotika Ferdinand De Saussure. *Muharrir: Jurnal Dakwah dan Sosial*, 2(1), 15–31. doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3544710>
- Harland, R. (2006). *Superstrukturalis*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hastuti, D. P. (2020). Influence of reading ability and vocabulary mastery on writing skills descriptive text. *Anglo-Saxon: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris*, 11(1), 48–57. doi: <https://doi.org/10.33373/as.v11i1.2424>



- Hermawan, R. (2018, May 1). Mengenal sosok Marsinah sang pahlawan buruh nasional. *Jurnalpos Media*. Retrieved from <https://jurnalposmedia.com/mengenal-sosok-marsinah-sang-pahlawan-buruh-nasional/>
- Lutfatin, I. Y. (2017). Proses kreatif puisi “Melipat Jarak” karya Sapardi Djoko Damono. *Jurnal Simki Pedagogia*, 1(1), 1–11. Retrieved from <http://simki.unpkediri.ac.id/detail/12.1.01.07.0040>
- Nuraini, A., & Arifin, E. Z. (2020). Nilai kehidupan dan moral dalam novel Ranah 3 Warna karya Ahmad Fuadi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(01), 1–8. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/diskursus.v3i01.6678>
- Ruggie, J. G. (1998). *Constructing the world polity: Essays on international institutionalizations*. New York and London: Routledge.
- Scott, J. C. (1993). *Perlawanan kaum tani*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Septriani, H. (2016, October). *Fenomena sastra cyber: Sebuah kemajuan atau kemunduran?* Paper presented at Seminar Nasional Sosiologi Sastra of Universitas Indonesia, Depok.
- Siswanto, W. (2008). *Pengantar teori sastra*. Jakarta: Grasindo.
- Sumardjo, J., & Saini. (1997). *Apresiasi kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wellek, R., & Warren, A. (1990). *Teori kesusastraan* (M. Budiarta, Trans.). Jakarta: Pustaka Jaya.
- Widjaja, A. W. (1985). *Kesadaran hukum manusia dan masyarakat Pancasila*. Jakarta: Era Swasta.

## 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