



JoLLA

Journal of
Language,
Literature, and
Arts

Analisis Isi Buku Teks Bahasa Arab Al-Qur'an Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an Karya Salman Harun (595-613)

Mochammad Abdul Hafidz, Nurul Murtadho, Yusuf Hanafi

Bentuk Cinta Rama dan Sinta dalam Puisi *Geram Rama Kepada Sinta*, Puisi *Jawaban Sinta Kepada Rama*, serta Puisi *Mimpi Sinta* Karya Djoko Saryono (614-627)

Agnes Kartika Putri, Cinta Putri Prameswari, Karkono

Perancangan *Motion Comic* untuk Meluruskan Stigma Masyarakat terhadap Penderita Skizofrenia (628-644)

Umi Kulsum, Mitra Istiar Wardhana, Arif Sutrisno

Pengembangan *E-Modul Tari Topeng Patih* Berbasis Model 3N Siswa Kelas VIIIc SMP Negeri 1 Ngajum (645-657)

Wecya Sugevin, Wida Rahayuningtyas, Ika Wahyu Widyawati

Potret Metafora Konseptual dalam Album Lagu-Lagu Denny Caknan (658-675)

Vivi Azlinda, Anang Santoso, Novi Eka Susilowati

Persuasif dalam Iklan Indomie pada Media Sosial Twitter (676-692)

Firdaus Achmad Ghandi, Martutik

The Implementation of Online Learning in Islamic Senior High School as Perceived by EFL Students (693-708)

Rizkiatul Kamaliah, Sri Rachmajanti, Hasti Rahmaningtyas

Analisis Kalimat Imperatif Bahasa Mandarin dalam Film *Our Times* (709-723)

Dias Fitriani Purba

Perancangan *Webcomic Jiwa Kesatria* Bertema Aksi dalam Dua Bahasa untuk Memperkenalkan Pencak Silat (724-745)

Miftachul Jannah, Pujiyanto, Fariza Wahyu Arizal

Musisi *Progressive Metal* sebagai Pendorong Perkembangan Musik *Djent* di Kota Malang (746-764)

Dicky Indra Sukmana, Robby Hidajat, Tutut Pristiati



Scan QR Code for JoLLA 2(5) 2022

[http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/
issue/view/135](http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/issue/view/135)



JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts

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

Editor in Chief

Karkono, (Scopus ID: 57681537100)

Managing Editor

Evynurul Laily Zen, (Scopus ID: 57193409705)

Editorial Board

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

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

Ike Ratnawati, (Scopus ID: 57216140934)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Yusnita Febrianti, (Scopus ID: 57195201710)

Editorial Office

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

Robby Yunia Irawan

Vira Setia Ningrum

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

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

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

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

Content Analysis of Quranic Arabic Textbook entitled *Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an* by Salman Harun

Analisis Isi Buku Teks Bahasa Arab Al-Qur'an *Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an* Karya Salman Harun

Mochammad Abdul Hafidz, Nurul Murtadho*, Yusuf Hanafi

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

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

Paper received: 20-12-2021; revised: 25-1-2022; accepted: 19-4-2022

Abstract

The book *Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an* by Prof. Dr. H. Salman Harun is a book that has its own exceptional charm compared to other books. Since the book would give us two skills at once namely, related to the Arabic language and understanding the meaning of the verses on the Al-Qur'an. Nonetheless, this book was rarely found in the public as well as there was scarcely evidence of scientific research discussing the book. Therefore, the purpose of this study was to find out how the contents of the book material were, starting from the used language, language skills, and nahwu learning. A Content analysis method was used in this research. The data and data sources were from the materials of the textbook. The researcher himself became the instrument in this research assisted by the documentation study. The results of the study were qualitative data and rely on Thu'aimah's theory. The results of the research included: (1) The presented Arabic language was Fusha Arabic with Indonesian as the language of instruction; (2) The offered language skills were limited to reading skills only; (3) Regarding nahwu learning, it had fulfilled several aspects, namely the grammatical learning of the language which had been evenly distributed in each chapter and the levels of the nahwu themes that were taught, namely the *'umdah* and *fadllah* levels. Then there were discovered the use of Arabic grammatical terms, nahwu teaching methods using inductive methods, and language structure assignments that were presented in each chapter. However, there were also missing parts that had not been achieved, namely the portion of when the nahwu learning began, and the part on the use of foreign language terms.

Keywords: content analysis; Al-Qur'an Arabic language; Salman Harun

Abstrak

Keistimewaan buku *Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an* karya Prof. Dr. H. Salman Harun adalah kita akan mendapatkan dua keilmuan sekaligus, yaitu tentang bahasa Arab dan memahami makna ayat Al-Qur'an. Akan tetapi, justru buku tersebut jarang ditemukan di lapangan bahkan juga belum ditemukan tulisan ilmiah yang membahas buku tersebut. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana isi materi buku tersebut, mulai dari bahasa yang digunakan, keterampilan bahasa, dan pembelajaran nahwu. Metode analisis isi konten digunakan dalam penelitian ini. Data dan sumber data adalah materi buku teks tersebut. Peneliti sendiri menjadi instrumen dalam penelitian ini dibantu dengan studi dokumentasi. Hasil penelitian ini merupakan data kualitatif dan bersandar pada teori Thu'aimah. Hasil penelitian meliputi: (1) Bahasa arab yang disajikan adalah bahasa Arab *fusha*; (2) Keterampilan berbahasa yang disajikan terbatas pada keterampilan membaca saja; (3) Dan untuk pembelajaran nahwu sudah memenuhi beberapa aspek, yaitu pembelajaran gramatikal bahasa yang sudah merata di setiap babnya, tingkatan *'umdah* dan *fadllah* pada level tema nahwu yang diajarkan, digunakannya istilah ketatabahasa bahasa arab, metode induktif pada pengajaran nahwu, dan penyajian tugas struktur bahasa di setiap bab. Dan bagian yang belum memenuhi, yaitu bagian kapan dimulainya pembelajaran nahwu, dan pada bagian penggunaan istilah bahasa asing.

Kata kunci: analisis isi; bahasa Arab Al-Qur'an; Salman Harun

1. Pendahuluan

Dalam proses belajar Bahasa Arab, perlu adanya sumber belajar untuk menjadi pedoman dalam proses belajar tersebut. Salah satunya ialah buku teks. Buku teks sendiri merupakan buku pegangan siswa selama proses pembelajaran guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan, selain itu materi serta latihan-latihan soal yang ada pada buku teks juga membantu kemandirian siswa dalam belajar (Rahmawati, 2015). Buku teks menjadi hal penting dan fungsional untuk menunjang keberhasilan dalam belajar bahasa Arab. Buku teks adalah buku pelajaran dalam bidang studi tertentu yang merupakan buku standar, yang disusun oleh para pakar dalam bidang itu (Tarigan & Tarigan, 2009). Telah banyak disusun buku teks Bahasa Arab yang saat ini juga mulai banyak digunakan sebagai sumber belajar baik di lembaga pendidikan formal maupun non formal. Semuanya memiliki buku teks sebagai pedoman sesuai dengan tujuan pembelajarannya masing-masing. Bahkan banyak juga buku teks Bahasa Arab yang memang khusus disusun untuk kalangan umum, bagi mereka yang belum berkesempatan untuk belajar di lembaga formal maupun non formal, serta bagi mereka yang ingin belajar Bahasa Arab secara mandiri. Khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab, buku ajar merupakan poin penting yang akan menentukan konten pembelajaran dan berfungsi sebagai instrumen dalam mengukur keberhasilan belajar siswa (Shaputra, Muhaiban, & Alfani, 2020).

Kemudian terbitlah suatu buku bahasa Arab yang mempunyai ciri khas tersendiri dibandingkan dengan buku bahasa Arab yang lain. Buku tersebut ialah buku "Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an" karya Prof. Dr. H. Salman Harun. Buku tersebut muncul sebagai solusi atas permasalahan di masa kini, yang mana masyarakat sangat ingin belajar bahasa Arab secara praktis dan mudah dalam memahami makna ayat Al-Qur'an. Akan tetapi, justru buku ini tidak banyak dijumpai di lapangan, khususnya di bidang pendidikan yang menekuni bahasa Arab. Selain itu, juga belum ditemukannya karya ilmiah terdahulu yang membahas mengenai buku tersebut. Oleh karena itu, penulis sangat tertarik untuk menganalisis isi materi pada buku tersebut, sehingga buku ini dapat dikenal lebih luas lagi di lingkungan masyarakat. Maka, untuk mengetahui bagaimana menganalisis isi buku, Thu'aimah (1985) menjelaskan kriterianya sebagai berikut.

Kriteria yang pertama adalah dari segi bahasa buku yang digunakan. Menurut Thu'aimah (1985) aspek pertama dalam bahasa buku adalah jenis bahasanya. Prastowo (2014) menyebutkan kriteria buku ajar yang baik yaitu menggunakan bahasa yang mudah dimengerti. Dalam penyusunan buku, khususnya buku bahasa Arab. Jenis bahasa buku yang digunakan memiliki fungsi yang berbeda-beda. Ada jenis bahasa Arab yang difungsikan sesuai dengan tempat, yaitu bahasa Arab kebudayaan beragama yang memiliki keterikatan terhadap bahasa nenek moyang. Ada juga jenis bahasa Arab tujuan khusus, yang digunakan untuk tujuan tertentu saja. Seperti tujuan perdagangan, profesi, industri dan yang lainnya. Kemudian ada jenis bahasa 'ammiyyah yaitu bahasa keseharian yang ada di setiap masing-masing negara Arab dan berbeda antara satu sama lain. Dan ada juga jenis bahasa Arab fusha yang digunakan sebagai bahasa formal di berbagai negara Arab dan juga termasuk bahasa yang digunakan di dalam Al-Qur'an (Baso, 2019). Untuk materi buku ajar bahasa Arab, hendaknya dipilih bahasa dan struktur bahasa yang mudah dan lazim digunakan, yang mengandung pokok pikiran yang baik dan mudah dipahami (Muhaiban, 2016).

Aspek yang kedua dari bahasa buku adalah bahasa pengantar yang digunakan. Menurut Thu'aimah (1985) bahasa pengantar ialah bahasa yang difungsikan sebagai alat bantu selama

proses pembelajaran bahasa Arab, baik itu bahasa ibu atau bahasa umum yang mereka pahami dengan bahasa asli yang berbeda. Dan tujuan digunakannya bahasa pengantar di dalam penyusunan buku adalah untuk memudahkan pembaca dalam memahami materi. Khususnya dalam buku bahasa Arab, penggunaan bahasa pengantar juga menjadi hal penting, akan tetapi penyajiannya tidak boleh lebih dominan dari bahasa Arab itu sendiri. Dan Thu'aimah sendiri berpendapat bahwa beliau menolak adanya penggunaan bahasa pengantar di dalam penyusunan buku bahasa Arab, dikarenakan akan menyebabkan adanya ketergantungan terhadap bahasa pengantar itu sendiri.

Kriteria yang kedua menurut Thu'aimah adalah dari segi penyajian keterampilan berbahasanya. Ada empat macam keterampilan dalam keterampilan berbahasa, khususnya di bahasa Arab. Yaitu istima, kalam, qiroah dan kitabah. Menurut Thu'aimah (1985) ada empat aspek juga dari segi penyajian keterampilan berbahasa. Yang pertama adalah keterampilan berbahasa yang pertama kali diajarkan, apakah penulis memulai materi pertama dengan melafalkan huruf dan kata seta menghasilkan beberapa suara baru? Dalam hal ini yang dimaksudkan adalah keterampilan menyimak, atau keterampilan yang lain yang diajarkan pertama kali. Hal itu perlu diketahui, dikarenakan keterampilan yang pertama kali diajarkan memiliki peran penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran bahasa secara efektif. Yang kedua adalah keterampilan berbahasa yang difokuskan. Menurut Thu'aimah dari keempat keterampilan berbahasa yang disajikan, keterampilan manakah yang paling difokuskan. Hal itu bisa diketahui jika adanya keterampilan tertentu yang penyajiannya lebih banyak dibandingkan dengan keterampilan yang lain. Untuk yang ketiga adalah cara penyajiannya. Thu'aimah menjelaskan bahwa penyajian keterampilan berbahasa yang baik adalah ketika dalam satu waktu tidak menyajikan dua keterampilan atau lebih. Jika ada penyajian dua keterampilan dalam satu waktu, maka hal tersebut akan menimbulkan kesulitan bagi pembaca. Contohnya, ada sebuah perintah untuk menyusun sebuah kalimat baru dari kosa kata yang belum pernah diketahui oleh pembaca.

Kemudian yang keempat dari aspek keterampilan berbahasa adalah keterampilan berbahasa secara terperinci. Thu'aimah mendeskripsikan kriteria dalam penyajian masing-masing keterampilan berbahasa sebagai berikut. Yaitu kriteria dalam keterampilan membaca menurut Thu'aimah (1985) adalah mengetahui kata-kata baru yang satu arti (sinonim), mengetahui arti baru untuk satu kata (bahasa umum), menganalisis teks bacaan menjadi beberapa bagian dan mengetahui hubungan antara satu sama lain, menyimpulkan makna umum dari teks bacaan, membedakan antara ide pokok dan ide sekunder dalam teks-teks bacaan, memahami perubahan makna sehubungan dengan perubahan struktur, memilih penjelasan yang mendukung atau bertentangan dengan pendapat, mengetahui arti kosakata baru dari konteksnya, akses ke makna tersurat atau yang tersirat, membedakan antara opini dan fakta dalam teks bacaan, keakuratan dalam mengharakati ulang dari akhir baris ke awal baris berikutnya, pengungkapan persamaan dan perbedaan antara fakta-fakta yang disajikan, mengklasifikasikan fakta, mengaturnya, dan membentuk opini tentangnya, dan meringkas ide-ide komprehensif yang terkandung dalam teks bacaan. Keterampilan membaca adalah ketika seseorang terampil membaca, ketika ia dan mampu menyimak secara baik, akurat serta lengkap mengenai isi yang ia baca (Ilham & Wijati, 2020).

Kriteria yang ketiga menurut Thu'aimah adalah dari segi pembelajaran nahwunya. Dan Thu'aimah (1985) menjelaskan bahwa ada tujuh aspek di dalam pembelajaran nahwu. Pertama adalah pembelajaran struktur bahasanya, yaitu ketika di awal pembelajaran yang

disajikan dalam buku apakah pembelajaran mengenai struktur bahasa atau pengenalan kosakata. Yang kedua adalah aspek waktu dimulainya pembelajaran nahwu. Kapan pembelajaran nahwu akan disajikan? Apakah di awal pembelajaran atau tertunda? dan hanya ada di beberapa bab saja atau disajikan di seluruh bab? Kemudian aspek yang ketiga adalah tingkatan level pada tema nahwu. Bagaimanakah level tingkatan tema nahwu pada materi yang disajikan? Aspek yang keempat adalah peristilahan dalam nahwu? Apakah penyajian materi pada buku sudah menggunakan istilah nahwu? Dan apakah disajikan di seluruh bab? Dan adakah penggunaan istilah bahasa asing pada penyajian materi? Yang menjadi aspek kelima dalam pembelajaran nahwu. Selanjutnya adalah aspek keenam yaitu metode penyajian pembelajaran nahwunya. Menurut Thu'aimah metode dalam penyajian nahwu sangat berpengaruh dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dan terakhir adalah aspek tugas struktur bahasa. Menurut Thu'aimah (1985) bahwa prinsip yang harus diperhatikan dalam menulis buku ajar bahasa ialah menyajikan tugas struktur bahasa dalam berbagai situasi di seluruh bab.

Dari sekian banyak buku yang telah disusun, penulis sangat tertarik terhadap buku "Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an" karya Prof. Dr. H. Salman Harun. Buku tersebut tidak seperti buku Bahasa Arab pada umumnya, karena buku tersebut menyajikan materi yang isinya menghubungkan ayat Al-Qur'an dengan bahasa arab itu sendiri. Jika biasanya kita menemukan buku yang memberikan contoh-contoh pola kalimat sederhana dalam belajar bahasa Arab, maka buku ini menyajikan contoh pola kalimatnya yang diambilkan dari potongan ayat Al-Qur'an. Kelebihan dari buku ini adalah penyajian materinya yang difokuskan untuk pembelajaran bahasa Arab sekaligus juga untuk memahami Al-Qur'an. Jadi, buku ini sangat praktis, dengan mendalami satu buku ini kita bisa mendapatkan dua ilmu sekaligus. Buku ini menjadi solusi bagi masyarakat yang merasa kesulitan dalam memahami ayat-ayat Al-Qur'an serta menjadi jawaban bagi masyarakat yang ingin praktis belajar bahasa Arab sekaligus memahami makna ayat Al-Qur'an. Oleh karena itu, penulis sangat terdorong melakukan penelitian mengenai buku tersebut.

Berikut adalah beberapa kajian ilmiah yang pernah dilakukan dan relevan dengan penelitian ini: Pertama adalah kajian yang ditulis oleh Hikmah dan Astuti (2018) yang meneliti tentang perbandingan kualitas dua buku bahasa Arab. Dan hasil penelitian tersebut adalah bahwa Buku Teks Bahasa Arab al-'Ashri kelas X untuk SMA/SMK/MA Muhammadiyah terbitan PT. DMU sudah memenuhi standar aspek kajian isi/materi, penyajian, dan bahasa berdasarkan BSNP. Kajian yang kedua ditulis oleh Ramadhanzi (2016) yang menganalisis materi buku bahasa Arab "Memahami Al-Qur'an Dengan Metode Manhaji Jilid I" Karya Muhammad Annas 'Adnan". Hasil penelitiannya adalah bahwa buku ini tidak sesuai jika digunakan oleh peserta didik pada tingkat pemula yang berlatar-belakang umum maupun pesantren. Dan untuk kajian yang ketiga ditulis oleh Wardani (2017) tentang analisis kelayakan isi dan bahasa buku Teks SMA "Bahasa Indonesia Ekspresi Diri Dan Akademik" Kelas X SMA". Hasil penelitiannya adalah bahwa isi buku teks pelajaran bahasa Indonesia ini sesuai dengan instrumen yang ditetapkan oleh BSNP.

Dari ketiga penelitian terdahulu, kajian di atas relevan dengan penelitian ini karena konteksnya tentang menganalisis isi materi suatu buku teks. Untuk persamaan kajian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *Qualitative Content Analysis*. Dan yang membedakan adalah data dan sumber data yang diambil dari buku teks yang berbeda pada kajian di atas dengan penelitian ini.

Dari latar belakang di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian tentang buku teks Bahasa Arab Al-Qur'an karya Prof. Dr. H. Salman Harun yang berjudul *Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penyusunan isi materi buku tersebut yang dalam penelitian ini mencakup tiga rumusan masalah yang terdiri dari bagaimana bahasa yang digunakan pada buku tersebut?, bagaimana keterampilan bahasa yang disajikan?, dan bagaimana pembelajaran nahwu yang disajikan pada buku tersebut?. Dan perlunya penelitian ini dilakukan, karena buku ini termasuk buku yang menjadi sumber belajar bagi masyarakat yang ingin mendalami bahasa Arab sekaligus memahami Al-Qur'an. Dan penelitian ini juga akan menjadi tambahan referensi bagi yang ingin melakukan penelitian tentang bahasa Arab Al-Qur'an. Maka perlunya untuk diketahui bagaimana isi materi dari buku tersebut. Dan hasilnya akan diketahui setelah penelitian tentang "Analisis Isi Buku Teks Bahasa Arab Al-Qur'an "Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an" Karya Prof. Dr. H. Salman Harun" ini dilakukan.

2. Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Dengan menggunakan metode analisis konten sebagai metode penelitiannya. Analisis isi konten sendiri adalah menganalisis sejauh mana isi materi yang disajikan dalam suatu buku (Ainin, 2013). Penelitian ini juga menggunakan analisis konten deskriptif yang mendeskripsikan isi materi buku, tetapi tidak sampai pada segi maknanya (Moleong & Lexy, 2005). Menurut Creswell (2015), metode penelitian adalah suatu proses dari langkah-langkah yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi untuk meningkatkan pemahaman tentang suatu topik atau isu dengan menggunakan reliable dan terpercaya.

Dalam penelitian ini, data penelitian berupa isi materi yang terdapat pada buku teks Bahasa Arab Al-Qur'an karya Prof. Dr. H. Salman Harun yang berjudul *Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an*. Sedangkan sumber datanya berupa buku teks itu sendiri. Kemudian peneliti sendiri merupakan instrumen utama dalam penelitian ini dan yang akan berperan sebagai penafsir dan penganalisis data. Peneliti juga menggunakan instrumen tabel yang berfungsi sebagai penunjang yang membantu peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam pengumpulan data, penulis akan melakukan langkah-langkah berikut, yaitu membaca buku teks Bahasa Arab Al-Qur'an "Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an" secara keseluruhan, kemudian melakukan identifikasi dan klasifikasi hal-hal yang diamati sesuai dengan rumusan masalah di atas. Kemudian menentukan data yang dianalisis, dan peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis. Penelitian ini juga menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan tahapan berikut, yaitu peneliti membaca buku teks Bahasa Arab Al-Qur'an "Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an" dan menentukan data, menyeleksi data yang layak digunakan sesuai dengan masalah penelitian, mengklasifikasikan data dalam susunan kalimat yang berkaitan dengan rumusan masalah dengan menggunakan tabel, kemudian data yang sudah diklasifikasi diuraikan dan dijelaskan secara jelas dan rinci.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Berikut adalah paparan data yang ditemukan dari hasil identifikasi isi materi buku "Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an".

1) Bahasa yang Digunakan Buku

Bahasa yang digunakan buku memiliki beberapa unsur yaitu; jenis bahasa buku dan bahasa pengantar buku.

a) Jenis Bahasa Buku

Data berikut diambil dari buku pada halaman 25:

1. هُمَا فِي الْغَارِ
2. هُمَا يَسْتَعِينَانِ اللَّهَ
3. أَنْتُمْ وَمَنْ اتَّبَعَكُمَا الْغَالِبُونَ

Dari data di atas, maka jenis bahasa yang digunakan dalam buku ini adalah jenis bahasa Arab *Fushah*. Karena materi yang disajikan dalam buku tersebut diambil dari potongan ayat Al-Qur'an. Bahasa Arab *Fushah* adalah bahasa Arab yang digunakan dalam kegiatan-kegiatan formal dan juga sebagai bahasa Arab pemersatu bagi negara-negara Arab. Selain itu, bahasa Arab *Fushah* juga merupakan bahasa Al-Qur'an.

b) Bahasa Pengantar Buku

Data berikut diambil dari buku pada halaman 3 bagian tata bahasa:

“kata pertama dalam tiap contoh di atas adalah subjek, dan kata kedua adalah predikat. Subjek dalam bahasa Arab disebut *muftada'* dan predikat disebut *khobar*”.

Dari data tersebut, maka bahasa pengantar yang digunakan adalah bahasa Indonesia. Dan penggunaan bahasa tersebut sangat dominan. Bisa kita temukan datanya di setiap materi pelajaran mulai dari halaman 1 sampai halaman 477.

2) Keterampilan Berbahasa yang Disajikan

Keterampilan berbahasa yang disajikan dalam buku teks memiliki empat komponen, yaitu:

a) Keterampilan Berbahasa yang Pertama Diajarkan

Keterampilan berbahasa yang pertama diajarkan pada buku teks Bahasa Arab Al-Qur'an "Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an" karya Prof. Dr. H. Salman Harun adalah keterampilan membaca. Hasil tersebut ditemukan sesuai dengan data berikut yang diambil dari buku pada halaman 11 pada awal materi pelajaran ke-3:

Membaca

1. هُوَ اللَّهُ
2. هِيَ عَصَايَ
3. أَنْتَ وَلِيُّنَا
4. أَنَا خَيْرٌ مِنْهُ

Dari data di atas, keterangan “membaca” yang disajikan di setiap awal materi adalah suatu perintah untuk membaca materi tersebut. Dan hal tersebut sesuai dengan data yang terdapat pada buku bagian awal di petunjuk penggunaan buku sebagai berikut:

“Bagian pertama, “membaca”, perlu dikuasai benar-benar. Bacalah materi itu berkali-kali, sedapat mungkin dengan lagu yang bagus, sebagaimana kebiasaan orang mengaji.”

b) Keterampilan Berbahasa yang Difokuskan

Berikut adalah data yang diambil dari buku pada halaman 1:

“Pelajaran Ke-1 (مُبْتَدَأٌ-خَيْرٌ (مُدَّكَّرٌ))”

Kemudian pada halaman 5:

“Pelajaran Ke-2 (مُبْتَدَأٌ-خَيْرٌ (مُؤَنَّثٌ))”

Dan pada halaman 11:

“Pelajaran Ke-3 ((الضَّمِيمُ (مُفْرَدٌ))”

Data di atas adalah judul materi per bab. Berdasarkan data tersebut, materi yang disajikan lebih fokus di materi tentang tata bahasa. Sesuai dengan judul di setiap materi yang berkaitan tentang ilmu tata bahasa. Maka, buku ini fokus materinya adalah mengenai tata bahasa bukan pada keterampilan berbahasa.

c) Cara Penyajian Keterampilan

Keterampilan berbahasa pada buku ini terbatas pada keterampilan membaca, maka berikut adalah data mengenai cara penyajian keterampilan membaca. Data diambil dari buku pada halaman 21:

Membaca

1. هَذَا خَصْمَانِ

2. يَدَاهُ مَبْسُوطَتَانِ

3. فِيهِمَا عَيْنَانِ تَجْرِيَانِ

Dari data di atas, maka cara penyajian keterampilan pada buku ini adalah menyajikan satu keterampilan dalam satu waktu.

d) Keterampilan Berbahasa Secara Terperinci

Dikarenakan dalam buku ini keterampilan berbahasanya terbatas yaitu keterampilan membaca, maka berikut adalah data mengenai keterampilan membaca secara terperinci:

(1) Mengetahui kata-kata baru yang satu arti (sinonim),

Data berikut diambil dari buku pada halaman 26:

هُمَا يَسْتَعِينَانِ اللَّهَ

Data tersebut terdapat kata يَسْتَعِينَانِ yang berasal dari kata يَسْتَعِينُ – يَسْتَعِينَانِ yang memiliki sinonim kata dengan يَسْتَعِينُ – يَسْتَعِينَانِ yang artinya memohon pertolongan.

Data yang lain ditemukan pada halaman 29:

هَذَا سِحْرٌ مُّبِينٌ

Tipu daya = سِحْرٌ = خِدَاعٌ

(2) Mengetahui arti baru untuk satu kata (bahasa umum),

Data berikut diambil dari buku pada halaman 36:

أُولَئِكَ أَصْحَابُ الْجَنَّةِ

Data tersebut terdapat kata أَصْحَابُ yang memiliki arti penghuni, golongan, kaum. Terdapat juga kata الْجَنَّةِ yang memiliki arti surga, kebun dan taman.

(3) Menyimpulkan makna umum dari ayat Al-Qur'an

Data berikut diambil dari buku pada halaman 36:

تِلْكَ حُدُودُ اللَّهِ

Itulah ketentuan-ketentuan Allah (QS. Al-Baqarah [2]: 187)

Yaitu kebolehan makan, minum, dan bergaul dengan istri pada malam bulan ramadhan.

Kalimat yang dicetak tebal dari data di atas merupakan kesimpulan makna umum dari ayat Al-Qur'an.

(4) Memahami perubahan makna sehubungan dengan perubahan struktur

Data berikut diambil dari buku pada halaman 27:

هُوَ مُسْلِمٌ، هُمَا مُسْلِمَانِ

Ia (seorang lk) muslim, mereka berdua (lk) muslim.

Pada kata yang tercetak tebal, mengalami perubahan makna dari yang artinya **seorang muslim** menjadi **dua orang muslim** dikarenakan adanya perubahan struktur bahasa.

(5) Mengetahui arti kosakata baru dari konteksnya

Data berikut diambil dari buku pada halaman 36:

أُولَئِكَ أَصْحَابُ الْجَنَّةِ

Data tersebut terdapat kata أَصْحَابٌ yang memiliki arti penghuni pada konteks kalimat tersebut. Padahal kata tersebut juga memiliki arti yang lain, seperti golongan, kaum, teman-teman. Yang arti tersebut disesuaikan dengan konteksnya masing-masing.

Seperti contoh:

أَيْنَ أَصْحَابُكَ؟

Dimanakah teman-temanmu?

(6) Mengetahui makna tersurat atau yang tersirat

Data berikut diambil dari buku pada halaman 30:

هَذَانِ خَصْمَانِ

Inilah dua golongan (QS. Al-Hijr [22]: 19)

Yaitu golongan yang beriman dan golongan kafir, yang bertengkar mengenai tuhan. Dalam ayat sebelumnya, ayat 17. Ditegaskan bahwa Allah nanti di akhirat akan memberikan keputusanNya.

Dari data di atas dapat diambil, bahwa yang bercetak tebal adalah makna tersurat, dan yang bercetak miring adalah makna tersiratnya.

3) Pembelajaran Nahwu

Dalam aspek pembelajaran nahwu, terdapat tujuh komponen sebagai berikut:

a) Pembelajaran Struktur Bahasa

Pembelajaran nahwu dalam buku teks Bahasa Arab Al-Qur'an "Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an" karya Prof. Dr. H. Salman Harun tidak dimulai dengan pelajaran struktur bahasa. Akan tetapi dimulai dengan disajikannya contoh kalimat kemudian disajikan struktur bahasanya. Sesuai dengan data berikut ini:

Data diambil dari buku pada halaman 21:

Membaca

1. هَذَانِ خَصْمَانِ

2. يَدَاهُ مَبْسُوطَتَانِ

3. فِيهِمَا عَيْنَانِ تَجْرِيَانِ

Berdasarkan data tersebut, bukan pembelajaran struktur bahasa yang disajikan di awal melainkan keterampilan membaca. Untuk jumlah kalimatnya sendiri, seluruh materi pelajaran bermacam-macam jumlah kalimatnya antara lain mulai dari 2 hingga 13 kalimat. Sesuai data di atas, maka pada halaman 21 terdapat 3 kalimat.

b) Kapan Dimulainya Pembelajaran Nahwu

Data berikut diambil dari buku pada halaman 165:

Tata Bahasa

1. Seluruh kata kerja di dalam ayat-ayat di atas adalah فعل مضارع. فعل مضارع bermakna bahwa peristiwa “sedang” atau “akan” terjadi.
2. Tanda فعل مضارع adalah *ya'* pada awal kata, bila *fa'il* (subjek) *mudzakkar* (laki-laki), dan *ta'* bila *fa'il muannats*.

Data di atas menjelaskan bahwa pembelajaran nahwu dimulai pada bagian ketiga yaitu tata bahasa.

(1) Level Tema Nahwu

Berikut adalah tabel data tentang tingkatan level tema nahwu:

Level	Bab Ke-	Judul Materi
'UMDAH	1	(مبتدأ-خبر (مذكر
	2	(مبتدأ-خبر (مؤنث
	28	(فعل ماض + فاعل (مفرد
	29	(فعل ماض + فاعل (مثنى
	30	(فعل ماض + فاعل (جمع
	32	فعل مضارع + فاعل
	33	فعل مضارع + الفاعل مثنى وجمعا

Dalam gramatika bahasa Arab, ada istilah yang dikenal dengan *'umdah* dan *fadllah*. Untuk data di atas merupakan materi yang masuk kategori *'umdah*, yaitu unsur-unsur utama dalam struktur kalimat. Di dalam buku ini materi kategori *'umdah* disajikan dalam 7 bab dari 66 bab yang disajikan, yaitu pada bab ke- 1, 2, 28, 29, 30, 32, dan 33. Kemudian *fadllah* sendiri adalah pelengkap. Materi yang tergolong *fadllah* pada buku ini ada 59 bab dari 66 bab yang disajikan. Berikut adalah datanya:

Fadllah			
Bab Ke-	Judul Materi	Bab Ke-	Judul Materi
3	(الضمير (مفرد	24	إنّ + جمع المذكر السالم\ المؤنث السالم
4	(اسم الإشارة (مفرد	25	أَنَّ – كَأَنَّ – لَكِنَّ – لَعَلَّ – لَيْتَ
5	المثنى	26	كان + مبتدأ + خبر
6	(الضمير (مثنى	27	ليس – أصبح – كاد – ظلّ – عسى – ما زال
7	(اسم الإشارة للقريب (مثنى وجمعا	39	اسم الموصول
8	(اسم الإشارة للبعيد (مثنى وجمعا	40	حروف النصب
9	(الضمير (جمعا	41	حروف الجزم
10	جمع المذكر السالم	42	المفعول المطلق
11	جمع المؤنث السالم	43	المفعول لأجله
12	جمع التكسير	44	(المجرد والمزيد (ماضيا
16	حرف الجر	45	(المجرد والمزيد (مضارعا

<i>Fadllah</i>			
Bab Ke-	Judul Materi	Bab Ke-	Judul Materi
17	ظرف المكان	46	(المجرد والمزید (مصدرا)
19	الإضافة	47	(المجرد والمزید (أمرا)
48	اسم الفاعل	51	النعته
49	اسم المفعول	52	العطف
50	اسم المكان واسم الزمان واسم الآلة	53	البدل
13	ضمير الفصل	54	التوكید
14	خبر ثان	55	اسم التفضیل
15	القسم	56	صيغة المبالغة والصفة المشبهة
18	مبتدأ مؤخر	57	خصوصیات المثني
20	إضافة إلى الضمير	58	خصوصیات جمع المذكر السالم
21	الخبر جملة	59	العدد (1-99)
31	تصريف الفعل الماضي + الفاعل	60	(العدد (مائتين\ صفة)
34	تصريف الفعل المضارع	61	الحال
35	فعل الأمر	62	(الحال (جمعا)
36	المفعول به	63	الاستثناء
37	الفعل الماضي المجهول	64	المنادى
38	الفعل المضارع المجهول	65	التعجب
22	إن	66	المنوع من الصرف
23	إنّ + ضمير		

(2) Peristilahan dalam Nahwu

Berikut adalah data yang diambil dari buku pada halaman 47:

Tata Bahasa

Kata-kata yang diberi garis bawah dalam contoh-contoh di atas berbentuk jamak, yang disebut yaitu جَمْعُ الْمُدَّكَّرِ السَّالِمِ jamak yang teratur dari *mudzakkar*, tambahan dari bentuk tunggalnya adalah مُؤَن

Kalimat yang diberi garis bawah adalah contoh istilah dalam nahwu.

(3) Penggunaan Istilah Bahasa Asing

Untuk penggunaan istilah bahasa asing, tidak ditemukan adanya istilah bahasa asing yang disajikan dalam buku teks ini seperti menyebutkan kata-kata *verb*, *adjective*, *subject*, *object*, *adverb of place*, *adverb of time*, dan lain-lain.

(4) Metode Pembelajaran Nahwu

Data diambil dari buku pada halaman 21:

Membaca

4. هَذَا خَصْمَانِ

5. يَدَاهُ مَبْسُوطَتَانِ

6. فِيهِمَا عَيْنَانِ تَجْرِيَانِ

Dari data di atas menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam pembelajaran nahwu pada buku ini adalah metode induktif. Yaitu metode yang menyajikan contoh-contoh dahulu kemudian dianalisis mengenai struktur bahasanya.

(5) Tugas Struktur Bahasa

Buku ini sudah menyajikan tugas struktur bahasa yang dibuktikan dengan data sebagai berikut.

Data diambil dari buku pada halaman 23:

Pemantapan

1. Tentukanlah *mubtada'* dan *khobar* dalam ayat-ayat berikut, dan buat bentuk tunggalnya! (kalimat pada empat ayat pertama berikut adalah inversi).

1. فِيهِمَا عَيْنَانِ نَضَّاخَتَانِ (الرحمن: 66)

2. وَمِنْ دُونِهِمَا جَنَّتَانِ (الرحمن: 62)

3. فِيهِمَا مِنْ كُلِّ فَاكِهَةٍ زَوْجَانِ (الرحمن: 52)

4. فِيهِمَا عَيْنَانِ تَجْرِيَانِ (الرحمن: 50)

5. مُدْهَمَّتَانِ (الرحمن: 64)

2. Sebutkan kata-kata yang *mutsanna* dalam ayat-ayat di atas, dan sebutkan *mufrodnya*!

3. Terjemahkan ayat-ayat di atas dan pahami!

3.2. Pembahasan

Secara umum, materi buku tersebut disusun menjadi 4 bagian di setiap materi pelajarannya. Bagian pertama adalah “membaca”. Penulis menyajikan materi yang di bagian pertama berupa potongan dari ayat-ayat Al-Qur’an. Potongan ayat tersebut diambil disesuaikan dengan kebutuhan materi per bab. Potongan ayat tersebut nantinya akan dihubungkan dengan pembahasan materi di bab tersebut. Akan tetapi di bagian awal ini penulis menyajikan potongan-potongan ayat Al-Qur’an bertujuan untuk melatih kelancaran bacaan Al-Qur’an para pembaca. Diharapkan para pembaca dapat membaca potongan-potongan ayat Al-Qur’an tersebut dengan benar dan lancar sebelum memahami isi dan tata bahasanya.

Bagian kedua adalah “memahami”. Setelah disajikan potongan-potongan ayat Al-Qur’an, kemudian penulis menambahkan terjemahan ayat, dan penjelasan potongan ayat serta arti kata per kata dari potongan ayat tersebut. Di bagian kedua ini penulis ingin para pembaca membaca materi tersebut berulang-ulang sehingga pembaca dapat memahami terjemahan dan penjelasan ayat dengan baik, serta hafal dan paham mengenai arti kata per kata dari potongan ayat tersebut dengan cermat.

Bagian ketiga adalah “tata Bahasa”. Pada bagian ini penulis menyajikan materi tentang tata Bahasa, penyajiannya meliputi kedudukan kata per kata yang terdapat dalam potongan ayat Al-Qur’an sebelumnya, kemudian dijelaskan ke dalam istilah Bahasa Arab. Tujuannya ialah agar para pembaca dapat memahami struktur kalimat dalam Bahasa Arab. Dikarenakan, ketika para pembaca dihadapkan suatu kalimat yang berbahasa Arab ataupun potongan-potongan ayat Al-Qur’an. Harapannya, para pembaca dapat mengetahui dan menjelaskan kedudukan kata per kata dalam suatu kalimat Bahasa Arab maupun ayat Al-Qur’an. Dengan begitu akan meminimalisir pemahaman yang salah atau salah tafsir terhadap ayat-ayat Al-Qur’an.

Bagian keempat adalah “pemantapan”. Pemantapan yang dimaksud dalam hal ini ialah pemantapan mengenai pemahaman materi dan penerapannya dalam menganalisis suatu kalimat Bahasa Arab ataupun ayat Al-Qur’an. Penulis menyajikan latihan-latihan soal yang mengambil potongan-potongan ayat Al-Qur’an sebagai bahan untuk dianalisis. Materi latihan-latihan soalnya disesuaikan dengan materi per bab. Dan setiap bab selalu disajikan latihan-latihan soal. Harapannya, para pembaca dapat menjawab latihan-latihan soal tersebut dengan cermat dan benar. Dengan begitu akan diketahui seberapa jauh pemahaman para pembaca terhadap materi yang disajikan melalui ketepatan dan kebenaran jawaban-jawaban pembaca dalam mengerjakan latihan-latihan soal tersebut. Selain itu, di bagian akhir halaman buku juga disajikan kunci jawaban dari latihan-latihan soal di setiap bab. Dengan begitu pembaca dapat membandingkan kebenaran dan ketepatan jawabannya dengan kunci jawaban yang disajikan penulis. Kemudian pembaca dapat mengevaluasi apa yang salah dari jawabannya serta membenarkannya agar pemahamannya semakin matang mengenai materi yang disajikan.

Paparan hasil penelitian dan pembahasan juga diambil berdasarkan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan isi buku teks Bahasa Arab Al-Qur’an karya Prof. Dr. H. Salman Harun yang berjudul Pintar Bahasa Arab Al-Qur’an dalam aspek berikut ini.

1) Bahasa yang Digunakan Buku

Bahasa yang digunakan buku memiliki beberapa unsur yaitu; jenis bahasa buku dan bahasa pengantar buku. Penjelasan rinci terkait deskripsi bahasa yang digunakan buku dipaparkan sebagai berikut.

a) Jenis Bahasa Buku

Jenis bahasa yang disajikan dalam buku ini adalah bahasa Arab *fushah*, karena materi dan juga contoh-contoh kalimat yang terdapat dalam buku tersebut adalah diambil langsung dari potongan ayat-ayat Al-Qur’an. Bahasa Arab *fushah* sendiri juga merupakan bahasa Arab yang digunakan di dalam Al-Qur’an. Dan bahasa Arab *fushah* juga digunakan untuk bahasa formal, seperti konferensi internasional, perdagangan, industry, pendidikan dan yang lainnya.

b) Bahasa Pengantar Buku

Pada buku teks ini, bahasa pengantar yang digunakan adalah bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa Indonesia tersebut bertujuan untuk membantu menjelaskan materi tata bahasa, menerjemahkan dan menjelaskan makna dari potongan ayat-ayat Al-Qur'an serta hal-hal lain yang dapat membantu tercapainya pemahaman terhadap materi yang disajikan. Selain itu, penggunaan bahasa pengantar bahasa Indonesia lebih dominan dibanding dengan bahasa Arab itu sendiri. Untuk pengembangan buku ini ataupun bagi penulis yang akan menyusun buku bahasa Arab. Sebaiknya dalam penyajian bahasa pengantar itu disajikan dengan porsi yang cukup dan dengan hanya tujuan untuk membantu pembaca dalam memahami materi saja. Dan jangan sampai bahasa pengantar itu menjadi dominan dibanding dengan bahasa Arab itu sendiri. Dikarenakan akan membuat pembaca menjadi ketergantungan terhadap bahasa pengantar.

2) Keterampilan Berbahasa yang Disajikan

Dalam aspek keterampilan berbahasa, terdapat empat unsur, yaitu; (1) keterampilan berbahasa yang pertama diajarkan, (2) keterampilan berbahasa yang difokuskan, (3) cara penyajian keterampilan, dan (4) keterampilan berbahasa secara terperinci. Berikut paparan hasilnya.

a) Keterampilan Berbahasa yang Pertama Diajarkan

Keterampilan berbahasa Arab dibagi menjadi empat keterampilan utama yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan berbahasa yang pertama diajarkan pada buku ini adalah keterampilan membaca. Karena keterampilan membaca disajikan di awal materi pada setiap bab dibandingkan dengan keterampilan yang lain. Datanya bisa kita temukan di setiap awal materi per bab sesuai data di atas. Dan sebaiknya dalam penentuan penyajian keterampilan berbahasa yang pertama diajarkan disesuaikan dengan tujuan belajar yang diinginkan. Dikarenakan keterampilan yang pertama kali diajarkan memiliki peranan penting dalam suksesnya tujuan belajar secara efektif.

b) Keterampilan Berbahasa yang Difokuskan

Berkaitan dengan keterampilan berbahasa yang difokuskan, bahwa buku teks karya Prof. Dr. H. Salman Harun ini tidak memfokuskan kepada salah satu keterampilan berbahasa, bahkan buku ini lebih fokus kepada ketatabahasaan dibandingkan dengan keterampilan berbahasa.

Sesuai data di atas, di setiap bab disajikan empat materi bagian. Di bagian pertama disajikan materi "membaca" yaitu membaca potongan ayat-ayat Al-Qur'an yang termasuk keterampilan membaca. Bagian kedua yaitu materi "memahami", materi tersebut bukan termasuk bagian dari keterampilan berbahasa. Dikarenakan bagian itu memiliki tujuan agar sang pembaca memahami terjemah dan makna dari potongan ayat-ayat Al-Qur'an yang disajikan, dan hal tersebut tidak ada kaitannya dengan keterampilan berbahasa apapun. Kemudian bagian yang ketiga adalah "tata bahasa" yang menjelaskan bagaimana tata bahasa dari potongan ayat-ayat Al-Qur'an tersebut. Dan yang terakhir adalah bagian "pemantapan" yaitu latihan-latihan soal yang berkaitan dengan materi yang sudah disajikan sebelumnya.

Selain itu, bukti yang lain adalah penamaan judul di setiap bab. Penamaan judul setiap bab diambilkan dari materi tata bahasa, hal itu semakin membuktikan bahwa buku tersebut

memang fokus terhadap ketatabahasaan bukan terhadap keterampilan berbahasa. Dan hal tersebut akan tidak menjadi masalah karena penyajian yang seperti itu memang telah dirancang untuk tujuan yang sudah direncanakan. Sebaliknya, jika ingin memfokuskan pada salah satu keterampilan berbahasa, maka hal tersebut juga harus menunjang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

c) Cara Penyajian Keterampilan

Dikarenakan buku ini hanya menyajikan satu keterampilan berbahasa saja yaitu membaca, dan buku tersebut juga lebih fokus terhadap ketatabahasaan dibandingkan dengan keterampilan berbahasanya. Maka cara penyajian keterampilannya adalah menyajikan satu keterampilan dalam satu waktu. Hal tersebut berlaku di semua bab, karena semua format penyajiannya sama saja di setiap babnya. Dan keterampilan berbahasa yang disajikan juga hanya satu keterampilan saja yaitu keterampilan membaca yang disajikan di setiap awal materi pada semua bab. Dan perlunya menyajikan satu keterampilan dalam satu waktu, supaya para pembaca ataupun pembelajar tidak menjadi bingung dan kesulitan dalam mencerna materi. Jika dalam satu waktu disajikan 2 keterampilan atau lebih, maka sudah pasti hal tersebut akan menimbulkan kesulitan dan menghambat tercapainya tujuan belajar.

d) Keterampilan Berbahasa Secara Terperinci

Keterampilan berbahasa secara terperinci terbagi menjadi empat keterampilan; yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan dengan penyajian materi pada buku teks Bahasa Arab Al-Qur'an yang berjudul Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an ini terbatas dengan memiliki satu keterampilan berbahasa yaitu keterampilan membaca. Maka, di bawah ini adalah kriteria dalam keterampilan membaca menurut pandangan Thu'aimah sebagai berikut:

(1) Mengetahui kata-kata baru yang satu arti (sinonim),

Buku ini menyajikan kata-kata baru yang artinya sebenarnya sama dengan kosakata yang pernah pembaca pelajari sebelumnya. Sehingga pembaca mendapatkan tambahan kosakata baru yang satu arti.

(2) Mengetahui arti baru untuk satu kata (bahasa umum),

Buku ini juga menyajikan sebuah kata yang memiliki beberapa arti dan dianggap sebagai arti baru bagi pembaca.

(3) Menyimpulkan makna umum dari ayat Al-Qur'an,

Buku ini juga menyajikan penjelasan dari ayat Al-Qur'an dan dimaknai secara umum.

(4) Memahami perubahan makna sehubungan dengan perubahan struktur,

Disajikannya kata-kata yang memiliki makna tertentu dan menjadi makna yang lain ketika struktur bahasanya disusun secara berbeda.

(5) Mengetahui arti kosakata baru dari konteksnya, dan

Buku ini juga menyajikan kosakata yang memiliki banyak arti yang disesuaikan dengan konteks bacaannya.

(6) Mengetahui makna tersurat atau yang tersirat.

Buku ini juga menunjang keterampilan pembaca dalam memahami suatu bacaan karena penyajiannya mengajak para pembaca untuk mempunyai pola pikir dalam memahami suatu bacaan dari segi tersurat maupun secara tersirat.

Data yang diambil dari buku ini terbatas, karena bahan sajian materi dalam buku tersebut diambil dari potongan ayat-ayat Al-Qur'an dan tidak ditemukannya bahan materi yang diambil dari teks bacaan.

Untuk pengembangan lebih jauh, buku ini akan semakin sempurna jika keterampilan berbahasanya disajikan secara lengkap dengan memenuhi keempat komponen secara utuh dalam keterampilan berbahasa. Dan ini juga akan menjadi catatan bagi calon-calon penyusun buku di masa yang akan datang.

e) Pembelajaran Nahwu

Dalam pembelajaran nahwu, terbagi menjadi tujuh aspek sebagai berikut:

(1) Pembelajaran Struktur Bahasa

Pembelajaran nahwu dalam buku ini tidak dimulai dengan pelajaran struktur bahasa. Akan tetapi dimulai dengan disajikannya contoh kalimat kemudian disajikan struktur bahasanya. Pembelajaran struktur bahasa sendiri disajikan pada keseluruhan bab, tetapi seluruh materi pelajaran menyajikan pembelajaran struktur bahasanya disajikan pada bagian ketiga "tata bahasa" di setiap babnya.

Kemudian untuk jumlah kalimatnya sendiri, sesuai data di atas. Seluruh materi pelajaran bermacam-macam jumlah kalimatnya antara lain mulai dari 2 hingga 13 kalimat. Penyajian struktur bahasa pada buku ini juga merata yang disajikan di seluruh bab. Dan penyajian struktur bahasa yang disajikan secara merata di buku ini patut dijadikan sebagai contoh untuk buku-buku yang disusun di masa mendatang. Karena pemerataan penyajian struktur bahasa akan memiliki banyak dampak positif dan menambah pemahaman mengenai struktur bahasa karena adanya pembiasaan dalam penyajiannya.

(2) Kapan Dimulainya Pembelajaran Nahwu

Pada buku teks ini, untuk dimulainya pembelajaran nahwu terletak pada bagian ketiga yaitu "tata bahasa" yang penyajiannya setelah bagian "membaca" dan "memahami". Dan hal tersebut berlaku sama di semua materi pelajaran, karena format penyusunan materi semuanya sama dan tidak ada perbedaan sesuai data di atas. Jadi, pembelajaran nahwu dimulai setelah disajikannya beberapa kalimat. Dan hal tersebut disajikan pada bagian ketiga di setiap materi pelajaran yaitu "tata bahasa".

Dalam konteks ini kapanpun dimulainya pembelajaran nahwu tidak akan menjadi masalah. Dikarenakan masing-masing buku dalam penyajian materi nahwu itu disesuaikan dengan tujuan yang pasti sudah direncanakan sebelumnya.

(3) Level Tema Nahwu

Sajian tema-tema nahwu yang terdapat pada buku teks Bahasa Arab Al-Qur'an karya Prof. Dr. H. Salman Harun memiliki tingkatan level yang bermacam-macam. Tingkatan tersebut dibagi menjadi 2 tingkatan secara umum yaitu 'umdah dan fadllah. Dalam gramatika bahasa Arab, istilah 'umdah adalah unsur-unsur utama dalam suatu kalimat. Suatu komponen yang

dipastikan ada dalam penyusunan sebuah kalimat. Seperti contoh: jika dalam *jumlah ismiyah* pasti kalimat tersebut tersusun atas *mubtada'* dan *khobar*. Begitu juga dalam *jumlah fi'liyah* yang tersusun atas *fi'il* dan *fa'il*. Sedangkan *fadllah* sendiri merupakan komponen pelengkap dalam penyusunan kalimat.

Dari data di atas, ada beberapa hal yang disayangkan. Yaitu mengenai materi yang lompat-lompat dan tidak urut sesuai dengan tingkatannya. Sebaiknya dalam menyusun buku, penyajian materinya disajikan secara urut mulai dari tingkatan '*umdah* kemudian *fadllah*. Agar adanya pengembangan pola pikir dalam belajar. Maka dari itu, penyajian materi yang urut dan runtut menjadi hal yang sangat penting dalam menyusun buku.

(4) Peristilahan dalam Nahwu

Buku teks Bahasa Arab Al-Qur'an yang berjudul Pintar Bahasa Arab Al-Qur'an ini ketika dalam penyajian materinya sudah menggunakan istilah-istilah nahwu. Dan peristilahan nahwu tersebut juga disajikan di seluruh bab materi pelajaran yang pemilihan istilah-istilahnya disesuaikan dengan pembahasan dari judul setiap bab.

Menyajikan istilah-istilah nahwu dalam buku bahasa Arab juga memiliki dampak positif bagi pembaca. Dikarenakan pembaca akan mengetahui dan mendapatkan istilah-istilah baru dari pembelajaran nahwu. Yang mana istilah tersebut bisa digunakan dalam proses belajar mengajar ketika ia sudah menjadi guru.

(5) Penggunaan Istilah Bahasa Asing

Untuk penggunaan istilah bahasa asing, tidak ditemukan adanya istilah bahasa asing yang disajikan dalam buku teks tersebut, seperti menyebutkan kata-kata verb, adjective, subject, object, adverb of place, adverb of time, dan lain-lain. Karena buku tersebut menggunakan dua bahasa (bahasa Indonesia dan bahasa Arab) dalam penyajian materinya baik dalam bentuk frasa, kata, kalimat maupun istilah. Mungkin untuk penyempurnaan buku bisa ditambahkan mengenai istilah-istilah bahasa asing. Agar buku tersebut juga bisa dipahami oleh orang asing yang bukan hanya dari kalangan pembelajar bahasa arab saja.

(6) Metode Pembelajaran Nahwu

Berkaitan dengan metode pembelajaran nahwu, sesuai dengan data di atas bahwa buku karya Prof. Dr. H. Salman Harun menjelaskan materi dengan metode induktif. Dan semua materi pelajaran pada buku tersebut disajikan dan diajarkan dengan menggunakan metode induktif. Dikatakan metode induktif, karena penyajian di dalam buku tersebut diawali dengan penyajian potongan-potongan ayat Al-Qur'an sebagai contoh kalimat, lalu dianalisis terjemah dan tafsirnya, kemudian dibahas mengenai tata bahasa dari contoh-contoh kalimat tersebut. Dan metode induktif sendiri pengertiannya adalah apabila sajian bahan diawali dengan penampilan contoh-contoh kalimat kemudian dianalisis berdasarkan teori yang akan dibahas dan dengan sistematika tertentu kemudian disimpulkan (Muslich, 2010). Dalam penyajian metode pembelajaran nahwu bisa juga dikombinasikan dengan metode yang lain. Agar adanya variasi dalam penyajian materi. Seperti contoh, disajikan juga metode deduktif. Yaitu menjelaskan kajian struktur bahasanya terlebih dahulu kemudian diberikan contoh-contoh dari struktur bahasa yang dibahas Saputri (2019). Dengan kombinasi seperti itu, maka pembaca akan merasakan variasi dalam menerima materi dari sajian yang diberikan buku tersebut.

(7) Tugas Struktur Bahasa

Berkaitan dengan tugas struktur bahasa, buku teks ini menyajikan tugas struktur bahasanya di seluruh bab materi pelajarannya yaitu 66 bab materi pelajaran. Jadi, di setiap materi pelajaran tersebut disajikan tugas struktur bahasa yang terletak pada bagian akhir dari sajian materi per babnya. Sajian tersebut masuk dalam bagian keempat “pemanapan” dalam format penyusunan materi buku secara umum. Dan tugas yang disajikan juga sesuai dan berkaitan dengan materi yang sudah dibahas pada bab tersebut. Selain disajikan latihan-latihan soal, buku tersebut juga menyajikan kunci jawabannya yaitu pada halaman 353 hingga 477. Dan semua tugas struktur bahasa pada buku tersebut memiliki kunci jawaban. Adanya penyajian tugas seperti ini dianggap sangat penting. Karena dengan adanya tugas, maka kita akan bisa melihat sejauh mana kemampuan kita dalam memahami materi. Selain itu, juga bisa mengembangkan pola pikir kita dalam menganalisa suatu persoalan. Dengan disajikannya model soal yang berbeda, maka ada potensi dalam penyelesaiannya juga menggunakan sudut pandang yang berbeda.

Maka dari itu, buku yang baik adalah buku yang tidak hanya menyajikan materi saja. Melainkan ada juga penyajian latihan-latihan soal sebagai upaya tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

4. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek bahasa buku yang meliputi jenis bahasa dan bahasa pengantar buku teks Bahasa Arab Al-Qur’an karya Prof. Dr. H. Salman Harun ini telah sesuai dengan teori Thu’aimah dalam hal jenis bahasa, namun belum sesuai dari segi bahasa pengantarnya. Pada aspek keterampilan berbahasa, buku teks yang berjudul Pintar Bahasa Arab Al-Qur’an ini terbatas dalam memenuhi kriteria dari Thu’aimah. Yaitu pada aspek keterampilan berbahasa secara terperinci (keterampilan membaca). Namun hal tersebut juga tidak menyeluruh yang sesuai, tetapi hanya beberapa point saja. Kemudian untuk aspek keterampilan berbahasa yang pertama diajarkan, aspek keterampilan berbahasa yang difokuskan, dan aspek cara penyajian keterampilan berbahasa, buku tersebut masih belum memenuhi dan belum sesuai dengan kriteria Thu’aimah untuk ketiga aspek tersebut. Pada aspek pembelajaran nahwu, buku teks ini telah memenuhi beberapa kriteria sesuai dengan teori yang disajikan, yaitu pembelajaran gramatikal bahasa, level tema nahwu, istilah ketatabahasaan bahasa arab, metode pengajaran nahwu, dan tugas struktur bahasa baru. Sedangkan untuk aspek kapan dimulainya pembelajaran nahwu, dan penggunaan istilah bahasa asing, buku tersebut masih belum memenuhi dengan teori yang disajikan.

Berdasarkan simpulan tersebut, saran yang diajukan sebagai berikut, 1) sebaiknya bahasa pengantar bahasa indonesia tidak mendominasi, karena dapat menyebabkan ketergantungan terhadap bahasa pengantar. 2) lebih diperbanyak materi yang dapat menunjang empat keterampilan bahasa secara utuh, bukan hanya fokus pada satu keterampilan saja. 3) bagi buku-buku yang akan disusun di masa mendatang, sebaiknya melanjutkan apa yang sudah menjadi sisi positif dari buku ini. Dan melengkapi bagian-bagian yang dianggap kurang. Supaya semakin banyak buku bahasa Arab yang disusun secara baik dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Hasil penelitian ini harapannya dapat dijadikan sebagai referensi tambahan dalam menganalisis buku Bahasa Arab, khususnya buku Bahasa Arab Al-Qur’an. Dan bagi Jurusan Sastra Arab dengan mengetahui kelayakan materi isi buku tersebut, maka diharapkan dapat

dipakai sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan bahan ajar pada mata kuliah Bahasa Arab Qur'ani. Selain itu sebagai masukan dalam mengelola dan meningkatkan strategi belajar mengajar serta mutu pengajaran. Dengan menambah referensi baru dalam pembelajaran khususnya pada mata kuliah Bahasa Arab Qur'ani. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman belajar untuk meningkatkan kualitas belajar penulis dan juga menambah pengetahuan dalam memilih buku teks yang baik yang akan dijadikan sebagai referensi belajar dan mengajar untuk menciptakan hasil belajar yang memuaskan disamping penulis juga merupakan calon guru.

Daftar Rujukan

- Ainin, M. (2013). *Metodologi penelitian bahasa Arab*. Malang: CV Bintang Sejahtera Press.
- Baso, S. M. M. (2019). *Bahasa Arab bahasa Al Qur'an* (Unpublished undergraduate article, Institut Agama Islam Negeri Sorong, Sorong). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/337730355_BAHASA_ARAB_BAHASA_AL-Qur'AN
- Creswell, J. (2015). *Riset pendidikan, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi, riset kualitatif dan kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hikmah, K., & Astuti, R. (2018). Analisis perbandingan kualitas buku teks bahasa Arab Ta'lim Al-Lughoh Al-Arobiyah dan Al-'Ashri: Kajian isi, penyajian dan bahasa. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 2(1), 12–29. doi: <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.1608>
- Ilham, M., & Wijati, I. A. (2020). *Keterampilan berbicara pengantar keterampilan berbahasa*. Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute.
- Moleong, J., & Lexy. (2005). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Muhaiban. (2016). Penulisan buku ajar bahasa Arab. *Proceedings of Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, 245–255. Retrieved from <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/65>
- Muslich, M. (2010). *Textbook writing: Dasar-dasar pemahaman, penulisan, dan pemakaian buku teks*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan bahan ajar tematik*. Jakarta: Kencana.
- Rahmawati, G. (2015). Buku teks pelajaran sebagai sumber belajar siswa di perpustakaan sekolah di SMAN 3 Bandung. *Edulib: Journal of Library and Information Science*, 5(1), 102–113. doi: <https://doi.org/10.17509/edulib.v5i1.2307>
- Ramadhanzi, M. K. (2016). *Analisis materi buku teks bahasa Arab "Memahami Al-Qur'an dengan metode Manhaji jilid 1" karya Muhammad Annas 'Adnan* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta). Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/48907>
- Saputri, D. M. (2019, December 14). Pentingnya Nahwu Dalam Penerjemahan. *Kompasiana*. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/dinimelindasaputri0620/5df4dde7d541df393560cfd2/pentingnya-ilmu-nahwu-dalam-penerjemahan>
- Shaputra, F. C., Muhaiban, & Alfian, M. (2020). Analisis perbandingan buku ajar bahasa Arab Kelas X MA Indonesia dan 4 Matayoum Thailand berdasarkan pandangan Rusydi Ahmad Thu'aimah. *JoLLA*, 1(3), 397–415. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i32021p397-415>
- Tarigan, H. G., & Tarigan, D. (2009). *Telaah buku teks bahasa Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Thu'aimah. (1985). *Daliilu 'amalii fii l'daadi al mawaad at ta'limiyyah libaroomiji ta'liimi al 'arobiyyah* [A work guide for preparing educational materials for Arabic education programs]. Makkah: Jaami'ah Ummil Quroo.
- Wardani, O. P. (2017). Analisis kelayakan isi dan bahasa pada buku teks SMA "Bahasa Indonesia Ekspresi Diri Dan Akademik" kelas X SMA. *Jurnal pendidikan bahasa Indonesia*, 5(2), 75–82. doi: <http://dx.doi.org/10.30659/j.v5i2.2352>



The Form of Rama and Sinta's Love in *Geram Rama Kepada Sinta Poem, Jawaban Sinta Kepada Rama Poem, and Mimpi Sinta Poem* by Djoko Saryono

Bentuk Cinta Rama dan Sinta dalam Puisi *Geram Rama Kepada Sinta, Puisi Jawaban Sinta Kepada Rama, serta Puisi Mimpi Sinta* Karya Djoko Saryono

Agnes Kartika Putri, Cinta Putri Prameswari, Karkono*

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

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

Paper received: 20-12-2021; revised: 15-1-2022; accepted: 28-1-2022

Abstract

In this study, the authors examine the poem *Geram Rama Kepada Sinta*, the poem *Jawaban Sinta Kepada Rama*, and the poem *Mimpi Sinta* contained in Djoko Saryono's poem collection of *Arung Diri*. The author focuses on analyzing the three poems based on the meaning of the sign in the existing diction using the semiotic theory proposed by Charles Sanders Peirce. This study aims to (1) describe the meaning of the poem *Geram Rama Kepada Sinta*, the poem *Jawaban Sinta Kepada Rama*, and the poem *Mimpi Sinta*, and (2) describe the love form of Rama and Sinta based on the results of the analysis of the meaning carried out previously. This research uses a qualitative approach method. Then, for data accumulation techniques in this study using library and recording techniques. The method to analyze the data is a descriptive analysis method. The results obtained from this research are first, in the three poems that are the material material in this study, three types of sign elements or semiotics from the theory proposed by Peirce can be found, including elements (1) icons, (2) indexes, and (3) symbols. Then the various sign elements that have been described in the previous description, can be understood and interpreted as the form of love from Rama and Sinta.

Keywords: poems, semiotic, Rama, Sinta, form of love.

Abstrak

Pada penelitian ini, penulis meneliti puisi *Geram Rama Kepada Sinta*, puisi *Jawaban Sinta Kepada Rama*, serta puisi *Mimpi Sinta* yang terdapat dalam kumpulan puisi *Arung Diri* karya Djoko Saryono. Penulis memfokuskan menganalisis tiga puisi tersebut berdasarkan makna tanda dalam diksi yang ada menggunakan teori semiotika yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce. Penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) mendeskripsikan makna puisi *Geram Rama Kepada Sinta*, puisi *Jawaban Sinta Kepada Rama*, dan puisi *Mimpi Sinta*, serta (2) mendeskripsikan bentuk cinta dari Rama dan Sinta berdasarkan hasil analisis makna yang dilakukan sebelumnya. Metode penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pustaka dan pencatatan. Sementara, teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah metode deskriptif analisis. Hasil yang didapat dari penelitian ini yang pertama, dalam ketiga puisi yang menjadi bahan material dalam penelitian ini, dapat ditemukan tiga jenis elemen tanda atau semiotik dari teori yang dikemukakan oleh Peirce, antara lain elemen (1) ikon atau ikonitas, (2) indeks, serta (3) simbol. Kemudian berbagai elemen tanda yang telah dipaparkan pada penjabaran sebelumnya, dapat dipahami dan dimaknai bentuk cinta dari Rama dan Sinta.

Kata kunci: puisi, semiotika, Rama, Sinta, bentuk cinta.

1. Pendahuluan

Puisi menurut Alterbernd (dalam Pradopo, 2009) adalah pendramaan pengalaman yang bersifat penafsiran (menafsirkan) dalam bahasa berirama (bermetrum). Sedangkan, yang

dikemukakan Shahnnon Ahmad (dalam Pradopo, 2009) puisi itu memiliki unsur berupa: emosi, imajinasi, pemikiran, ide, nada, irama, kesan pancaindera, susunan kata, kata-kata kiasan, kepadatan, dan perasaan yang bercampur-baur. Jadi, puisi mengekspresikan pemikiran yang membangkitkan perasaan, yang merangsang imajinasi panca indera dalam susunan yang berirama. Dalam karya sastra, terutama puisi, bahasa disesuaikan dengan keberadaan konvensi atau kesepakatan sastra, yang menambahkan arti tambahan kepada bahasa dalam sastra (Saptawuryandari, 2013).

Puisi diekspresikan melalui media bahasa. Bahasa puisi berbeda dengan bahasa yang digunakan dalam buku, dan yang biasa digunakan sehari-hari. Oleh, karena itu, diperlukan penafsiran terhadap puisi agar pembaca dapat memaknai dan memahami secara utuh. Hal itu sejalan dengan pendapat Wellek dan Warren (1968) yang mengemukakan bahwa karya sastra perlu ditafsirkan, sebab karya sastra merupakan sebuah struktur yang kompleks, bermedium bahasa yang pada umumnya (seringkali) maknanya ambigu atau bermakna ganda (*poly interpretable*), sangat konotatif (Pradopo, 2017). Dalam menafsirkan suatu karya sastra khususnya puisi, terdapat banyak sekali hasil tafsiran dari satu karya. Hal itu dapat terjadi karena kegiatan menafsirkan tersebut dipengaruhi oleh faktor subjektivitas yang dihasilkan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang berbeda-beda tiap pembaca.

Sebuah tafsiran, tentunya tidak boleh dilakukan dengan asal atau ngawur. Tafsiran hendaknya dapat dipertanggungjawabkan. Pradopo (2017) mengemukakan bahwa suatu makna atau arti dapat dipertanggungjawabkan mencakup dua hal. Pertama, segala tafsiran itu harus disertai alasan-alasan yang logis. Kedua, alasan yang logis itu harus didasarkan pada sifat hakikat karya sastra sendiri. Suatu karya sastra, tidak lepas dari keberadaan pembaca sebagai bagian dari dunia sastra. Keberadaan pembaca berkaitan dengan bagaimana nantinya suatu karya sastra akan ditafsirkan. Jika dikaitkan dengan pendekatan pengkajian sastra, hubungan antara sastra dengan dunia pembaca termasuk ke dalam pendekatan pragmatik yang diungkapkan oleh Abrams. Pendekatan pragmatik merupakan bentuk perkembangan dalam ilmu sastra dengan perubahan minat dalam karya sastra dihubungkan dengan peranan pembaca sebagai pemberi makna (Suwignyo, 2009).

Dalam pendekatan pragmatik, salah satunya adalah mencakup kajian semiotika. Kajian semiotika merupakan suatu pendapat mengenai sastra sebagai suatu sistem lambang jika dikaitkan dengan makna dari karya sastra. Seperti yang juga dikemukakan oleh Pradopo (2009), bahwa suatu karya sastra merupakan suatu sistem tanda yang memiliki makna dengan menggunakan bahasa sebagai medianya. Tanda yang terdapat dalam karya sastra, terutama puisi, tidak hanya berupa yang terlihat atau terdapat pada teks tertulis saja, namun juga terjadi pada hubungan antara karya sastra dengan pengarang atau penyairnya (Ratna dalam Pribadi & Firmansyah, 2019).

Sebagai media dari suatu karya sastra, bahasa sendiri sudah merupakan bagian sistem ketandaan yang mempunyai arti. Bahasa merupakan sistem ketandaan yang telah ditentukan sebagai bagian dari konvensi atau perjanjian dalam masyarakat (Pradopo, 2009). Dengan kata lain, sebelum terkait dengan sastra, bahasa telah memiliki makna yang berasal dari lambang-lambang kebahasaan yang ditentukan masyarakat. Secara umum, lambang-lambang bahasa tersebut berupa satuan bunyi yang telah memiliki makna dari persetujuan masyarakat pengguna bahasa tersebut. Maka, ketika dalam suatu karya sastra ditemukan suatu tanda,

tanda tersebut dapat dikaitkan dengan makna yang sama dari bahasa yang disampaikan, dapat juga terjadi perubahan makna di dalamnya.

Berhubungan dengan sistem ketandaan yang melekat dalam bahasa, terdapat tokoh yang juga mengembangkan kajian sistem tanda ini dikaitkan dengan ciri-ciri linguistik, yang kemudian disebut dengan semiologi. Tokoh tersebut adalah Ferdinand de Saussure. Menurut Saussure (dalam Lantowa, Rahayu, & Khairussibyan, 2017), sistem tanda, terutama sistem tanda bahasa, paling tidak memiliki dua karakteristik yang paling dasar, yaitu bersifat linear dan arbitrer. Sifat linear yang dimaksud yaitu berupa makna yang masih dalam satu garis lurus dengan penandanya. Sedangkan sifat arbitrer yang juga berarti manasuka, dapat berarti sistem tanda dengan makna yang bebas tidak terlalu terikat dengan penandanya. Hampir sama dengan sistem tanda Saussure, sistem tanda yang digunakan dalam penelitian ini dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce. Semiotika yang dikemukakan Peirce merupakan teori yang didasarkan kepada proses berpikir menggunakan logika yang didapat melalui tanda-tanda, tanda-tanda tersebut dibagi menjadi (1) ikon, (2) indeks, dan (3) simbol. Semiotika Charles Sanders Peirce selanjutnya akan dipaparkan pada paragraf berikut.

Dalam perkembangan kajian tentang sistem tanda, Charles Sanders Peirce mengemukakan pendapatnya tentang teori semiotika, yang kemudian dikenal sebagai model semiotik ala Peirce. Peirce merupakan salah satu pakar semiotika yang terkenal dengan konsep Triadik/Trikotomi (tanda yang terdiri dari tiga unsur). Sebuah tanda (representamen) adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang dalam beberapa hal atau kapasitas (Naililhaq, 2020). Dengan demikian, sebuah tanda memiliki keterkaitan secara tidak langsung dengan interpretan dan objeknya.

Dari teori semiotik yang diungkapkan Peirce ini, kajian semiotika didasarkan pada suatu logika, berkaitan dengan bagaimana seseorang menalar sesuatu (Kaelan dalam Rahayu, 2021). Dan menurut Peirce berpikir dapat dilakukan melalui tanda-tanda (Shofiani, 2021) Melanjutkan hal tersebut, terdapat pendapat Zoest (dalam Setiawan & Andayani, 2019) yang mengatakan bahwa dengan keberadaan tanda-tanda tersebut, memungkinkan seseorang untuk dapat berpikir, berinteraksi dengan orang lain, serta memberikan pemahaman untuk memaknai sesuatu yang terjadi di sekitarnya. Dengan kata lain teori semiotika yang dikemukakan Peirce merupakan teori yang didasarkan kepada proses berpikir menggunakan logika yang didapat melalui tanda-tanda.

Dalam teorinya, Peirce (dalam Suwignyo, 2009) membagi hasil. Ikonitas merupakan hubungan antara petanda dan penanda yang sifatnya erat, misalnya penggambaran langsung antara tanda bahasa dengan maknanya (penggunaan tanda bahasa yang langsung menggambarkan maknanya). Indeks merupakan hubungan antara petanda dan penandanya yang bersifat sebab akibat. Sedangkan untuk simbol, merupakan hubungan tanda yang terbentuk dari sistem simbol konvensional yang disepakati dalam masyarakat sebagai acuannya.

Penelitian terdahulu yang juga membahas tentang puisi-puisi bertema cerita Ramayana karya Djoko Saryono ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Bayu Ari Sasmita dan Taufik Dermawan (2021) dengan judul 'Demitefikasi Tokoh Rahwana dalam Kumpulan Puisi Kemelut Cinta Rahwana Karya Djoko Saryono: Tinjauan Estetika Resepsi'. Dalam penelitian tersebut, menggunakan estetika resepsi sebagai teorinya dan mendapatkan hasil penelitian bahwa (1) penyair masih mempertahankan stereotipe mitos tokoh Rahwana yang selama ini sudah dikenal khalayak ramai seperti lambang angkara murka, serakah, dan

angkuk; dan (2) selain mempertahankan stereotip mitos, penyair juga melakukan kontra mitos yang antara lain (i) Rahwana sebagai tokoh yang menerima takdirnya, (ii) Rahwana sebagai tokoh yang mencintai Sita secara tulus, dan (iii) tokoh Rahwana sebagai tokoh yang bijaksana. Dari penelitian tersebut, penelitian ini terinspirasi untuk mengangkat puisi dari cerita Ramayana karya Djoko Saryono tersebut. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Bayu Ari Sasmita dan Taufik Dermawan dengan penelitian ini adalah hasil penelitian sama-sama menunjukkan makna dari puisi-puisi karya Djoko Saryono yang memiliki sentral terhadap cerita Ramayana di mana penyair menggambarkan sosok Rahwana dengan mempertahankan mitos tokoh Rahwana, bahwa tokoh Rahwana memiliki sifat jahat. Selain, mempertahankan mitos tokoh Rahwana, penyair menentang mitos tokoh Sinta dengan menjadikannya tidak tulus mencintai Rama. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Bayu Ari Sasmita dan Taufik Dermawan dengan penelitian ini adalah teori yang digunakan, meskipun selain penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Bayu Ari Sasmita dan Taufik Dermawan sama-sama untuk mengungkap makna, namun teori estetika resepsi menekankan peran pembaca sebagai pemberi makna terhadap teks yang dibacanya sehingga dapat memberikan reaksi atau tanggapan terhadap teks tersebut (Sasmita & Dermawan, 2021). Lain dengan penelitian itu, penelitian ini mengelompokkan elemen tanda dalam bait-bait puisi ke dalam tiga jenis, antara lain (1) ikonitas, (2) indeks, serta (3) simbol, yang kemudian digunakan sebagai tolak ukur untuk menentukan makna puisi.

Penelitian lain yang juga meneliti antologi puisi *Arung Diri* karya Djoko Saryono adalah penelitian yang dilakukan oleh Yusak Zainuddin (2016) yang berjudul 'Makna Tanda Pada Kumpulan Puisi *Arung Diri* Karya Djoko Saryono'. Penelitian tersebut menggunakan teori konsep trikotomi tanda yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat tiga makna yang dominan, yaitu makna religi atau ketuhanan, makna kritik sosial, dan makna kemanusiaan. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Yusak Zainuddin dan penelitian ini adalah pemilihan teori yang digunakan, yakni semiotika Charles Sanders Peirce yang mengelompokkan elemen tanda menjadi tiga jenis untuk menganalisis makna puisi, antara lain (1) ikonitas, (2) indeks, serta (3) simbol. Sedangkan, perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Yusak Zainuddin dan penelitian ini adalah meskipun sama-sama meneliti antologi puisi *Arung Diri* karya Djoko Saryono, penelitian Yusak lebih general dan tidak memfokuskan meneliti beberapa puisi saja. Makna diksi, makna bunyi, makna citraan, dan makna gaya bahasa yang diteliti oleh Yusak mengambil beberapa kutipan dari puisi-puisi dalam antologi puisi *Arung Diri* karya Djoko Saryono yang menunjukkan makna-makna tersebut dengan menggunakan teori konsep trikotomi tanda yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce.

Penelitian lainnya yang meneliti antologi puisi *Arung Diri* karya Djoko Saryono adalah penelitian yang dilakukan oleh Dwi Fitriani (2016) yang berjudul 'Citra Perempuan dalam Kumpulan Puisi *Arung Diri* Karya Djoko Saryono'. Penelitian tersebut mengkaji puisi secara struktural untuk menganalisis citra perempuan menggunakan teori feminisme. Hasil dari penelitian tersebut adalah (1) melalui analisis deskripsi dapat menghasilkan aspek struktural yang meliputi struktur fisik meliputi: diksi, gaya bahasa, rima dan ritme, pencitraan dan struktur batin meliputi: tema, nada, amanat dan perasaan dalam kumpulan puisi *Arung Diri* Karya Djoko Saryono, (2) Melalui analisis deskripsi dapat menghasilkan citra perempuan, meliputi: Perempuan dan Kasih Sayang, Perempuan dan Penderitaan, Perempuan dan Keadilan, Perempuan dan Pandangan Hidup, Perempuan dan Tanggung Jawab, Perempuan dan Kegelisahan, serta Perempuan dan Harapan dalam Kumpulan Puisi *Arung Diri* Karya Djoko

Saryono (Fitriani, 2016). Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Fitriani dan penelitian ini terdapat pada objek penelitiannya, yakni antologi puisi *Arung Diri* Karya Djoko Saryono. Sedangkan, perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Fitriani dan penelitian ini adalah teori yang digunakan, Dwi menggunakan teori struktural untuk menganalisis Citra Perempuan berdasarkan teori kritik feminisme yang berfokus terhadap wanita. Berbeda dengan hal itu pada penelitian ini penulis meneliti puisi-puisi yang ditulis penyair menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce untuk mengungkapkan bentuk cinta Rama dan Sinta.

Pada penelitian ini, penulis meneliti puisi *Geram Rama Kepada Sinta*, puisi *Jawaban Sinta Kepada Rama*, serta puisi *Mimpi Sinta* yang terdapat dalam kumpulan puisi *Arung Diri* karya Djoko Saryono. Penulis memfokuskan menganalisis dua puisi tersebut berdasarkan makna tanda dalam diksi yang ada menggunakan teori semiotika yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce. Penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) mendeskripsikan makna puisi *Geram Rama Kepada Sinta*, puisi *Jawaban Sinta Kepada Rama*, dan puisi *Mimpi Sinta*, serta (2) mendeskripsikan bentuk cinta dari Rama dan Sinta berdasarkan hasil analisis makna yang dilakukan sebelumnya.

2. Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif, yaitu penelitian ini memaparkan dan membahas mengenai makna tanda-tanda bahasa dan resepsi penyair terhadap hipogram dari puisi-puisinya. Metode penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Hudhana dan Mulasih (2019) Metode kualitatif adalah metode yang digunakan untuk mendeskripsikan karya sastra dan menafsirkan makna karya sastra. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pustaka dan pencatatan. Sementara, teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah metode deskriptif analisis. Menurut Hudhana dan Mulasih (2019) metode deskriptif analisis adalah metode yang menganalisis suatu karya sastra dengan menggambarkan suatu gejala melalui bahasa.

Langkah-langkah analisis yang dilakukan adalah (1) membaca puisi *Geram Rama Kepada Sinta* dan puisi *Jawaban Sinta Kepada Rama*, (2) menganalisis puisi dengan teori semiotik yang diungkapkan oleh Charles Sanders Peirce dan mencatat bukti kutipan bait-bait puisi (3) menginterpretasikan makna dan mendeskripsikannya sesuai hasil analisis elemen tanda ke dalam tiga jenis yang telah diungkapkan oleh Peirce, antara lain (1) ikonitas, (2) indeks, serta (3) simbol. Data dalam penelitian ini berupa kata, frasa, larik, dan bait dari puisi *Geram Rama Kepada Sinta* dan puisi *Jawaban Sinta Kepada Rama*. Seluruh data diperoleh dari puisi *Geram Rama Kepada Sinta* dan puisi *Jawaban Sinta Kepada Rama* dalam buku kumpulan puisi *Arung Diri* karya Djoko Saryono yang diterbitkan UPT Taman Budaya pada tahun 2013.

3. Hasil dan Pembahasan

Buku kumpulan puisi *Arung Diri* merupakan bentuk resepsi penyair terhadap teks cerita Ramayana. Dalam puisi *Geram Rama Kepada Sinta*, puisi *Jawaban Sinta Kepada Rama*, dan puisi *Mimpi Sinta*, penyair mempertahankan mitos tokoh Rahwana, bahwa tokoh Rahwana memiliki sifat jahat yang merupakan hukuman dewata kepada kedua orang tuanya gagal memahami 'sajendra' dan melanggar ketetapan dewata (Nurhidayat & Rasidin, 2019). Selain, mempertahankan mitos tokoh Rahwana, penyair menentang mitos tokoh Sinta dengan menjadikannya tidak tulus mencintai Rama.

Dalam sebuah puisi sering ditemukan sebuah tanda yang berbentuk lain, yaitu (1) ikon, yaitu sebuah tanda yang menyerupai makna aslinya, (2) indeks, yaitu sebuah tanda yang membentuk hubungan sebab akibat, serta (3) simbol, yaitu hubungan tanda yang mengambil acuan dari sistem simbol konvensional yang telah disepakati dalam masyarakat. Hal tersebut sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Peirce mengenai hubungan tanda-tanda yang terdapat dalam suatu karya sastra, yang dalam hal ini adalah karya puisi.

3.1. Analisis Semiotik Puisi *Geram Rama Kepada Sinta* Karya Djoko Saryono

Puisi pertama yang akan dianalisis adalah puisi berjudul *Geram Rama Kepada Sinta*. Puisi ini terdiri 5 bait yang akan dipaparkan sebagai berikut.

Geram Rama Kepada Sinta

*Lama-lama pendirianku goyah juga:
sesungguhnya kau dilarikan Rahwana
ataukah pergi bersama atas nama cinta?*

*Mungkinkah ragamu suci di istana Alengka
dan menampik segala gairah badani raja Alengka?*

*Kitab memang menetapkan cerita:
bahwa kau dilarikan Rahwana
lantas seisi semesta geger luar biasa*

*Kurang ajar!
ketahuanlah aku lelaki lemah daya
tanpa bala bantuan wanara
tanpa pemihakan dewa*

*Kurang ajar!
kau Rahwana
juga Sinta yang Kudamba*

Madiun, 2007

Pada bait pertama, ditemukan makna ikon yang mengungkapkan bahwa pendirian Rama telah goyah akibat insiden penculikan Sinta oleh Rahwana. Hal tersebut, dapat terlihat langsung pada frasa "*Lama-lama pendirianku goyah juga:*" yang berasal dari pemikiran Rama. Rama juga mulai mempertanyakan ketulusan cinta Sinta untuknya dan mengira bahwa mungkin saja Sinta bersedia untuk bersama Rahwana atas dasar cinta dan bukan sepenuhnya merupakan kesalahan Rahwana yang menculik Sinta dengan mengorbankan segalanya hanya demi memenuhi nafsunya. Keraguan Rama tersebut ditunjukkan pada bait pertama baris kedua dan ketiga, yang berbunyi berikut.

*sesungguhnya kau dilarikan Rahwana
ataukah pergi bersama atas nama cinta?*

Berdasarkan pemilihan diksi dalam kutipan di atas, meskipun bermakna denotatif diksi tersebut dapat memunculkan rasa kecewa, marah, rindu, dan keraguan yang kuat sehingga pembaca memahami perasaan yang ingin disampaikan penyair melalui puisinya.

Pada bait kedua, ditemukan juga tanda berbentuk ikon yang mengungkapkan makna bahwa keraguan Rama masihlah besar. Hal itu ditunjukkan dengan mempertanyakan kesucian Sinta yang sedang bersama Rahwana di Alengka. Rama yang telah meragukan cinta Sinta

membuatnya mulai meragukan kesucian Sinta juga. Akankah Sinta akan menampik segala gairah nafsunya? atukah malah Sinta dengan senang hati menerima segala perlakuan Raja Alengka kepadanya? Pertanyaan demi pertanyaan yang muncul atas bentuk keraguan Rama terhadap ketulusan cinta Sinta kepadanya lantas meluap menjadi amarah, seperti yang terlihat pada bait berikut.

*Kurang ajar!
ketahuanlah aku lelaki lemah daya
tanpa bala bantuan wanara
tanpa pemihakan dewa*

Diksi pada kutipan bait di atas, menunjukkan kemurkaan Rama kepada Sinta terutama pada baris pertama. Lalu, pada baris kedua hingga keempat menunjukkan kegeraman Rama kepada dirinya sendiri yang lemah daya oleh cinta. Lemah daya Rama terhadap masalah cintanya kepada Sinta diungkapkan dengan simbol “*tanpa bantuan wanara*” dan “*tanpa pemihakan dewa*” yang memiliki makna bahwa lemahnya ia terhadap cinta. Wanara berasal dari bahasa sansekerta “*Vanara*” yang memiliki arti “manusia berekor monyet”, atau merupakan istilah yang merujuk kepada ras manusia monyet yang terkenal terdapat dalam cerita Ramayana. Para wanara tersebut dalam kisah Ramayana yang membantu Rama untuk menyelamatkan Sinta. Sehingga dari frasa “*tanpa bantuan wanara*” dan “*tanpa pemihakan dewa*” tersebut ingin menyatakan bahwa tanpa keberadaan rekan atau aliansi (wanara) serta keberadaan dewa yang ikut andil dalam kisah Rama, Rama tidak lebih dari manusia biasa yang memiliki banyak kekurangan, hingga tak mampu menjaga cintanya, baik Sinta maupun perasaannya kepada Sinta.

Pada bait terakhir, amarah Rama mencapai puncaknya yang ditandai pada baris pertama “*kurang ajar!*” yang menegaskan kembali bahwa ia benar-benar marah, geram, dan kecewa terhadap Rahwana maupun Sinta yang merupakan pujaan hatinya. Diksi yang digunakan pada bait terakhir menunjukkan betapa geramnya Rama kepada Rahwana dan juga kekecewaannya kepada Sinta. Penyair mempertahankan mitos tokoh Rama yang mencurigai Sinta telah dinodai oleh Rahwana dan menuntut bukti kepada Sinta dengan cara memasukkan dirinya ke dalam kobaran api.

Secara keseluruhan puisi *Geram Rama Kepada Sinta* terdapat tanda dalam bentuk ikon dan simbol. Ikon, yakni tanda yang menyerupai bentuk aslinya, dan simbol, yakni hubungan tanda yang terbentuk dari sistem simbol konvensional yang disepakati dalam masyarakat sebagai acuannya. Dalam puisi *Geram Rama Kepada Sinta*, ikon dan simbol membentuk makna yang dapat disimpulkan sebagai keraguan, kekecewaan dan amarah Rama terhadap ketulusan cinta Sinta. Ikon yang muncul dapat dimaknai secara langsung dari sajak yang ditulis oleh pengarang. Selain itu, perasaan yang dirasakan Rama kepada Sinta pada puisi tersebut muncul dalam makna simbol, yaitu Rama yang menyadari kelemahan dirinya sebagai manusia biasa.

3.2. Analisis Semiotik Puisi *Jawaban Sinta Kepada Rama* Karya Djoko Saryono

Puisi kedua yang akan dianalisis adalah puisi berjudul *Jawaban Sinta Kepada Rama*. Puisi ini terdiri 3 bait ini merupakan balasan dari puisi *Geram Rama Kepada Sinta*. Pada puisi tersebut, ditemukan ketiga elemen tanda di dalamnya, yaitu ikon, indeks, juga simbol, yang akan dipaparkan sebagai berikut.

Jawaban Sinta Kepada Rama

*Jelaslah kupilih sendu
ketimbang membuktikan kesucian padamu
sebab hakikatku suci sejak ada – sejak sediakala*

*Kobar api tak mempan melumat raga
justru aibmu bakal nganga terbuka:
lelaki cuma suka syak wasangka – meski raja diraja
dan menafsiri cinta dengan kuasa – bukan rahsa*

*Rama, memang sejak dicipta
kau tak pernah sampai palung jiwa wanita:
tempat janji setia kupahatkan di sana*

Madiun, 2007

Pada bait pertama puisi tersebut, terdapat makna indeks, yang berkaitan dengan hubungan sebab akibat dengan penandanya. Dikatakan Sinta yang memilih sendu daripada harus membuktikan kesuciannya. Pilihan yang diambil Sinta tersebut dengan alasan karena pada dasarnya, sedari awal hakikat dirinya adalah suci. Sinta mengambil pilihan tersebut akibat dari adanya keraguan yang ada dalam hati Rama. Berbeda dengan cerita asli Ramayana yang mengisahkan bahwa pada akhirnya Sinta dengan berani membuktikan kesuciannya dengan merelakan untuk membakar dirinya, walau kemudian dirinya diselamatkan oleh Dewa Api yang membuktikan kesucian dan kejujurannya. Puisi tersebut meruntuhkan cerita yang ada dalam Ramayana tentang Sinta dengan membuat jawaban dan pilihan Sinta yang tidak ingin membuktikan keraguan Rama yang muncul tentang dirinya. Sinta memandang dirinya yang sudah suci dan memang begitulah adanya, sehingga memunculkan jawaban untuk lebih memilih *sendu* daripada harus membuktikan kesuciannya.

Selain itu, frasa “*kupilih sendu*” yang muncul pada bait pertama tersebut juga memunculkan makna simbol di dalamnya. Dalam cerita Ramayana, ketika Sinta memilih untuk membuktikan kesuciannya pada Rama, dirinya terbukti masih suci dan kemudian mereka pun kembali bersatu untuk memimpin negara Ayodhya. Maka, jawaban sinta yang lebih memilih sendu dapat diartikan sebagai simbol dari kesedihan dan kedukaan hati. Perasaan sedih dan duka tersebut muncul karena artinya Sinta memilih untuk menyerah terhadap perasaan cintanya kepada Rama. Sinta lebih memilih patah hati dan tidak lagi bersama dengan Rama, yang merupakan simbol dari “*sendu*” yang dipilih Sinta. Makna tersebut dapat terlihat pada kutipan berikut.

*Jelaslah kupilih sendu
ketimbang membuktikan kesucian padamu
sebab hakikatku suci sejak ada – sejak sediakala*

Pada bait kedua, muncul makna ikonitas di dalamnya. Hal tersebut dapat terlihat pada frasa “*kobar api*” yang terdapat dalam baris pertama bait tersebut. Dalam cerita Ramayana, Rama meminta pembuktian kesucian kepada Sinta dengan menuntut Sinta untuk membakar dirinya dalam kobaran api. Makna kobar api yang dimaksud di dalamnya merupakan kobaran api yang merupakan media pembuktian kesucian yang dituntut oleh Rama pada Sinta. Makna tersebut berhubungan langsung atau sejalan dengan tanda yang dimaksudkan oleh penyair.

Kemudian, makna ikonitas juga terdapat dalam frasa setelahnya, masih dalam baris yang sama. Kata-kata “*tak mempan melumatkan raga*” berhubungan langsung dengan kisah Sinta dalam Ramayana yang bahkan kobaran api tidak mampu membakar dan menghancurkan

dirinya karena bantuan dari Dewa Api, dan hal tersebut menjadi bukti kesucian Sinta. Tubuh Sinta tetap utuh yang merupakan makna ikonitas yang berhubungan langsung dengan kata-kata “*tak mempan melumatkan raga*” yang menandainya.

Dalam bait kedua puisi tersebut, ditemukan juga makna simbol yang dapat terlihat pada baris keduanya. Kata-kata “*aibmu bakal nganga terbuka*” merupakan makna simbol. Aib merupakan sesuatu yang abstrak yang tidak dapat terlihat bentuk atau rupanya sebenarnya. Maka, jika dikatakan “*nganga terbuka*”, tidak dapat terlihat rupa terbuka yang terdapat pada aib seseorang. Sajak tersebut, dapat dihubungkan dengan simbol bahwa aib atau keburukan yang dimiliki Rama akan tersebar, sehingga banyak orang akan dapat mengetahui keburukannya tersebut.

Pada baris yang berbeda, di bait kedua, ditemukan juga makna indeks. Pada baris terakhir, dikatakan bahwa Rama yang hanya bisa menafsirkan cinta dengan kuasa atau kekuatannya saja. Hal tersebut yang kemudian menjadi alasan yang membuat Rama tidak mampu menafsirkan cinta dengan perasaannya. Sinta mengomentari tindakan Rama tersebut dengan mengungkapkan kepribadian Rama yang memaknai perasaan cinta dari Sinta hanya dengan kuasanya karena hal-hal yang berhubungan dengan rasa tidak dapat ia pahami. Dari uraian tersebut, dapat terlihat makna hubungan sebab akibat dari terjadi dari penandanya. Makna-makna tersebut dapat terlihat dalam kutipan berikut.

*Kobar api tak mempan melumat raga
justru aibmu bakal nganga terbuka:
lelaki cuma suka syak wasangka – meski raja diraja
dan menafsiri cinta dengan kuasa – bukan rahsa*

Pada bait ketiga, ditemukan terdapat makna ikon yang dapat dilihat pada baris pertama. Frasa “*sejak dicipta*” memiliki makna yang berhubungan langsung dengan tanda bahasa yang digunakan penyair puisi tersebut, yaitu berhubungan dengan kelahiran atau sejak terbentuk janin dalam kandungan. Hal tersebut dapat dimaknai menjadi beberapa hal yang berbeda namun masih serupa, yaitu tentang lahirnya nyawa manusia baru.

Selain itu, pada bait tersebut juga terdapat makna simbol. Dapat terlihat pada baris kedua, yang mengatakan tentang “*palung jiwa wanita*” yang merupakan bahasa simbol. Frasa tersebut dapat diartikan sebagai bagian dari tubuh wanita yang menandai kesucian wanita, yaitu area yang membedakan antara perempuan dan laki-laki. Makna tersebut merupakan makna yang muncul setelah terdapat kesepakatan dalam masyarakat, dalam hal ini makna tersebut dimaknai secara pribadi oleh peneliti.

Masih melanjutkan dan berhubungan dengan baris kedua, baris ketika juga terdapat makna simbol di dalamnya. Terdapat kata-kata “*janji setia kupahatkan di sana*” dengan rujukan kata “*di sana*” yang mengarah pada frasa “*palung jiwa wanita*” pada baris sebelumnya. Selain itu, kata “*janji setia*” merupakan sesuatu yang abstrak dan tidak dapat diketahui secara jelas wujudnya. Maka, pemaknaan “*janji setia*” yang dapat dihubungkan dengan ketabahan dan kesabaran dalam menanti orang yang disayangi. Dalam hal ini, perasaan tersebut dapat terlihat dalam kisah Sinta dalam Ramayana yang menantikan Rama untuk datang menjemputnya ketika dirinya diculik oleh Rahwana. Sinta setia menunggu Rama dan berusaha menepati janjinya untuk menjaga kesuciannya. Makna-makna tersebut dapat dilihat pada kutipan berikut.

*Rama, memang sejak dicipta
kau tak pernah sampai palung jiwa wanita:
tempat janji setia kupahatkan di sana*

Secara keseluruhan, dapat ditemukan tanda-tanda yang memiliki makna ikon, indeks, serta simbol. Makna ikon yang berhubungan langsung dengan tanda yang dimaksudkan dapat terlihat dalam hal-hal yang berhubungan dengan penandanya langsung. Dalam puisi ini, makna ikon dapat dihubungkan secara langsung dalam cerita Ramayana ketika kobaran api yang tidak mampu menghancurkan tubuh Sinta. Kemudian, makna indeks, yaitu makna yang dapat menimbulkan hubungan sebab akibat dari tanda yang dimaksudkan. Dalam puisi ini makna indeks terdapat pada sajak "*Jelaslah kupilih sendu ketimbang membuktikan kesucian padamu*" yang merupakan hasil pilihan Sinta untuk menjawab keraguan Rama. Dan terakhir, terdapat makna simbol, yang dikaitkan dengan makna-makna tertentu dari penanda yang ada. Pada puisi ini, makna simbol dapat ditemukan pada tanda-tanda yang menyatakan suatu perasaan atau bentuk abstrak lainnya, seperti "*aib yang terbuka*", yang tidak dapat dilihat secara jelas wujudnya.

3.3 Analisis Semiotik Puisi *Mimpi Sinta* Karya Djoko Saryono

Puisi ketiga yang dianalisis adalah puisi *Mimpi Sinta*. Puisi tersebut memiliki 3 bait yang masih berhubungan terkait renggangnya tali cinta Rama dan Sinta.

Mimpi Sinta

*Rahwana... Rahwana... Rahwana
bawa saja aku ke dalam istana asmara di Alengka
biarkan menyantap gelegak nafsu yang kau punya
dan mainkan seluruh jurus indah kamasutra
dan hunjamkan libidomu di kedalaman raga*

*Bukan Cuma mereguk nikmat tiada tara
aku juga serasa terbang ke nirwana
- meski kubelum ke sana*

*Jangan hiraukan Rama... jangan indahkan dia
lelaki sangat jaim yang sesungguhnya lemah jiwa
di hadapan wanita yang ditakdirkan paling setia
hingga perlu bala perlu wanara untuk citra diraja
padahal cukup pakai besar jiwa dan lapang dada
Madiun, 2007*

Pada bait pertama, ditemukan tanda simbol, yakni "*istana asmara*", "*menyantap gelegak nafsu*", dan "*jurus indah kamasutra*". Simbol "*istana asmara*" terdapat pada baris kedua, bait pertama. Simbol tersebut berarti "*pelukanmu*", secara utuh dapat dimaknai bahwa Sinta memiliki keinginan atau permohonan untuk dibawa pergi ke dalam dekapan Rahwana yang merupakan Raja Alengka. Baris pertama menunjukkan panggilan renekan Sinta untuk Rahwana dan selanjutnya si Sinta memohon untuk dibawa untuk dijadikan miliknya.

Pada baris ketiga, bait pertama, terdapat simbol "*menyantap gelegak nafsu*" yang dapat dimaknai sebagai "*rasa damba, rasa cinta, rasa sayang dan nafsu Rahwana kepada Sinta*". Baris ketiga tersebut secara utuh dimaknai bahwa Sinta rela untuk menerima segala perlakuan dan nafsu Rahwana untuknya. Pada baris keempat, bait pertama terdapat simbol "*jurus indah kamasutra*". Kamasutra sendiri menurut KBBI memiliki arti seni bercinta (Kama sutra, t.t.). Kamasutra terkenal sebagai judul karya sastra lama oleh Vatsyayana yang bertema erotika.

Kata tersebut berasal dari bahasa sansekerta, dari kata “*kama*” yang artinya adalah hasrat, sebagai salah satu tujuan hidup manusia yang diajarkan dalam agama Hindu, serta “*sutra*” yang artinya panduan atau bimbingan seputar menjalani hal-hal dalam hidup (Vatsyayana dalam Yulianto, 2019). Maka, simbol “*jurus indah kamasutra*” dapat dimaknai sebagai jurus-jurus indah bercinta. Dan secara utuh baris keempat, bait pertama dapat dimaknai ajakan Sinta kepada Rahwana untuk meluapkan nafsu kepadanya dan menodai kesuciannya dengan memainkan seluruh teknik atau jurus dalam bercinta kepada Sinta.

Pada baris kelima, bait pertama merupakan ikon yang dapat dimaknai juga sebagai ajakan Sinta kepada Rahwana untuk menumpahkan libidonya tanpa harus ditahan, dan tanpa menahan nafsunya. Diksi yang digunakan dalam bait pertama menunjukkan rasa kesal dan kecewa Sinta terhadap Rama yang meragukan cintanya dan sekaligus rasa tulus Sinta kepada Rahwana. Makna-makna tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut.

*Rahwana... Rahwana... Rahwana
bawa saja aku ke dalam istana asmara di Alengka
biarkan menyantap gelegak nafsu yang kau punya
dan mainkan seluruh jurus indah kamasutra
dan hunjamkan libidomu di kedalaman raga*

Pada bait kedua, baris pertama terdapat ikon yang dapat dimaknai bahwa perasaan yang dimiliki Sinta kepada Rahwana ketika menerima hujaman nafsu, dan perlakuan Rahwana bukan semata-mata karena belas kasih, namun, itu benar-benar murni keinginan Sinta untuk bersama Rahwana sehingga ia merasakan nikmat yang tiada tara ketika ia berada dalam dekapan sang Raja Alengka. Baris kedua dan ketiga pada bait kedua, merupakan penegasan dari baris sebelumnya. Dalam baris tersebut terdapat simbol, yakni “*nirwana*”, simbol tersebut dapat dimaknai sebagai kenikmatan. Maka, secara utuh baris kedua dan ketiga, pada bait kedua dapat dimaknai sebagai perasaan Sinta yang merasakan kenikmatan yang meledak-ledak dalam dekapan Rahwana. Frasa “*meski kubelum ke sana*” menunjukkan penegasan terhadap rasa nikmat meledak-ledak yang Sinta rasakan, bahwa kenikmatan yang diterimanya dari Rahwana membuatnya terlena seperti dibawa ke dunia fantasi. Secara utuh bait kedua menunjukkan perasaan murni Sinta kepada Rahwana yang dapat memberinya kenikmatan yang ia damba.

*Bukan Cuma mereguk nikmat tiada tara
aku juga serasa terbang ke nirwana
– meski kubelum ke sana*

Selanjutnya pada bait ketiga dapat ditemukan makna ikon yang merupakan makna secara langsung dari penandanya. Dalam bait ketiga terdapat dalam baris pertama. Kalimat pada baris tersebut mengatakan kepada Rahwana untuk tidak menghiraukan dan mengindahkan Rama. Makna tersebut dapat secara langsung ditentukan dari kata-kata yang ditampilkan dalam puisi tersebut, yaitu “*Jangan hiraukan Rama... jangan indahkan dia*”.

Selain itu, pada bait tersebut juga ditemukan beberapa makna simbol. Makna simbol yang pertama terdapat dalam frasa “*lemah jiwa*” yang oleh Sinta dalam puisi tersebut ditujukan kepada Rama. Simbol “*lemah jiwa*” yang diartikan kepada sikap Rama yang meragukan Sinta, sebagai seorang yang telah ditakdirkan untuknya. Sikap keraguan Rama yang mempertanyakan kesucian Sinta merupakan simbol yang dapat dimaknai dari “*lemah jiwa*” yang dimiliki Rama.

Selanjutnya, makna simbol juga dapat ditemukan pada baris terakhir bait tersebut. Dikatakan bahwa padahal Rama hanya perlu memiliki perasaan “*besar jiwa dan lapang dada*”. Berjiwa besar merupakan hal yang berkaitan dengan perasaan untuk dapat menerima suatu kejadian yang tidak terduga atau diharapkan atau berlapang dada. Sedyawati (dalam Aprilianti, 2016) mengungkapkan bahwa berjiwa besar merupakan sikap seseorang untuk dapat menerima kelebihan dan kemampuan orang lain, serta dapat mengenali kekurangan dan kelemahan diri. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan “*besar jiwa*” adalah Rama cukup menerima Sinta tanpa perlu meragukan hal-hal lainnya, walau setelah dirinya diculik oleh Rahwana. Kerelaan untuk menerima Sinta menjadi bentuk simbol “*besar jiwa dan lapang dada*” yang diungkapkan dalam bait tersebut. Makna-makna pada bait ketiga dapat dilihat sebagai berikut.

*Jangan hiraukan Rama... jangan indahkan dia
lelaki sangat jaim yang sesungguhnya lemah jiwa
di hadapan wanita yang ditakdirkan paling setia
hingga perlu bala perlu wanara untuk citra diraja
padahal cukup pakai besar jiwa dan lapang dada*

Secara keseluruhan dalam puisi *Mimpi Sinta* dapat ditemukan tanda-tanda yang memiliki makna ikon dan makna simbol. Makna ikon berhubungan dengan hal yang secara langsung ingin disampaikan lewat tanda-tanda yang ada. Pada puisi tersebut, makna ikon dapat ditemukan pada kata-kata yang berkaitan dengan suatu tindakan yang dapat dilakukan. Hal tersebut terlihat dalam kata-kata “*hujamkan libidomu ke dalam raga*” dan “*jangan hiraukan Rama... jangan indahkan dia*”. Selanjutnya makna simbol berhubungan dengan penyampaian makna tertentu dari tanda yang disampaikan. Dalam puisi ini, makna simbol dapat berhubungan dengan makna-makna dari suatu hal yang abstrak, seperti perasaan, dan lainnya. Makna simbol dalam puisi ini dapat ditemukan pada kata-kata “*gelegak nafsu*”, “*jurus indah kamasutra*”, “*nirwana*”, “*lemah jiwa*”, serta “*besar jiwa dan lapang dada*”.

4. Simpulan

Dari penjabaran analisis dan penafsiran yang telah dilakukan di atas, penulis dapat mengambil hasil kesimpulan. Dalam ketiga puisi yang menjadi bahan material dalam penelitian ini, dapat ditemukan tiga jenis elemen tanda atau semiotik dari teori yang dikemukakan oleh Peirce, antara lain elemen (1) ikon atau ikonitas, (2) indeks, serta (3) simbol. Dan ketiga elemen tersebut merupakan tanda yang mewakili makna-makna tertentu. Elemen ikon muncul pada ketiga puisi dalam bentuk pengungkapan secara langsung perasaan atau makna yang ingin ditampilkan dalam sajak-sajak puisi. Indeks muncul pada puisi sebagai bentuk hubungan sebab akibat dari tindakan atau pilihan yang dialami tokoh. Elemen simbol hadir dalam ketiga puisi di atas sebagai suatu ungkapan makna tersirat lewat pemilihan kata yang digunakan pengarang. Dari berbagai elemen tanda yang telah dipaparkan pada penjabaran sebelumnya, dapat dipahami dan dimaknai bentuk cinta dari Rama dan Sinta. Pada puisi *Geram Rama Kepada Sinta*, bentuk cinta yang dinyatakan Rama muncul dalam bentuk keraguan terhadap Sinta. Kemudian pada puisi *Jawaban Sinta Kepada Rama*, bentuk cinta dinyatakan oleh Sinta dalam jawaban yang dikeluarkan oleh Sinta bahwa dirinya lebih memilih melepas Rama dan menjadi sendu, daripada harus berada di bawah keraguan yang dimiliki Rama. Sedangkan dalam puisi *Mimpi Sinta*, bentuk cinta yang tampak adalah penyesalan yang dirasakan Sinta karena telah setia pada Rama dan keinginannya untuk dapat bersama dengan Rahwana yang dapat membawanya pada sebuah kenikmatan dunia. Implikasi penelitian ini adalah dapat menambah wawasan terkait teori semiotika Charles Sanders Peirce dan memberi pemahaman

kepada pembaca mengenai makna dari tanda-tanda yang muncul dalam puisi *Geram Rama Kepada Sinta*, puisi *Jawaban Sinta Kepada Rama*, serta puisi *Mimpi Sinta* secara menyeluruh mengenai bentuk cinta Rama dan Sinta. Pembaca memiliki kebebasan dalam memahami dan memaknai karya sastra puisi, sehingga dari pemahaman satu pembaca dengan yang lain tentunya dapat berbeda. Dengan keberadaan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk menyampaikan pemahaman makna dari puisi *Geram Rama Kepada Sinta*, puisi *Jawaban Sinta Kepada Rama*, serta puisi *Mimpi Sinta*, yang muncul lewat tanda atau semiotik, yang berupa ikon, indeks, serta simbol yang diungkapkan oleh Peirce.

Daftar Rujukan

- Aprilianti, E. (2016). *Upaya pengembangan karakter berjiwa besar melalui layanan bimbingan klasikal kolaboratif menggunakan metode dinamika kelompok yang diaplikasikan dalam permainan: studi kasus penelitian tindakan bimbingan dan konseling pada siswa kelas VII D SMP Negeri 4 Wates tahun ajaran 2014/2015* (Undergraduate,thesis, Sanata Dharma University, Yogyakarta). Retrieved from <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/7152>
- Fitriani, D. (2016). *Citra perempuan dalam kumpulan puisi Arung Diri karya Djoko Saryono* (Undergraduate thesis, Universitas Negeri PGRI Kediri). Retrieved from <http://simki.unpkediri.ac.id/detail/11.1.01.07.0034>
- Hudhana, W. D., & Mulasih. (2019). *Metode penelitian sastra: Teori dan aplikasi*. Tangerang: Desa Pustaka Indonesia.
- Kama sutra. (n.d.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Retrieved from <https://kbbi.lektur.id/kama-sutra>
- Lantowa, J., Rahayu, N. M., & Khairussibyan, M. (2017). *Semiotika: teori, metode, dan penerapannya dalam penelitian sastra*. Yogyakarta: Deepublish.
- Naililhaq, F. N. (2020). Semiotika Peirce dalam Sajak Putih dan Sia-sia karya Chairil Anwar. *Pena Literasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 70–78. doi: <https://doi.org/10.24853/pl.3.2.70-78>
- Nurhidayat & Rasidin, D. (2019). Dramatari Rahwayana tafsir dualistik kebaikan dan keburukan. *Jurnal Makalangan*, 6(2), 67–76. Retrieved from <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/makalangan/article/view/1061>
- Pradopo, R. D. (2009). *Pengkajian puisi: Analisis strata norma dan analisis struktural dan semiotik*. Yogyakarta: UGM Press.
- Pradopo, R. D. (2017). *Teori kritik dan penerapannya dalam sastra Indonesia modern*. Yogyakarta: UGM Press.
- Pribadi, B. S., & Firmansyah, D. (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>
- Rahayu, I. S. (2021). Analisis kajian semiotika dalam Puisi Chairil Anwar menggunakan teori Charles Sanders Peirce. *Jurnal Semiotika*, 15(1), 30–36. Retrieved from <https://journal.ubm.ac.id/index.php/semiotika/article/view/2498>
- Saptawuryandari, N. (2013). Analisis semiotik puisi Chairil Anwar. *Kandai*, 9(1), 95–104. Retrieved from <https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/kandai/article/view/286>
- Sasmita, M. B. A., & Dermawan, T. (2021). Demitefikasi tokoh Rahwana dalam kumpulan puisi *Kemelut Cinta Rahwana* karya Djoko Saryono: Tinjauan estetika resepsi. *JoLLA: Journal of Language, Literature, dan Art*, 1(7), 943–957. doi: 10.17977/um064v1i72021p943-957
- Setiawan, K. E. P., & Andayani. (2019). *Strategi ampuh memahami makna puisi, teori semiotika Michael Riffaerre dan penerapannya*. Cirebon: EDUVISION.
- Shofiani, A. K. A. (2021). Kajian semiotik Charles Sanders Peirce pada kumpulan puisi: *Kita Pernah Saling Mencinta* karya Felix K. Nesi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3934–3939. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1496>
- Suwignyo, H. (2009). *Pengantar teori kritik sastra Indonesia*. Malang: A3 (Asah Asih Asuh).

- Wellek, R., & Warren, A. (1968). *Theory of literature*. New York: Harcourt, Brace & World Inc.
- Yulianto, A. K. (2019). *Erotika kamasutra dalam karya seni kriya kontemporer* (Undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta). Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/5841>
- Zainuddin, Y. (2016). Makna tanda pada kumpulan puisi *Arung Diri* karya Djoko Saryono. *Jurnal Edu-Kata*, 3(2), 197–204. doi: <https://doi.org/10.52166/kata.v3i2.1050>

Designing Motion Comic to Reduce Community Stigma Against Schizophrenic Patients

Perancangan *Motion Comic* untuk Meluruskan Stigma Masyarakat terhadap Penderita Skizofrenia

Umi Kulsum, 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: 26-12-2021; revised: 29-3-2022; accepted: 1-4-2022

Abstract

Schizophrenia is a severe mental disorder whose main symptoms are hallucinations and the appearance of delusions. Currently, there are quite a lot of people with schizophrenia in Indonesia, namely 6.7 percent of the entire population. Although the number of patients is already large, it turns out that public knowledge about schizophrenia is still low. This causes the patients to receive a bad stigma from the community so that it is difficult for patients to get cured and live a decent life. This paper aims to design comics to reduce the stigma of society towards people with schizophrenia. The method used is the ADDIE (Analysis, Design, Developed, Implementation, Evaluation) model. The results of this product design produce a final product in the form of an mp4 format video which has a duration of 3 minutes 29 seconds. This product has been published through the YouTube website. Based on the results of a survey with 20 respondents through google form which was processed using the Likert scale method, it showed that, as many as 91.6 percent of respondents welcomed this motion comic. In addition, it shows that this motion comic can be a medium of information about schizophrenia which is expected to reduce the stigma.

Keywords: motion comic, schizophrenic, stigma

Abstrak

Skizofrenia merupakan salah satu gangguan jiwa berat yang memiliki gejala utama berupa halusinasi serta munculnya waham atau delusi. Saat ini penderita skizofrenia di Indonesia cukup banyak yaitu sebanyak 6,7 persen dari seluruh penduduk. Walaupun jumlah penderita sudah banyak ternyata pengetahuan masyarakat tentang skizofrenia masih rendah. Hal itu menyebabkan penderita menerima stigma buruk dari masyarakat sehingga penderita sulit untuk mendapatkan kesembuhan dan hidup layak. Tulisan ini bertujuan untuk merancang komik untuk meluruskan stigma masyarakat terhadap penderita skizofrenia. Metode yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Developed, Implementation, Evaluation*) model. Hasil dari perancangan produk ini menghasilkan produk akhir berupa video berformat mp4 yang memiliki durasi sebanyak 7 menit 5 detik. Produk ini sudah dipublikasikan melalui situs web youtube. Berdasarkan hasil survey dengan responden sebanyak 20 orang melalui google form yang diolah menggunakan metode skala Likert menunjukkan bahwa, sebanyak 91,6 persen responden menyambut baik *motion comic* ini. Selain itu hal tersebut menunjukkan bahwa *motion comic* ini bisa menjadi media informasi tentang skizofrenia yang diharapkan bisa meluruskan stigma.

Kata kunci: motion comic, skizofrenia, stigma

1. Pendahuluan

Skizofrenia merupakan gangguan jiwa yang mempengaruhi pemikiran, perasaan dan perilaku. Penyakit ini seringkali muncul pada masa remaja akhir sampai dewasa muda yaitu pada umur 18-25 tahun. Menurut Bleuler (1978) gejalanya dibagi menjadi 2 yaitu gejala primer dan sekunder. Gejala sekunder yaitu gangguan proses berpikir, parathimi (hal yang membuat senang malah menimbulkan rasa sedih), paramimi (penderita merasa senang namun ia malah

menangis), ambivalensi dan autisme. Gejala sekunder yaitu munculnya waham atau delusi, halusinasi, ilusi, depersonalisasi (penderita merasa dirinya mengalami perubahan signifikan), negativisme (selalu menolak dan melakukan sesuatu yang berkebalikan dengan perintah yang diberikan), otomatisasi (perilaku yang dilakukan dengan sendirinya), echolalia (suka meniru suara atau perkataan orang lain), mannerism (suka melakukan perbuatan dengan cara seremonial atau ritual), stereotipi (melakukan tindakan berulang-ulang), fleksibilitas cerea (sering mempertahankan posisi tubuh yang aneh atau kosong dalam waktu lama), benommenheit (perkembangannya lambat) dan katapleksi (kehilangan kekuatan otot sementara yang dipengaruhi emosi) (Sovitriana, 2019).

Penderita lebih suka menikmati khayalan bersifat aneh dan tidak wajar yang sebenarnya tidak nyata. Akibatnya mereka tidak bisa membedakan kenyataan dan khayalannya. Mereka mengira objek yang muncul dipikirkannya merupakan bagian dari kenyataan. Mereka sering kali terlihat berbicara dengan objek yang sebenarnya tidak ada (Ariananda, 2015). Mereka juga merasa ada kekuatan supranatural yang mengontrol pemikiran dan perilakunya dengan cara yang seringkali tidak masuk akal. Biasanya halusinasi terutama yang berupa audio sering memberikan komentar tentang perilaku dan pemikirannya.

Penyebab utama skizofrenia belum diketahui secara pasti sampai saat ini. Teori paling lama menyebutkan bahwa ada gangguan aktivitas neuron dopaminergik pada penderita skizofrenia. Selain itu ada beberapa faktor yang diduga bisa memicu seseorang terkena skizofrenia. Faktor genetik sangat berperan dalam kemunculan skizofrenia (Taylor, 2006). Penelitian yang dilakukan pada kembar tipe monozigot menunjukkan ada resiko sebesar 40-50% kembarannya akan terkena skizofrenia jika kembarannya juga menderitanya. Jika kembarannya bertipe dizigot resikonya menurun sebesar 10-15%. Faktor infeksi juga berperan penting. Ibu hamil yang terkena infeksi bisa mempengaruhi perkembangan otak bayi. Hal ini terjadi ketika respon imun dari ibu yang disalurkan ke calon bayi memicu gangguan pada sawar darah otaknya karena reaksi silang dengan protein sawar darah otak. Faktor inflamasi juga diduga ikut berperan. Alasannya karena ditemukan peningkatan kadar sitokin pro-inflamasi. Zat ini diduga ikut mempengaruhi gangguan struktural dalam otak (Yudhantara & Istiqomah, 2018)

Skizofrenia adalah penyakit jiwa yang paling sering diderita oleh manusia. Menurut WHO (2022) ada sebanyak 24 juta penduduk dunia yang mengalami skizofrenia. Menurut survei yang dilakukan oleh Riskesdas (2018), prevalensi di Indonesia cukup tinggi yaitu sebanyak 6,7 %. Paling banyak Bali sebanyak 11,1 % dan paling sedikit Riau sebanyak 2,8%. Sebanyak 70% Pasien rumah sakit jiwa di Indonesia merupakan penderita skizofrenia.

Walaupun jumlah penderita tidak sedikit pengetahuan yang dimiliki masyarakat tentang skizofrenia masih minim. Hal ini menyebabkan munculnya berbagai macam stigma negatif pada penderita skizofrenia. Stigma dalam konteks skizofrenia ini merupakan sudut pandang masyarakat dalam memandang atau memperlakukan para penderita skizofrenia seperti manusia yang sudah rusak atau cacat (Hawari, 2001). Akibat yang ditimbulkan dari stigma ini sangat merugikan bagi penderita maupun orang disekitarnya. Penderita akan mendapat diskriminasi yang bisa menghambatnya untuk mendapatkan hak-haknya. selain itu penderita juga akan merasa rendah diri, kehilangan kepercayaan diri, sering merasa cemas bahkan ketakutan. stigma akan selalu menjadi teror bagi penderita dan menghantui pikiran, perasaan dan

tindakannya. Penderita juga akan rentan terjangkit penyakit fisik seperti hipertensi, stroke, gagal ginjal ataupun jantung koroner (Ariananda, 2015).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nasriati (2017) di Desa Nambangrejo sebanyak 52% penderita mengalami stigma negatif. Stigma yang diterima adalah perilaku-perilaku buruk seperti diskriminasi, diasingkan, dijauhi, menjadi bahan tertawaan, diremehkan, dihina bahkan dipasung. Menurut riset yang telah dilakukan oleh Riskesdas (2018) ada sebanyak 14,3 % dan 14% RT yang mempunyai anggota keluarga yang dipasung. Angka tertinggi terjadi di daerah pedesaan yaitu sebanyak 18,2% di tahun 2013 dan 17,7% di tahun 2018. Pemasungan seringkali dilakukan di tempat terpencil dan tidak layak untuk dihuni manusia. Melalui tindakan pemasungan masyarakat merasa lebih aman dan tenang. Hal ini dikarenakan Mereka berpikir bahwa penyakit ini berbahaya. Alasannya karena biasanya penderita terlihat berperilaku kasar, nekat, memberontak dan bahkan tidak segan untuk menyakiti atau membunuh orang lain. Sehingga masyarakat menganggap semua penderita akan selalu berperilaku sama. Padahal hanya sebagian kecil saja penderita yang berperilaku seperti itu.

Menurut Nasriati (2017), hingga saat ini masih ada masyarakat yang masih beranggapan bahwa skizofrenia diakibatkan oleh gangguan supernatural seperti guna-guna ataupun roh jahat. Sehingga banyak keluarga yang memilih untuk membawa mereka ke paranormal ataupun pondok pesantren daripada ke rumah sakit jiwa. Di sana penderita menerima pengobatan yang tidak rasional. Misalnya dipaksa mandi pada jam 12 malam. Anggapan seperti ini ikut mempengaruhi stigma negatif yang diterima penderita.

Para penderita tidak semestinya mendapatkan perlakuan seperti itu. Mereka masih pantas diberikan hidup layak seperti orang manusia normal. Karena dengan penanganan yang tepat para penderita bisa sembuh dan mampu berfungsi normal di dalam kehidupan bermasyarakat. Beberapa terapi untuk penderita yaitu terapi farmakologi, psikososial, rehabilitasi dan intervensi keluarga. Terapi farmakologi merupakan terapi menggunakan bantuan obat-obatan antipsikotik. Tujuan terapi ini untuk mengurangi perilaku aneh penderita ketika aktif dalam episode skizofrenianya. Jenis antipsikotik yang sering digunakan adalah risperidol, haloperidol dan klorpromazin. Cara kerja obat tersebut adalah dengan memblokir reseptor dopamine di otak sehingga gejala simptom positif seperti halusinasi dan delusi akan berkurang (Ariananda, 2015).

Terapi psikososial merupakan terapi untuk mengembalikan kemampuan untuk melakukan hubungan sosial yang rusak akibat skizofrenia. Terapi ini menggunakan metode terapi *behavioral*. Terapi ini terdiri dari *reinforcement*, *token* ekonomi dan pelatihan keterampilan sosial. *Reinforcement* adalah terapi memberi perhatian pada perilaku penderita yang sesuai dan pengacuhan Tindakan yang tidak sesuai. Pada terapi *token* ekonomi penderita akan diberikan hadiah jika tindakannya sesuai. Terapi keterampilan sosial merupakan pelatihan keterampilan yang bersifat sosial. Penderitanya akan diajak untuk ikut serta dalam kegiatan sosial seperti bermain peran secara berkelompok dan berdiskusi (Ariananda, 2015).

Rehabilitasi diterapkan pada penderita skizofrenia yang sering kambuh dan parah. Pada terapi ini penderita akan disiapkan untuk menghadapi kehidupan bermasyarakat. Durasi terapi ini berlangsung selama 3-6 bulan. Biasanya penderita akan diajak untuk melukis, menyanyi, membuat kerajinan tangan dan keterampilan lainnya. Lokasi tempat terapi berlangsung berada di bagian khusus dalam rumah sakit jiwa (Ariananda, 2015).

Terapi intervensi keluarga merupakan terapi yang ditujukan pada anggota keluarga penderita skizofrenia. Terapi ini terdiri dari pemberian pengetahuan tentang skizofrenia, mengajarkan cara berhubungan dengan penderita, membantu mencari solusi untuk permasalahan dalam keluarga dan permasalahan yang berkaitan dengan keluarga (Ariananda, 2015). Terapi ini adalah terapi paling penting setelah terapi farmakologi. Biasanya keluarga yang tidak melakukan terapi ini dengan baik akan membuat penderita menjadi sering kambuh atau bahkan membuat kondisinya semakin parah. Ada banyak faktor penyebab gagalnya terapi ini yaitu rendahnya tingkat pendidikan, kondisi ekonomi dan lamanya kondisi penderita (Nasriati, 2017).

Di sisi lain, menurut McCloud (1998) komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukestaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Gambar dalam komik merupakan media komunikasi yang unggul. Gambar mampu menyampaikan pesan lain yang bukan bagian dari cerita. Sedangkan kata-kata digunakan untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam gambar. Kata-kata ini ditampilkan dalam gelembung atau balon yang dibuat sedemikian rupa sehingga cocok dengan gambar. Gelembung ini berisi perkataan, pikiran karakter dan deskripsi singkat tentang suatu hal.

Komik merupakan media yang sederhana dan mudah dipahami sehingga bersifat informatif dan edukatif. Melalui komik suatu informasi dapat lebih mudah dipahami. Objek yang berbahaya, terlalu kecil dan tidak mungkin untuk dikunjungi bisa ditampilkan melalui komik. Komik juga bisa meningkatkan motivasi belajar. Komik mampu menambah minat membaca Bahkan untuk orang yang tidak suka membaca. Namun terlepas dari kelebihan diatas komik juga memiliki kelemahan. Komik bisa menghilangkan imajinasi pembaca. Penyampaiannya terlalu sederhana sehingga untuk topik yang berat perlu penyusunan yang baik (Dahlan, 2015).

Motion comic merupakan gabungan antara komik dengan unsur-unsur animasi. *Motion komik* bisa dinikmati seperti video animasi karena memiliki format video. Gambar dalam komiknya diberi Gerakan serta unsur visual lainnya seperti balon kata. Selain itu *motion comic* biasanya diberi efek audio pendukung seperti background music, efek suara ataupun dialog para tokoh dalam komik.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis memutuskan untuk membuat *motion comic* yang diharapkan bisa dinikmati oleh masyarakat serta dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Tujuan yang ingin didapatkan dari perancangan perancangan *motion komik* untuk meluruskan stigma masyarakat terhadap penderita skizofrenia adalah memberikan pengetahuan serta memberikan pandangan baru tentang skizofrenia kepada masyarakat. Dengan dibuatnya *motion comic* ini diharapkan masyarakat bisa mengubah stigma buruknya kepada penderita skizofrenia dan memperlakukan penderita dengan lebih baik.

Sudah ada penelitian serupa tentang skizofrenia yang telah menghasilkan produk-produk yang bisa dinikmati masyarakat. Namun jumlahnya masih sedikit dibandingkan dengan produk bertema lainnya. Berikut adalah beberapa penelitian tersebut. Pertama ada penelitian yang dilakukan oleh Santoso, Kuntjara, dan Sutanto (2019) dari Universitas Kristen Petra dengan judul “Perancangan Karya Seni Fotografi Konseptual Tentang Skizofrenia”. Penelitian itu bertujuan untuk mengenalkan skizofrenia yang sudah terjadi selama ini kepada masyarakat, memberikan kesadaran kepada masyarakat tentang skizofrenia serta mengembangkan empati masyarakat untuk para penderita skizofrenia. Penelitian itu menghasilkan

produk berupa kumpulan karya fotografi yang merepresentasikan secara simbolis dari gejala utama skizofrenia. Selain itu ada beberapa puisi yang menggambarkan perasaan para penderita skizofrenia (Santoso dkk., 2019).

Kedua ada penelitian yang dilakukan oleh Janifer dan Napitupulu (2021) dari Universitas Methodist Indonesia dengan judul “Perancangan Animasi 2D Fiksi Guna Mempelajari Penyakit Skizofrenia dengan Judul Split Mind”. Penelitian tersebut bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang skizofrenia serta membuka pandangan masyarakat bahwa skizofrenia sudah sering terjadi. Penelitian itu menghasilkan produk berupa animasi teaser atau promosi animasi berupa potongan adegan dari animasi yang memiliki judul Split Mind. Animasi tersebut bercerita tentang kehidupan seorang anak yang terkena skizofrenia karena ayahnya mengalami skizofrenia juga. Setelah meneliti kedua produk diatas bisa disimpulkan bahwa produk yang akan diproduksi oleh penulis. Produk ini menggunakan karya motion komik dengan format *file* MP4 sebagai media komunikasi untuk menyelesaikan masalah yang muncul.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam perancangan komik untuk meluruskan stigma masyarakat terhadap penderita skizofrenia adalah ADDIE model. Model tersebut memiliki 5 tahap yaitu *analysis, design, development or production, implementation or delivery* dan *evaluations*. Berikut ini adalah penjelasan dari tahapan-tahapan diatas.

Analisis (analysis)

Analisis merupakan tahapan untuk melihat seberapa diperlukannya produk yang akan dirancang, menganalisa kelayakan dan syarat perancangan produk. Perancangan dimulai dengan munculnya masalah. Pada tahapan ini penulis melakukan pengumpulan data dari jurnal penelitian, buku biografi penderita skizofrenia dan video dari penderita skizofrenia. Dari hasil pengumpulan data ditemukan gambaran kehidupan para penderita skizofrenia yang sangat berat karena menanggung beban hidupnya sekaligus stigma buruk dari masyarakat. Hasil tersebut akan dianalisis dan dijadikan ide cerita dari komik.

Perancangan (design)

Pada tahap ini dilakukan perencanaan ide dan isi dari produk. Hasil yang didapatkan dari tahap ini masih bersifat abstrak dan nantinya digunakan sebagai landasan untuk proses selanjutnya. Pada tahap perancangan penulis membuat naskah untuk membuat jalan cerita, karakter dan background. Setelah itu dibuat desain karakter serta background sesuai naskah. Setelah itu dibuat storyboard untuk menentukan sudut pengambilan gambar dan pembagian adegan.

Produksi (development or production)

Pada tahap ini dilakukan perealisasi perencanaan produk dari tahap sebelumnya. Tahapan ini harus sesuai dengan rencana dari tahap sebelumnya dan tidak boleh keluar dari ide. Tahap ini penulis membuat komik secara digital dengan bantuan laptop serta pen tablet. Software yang digunakan adalah paint tool sai dan clip studio paint untuk membuat aset visual serta adobe after effects untuk menggabungkan semua aset.

Implementasi (implementation or delivery)

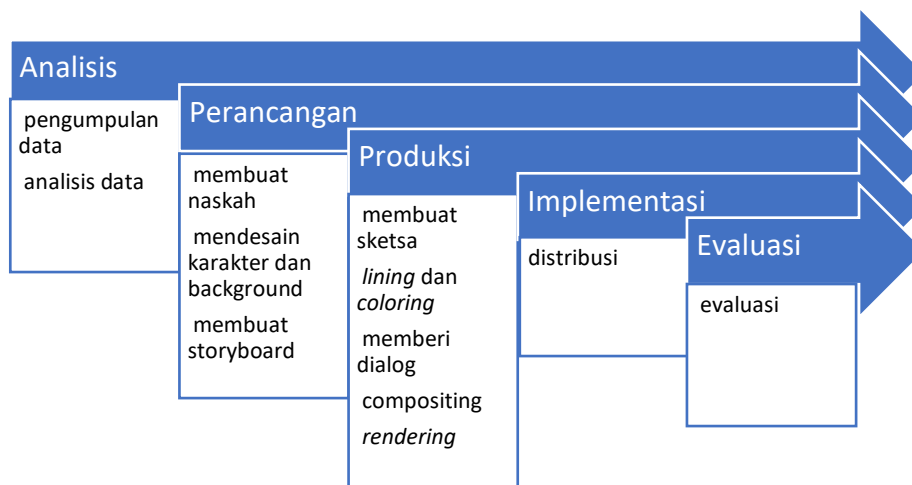
Tujuan tahapan ini adalah untuk memperoleh tanggapan dari masyarakat tentang produk yang telah dibuat. Tanggapan bisa didapatkan dengan cara mengajukan pertanyaan terkait produk. Pada tahapan ini penulis menyebarkan komik yang telah diproduksi di sosial media seperti facebook, Instagram dan youtube. Selain itu penulis akan menyebarkan kuesioner melalui google form.

Evaluasi (evaluations)

Tahapan ini dilakukan sebagai bentuk tanggapan penulis terhadap tanggapan yang telah dikeluarkan oleh masyarakat. produk akan diperbaiki supaya bisa lebih baik lagi dan mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Bahan acuan untuk tahap ini didapatkan dari tahap sebelumnya.



Gambar 1. Tahapan Metode ADDIE



Gambar 2. Tahap Perancangan Motion Comic

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisis

Analisis dilakukan untuk melihat seberapa diperlukannya produk yang akan dirancang serta permasalahan terkait tujuan yang ingin dicapai dari perancangan produk. Analisis menggunakan berbagai macam sumber data terkait masalah yang dihadapi. Sumber yang digunakan oleh penulis berasal dari jurnal penelitian ilmiah, buku biografi penderita skizofrenia serta video kisah hidup dari penderita skizofrenia. Hasil yang didapatkan selanjutnya diolah sebagai acuan untuk tahap perencanaan produk.

Berdasarkan jurnal penelitian diketahui bahwa jumlah penderita skizofrenia masih sangat banyak. Namun, pemahaman dan pengetahuan yang dimiliki masyarakat tentang

skizofrenia masih minim. Hal ini mengakibatkan stigma buruk pada penderita skizofrenia. Stigma ini muncul dalam bentuk diskriminasi, pengucilan, dibuat menjadi bahan ejekan, dijauhi bahkan dipasung di tempat yang tidak layak dan terpencil. Menurut penelitian yang dilakukan Nasriati (2017) di Desa Nambangrejo menunjukkan bahwa sebagian besar keluarga penderita masih memberikan dukungan yang buruk pada penderita. Hal itu mengakibatkan banyak penderita yang mengalami skizofrenia dalam waktu yang lama atau bahkan seringkali terjadi kekambuhan. Selain itu ada penderita yang terkena skizofrenia dalam jangka waktu yang lama. Hal ini terjadi karena tingkat Pendidikan yang rendah, penghasilan yang rendah dan masih adanya anggapan bahwa penyebab munculnya skizofrenia diakibatkan oleh gangguan roh jahat, kekuatan supranatural ataupun guna-guna. Karena alasan tersebut keluarga lebih memilih mencari pengobatan ke dukun, ahli supranatural atau pemuka agama.

Berdasarkan hasil analisis dari buku biografi dan video dari penderita skizofrenia dapat diketahui pengalaman hidup mereka selama menjadi penderita skizofrenia. Salah satu penderita mengungkapkan bahwa ia terkena skizofrenia akibat mendapat tekanan hidup yang sangat berat. Hal itu lambat laun membuatnya stress dan sering sakit kepala. Timbul keinginan untuk mengakhiri hidupnya. Namun, suatu hari ia didatangi sosok halusinasinya yang memberikan informasi bahwa ia adalah sosok ratu adil. Ada seseorang yang kedudukannya tinggi setingkat dewa yang merupakan pasangan sejatinya ingin menikahinya. Setiap hari ia semakin terobsesi dengan sosok halusinasinya dan makin melupakan kehidupannya. Keluarganya yang prihatin melihat kondisinya memutuskan untuk membawanya ke rumah sakit jiwa namun tidak membuatnya berubah. lalu keluarganya memutuskan untuk memasukkannya ke pesantren dengan membawa harapan ia segera sembuh. Namun keadaannya malah semakin parah walaupun sudah berkali-kali pindah pesantren. Akhirnya mereka memutuskannya membawanya ke rumah sakit jiwa. Di sana keadaannya lambat laun makin membaik ia mulai Kembali ke kehidupan normalnya. Tapi ia tidak tahan kesepian karena ditinggal sosok halusinasinya. Ia mencoba mengakhiri hidupnya dengan meminum beberapa obat sekaligus. Namun ia masih selamat dan mendapat dukungan dari keluarganya.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu dibuat media informasi tentang skizofrenia. Tujuannya untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang skizofrenia yang mampu membuka pandangan baru kepada masyarakat. Sehingga stigma buruk yang diterima oleh penderita akan berubah. Media yang akan dibuat adalah *motion comic* atau komik bergerak yang bercerita tentang kehidupan salah satu penderita skizofrenia.

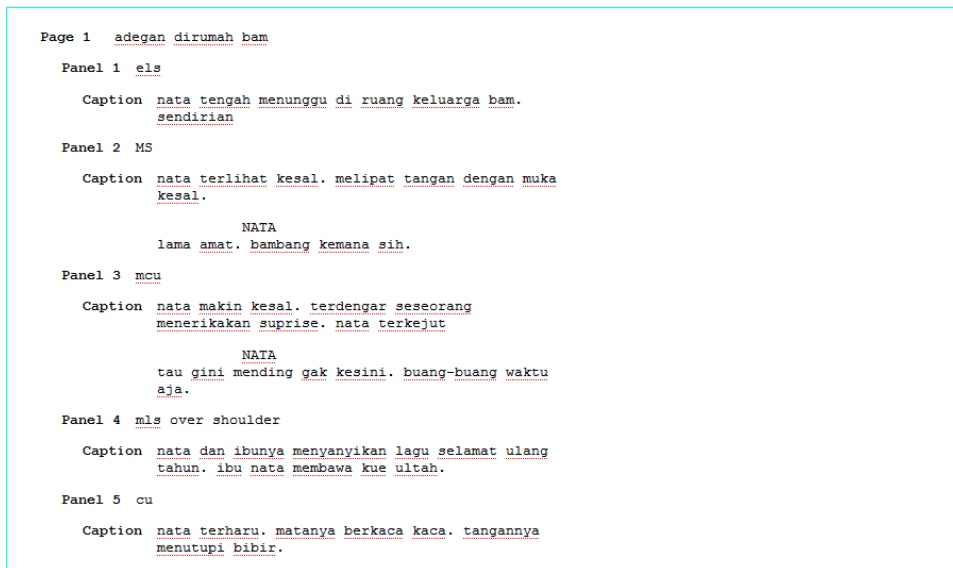
3.2. Perancangan

Perancangan merupakan proses paling awal dari proses perancangan *motion comic*. pada tahap ini dilakukan perumusan ide dan perancangan desain. Tahap ini sebagai acuan dalam proses produksi supaya tidak keluar dari jalur. Tahap ini terbagi menjadi beberapa tahap yaitu pembuatan naskah, pembuatan desain karakter dan background dan pembuatan storyboard.

Pembuatan naskah

Naskah merupakan tulisan yang berisi alur cerita, tempat, tokoh-tokoh yang muncul dalam cerita, dialog setiap karakter yang disusun sedemikian rupa untuk menjadi acuan proses produksi. Naskah juga bertujuan untuk mengingatkan penulis supaya tidak lupa dengan akhir

cerita dan pesan yang ingin disampaikan. Naskah disusun berdasarkan analisis data dan referensi yang telah dikumpulkan sebelumnya.



Gambar 3. Naskah Scene 1





Naskah yang dibuat bercerita tentang kehidupan dari seorang penderita skizofrenia bernama Nata. Tokoh Nata digambarkan sebagai siswa SMA yang rajin, pintar dan berprestasi namun haus oleh perhatian dan kasih sayang dari orang tuanya terutama ibunya. Semenjak diberi kejutan ulang tahun oleh ibu dari sahabatnya ia menjadi sering berpikir tentang perilaku ibunya. Ia merasa ibunya tidak pernah menyayanginya. Suatu waktu ia didatangi oleh sosok misterius yang mengaku utusan dari ibu kandungnya yang tinggal di negeri yang jauh. Sosok itu selalu menemaninya setiap hari. Ia merasa kehidupannya menjadi lebih bahagia. Namun ayahnya mulai menyadari hal aneh pada anaknya itu. Nata sering terlihat berbicara sendiri, sering tidak fokus saat pelajaran, menolak mengerjakan tugas sekolah dengan alasan yang tidak jelas bahkan hampir bunuh diri dengan cara meminum racun serangga. Akhirnya ayahnya membawanya ke fasilitas Kesehatan jiwa. Di sana psikiater menjelaskan kondisi Nata pada ayahnya. Psikiater juga memberikan anjuran untuk memberikan perhatian dan perlakuan yang baik pada Nata. Akhir cerita ditutup dengan ayahnya Nata dan Bambang sahabat Nata berjanji untuk selalu mendampingi Nata serta membantunya kembali pada kehidupan normalnya.

Pembuatan desain karakter


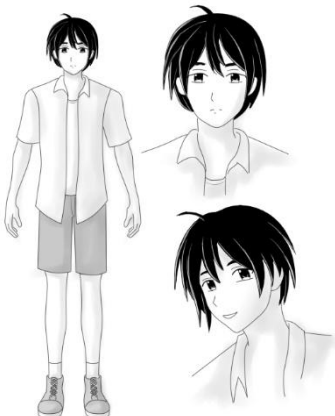
Setelah pembuatan naskah tahap selanjutnya adalah pembuatan karakter sesuai naskah yang telah dibuat. Proses pembuatannya mulai pembuatan konsep, pengumpulan referensi dan pembuatan desain. Dalam *motion comic* ini Ada beberapa karakter yang muncul yaitu Nata sebagai tokoh utama, Mollis sebagai objek halusinasinya Nata, Bambang sebagai sahabat Nata, Rosa sebagai ibu dari Bambang dan Andriko sebagai ayah dari Nata. Munculnya tokoh sahabat dan ayah untuk memberi penggambaran bahwa penderita skizofrenia butuh sosok yang mendukung dan menemaninya supaya penderita cepat sembuh dan tidak mudah kambuh. Sedangkan sosok ibu dari bambang sebagai pemicu pemikiran nata bahwa selama ini ibunya tidak pernah memberi perhatian lebih padanya. Referensi visual menggunakan gaya animasi dari jepang karena saat ini banyak masyarakat dari kalangan remaja dan dewasa muda lebih

menyukai karya animasi dan sejenisnya yang menggunakan gaya animasi dari Jepang. Tabel berikut ini adalah tahapan pembuatan desain karakter.

Tabel 1. Tahapan Pembuatan Desain Karakter

No	Tahapan	Deskripsi
1	 <p>Sumber: MyAnimeList.Net</p>  <p>Sumber: shopee.co.id</p>  <p>Sumber: Pinterest.com</p>	<p>Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan referensi dari berbagai sumber. Referensi visual yang dipakai adalah shigure kitami dari komik watashi ni xx shinasai. Tokoh dalam <i>motion comic</i> yang akan dibuat adalah siswa laki-laki berusia 16 tahun yang memiliki rambut hitam dan mempunyai sifat yang pendiam. Pakaian yang digunakan nantinya adalah baju seragam sekolah, baju kasual berupa kaos putih, kemeja lengan pendek serta celana pendek selutut dan piyama berlengan pendek.</p>
2	 <p>Sumber: <i>Paperman</i> (Reed & Kahrs, 2012)</p>	<p>Tahapan selanjutnya adalah menentukan gaya visual. Referensi gaya yang digunakan diambil dari animasi pendek karya Walt Disney Animation Studios yang berjudul <i>Paperman</i>. Pemilihan warna yang digunakan adalah monokrom hitam putih. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran kehidupan penderita skizofrenia yang terasa tidak berwarna dan suram.</p>

Tabel 1. Tahapan Pembuatan Desain Karakter (Lanjutan)

No	Tahapan	Deskripsi
3		<p>Tahapan selanjutnya adalah pembuatan sketsa dari referensi yang sudah dikumpulkan. <i>Software</i> yang digunakan paint tool SAI. <i>Tool</i> yang digunakan adalah pencil dengan warna abu-abu.</p>
4		<p>Tahapan selanjutnya adalah penintaan dan pewarnaan. Penintaan bertujuan untuk menegaskan garis yang telah dibuat supaya gambar terlihat lebih tjelas software yang digunakan adalah paint tool SAI. Tool yang digunakan adalah pen dengan warna hitam. Jenis pewarnaan yang digunakan adalah monokrom hitam putih.</p>

Selain membuat desain karakter membuat desain *background* atau latar tempat adalah hal yang penting. Latar tempat merupakan tempat berlangsungnya cerita. Selain itu latar tempat menjadi dunia tempat tinggal para tokoh cerita serta menjadi identitas dari tokoh dalam cerita. Tabel berikut ini adalah proses pembuatan desain background.

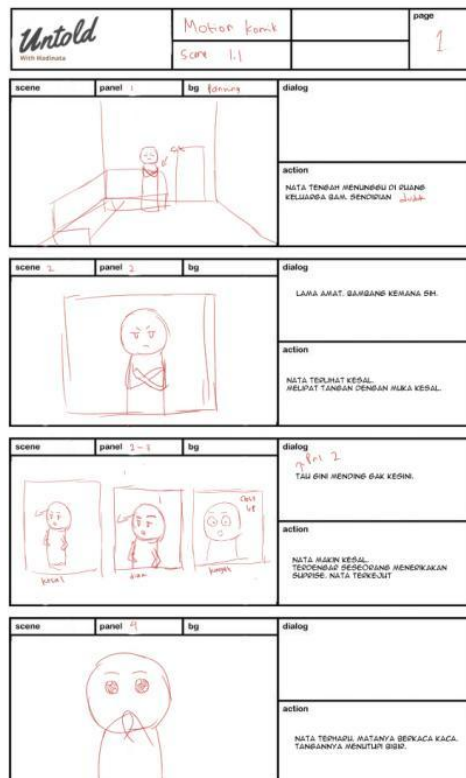
Tabel 2. Tahapan Pembuatan Desain Background

No	Tahapan	Deskripsi
1		<p>Tahapan pertama adalah pencarian referensi yang sesuai. Referensi dikumpulkan dari berbagai sumber.</p>

Sumber: Pinterest.com

Tabel 2. Tahapan Pembuatan Desain *Background* (Lanjutan)

No	Tahapan	Deskripsi
2		Tahapan selanjutnya adalah pembuatan desain mengikuti referensi yang telah dikumpulkan sebelumnya. <i>Software</i> yang digunakan adalah sketchup 2016.
3		Tahapan selanjutnya adalah penintaan dan menyiapkan background sesuai adegan yang dibutuhkan dalam cerita. Selain itu background akan diberi warna dengan warna monokrom hitam putih. <i>Software</i> yang digunakan adalah paint tool SAI.



Gambar 4. Storyboard

Pembuatan storyboard

Tahap selanjutnya adalah pembuatan storyboard. Tahap ini dibuat berdasarkan isi dari naskah. Storyboard berbentuk kumpulan gambar yang disusun berurutan sehingga menjadi satu cerita yang utuh. Storyboard berfungsi untuk menentukan sudut pengambilan gambar dan penempatan adegan dalam cerita. Storyboard biasanya masih berbentuk sketsa kasar. Dalam *motion comic* ini ada 9 scene. Mulai scene awal cerita sampai akhir cerita. Setiap scene terdiri dari 2-8 gambar. Dalam storyboard ada 3 latar waktu yaitu siang hari, sore hari, malam hari. Latar tempatnya yaitu ruang tamu rumah bambang, ruang kelas, kamar nata, ruang tamu rumah nata dan ruang konsultasi psikiater serta lahan kosong dalam pikiran nata.

3.3. Produksi

Produksi merupakan tahapan perealisasiian dari perancangan produk. Pada tahap ini semua referensi, data yang dikumpulkan serta desain yang telah dibuat diproses lebih lanjut supaya menjadi produk yang bisa diambil manfaatnya. Tahapan ini terdiri pembuatan sketsa, penintaan dan pewarnaan, pemberian balon kata, *compositing* dan *rendering*. Semua tahapan dilakukan dengan bantuan software paint tool SAI, clip studio paint dan adobe after effect.

Pembuatan sketsa

Sketsa merupakan gambaran atau lukisan yang kasar, ringan, semata-mata garis besar atau belum selesai. Kadang kala hanya digunakan sebagai pengingat-ingat saja, sketsa mengarah ke gambar kasar yang bersifat sementara baik diatas kertas maupun diatas kanvas, sehingga suatu saat dapat berupa wujud lukisan atau gambaran sesungguhnya (Purhita, 2018). Sketsa dibuat sebagai kerangka awal dari penempatan panel, pose dari setiap karakter hingga ekspresi dari karakter. Software yang digunakan adalah paint tool sai. Ukuran kanvas yang digunakan sebesar 1280 x 720 piksel. Tool yang digunakan adalah pensil dengan warna merah. Pemilihan warn ini bertujuan untuk menghindari kebingungan dalam proses lining. Karena jika warna yang digunakan sama ditakutkan akan terjadi kesalahan.



Gambar 5. Sketsa

Lining dan coloring

Setelah proses sketsa selesai diperlukan proses menebali garis dari gambar supaya gambar lebih mudah dilihat dan rapi. Karena komik ini menggunakan gaya gambar monokrom hitam putih, untuk mewarnai karakter dan background hanya perlu warna hitam, putih dan abu-abu pemilihan warna tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran kehidupan

penderita skizofrenia yang seringkali terasa tidak berwarna. Namun untuk bagian scene akhir ada bagian yang diberi warna. Hal ini bertujuan untuk memberi gambaran bahwa kehidupan penderita bisa berubah jika mendapat penanganan yang baik dan dukungan baik dari keluarga dan orang-orang terdekatnya.



Gambar 6. Penintaan dan Pewarnaan

Pemberian balon kata

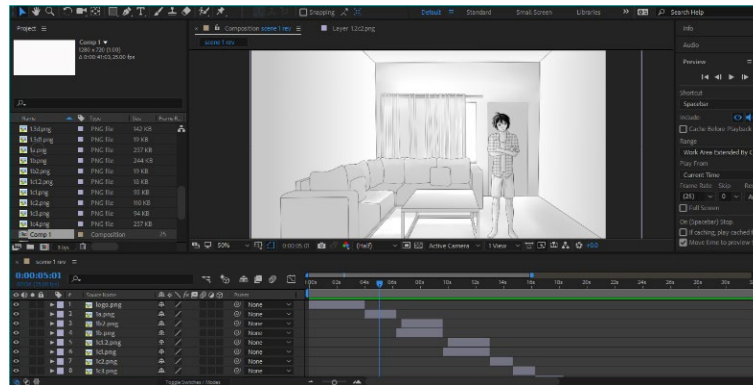
Proses selanjutnya adalah pemberian balon kata. Balon kata merupakan tempat khusus untuk meletakkan dialog karakter atau narasi pada komik. Pada proses ini hanya akan dibuat balon kata yang berisi dialog dan pemikiran dari para karakter.



Gambar 7. Pemberian Balon Kata

Compositing

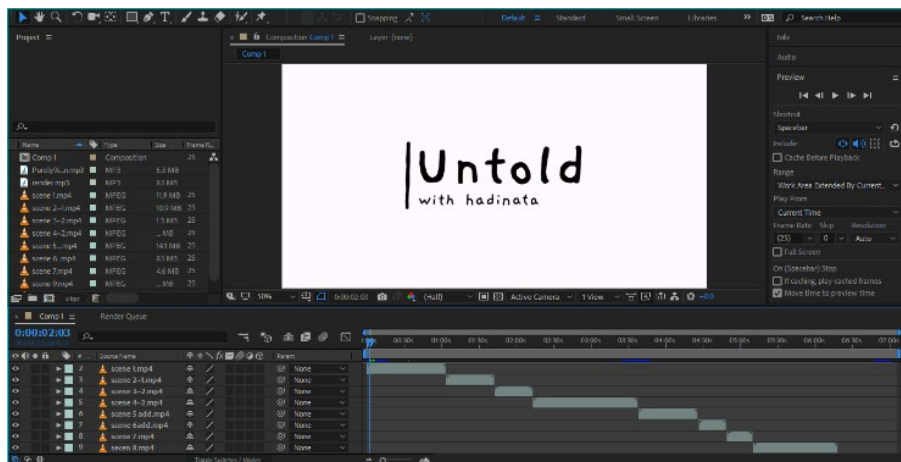
Compositing adalah proses penggabungan beberapa format file seperti gambar, video dan audio menjadi satu tampilan file yang utuh. Dalam tahap ini juga akan dilakukan proses pemberian Gerakan sederhana seperti zoom dan panning, zoom adalah gerakan kamera yang mendekati atau menjauhi objek. Sedangkan panning adalah Gerakan kamera secara horizontal dari kiri atau kekanan atau sebaliknya. Biasanya objek yang digunakan menggunakan panning adalah objek yang ukurannya memanjang kesamping. Objek-objek yang digabungkan dalam tahap ini adalah gambar dan balon kata. Selain proses diatas ada juga proses timing yaitu penentuan waktu lamanya sebuah scene akan berlangsung. Hal ini bertujuan supaya tidak ada scene yang terasa terlalu cepat atau lambat sehingga penyampaian cerita bisa dimengerti oleh masyarakat software yang digunakan adalah adobe after effect.



Gambar 8. Compositing

Rendering

Rendering adalah proses membangun sebuah gambar dari model dengan menggunakan aplikasi pada komputer. sederhananya adalah proses membuat gambar akhir dari sebuah desain mentah yang masih terpisah, masih belum bersih, tidak menentu dan lain sebagainya melalui rendering, bisa diketahui hasil akhir dari sebuah model atau desain yang sudah di buat (Safri, t.t.). Rendering dilakukan dengan software adobe after effect. Pada tahap ini semua elemen visual, musik, efek suara dan efek lainnya digabungkan menjadi produk akhir yang bisa diambil manfaatnya. Hasil akhir tahap ini adalah video berformat MP4 yang memiliki durasi 7 menit 5 detik dengan resolusi 720 p.



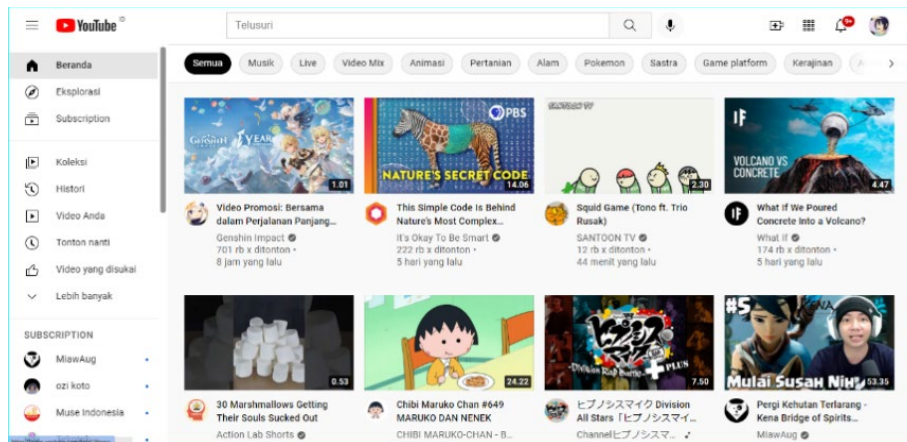
Gambar 9. Rendering

3.4. Implementasi

Tahap implementasi produk dilakukan dengan menerapkan produk kedalam realita sebenarnya sehingga menghasilkan produk yang bisa dinikmati masyarakat. Hasil akhir produk yang telah dibuat berupa video berformat MP4. MP4 merupakan singkatan dari MPEG-4 bagian 14. Mp4 merupakan format file yang dapat memuat audio, video, gambar, tulisan dan jenis data lainnya. Durasi dari produk ini adalah 7 menit 5 detik.

Produk akan dipublikasikan melalui situs *web* youtube dalam chanel yang bernama Umi Kulsum. Produk memiliki judul Untold with Hadinata. Pemilihan judul sesuai dengan ide cerita yaitu cerita yang tidak tersampaikan dari penderita skizofrenia. Selain melalui youtube perancang akan mempublikasikan produk melalui media sosial seperti Instagram, facebook

dan twitter. Hal ini bertujuan untuk menjangkau lebih banyak orang sehingga lebih banyak yang mendapatkan informasinya. Selain itu juga memudahkan munculnya kritik dan saran yang bisa meningkatkan kualitas produk.



Gambar 8. Situs Youtube

Selain itu akan dilakukan penyebaran kuesioner kepada masyarakat. Tujuannya untuk melihat respon masyarakat terkait *motion comic* yang telah dibuat. Survey dilakukan dengan bantuan google form. Targetnya adalah masyarakat berumur 13-30 tahun sebanyak 20 orang.

3.5. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan pengolahan data dari hasil penyebaran kuesioner kepada masyarakat. Pengolahan data diambil dari hasil responden sebanyak 20 orang. Penulis menggunakan metode skala Likert. Skala Likert digunakan untuk menghitung pendapat dari responden terhadap suatu peristiwa berdasarkan pernyataan yang telah ditentukan sebelumnya (Rahardja, Lutfiani, & Rahmawati, 2018). Terdapat 3 pernyataan dari kuisioner yaitu:

No	Pernyataan	KB	CB	B
1	Pemahaman Jalan cerita		9	11
2	Visual dari <i>motion comic</i>		5	15
3	<i>motion comic</i> bisa menambah pengetahuan		1	19

Berikut ini adalah tabel perhitungan nilai skala.

Skala jawaban	Nilai skala
KB	1
CB	2
B	3

Keterangan:

- KB : kurang baik
- CB : cukup baik
- B : baik

Dibawah ini adalah interpretasi Skor Perhitungan

Y = skala tertinggi Likert x jumlah responden

X = skala terendah Likert x jumlah responden

Jumlah skala tertinggi untuk item “Baik” adalah $3 \times 60 = 180$, sedangkan skala terendah untuk item “Sangat Tidak Setuju” adalah $1 \times 60 = 60$.

Berikut adalah kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval.

- Angka 40% - 59,99% = kurang baik
- Angka 60% - 79,99% = cukup baik
- Angka 80% - 100% = baik

Berikut ini adalah tabel hasil jawaban yang telah diperoleh.

Skala jawaban	Frekuensi
KB	0
CB	15
B	45

Berikut ini adalah tabel perhitungan dengan rumus $T \times P_n$

Skala jawaban	$T \times P_n$	Hasil
KB	0×1	0
CB	15×2	30
B	45×3	135

Dari hasil diatas maka total perhitungan skornya adalah $0+30+135=165$

Dibawah ini merupakan perhitungan akhir dari hasil survey menggunakan rumus indeks.

$$\begin{aligned} \text{Rumus index} &= \text{total skor} / Y \times 100 \\ &= 165 / 180 \times 100 \\ &= 91,6\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas didapatkan hasil sebanyak 91,6% yang masuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa para responden menyambut baik produk yang telah dibuat. Selain itu hal ini menunjukkan bahwa produk sudah bisa menjadi media yang mampu memberikan pengetahuan tentang skizofrenia yang bisa diterima oleh masyarakat.

4. Simpulan

Perancangan motion comic untuk meluruskan stigma masyarakat terhadap penderita skizofrenia menghasilkan produk akhir berupa video berformat mp4 yang memiliki durasi sebanyak 7 menit 5 detik. produk ini sudah dipublikasikan melalui situs web youtube. Proses perancangan memiliki beberapa tahap yaitu analisis data, perancangan, produksi, implementasi dan evaluasi. Berdasarkan hasil survey melalui google form yang diolah menggunakan metode skala Likert menunjukkan bahwa sebanyak 91,6% responden menyambut baik *motion comic* ini. Selain itu hal tersebut menunjukkan bahwa *motion comic* ini bisa menjadi media informasi tentang skizofrenia yang diharapkan bisa meluruskan stigma. Kendala yang ditemui selama pengerjaan yaitu terbatasnya waktu pengerjaan serta kurangnya pemahaman tentang *motion comic*. Selain itu karena pengerjaan dilakukan sendirian maka kualitas yang bisa dibuat masih terbatas. Saran untuk perancangan selanjutnya adalah memperbaiki kendala saat ini dan perlu memperhitungkan yang matang untuk memutuskan seberapa banyak scene yang diperlukan supaya pesan dalam cerita bisa tersampaikan dengan baik.

Daftar Rujukan

Ariananda, R. E. (2015). *Stigma masyarakat terhadap penderita skizofrenia* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Semarang, Semarang). Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/21871/>

- Bleuler, M. (1978). The schizophrenic disorder. In *Long Term Patient and Family Studies*. New Haven: Yale University Press.
- Dahlan, A. (2015). *Komik sebagai media pembelajaran*. Retrieved from <https://eurekapendidikan.com/komik-sebagai-media-pembelajaran>
- Hawari, D. (2001). *Skizofrenia: Pendekatan holistik bio-psiko-sosial-spiritual*. Jakarta: Badan Penerbit FKUI.
- Janifer & Napitupulu, J. (2021). Perancangan animasi 2D fiksi guna mempelajari penyakit skizofrenia dengan judul Split Mind. *Methodika: Jurnal Teknik Informatika & Sistem Informasi*, 7(1), 62–66. Retrieved from <https://ejurnal.methodist.ac.id/index.php/methodika/article/view/427>
- McCloud, S. (1998). Understanding Comics: The Invisible Art. *IEEE Transactions on Professional Communications*, 41(1), 66–69. doi: 10.1109/TPC.1998.661632
- Nasriati, R. (2017). Stigma dan dukungan keluarga dalam merawat Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ). *Medisains: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Kesehatan*, 15(1), 56–65. Retrieved from <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/medisains/article/view/1628>
- Purhita, E. J. (2018, November 3). *Kuliah lapangan sketsa*. Retrieved from <https://stekom.ac.id/site/infoakademik/a8baa56554f96369ab93e4f3bb068c22/KULIAH-LAPANGAN-SKETSA>
- Rahardja, U., Lutfiani, N., & Rahmawati, R. (2018). Persepsi mahasiswa terhadap berita pada website APTISI. *Sisfotenika*, 8(2), 117–127. doi: <http://dx.doi.org/10.30700/jst.v8i2.400>
- Reed, K. (Producer), & Kahrs, J. (Director). (2012). *Paperman* [Short motion picture]. USA: Walt Disney Animation Studios.
- Riset Kesehatan Dasar. (2018). *Laporan Nasional RISKESDAS 2018*. Retrieved from http://labdata.litbang.kemkes.go.id/images/download/laporan/RKD/2018/Laporan_Nasional_RKD2018_FINAL.pdf
- Safri. (n.d.). *Pengertian render, rendering dan contohnya*. Retrieved from <https://www.grafis-media.website/2017/05/pengertian-rendering-dan-contohnya.html>
- Santoso, N. O., Kuntjara, A. P., & Sutanto, R. P. (2019). Perancangan karya seni fotografi konseptual tentang skizofrenia. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 10. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8621>
- Sovitriana, R. (2019). *Dinamika psikologis kasus penderita skizofrenia*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Taylor, D. M. (2006). *Schizophrenia in focus*. London: Pharmaceutical Press.
- World Health Organization. (2022, 10 January). *Schizophrenia*. Retrieved from <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/schizophrenia>
- Yudhantara, D. S., & Istiqomah, R. (2018). *Sinopsis skizofrenia*. Malang: Universitas Brawijaya Press.



Developing A 3N Model-Based E-Module of Patih Mask Dance for Students of Class VIIIc SMP Negeri 1 Ngajum

Pengembangan E-Modul Tari Topeng Patih Berbasis Model 3N Siswa Kelas VIIIc SMP Negeri 1 Ngajum

Wecya Sugevin, Wida Rahayuningtyas*, Ika Wahyu Widyawati

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

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

Paper received: 9-1-2022; revised: 8-4-2022; accepted: 19-4-2022

Abstract

Teaching materials are needed in learning to support the process properly. This research and development aim to produce teaching material products of E-Modules that are valid, practical, interesting, and can improve student learning outcomes. The *Patih Mask Dance* E-module product was developed as technology-adaptive teaching material in accordance with 2013 curriculum in class VIIIc SMP Negeri 1 Ngajum. This research and development use a modified Borg and Gall method with stages, 1) Analysis of potential and problems, 2) Initial product analysis, 3) Initial product development, 4) Validation and revision, 5) Small-scale trials and revisions, 6) Large-scale trial and production. The results of the development of the E-Modul contain covers, material concept maps, materials of Topeng Patih dance, and practice questions. The resulting E-Module is categorized as very valid with a validation result of 95.9 percent. E-Modules are also categorized as very practical and very interesting through the responses of students with practicality test results of 90.3 percent and attractiveness test results of 87.3 percent. Learning with E-Modules can also improve student learning outcomes, which is indicated by increasing the pretest results, which initially only 9.4 percent of students who scored above the KKM increased to 71.9 percent in the post test results.

Keywords: e-modul; tari topeng patih; development research

Abstrak

Bahan ajar diperlukan dalam pembelajaran agar dapat menunjang prosesnya dengan baik. Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar berupa E-Modul yang valid, praktis, menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Produk E-Modul tari Topeng Patih dikembangkan sebagai bahan ajar yang adaptif teknologi sesuai dengan kurikulum 2013 di kelas VIIIc SMP Negeri 1 Ngajum. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan modifikasi metode Borg and Gall dengan tahapan yaitu 1) Analisis potensi dan masalah, 2) Analisis produk awal, 3. Pengembangan produk awal, 4) Validasi dan revisi, 5) Uji coba skala kecil dan revisi, 6) Uji coba skala besar dan produksi. Hasil pengembangan E-Modul berisi cover, peta konsep materi, materi tari Topeng Patih, dan latihan soal. E-Modul yang dihasilkan dikategorikan sangat valid dengan hasil validasi sebesar 95,9 persen. E-Modul juga dikategorikan sangat praktis dan sangat menarik melalui respon peserta didik dengan hasil uji kepraktisan sebesar 90,3 persen dan hasil uji kemenarikan sebesar 87,3 persen. Pembelajaran dengan E-Modul juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil *pretest* yang semula hanya 9,4 persen peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM meningkat menjadi 71,9 persen pada hasil *posttest*-nya.

Kata kunci: e-modul; tari topeng patih; penelitian pengembangan

1. Pendahuluan

SMP Negeri 1 Ngajum merupakan salah satu satuan pendidikan yang menjalankan pembelajaran seni budaya. Proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Ngajum mengacu pada Lampiran Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang berisi tentang proses pembelajaran yang dilakukan pada jenjang sekolah menengah pertama dilaksanakan untuk membuat peserta didik

dapat berpartisipasi aktif, memberikan kesempatan untuk prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai perkembangan peserta didik secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang serta memotivasi. Hal tersebut diimplementasikan melalui mata pelajaran yang ada di jenjang SMP.

Mata pelajaran umum yang ada di SMP dibagi menjadi 2 kelompok yaitu mata pelajaran umum kelompok A dan kelompok B. Mata pelajaran umum kelompok A merupakan program kegiatan kurikuler untuk membangun kapasitas hidup, berkehidupan sosial masyarakat, sedangkan mata pelajaran umum kelompok B merupakan program kegiatan kurikuler untuk membangun keterampilan melalui bidang seni, budaya dan sosial (Kemendikbud, 2018).

Seni budaya merupakan mata pelajaran yang terdapat dalam kelompok B. Pembelajarannya meliputi kegiatan belajar yang menunjukkan sebuah karya seni yang kreatif, artistik serta estetis berdasarkan nilai, norma, perilaku dan produk hasil seni budaya bangsa (Kemendikbud, 2014). Pelajaran seni budaya diberikan kepada peserta didik untuk memberikan pengalaman yang estetis melalui kegiatan yang ada dalam pembelajaran seni seperti berkreasi, berekspresi hingga dapat berprestasi. Tujuan dari pembelajaran seni tari bagi peserta didik melalui pelajaran seni budaya adalah untuk mengekspresikan kembali pengalaman yang telah dilalui oleh peserta didik sebelumnya dengan kreatifitas, memupuk dan mengembangkan daya (Pratiwi & Asmarani, 2018). Tujuan lain dari mata pelajaran seni budaya yaitu untuk menumbuhkan rasa kepekaan rasa peserta didik yang estetis dan artistik, mampu bersikap kritis, kreatif dan apresiatif secara keseluruhan. Lingkup mata pelajaran seni budaya dibagi menjadi 4 aspek yaitu seni rupa, musik, tari dan teater. Setiap satuan pendidikan wajib melaksanakan minimal 2 aspek seni (Kemendikbud, 2014).

Satuan pendidikan yang menerapkan pembelajaran seni adalah SMP Negeri 1 Ngajum. Pembelajaran seni yang termuat dalam mata pelajaran seni budaya SMP Negeri 1 Ngajum menerapkan 3 aspek seni antara lain seni rupa, seni musik dan seni tari. Pembelajaran seni tari yang dilakukan pada kelas VIII disesuaikan dengan kompetensi dasar 3.1 memahami keunikan gerak tari tradisional dengan menggunakan unsur pendukung tari dan 4.1 memeragakan keunikan gerak tari tradisional dengan menggunakan unsur pendukung tari. Berdasarkan kompetensi dasar yang digunakan pada pembelajaran seni tari, tari tradisional yang diajarkan pada kelas VIII adalah tari Topeng Patih versi Kedungmonggo. Tari Topeng Patih adalah salah satu tarian dalam Topeng Malang. Tari Patih merupakan tari topeng yang ditarikan saling berpasangan dua atau lebih penari dengan jumlah genap yang memiliki karakter yang sama namun menggunakan warna topeng yang berbeda yaitu warna merah dan warna putih (Minarto & Rahmanto, 2020).

Implementasi pembelajaran tari Topeng Patih kelas VIII di SMPN 1 Ngajum belum memiliki bahan ajar yang dapat digunakan secara efektif. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ayu Sejati Roso yang merupakan guru seni budaya kelas VIIC diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran masih minim, yaitu hanya bersumber dari buku paket dari sekolah, dan video dari *youtube*. Bahan ajar tersebut dirasa belum dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memperoleh informasi pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan optimal. Hasil belajar murni peserta didik menunjukkan sebanyak 60% nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 72 pada materi praktek tari tradisional di kelas VIIC. Keberadaan bahan ajar yang sesuai kebutuhan peserta didik sangat diperlukan, sehingga

materi dapat diserap dengan optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Bahan ajar dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, sekaligus sebagai jembatan untuk menyampaikan materi antara guru dan peserta didik (Purwaningtyas, Dwiyoogo, & Hariyadi, 2017).

Bahan ajar merupakan kumpulan dari materi pembelajaran yang tersusun secara sistematis untuk merepresentasikan konsep materi terkait untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik (Magdalena, Sundari, Nurkamilah, Nasrullah, & Amalia, 2020). Salah satu bentuknya yaitu modul. Modul merupakan salah satu cara penyajian materi pembelajaran dengan memperhatikan fungsi pendidikan. Hal tersebut dapat diartikan jika modul pembelajaran akan menunjukkan peserta didik pada Kompetensi Dasar (KD) yang diinginkan (Winaya et al., 2016). Modul yang dirancang harus sesuai dengan prinsip pembelajaran kurikulum 2013 (K-13) agar pembelajaran lebih efektif dan teknologi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Teknologi yang berkembang sangat pesat mempengaruhi dalam suatu proses pembelajaran. Teknologi dimanfaatkan sebagai sarana untuk menunjang proses pembelajaran. Adaptasi teknologi dalam pembelajaran salah satunya dapat diwujudkan melalui bahan ajar konvensional yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar elektronik. Perubahan bahan ajar konvensional ke dalam bentuk bahan ajar elektronik memudahkan guru sekaligus peserta didik dalam mengaksesnya sesuai dengan salah satu prinsip kurikulum 2013 (K-13). Prinsip tersebut yaitu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pembelajaran yang efisien dan efektif (Kemendikbud, 2016). Bahan ajar elektronik dapat diwujudkan dalam suatu E-modul.

Modul elektronik atau lebih dikenal dengan E-modul adalah bahan ajar yang memuat satu materi pelajaran yang memiliki sifat *self-instructional*. *Self-instructional* yang dimaksud adalah kemandirian peserta didik dalam memakai E-modul tersebut. Salah satu bentuk pembelajaran yang memerlukan kemandirian adalah materi pembelajaran yang bersifat produktif (Winaya, Darmawiguna, & Sindu, 2016). Pengembangan E-modul dapat diintegrasikan ke dalam beberapa media, dengan sifatnya yang elektronik mampu menjadikan E-modul sebagai media yang memvisualisasikan materi yang terkait sehingga menjadi kelebihan E-modul dibandingkan modul cetak (Pradana, Sulton, & Husna, 2020). Penggunaan E-modul sangat efektif dalam membantu proses belajar peserta didik secara mandiri. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan E-modul dapat dipakai kapan dan dimana saja karena E-modul telah terintegrasi ke dalam gawai peserta didik (Pradana et al., 2020). E-modul disusun berdasarkan langkah pembelajaran yang tersusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sehingga dapat merangsang kemandirian belajar peserta didik.

Materi pembelajaran yang termuat di dalam E-modul harus disesuaikan dengan RPP (Direktorat Pembinaan SMA, 2017). RPP memuat strategi pembelajaran, salah satu bentuknya adalah model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan acuan yang berisikan tentang suatu pola dalam melaksanakan proses pembelajaran (Nurlaelah & Sakkir, 2020). Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai rangkaian konsep perencanaan dan pelaksanaan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tersusun secara sistematis (Tahrnun, 2021). Model pendekatan dalam pembelajaran Kurikulum 2013 (K-13) adalah pendekatan saintifik (Kemendikbud, 2014). Pendekatan tersebut dapat disederhanakan dengan model pembelajaran 3N.

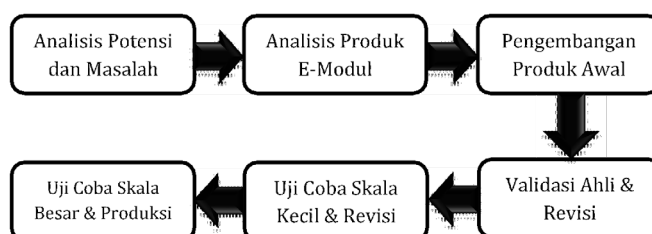
Model pembelajaran 3N merupakan inovasi dalam melakukan pembelajaran yang dapat diterapkan dengan langkah sederhana yang masih sesuai dengan pendekatan saintifik yang digunakan pada kurikulum 2013 (K-13).

Model pembelajaran 3N adalah bentuk model pembelajaran yang berasal dari konsep pembelajaran Ki Hajar Dewantara. 3N merupakan kepanjangan dari *niteni*, *nirokke* dan *nambahi* yang memiliki makna mengamati, menirukan dan menambahkan. 3N merupakan model pembelajaran yang dibangun dari penyederhanaan model pembelajaran saintifik yang diterapkan pada kurikulum 2013. Konsep *niteni* atau mengamati dibentuk dari pendekatan ilmiah berupa pengamatan. Konsep *nirokke* berupa aktivitas peserta didik pada tahap pengolahan data atau materi yang diberikan sehingga menambah kemampuan kognitif, memperluas wawasan pengetahuan peserta didik. Kesetaraan tahapan *nirokke* atau menirukan ditunjukkan dalam menganalisis hasil pengamatan (*niteni*) untuk dikolaborasikan bersama dengan materi yang diberikan sebelumnya oleh guru dan nantinya direalisasikan dengan proses meniru. Tahapan *nambahi* berhubungan dengan cara berkomunikasi peserta didik yang mewujudkan hasil dari proses sebelumnya, serta usaha untuk mengkomunikasikan kepada orang lain. Hubungan dalam tahap berkomunikasi dengan tahap *nambahi* terletak pada kemampuan peserta didik dalam mendeskripsikan dan menyampaikan hasil yang diperoleh, karena pada tahap proses berkomunikasi terdapat proses kreatif (Nita, Jazuli, Sumaryanto F., & Sayuti, 2018). Model pembelajaran tersebut berkaitan dengan proses mengembangkan kreativitas yang dapat digunakan dalam menghasilkan produk kreatif (Ardhyantama, 2020). Hal tersebut sesuai dengan pembelajaran seni tari yang merupakan mata pelajaran produktif.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian dan pengembangan E-modul yang memuat tentang pembelajaran seni budaya aspek seni tari materi tari Topeng Patih dengan model 3N untuk kelas VIII C SMP Negeri 1 Ngajum. Tujuan dari pengembangan tersebut untuk mengembangkan E-Modul tari Topeng Patih yang valid, praktis, menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Metode

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan yang diadopsi dari Borg & Gall. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk dan produk tersebut akan diuji keefektifannya (Hanafi, 2017). Prosedur tahapan penelitian dan pengembangan Borg & Gall disesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian. Peneliti melakukan modifikasi tahapan yang dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.



Gambar 1. Modifikasi Langkah Pengembangan

Tahap-tahap penelitian pengembangan yang telah dimodifikasi antara lain, 1) Melakukan analisis potensi dan masalah pada peserta didik kelas VIIC SMP Negeri 1 Ngajum

pada materi seni tari mata pelajaran seni budaya, 2) Melakukan analisis produk, analisis produk E-modul dikaitkan dengan KD dan materi yang diterapkan dalam pembelajaran kelas VIIIC, 3) Mengembangkan produk awal, produk awal E-modul yang telah disusun sesuai dengan materi tari Topeng Patih yang diajarkan pada kelas VIIIC SMP Negeri 1 Ngajum, 4) Melakukan uji validasi ahli dan revisi, produk akan divalidasi oleh validator ahli materi, validator ahli desain dan validator pengguna, 5) Melakukan uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk apabila dibutuhkan, uji coba lapangan skala kecil diujikan dengan jumlah 25% dari total peserta didik di kelas VIIIC yang berorientasi pada respon peserta didik terkait kepraktisan dan kemenarikan E-Modul sebelum diujikan pada tahapan selanjutnya dan 6) Melakukan uji coba lapangan skala besar dan produk akhir, uji coba lapangan skala besar dilakukan pada seluruh peserta didik kelas VIIIC SMP Negeri 1 Ngajum untuk memperoleh data respon peserta didik mengenai kepraktisan dan kemenarikan E-Modul. Kegiatan *pretest* dan *posttest* dilakukan pada uji coba skala besar untuk mengetahui capaian hasil belajar peserta didik dengan E-Modul dan menyelesaikan produk akhir E-modul sesuai dengan hasil uji coba. Penelitian pengembangan ini menghasilkan bahan ajar materi tari Topeng Patih berupa produk E-modul.

Hasil data yang diperoleh akan diuji validitasnya untuk memperoleh data terkait kelayakan produk yang dihasilkan. Uji validitas dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna yang meliputi guru seni budaya dan siswa kelas VIIIC. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa lembar angket untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Analisis data yang digunakan meliputi analisis data kualitatif yang berasal dari saran dan komentar dari validator yang dijelaskan secara deskriptif sebagai pedoman dalam memperbaiki E-modul yang dibuat. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil kelayakan dari E-modul yang telah dikembangkan. Analisis data kuantitatif yang diperoleh menggunakan skala *likert* untuk mengolah data yang didapat sesuai dengan variabel dengan rumus sebagai berikut.

Rumus:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Persentase kelayakan
 Σx : Jumlah total skor jawaban responden (nilai nyata)
 Σxi : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)
 100 : Bilangan konstanta

Skala *likert* digunakan untuk mengukur angket penilaian yang telah dimodifikasi seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala *Likert* Validasi

No.	Kategori	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup	2
4.	Kurang	1

Sumber: Arikunto (2013)

Klasifikasi yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi dapat disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Klasifikasi Kriteria Validasi

Persentase	Kriteria	Keterangan
85,01-100,00%	Sangat valid	Tidak Revisi
70,01-85,00%	Valid	Revisi Kecil
50,01-70,00%	Cukup valid	Revisi Besar
01,00-50,00%	Tidak valid	Tidak Boleh Digunakan

Sumber: Akbar (2017)

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah E-modul tari Topeng Patih kelas VIII C SMP Negeri 1 Ngajum. E-modul tari Topeng Patih memuat pembelajaran yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) yang diterapkan pada pembelajaran di kelas VIII C SMP Negeri 1 Ngajum. Pengembangan E-modul tari Topeng Patih perlu dilakukan uji produk dengan validasi untuk mengetahui kevalidan produk E-Modul sebelum digunakan oleh peserta didik. Uji validasi produk E-modul dilakukan sebanyak 2 kali agar memperoleh hasil validasi yang optimal sehingga E-modul dapat layak digunakan dalam pembelajaran. Proses uji produk dengan validasi dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media dan guru pengguna. Berikut merupakan hasil dan pembahasan dari penelitian dan pengembangan produk E-Modul tari Topeng Patih

3.1. Hasil Pengembangan E-Modul

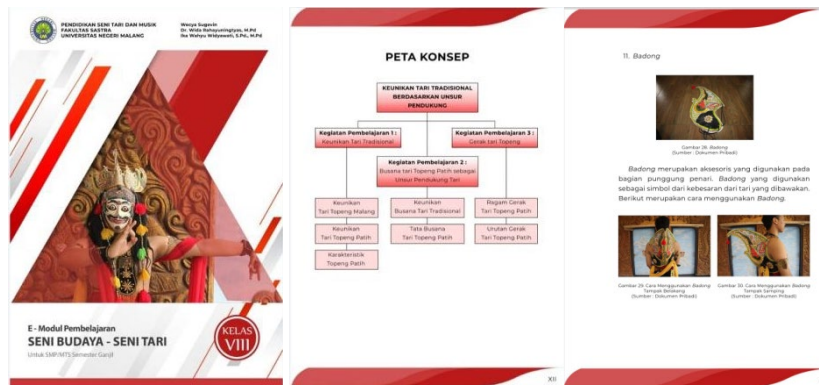
Hasil pengembangan E-Modul meliputi beberapa tampilan yang dapat menunjukkan materi yang terkandung di dalamnya. Produk E-Modul memiliki tampilan yang meliputi *cover*, peta konsep, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, rangkuman materi, latihan soal, lembar penilaian diri, uji kompetensi akhir, glosarium, daftar pustaka dan biodata penulis (Direktorat Pembinaan SMA, 2017). Berikut merupakan tampilan dari produk E-Modul tari Topeng Patih.

Gambar 2 (a) menunjukkan tampilan *cover* E-Modul tari Topeng memuat identitas penulis, instansi penulis, judul E-Modul, kelas dan semester pengguna dan gambar yang mewakili isi materi. *Cover* menjadi tampilan yang dapat menarik bagi peserta didik dalam menggunakannya serta memberikan informasi terkait isi dari E-Modul. *Cover* pada E-Modul mewakili identitas dari produk dan isi materi yang termuat di dalamnya sehingga *cover* memiliki peranan penting dalam sebuah tampilan E-Modul (Nurlatifah, Hodijah, & Nestiadi,, 2021).

Gambar 2 (b) menunjukkan tampilan peta konsep yang berisikan pemetaan materi yang tertuang dalam E-Modul. Peta konsep dibuat sesuai dengan urutan tampilan materi yang termuat di dalam E-Modul agar mempermudah peserta didik dalam mempelajari setiap unit materi. Peta konsep sebagai gambaran pemetaan dari konsep materi yang tertuang dalam E-Modul akan memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi (Irfadila, 2020).

Gambar 2 (c) menunjukkan sebagian tampilan materi E-Modul. Materi E-Modul terdiri dari materi keunikan tari Topeng Patih, tata busana tari Topeng Patih dan ragam gerak tari Topeng Patih yang dilengkapi dengan gambar. Gambar dapat memberikan visualisasi materi yang termuat dalam E-Modul sehingga dapat menarik minat peserta didik (Rosnawati & Sunaryati, 2021). Materi yang termuat dibuat secara sistematis sesuai dengan urutan

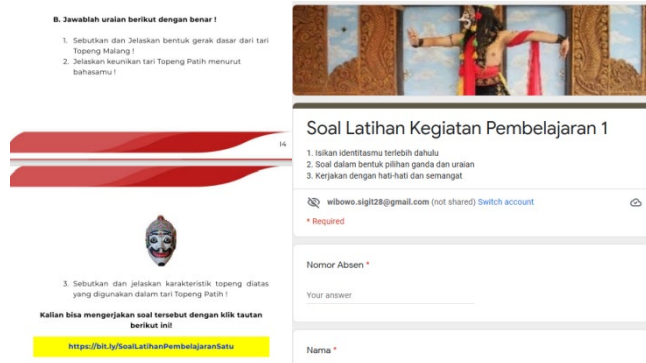
penyajian pada peta konsep. Materi yang termuat secara sistematis di dalam E-Modul akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disajikan (Arianto & Nadiar, 2021).



(a)

(b)

(c)



(d)

(e)

Gambar 2. (a). Cover E-Modul (b). Peta Konsep (c). Materi E-Modul (d). Link tugas dalam E-Modul (e). Tampilan Tugas E-Modul

Gambar 2 (d) menunjukkan tampilan tugas yang tersedia dalam E-Modul. Tugas dalam E-Modul tari Topeng Patih memiliki 2 versi yaitu dalam bentuk soal yang langsung tersedia dalam E-Modul dan soal yang terintegrasi melalui *link* seperti pada gambar 1 (e). Soal yang terintegrasi dalam *link* dibuat untuk mempermudah peserta didik dalam mengerjakan karena dapat langsung dikerjakan melalui E-Modul tersebut. Penggunaan *link* yang nantinya terintegrasi dengan *google form* akan memudahkan peserta didik untuk mengerjakan tugas yang ada, sehingga pengerjaannya dapat lebih efektif dan efisien (Mulatsih, 2020).

3.2. Validasi Ahli Materi

Uji validasi produk E-modul tari Topeng Patih dilakukan oleh ahli materi yaitu Dr. Robby Hidajat, M.Sn yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Seni Tari dan Musik, Jurusan Seni dan Desain, Universitas Negeri Malang. Uji validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan isi materi pada E-Modul Tari Topeng Patih. Hasil uji validasi ahli tahap 1 terhadap 4 indikator yaitu kesesuaian isi yang termuat di dalam E-Modul, konten materi E-Modul, bahasa yang digunakan dalam E-Modul dan pendukung penyajian E-Modul. Hasil uji validasi tahap 1 dan 2 ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No.	Tahap Validasi	Persentase kelayakan	Kriteria
1.	Validasi Tahap 1 Ahli Materi	83,3%	Valid
2.	Validasi Tahap 2 Ahli Materi	93,0%	Sangat Valid

Persentase kelayakan validasi diambil dari rerata hasil nilai persentase setiap indikator penilaian. Validasi tahap 1 ahli materi menunjukkan jika produk E-Modul Tari Topeng Patih memiliki nilai persentase kelayakan 83,3%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk E-Modul tari Topeng Patih memiliki kriteria valid dengan sedikit revisi (Akbar, 2017). Revisi dilakukan dengan memperhatikan saran perbaikan dari validator. Komentar secara umum dan saran perbaikan dari validator ahli materi antara lain 1). Memberikan rujukan utama yang setara dengan E-Modul dan 2). Memperbaiki konsep dalam mengemukakan konten materi pertunjukan tari Topeng Patih.

Produk E-Modul telah diperbaiki yang disesuaikan dengan saran perbaikan dari validator divalidasi kembali pada uji validasi tahap 2. Uji validasi tahap 2 oleh ahli materi memiliki nilai persentase kelayakan 93%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk E-Modul sangat valid untuk digunakan dan tidak perlu dilakukan revisi (Akbar, 2017).

3.3. Validasi Ahli Media

Uji validasi media dilakukan oleh Mitra Istiar Wardana, S.Kom., M.T yang merupakan dosen jurusan Seni dan Desain, Universitas Negeri Malang. Validasi dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap 3 indikator yaitu ukuran produk E-Modul, desain sampul produk E-Modul dan desain isi E-Modul. Hasil uji validasi dari masing-masing indikator penilaian dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Media

No.	Tahap Validasi	Persentase kelayakan	Kriteria
1.	Validasi Tahap 1 Ahli Media	92,8%	Sangat Valid
2.	Validasi Tahap 2 Ahli Media	94,6%	Sangat Valid

Persentase kelayakan validasi ahli media diambil dari rata-rata hasil nilai persentase setiap indikator penilaian pada lembar validasi. Validasi tahap 1 ahli media menunjukkan jika produk E-Modul Tari Topeng Patih memiliki nilai persentase kelayakan 92,8%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk E-Modul tari Topeng Patih memiliki kriteria sangat valid (Akbar, 2017). Validator memberikan saran perbaikan untuk revisi agar produk E-Modul tari Topeng Patih memiliki kelayakan yang tinggi untuk digunakan. Saran perbaikan yang diberikan oleh validator antara lain 1). Memperhatikan kepenulisan agar tidak banyak kata yang *typo* dan, 2). Menampilkan *header* pada setiap tabel yang berada pada halaman yang berbeda.

Produk E-Modul telah diperbaiki yang disesuaikan dengan saran perbaikan dari validator divalidasi kembali pada uji validasi tahap 2 oleh ahli media. Uji validasi tahap 2 ahli media memiliki nilai persentase kelayakan 94,6%. Angka tersebut menunjukkan bahwa produk E-Modul sangat valid untuk digunakan dan tidak perlu melakukan revisi (Akbar, 2017).

3.4. Validasi Guru Pengguna

Uji validasi pengguna dilakukan oleh Ayu Sejati Roso, S.Pd yang merupakan guru seni budaya kelas VIII C SMP Negeri 1 Ngajum. Validasi dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap 6 indikator yaitu kesesuaian isi E-Modul, bahasa E-Modul, kesesuaian dengan prinsip K-13, pendukung penyajian E-Modul, desain E-Modul dan kepraktisan penggunaan E-Modul. Hasil uji validasi dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Validasi Guru Pengguna

No.	Tahap Validasi	Persentase kelayakan	Kriteria
1.	Validasi Tahap 1 Pengguna	97,0%	Sangat Valid
2.	Validasi Tahap 2 Pengguna	100%	Sangat Valid

Persentase kelayakan validasi pengguna diambil dari rata-rata hasil nilai persentase setiap indikator penilaian pada lembar validasi. Validasi tahap 1 pengguna menunjukkan jika produk E-Modul tari Topeng Patih memiliki nilai persentase kelayakan sebesar 97%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk E-Modul tari Topeng Patih memiliki kriteria sangat valid, akan tetapi guru pengguna memberikan saran perbaikan agar produk E-Modul mendapatkan persentase kelayakan yang tinggi. Saran perbaikan dari guru pengguna antara lain memperbaiki tampilan peta konsep agar lebih detail dalam menjabarkan konsep yang tertuang dalam E-Modul. Uji tahap 2 validasi guru pengguna dilakukan setelah memperbaiki E-Modul tari Topeng Patih sesuai saran perbaikan yang diberikan oleh guru pengguna sebagai validator.

Hasil uji validasi guru pengguna tahap 2 memiliki persentase kelayakan 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk E-Modul memiliki kriteria sangat valid setelah dilakukan revisi sesuai saran perbaikan guru pengguna dan tidak ada yang harus dilakukan revisi (Akbar, 2017). Berdasarkan hasil validasi tersebut produk E-Modul dapat diuji coba kepada peserta didik.

3.5. Uji Coba Produk E-Modul

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh data kepraktisan dan kemenarikan E-Modul tari Topeng Patih dari respon peserta didik. Uji coba lapangan melalui 2 tahapan yaitu uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada skala terbatas untuk memperoleh data respon peserta didik terkait produk E-Modul melalui angket. Respon dari peserta didik akan dijadikan sebagai bahan perbaikan jika produk belum sesuai yang diharapkan sebelum uji coba lapangan skala besar (Manurung et al., 2021). Uji coba lapangan skala besar bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh data dari respon peserta didik sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dalam angket (Cahyono, Pratama, & Rani, 2020). Uji coba skala kecil dan skala besar produk E-Modul tari Topeng Patih telah diujikan di kelas VIII C SMP Negeri 1 Ngajum. Hasil uji coba lapangan produk E-Modul tari Topeng Patih dapat disajikan pada Tabel 6 dan Tabel 7 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil

No.	Indikator Penilaian	Hasil Uji Coba Skala Kecil		
		$\sum X$	$\sum Xi$	P
1.	Kepraktisan E-Modul	86	96	89,6%
2.	Kemenarikan E-Modul	88	96	86,5%

Tabel 7. Hasil Uji Coba Lapangan Skala Besar

No.	Indikator Penilaian	Hasil Uji Coba Skala Besar		
		$\sum X$	$\sum X_i$	P
1.	Kepraktisan E-Modul	349	384	90,9%
2.	Kemenarikan E-Modul	338	384	88,0%

Uji coba skala kecil diujikan pada kelas VIII C SMP Negeri 1 Ngajum dengan jumlah 8 peserta didik. Peserta didik memberikan jawaban dengan mengisi angket respon yang berisikan 2 indikator penilaian yaitu kepraktisan E-Modul dan kemenarikan E-Modul. Berdasarkan tabel 3.4 dapat diketahui bahwa hasil uji coba skala kecil menunjukkan bahwa nilai kepraktisan E-Modul tari Topeng Patih sebesar 89,6%. Nilai tersebut termasuk dalam rentang 85,01% - 100% sehingga dapat diklasifikasikan dalam kriteria sangat praktis (Akbar, 2017).

Nilai kemenarikan E-Modul tari Topeng Patih sebesar 86,5%. Berdasarkan tabel 3.4 dapat diketahui hasil uji coba skala kecil menunjukkan nilai kepraktisan E-Modul tari Topeng Patih sebesar 89,6%. Nilai tersebut termasuk dalam rentang 85,01% - 100,00% sehingga dapat diklasifikasikan dalam kriteria sangat menarik (Akbar, 2017). Uji coba skala kecil telah diujikan dengan hasil yang menunjukkan produk E-Modul tari Topeng Patih sangat praktis dan sangat menarik. Berdasarkan nilai hasil respon peserta didik produk E-Modul dapat dilanjutkan untuk uji coba skala besar.

Uji coba lapangan skala besar dilakukan di kelas VIII C SMP Negeri 1 Ngajum dengan jumlah 32 peserta didik. Berdasarkan tabel 3.5 dapat diketahui bahwa hasil uji coba lapangan skala besar menunjukkan bahwa nilai kepraktisan E-Modul tari Topeng Patih sebesar 90,9%. Nilai tersebut termasuk dalam rentang 85,01% - 100% sehingga dapat diklasifikasikan dalam kriteria sangat praktis (Akbar, 2017). E-Modul yang praktis dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam mempelajari suatu materi yang dapat menaikkan prestasi dan nilai belajar peserta didik (Kuncahyono, 2018).

Nilai kemenarikan E-Modul tari Topeng Patih sebesar 86,5%. Berdasarkan tabel 3.5 dapat diketahui bahwa hasil uji coba lapangan skala besar menunjukkan bahwa nilai kepraktisan E-Modul tari Topeng Patih sebesar 89,6%. Nilai tersebut termasuk dalam rentang 85,01% - 100,00% sehingga dapat diklasifikasikan dalam kriteria sangat menarik (Akbar, 2017). E-Modul yang memiliki unsur yang menarik dalam penyajiannya dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar terhadap suatu materi yang termuat di dalamnya (Firmansyah, 2021). Motivasi belajar memiliki kaitan erat dengan prestasi dan hasil belajar peserta didik, semakin tinggi motivasi belajar peserta didik maka hasil belajar akan meningkat (Hariyadi & Darmuki, 2019).

3.6 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

E-Modul tari Topeng Patih dapat meningkatkan nilai hasil belajar pada materi tari tradisional menggunakan unsur pendukung tari. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik yang telah dilakukan (Setyaningsih, Rusijono, & Wahyudi, 2020). Kenaikan nilai hasil belajar peserta didik diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di kelas VIII C SMP Negeri 1 Ngajum. Kegiatan *pretest* dilakukan sebelum masuk pada proses pembelajaran menggunakan E-Modul tari Topeng Patih untuk mengetahui dan memperoleh hasil dari kemampuan awal peserta didik sebelum

menggunakan E-Modul. Kegiatan *posttest* dilakukan setelah proses pembelajaran menggunakan E-Modul tari Topeng Patih untuk mengetahui capaian hasil belajar peserta didik setelah menggunakan E-Modul. Hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan di kelas VIIIC dapat disajikan pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil *Pretest* dan *Post test*

No.	Kegiatan	Nilai < KKM	Nilai ≥ KKM
1.	<i>Pretest</i>	90,6%	9,4%
2.	<i>Post test</i>	28,1%	71,9%

Berdasarkan tabel 3.6 diketahui bahwa hasil *pretest* menunjukkan jika terdapat 90,6% peserta didik tidak mampu mencapai nilai KKM yang ditetapkan yaitu 72. Peserta didik yang mampu mencapai nilai KKM hanya 9,4% dari jumlah 32 peserta didik.

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik meningkat. Berdasarkan tabel 3.6 dapat diketahui bahwa sebesar 71,9% jumlah peserta didik dapat mencapai nilai diatas KKM, sedangkan sisanya belum mampu mencapai KKM. Hasil *posttest* menunjukkan jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM meningkat setelah memakai E-Modul. E-Modul yang digunakan sebagai bahan ajar dapat menaikkan capaian hasil belajar sehingga peserta didik mampu mencapai hasil yang maksimal sesuai standar yang ditetapkan dalam pembelajaran (Zulhijjah, 2021). Kemampuan belajar peserta didik dapat meningkat secara optimal setelah menggunakan E-Modul, sehingga nantinya mampu memperoleh hasil yang maksimal (Pradana et al., 2020).

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan yang didapatkan pada penelitian pengembangan ini didapatkan bahwa produk E-Modul tari Topeng Patih yang dikembangkan dapat dinyatakan layak karena telah divalidasi oleh tiga ahli. Hasil validasi menunjukkan nilai persentase kevalidan produk sebesar 95,9% dan dapat dikategorikan sangat valid serta dengan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi. Produk E-Modul tari Topeng Patih juga dapat dinyatakan praktis dan menarik. Hasil persentase rata-rata uji coba mengenai kepraktisan sebesar 90,3% yang artinya dapat dikategorikan sangat praktis dengan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi. Hasil persentase rata-rata uji coba mengenai kemenarikan sebesar 87,3% yang artinya dapat dikategorikan sangat menarik dengan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi. Produk E-Modul tari Topeng Patih juga dapat menaikkan capaian hasil belajar peserta didik yang dapat diketahui dari kegiatan *pretest* dan *posttest*. Pada kegiatan *pretest* menunjukkan hasil nilai peserta didik yang dapat melampaui KKM sebesar 9,4% kemudian meningkat menjadi 71,9% pada kegiatan *posttest*. Hasil akhir produk E-Modul tari Topeng Patih dapat dinyatakan valid, praktis, menarik, dan dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar peserta didik sehingga E-Modul layak untuk digunakan.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ardhyantama, V. (2020). Pengembangan kreativitas berdasarkan gagasan Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 73–86. Retrieved from <https://repository.stkipaccitan.ac.id/id/eprint/387/>

- Arianto, A. S., & Nadiar, F. (2021). Studi literatur tentang penerapan media pembelajaran modul pada materi menggambar 2D dengan AutoCAD di Sekolah Kejuruan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 7(2). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/42929>
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (2nd ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyono, D., Pratama, A., & Rani, H. A. D. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas (WAN) kelas XI di SMK Negeri 1 Kempas. *Joined Journal*, 3(1), 52–61. doi: <https://doi.org/10.31331/joined.v3i1.1075>
- Direktorat Pembinaan SMA. (2017). *Panduan praktis penyusun e-modul pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Firmansyah. (2021). Pengembangan e-modul mata pelajaran Matematika untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII Di SMP Negeri 9 Pagar Alam. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 157–168. Retrieved from <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/diadik/article/view/18379>
- Hanafi. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. Retrieved from <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>
- Hariyadi, A., & Darmuki, A. (2019). Prestasi dan motivasi belajar dengan konsep diri. *Proceedings of Seminar Nasional Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial, 2019*, 280–286.
- Irfadila, M. S. (2020). Praktikalitas pengembangan bahan ajar pembelajaran bahasa dan IBM mahasiswa Program Studi PBSI FKIP UMSB. *Inovasi Pendidikan*, 7(2), 76–83. doi: <https://doi.org/10.31869/ip.v7i2.2305>
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah* (Kemendikbud (ed.)). Retrieved from <http://www.bssaonline.org/content/95/6/2373%5Cnhttp://www.bssaonline.org/content/95/6/2373.short%0Ahttp://www.bssaonline.org/cgi/doi/10.1785/0120110286%0Ahttp://gji.oxfordjournals.org/cgi/doi/10.1093/gji/ggv142%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/s00024-01>
- Kemendikbud. (2018). *Perubahan atas Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 SMP/MTs*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan RI.
- Kunahyono. (2018). Pengembangan e-modul (modul digital) dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2(2), 219–231. doi: <http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v2i2.75>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/828>
- Manurung, Y., Junaidi, J., & Hermawan, I. (2021). Model latihan lari sprint berbasis permainan untuk usia 6-12 tahun. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 156–171. doi: <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v8i1.1403>
- Minarto, S. W., & Rahmanto, K. D. (2020). Topeng Patih dance: A manifestation of the beginning of human life in the Malang mask puppet's world. *KnE Social Sciences*, 2020, 456–469. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.7619>
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan aplikasi google classroom, google form, dan quizizz dalam pembelajaran kimia di masa pandemi covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16–26. doi: <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.129>
- Nita, C. I. R., Jazuli, M., Sumaryanto F., T. & Sayuti, S. A. (2018). Niteni, Niroake, Nambahi (3N) concept in the learning of dance in Elementary School. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 8(5), 137–142. doi: <https://doi.org/10.2478/mjss-2018-0106>

- Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). Model pembelajaran respons verbal dalam kemampuan berbicara. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 113–122. doi: <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.230>
- Nurlatifah, S. C., Hodijah, S. R. N., & Nestiadi, A. (2021). pengembangan modul berbasis multimedia dengan menggunakan Flip PDF Professional pada tema udara yang sehat. *PENDIPA: Journal of Science Education*, 6(1), 226–232. doi: <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.226-232>
- Pradana, R. A., Sulton, & Husna, A. (2020). Pengembangan e-modul berbasis mobile learning mata pelajaran Seni Budaya materi konsep budaya, seni, dan keindahan kelas X SMKN 1 Turen Malang. *JINOTEP*, 6(2), 89–96. doi: <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p089>
- Purwaningtyas, Dwiyoogo, W. D., & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan modul elektronik berbasis online dengan program edmodo. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 121–129. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/8471>
- Pratiwi, E. Y. R., & Asmarani, R. (2018). Kualitas media card dance untuk pembelajaran seni tari di lembaga pendidikan. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–10. doi: <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i2.2534>
- Rosnawati, V., & Sunaryati. (2021). Pengembangan ensiklopedia berbasis potensi lokal Wakatobi pada materi mollusca. *Jurnal Pendidikan Tamblai*, 5(3), 6622–6632. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2003>
- Setyaningsih, Rusijono, & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. doi: <http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Tahrin. (2021). Pengembangan model pembelajaran berbasis konstruktivisme pada kelas maya melalui LMS Sisfo. *Proceedings of Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 2021*, 34–45. Retrieved from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5468>
- Winaya, I. K. A., Darmawiguna, I. G. M., & Sindu, I. G. P. (2016). Pengembangan e-modul berbasis project-based learning pada mata pelajaran Pemrograman Web kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 13(2). Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/8203>
- Zulhijjah. (2021). Meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa di masa new normal melalui e-modul interaktif. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 10(2), 67–74. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/10299>

Conceptual Metaphor Portraits in the Album of Denny Caknan's Songs

Potret Metafora Konseptual dalam Album Lagu-Lagu Denny Caknan

Vivi Azlinda, Anang Santoso*, Novi Eka Susilowati

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

*Penulis Korespondensi, Surel: anang.santoso.fs@um.ac.id

Paper received: 25-1-2022; revised: 24-3-2022; accepted: 3-4-2022

Abstract

Metaphor is the application of experience which is manifested in the form of linguistic expression. This study aims to identify the types of metaphors and image schemes. This research is supported by conceptual metaphor theory, semantic theory, and image schema theory. This study uses descriptive qualitative research methods with data collection techniques that refer to notes, namely (1) listening to songs, (2) recording song lyrics, (3) classifying songs in tabular form, and (4) presenting in the form of reports and results. Refer to note data collection techniques with data collection stages in the form of (1) listening to songs, (2) recording song lyrics, (3) classifying songs in tabular form, and (4) presenting in the form of reports and results. Data analysis was carried out by (1) data reduction, (2) data presentation, (3) data display, (4) conclusion. This research study uses an album of twenty songs from Denny Caknan which were popularized between 2017 and early 2021. This research shows that the process of metaphor influences the beauty of the message of meaning and dramatizes the story that is packaged in the form of a song. In this study it was also found that a person's circumstances can influence the process of creating music such as physical state, cognitive state, feeling state, and environmental conditions.

Keywords: conceptual metaphors, image schemes, song lyrics Denny Caknan

Abstrak

Metafora merupakan pengaplikasian pengalaman yang diwujudkan dalam bentuk ekspresi linguistik. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis metafora dan skema citra. Penelitian ini didukung oleh teori metafora konseptual, teori semantik, dan teori skema citra. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data simak catat yakni (1) mendengarkan lagu, (2) mencatat lirik lagu, (3) mengklasifikasikan lagu dalam bentuk tabel, dan (4) menyajikan dalam bentuk laporan dan hasil. Teknik pengumpulan data simak catat dengan tahap pengumpulan data berupa (1) mendengarkan lagu, (2) mencatat lirik lagu, (3) mengklasifikasikan lagu dalam bentuk tabel, dan (4) menyajikan dalam bentuk laporan dan hasil. Analisis data dilakukan dengan (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) display data, (4) kesimpulan. Kajian penelitian menggunakan album lagu-lagu Denny Caknan berjumlah dua puluh lagu yang dipopulerkan antara tahun 2017 hingga awal tahun 2021. Penelitian ini menghasilkan bahwa proses metafora memberikan pengaruh terhadap keindahan pesan makna serta mendramatisasikan cerita yang dikemas dalam bentuk lagu. Pada penelitian ini juga ditemukan bahwa keadaan seseorang dapat berpengaruh dalam proses penciptaan musik seperti keadaan fisik, keadaan kognitif, keadaan perasaan, dan keadaan lingkungan.

Kata Kunci: metafora konseptual, skema citra, lirik lagu Denny Caknan

1. Pendahuluan

Pengalaman sering kali diekspresikan ke dalam bahasa yang indah (Evans & Green, 2006). Salah satu contohnya ialah ekspresi dalam lirik lagu. Lirik *Nuruti kekepercayaanmu tansoyo bubar* apabila diartikan ke dalam bahasa Indonesia bermakna kelakuannya semakin hancur.

Pada dasarnya, kelakuan tidak dapat dikatakan sebagai benda yang hancur karena kelakuan tidak berbentuk. Proses ini menghasilkan makna baru akibat penggabungan dua kata yang berbeda makna. Proses ini sering disebut dengan metafora.

Metafora merupakan pemakaian kata atau kelompok kata yang bukan makna sebenarnya. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), metafora diwujudkan dalam bentuk persamaan atau perbandingan. Teori metafora pertama dikemukakan oleh Lakoff dan Johnson (2003) yaitu proses memahami bentuk kata dalam bentuk yang lain sehingga menunjukkan adanya dua domain yakni ranah sumber dan ranah target. Pengertian metafora diperkuat dalam Djajasudarma (2012), tentang penggunaan frasa atau kata yang menunjukkan adanya perbedaan makna baik secara literal atau harfiah.

Metafora memiliki level semantis yang berbeda tergantung ranah sumber yang dicantumkan. Menurut Musolff dan Zinken (2009), metafora memiliki tingkatan atau level semantis berdasarkan ranah target yang tercapai. Level semantis yang dimaksudkan ialah metafora gambar pada level pertama, metafora alam pada level dua, metafora politik, metafora bencana dan kekerasan pada level empat, metafora olahraga; permainan; drama pada level lima, dan metafora yang berhubungan dengan tubuh; penyakit; medis; kematian berada pada level enam. terdapat tujuh level semantis di antaranya terdapat tujuh level semantis di antaranya ialah metafora tubuh (penyakit dan medis) dan kematian. Kedua level tersebut berada pada level lima dan level enam dalam urutan level semantis. Kumpulan lagu Denny Caknan menggambarkan kisah cinta berupa rasa sakit dan drama sehingga menunjukkan pada level tertinggi yakni level lima dan level enam.

Metafora konseptual terbagi menjadi tiga jenis yaitu metafora orientasional, metafora ontologis, serta metafora struktural (Lakoff & Johnson, 2003). Metafora orientasional berhubungan dengan penggunaan tanda orientasi spasial seperti atas bawah, masuk keluar, dan depan belakang. Metafora ontologis merupakan konseptualisasi pengalaman dalam bentuk objek fisik seperti peristiwa, aktivitas, emosi, dan ide. Metafora struktural merupakan proses penggabungan dua bentuk kata (berbeda makna) sehingga menghasilkan makna baru.

Pendapat Lakoff dan Johnson diperkuat dengan Kövecses (2010a) mengenai kedua ranah metafora yang meliputi ranah sumber dan ranah sasaran. Kövecses juga menegaskan bahwa kedua ranah memiliki karakteristik yang berbeda. Ranah sumber memiliki karakteristik yang berhubungan dengan tubuh manusia, kesehatan dan penyakit, hewan, tumbuhan, bangunan dan konstruksi, mesin dan alat, permainan olahraga, dan lain lain. Berbeda dengan ranah sumber, ranah sasaran mengacu tentang emosi, moral, keyakinan, hubungan sosial, politik, ekonomi, dan lain-lain.

Realisasi metafora konseptual tidak terlepas dari unsur pembangunnya. Konsep pembentuk acuan munculnya metafora adalah skema citra. Skema citra merupakan representasi pengalaman spesifik yang diwujudkan dalam bentuk metafora (Cruse & Croft, 2004). Pemetaan unsur metaforis dapat dipertahankan apabila struktur skema citra dapat konsisten dengan pemaknaan yang ada. Skema citra disajikan dalam bentuk abstrak sebagai pola skematis yang telah diwujudkan dalam struktur pengalaman tubuh manusia (Clausner & Croft, 1999). Hal ini memunculkan pemahaman kontradiktif dan ambigu dalam konfigurasi skema citra. Kategori skema citra terdiri dari tujuh jenis yaitu ruang, wadah, kekuatan, identitas, kesatuan, jalur, dan keadaan.

Metafora kini digunakan dalam lagu-lagu populer khususnya pada lagu dangdut koplo. Terbukti semenjak dua tahun terakhir, lagu “*kartonyono Medot Janji*” yang dipopulerkan oleh penyanyi Denny Caknan telah ditonton sebanyak 226.688.801 kali pada media sosial *youtube*. Lagu Denny Caknan lainnya mayoritas telah ditonton lebih dari tiga puluh juta kali. Melalui kolom komentar pada media sosial *youtube*, salah satu pendengar bernama Rahmad Saja (19 Maret) menuliskan komentar “Lagu ini paling kejem... sadis... buat nelen air liur aja sakit... dada sesak.. tapi kenopo tak bola bali muter lagu iki. Buat putriku satu-satunya kita tetap semangat jalani hidup... ayah sayang kamu jangan tinggalin ayah”. Hal ini membuktikan bahwa lirik lagu telah memicu ekspresi emosi pendengar. Adapun liriknya antara lain *wes tau jeru, ngawi medot janjimu, dan rasah nyawang sepionmu sing marai ati, tambah mbebani*.

Adapun alasan pemilihan lagu Denny Caknan dijadikan sebagai objek penelitian adalah sebagai berikut (1) beberapa single lagu Denny Caknan mendapatkan tontonan di atas 100.000.000 kali, (2) mayoritas lagu ciptaan Denny menggunakan lirik figuratif sehingga banyak diminati oleh semua kalangan, (3) lagu Denny sering dinyanyikan ulang dalam *genre* lagu yang lebih bervariasi seperti akustik, pop, dan koplo, (4) Denny Caknan kerap kali memenangkan nominasi kategori penyanyi dengan lagu *terambyar*. Lagu *ambyar* merupakan istilah yang diberikan kepada lagu yang dapat menguras emosi bahkan menangis (biasanya lagu ini mengusung tema percintaan).

Penelitian serupa dilaksanakan oleh Rashidin dan Jalaluddin (2015); Kurniawati, Tallapessy, dan Diana (2014); Dewi (2018); dan Rahardian (2017). Rashidin dan Jalaluddin (2015) memaparkan mengenai metafora emosi teks tradisional melayu khususnya konsepsi emosi marah. Penelitian ini membuktikan bahwa konsep marah dapat terwujud atau muncul dari pengetahuan, pengalaman, aktivitas fisik, budaya, dan adat. Penelitian ini menghasilkan perwujudan metafora menggambarkan kebijaksanaan dan kreativitas masyarakat melayu.

Kurniawati dkk. (2014) memaparkan penelitian metafora pada novel *The Hunger Games*. Penelitian ini menghasilkan dua jenis kategori metafora yakni metafora nominal dan metafora predikatif. Metafora nominal mengacu pada objek sedangkan metafora predikatif fokus terhadap apa yang dilakukan subjek. Dewi (2018) membuktikan teori bahwa hidup adalah perjalanan melalui karya *Bhagadad Gita Seperti Apa Adanya*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkategorikan ekspresi kehidupan serta jenis metafora dalam karya *Bhagadad Gita Seperti Apa Adanya*.

Rahardian (2017) memaparkan metafora emosi dalam tuturan bahasa Jawa. Pada penelitian ini memaparkan bentuk-bentuk eksistensi metafora emosi dalam tuturan Bahasa Jawa seperti emosi sedih, emosi marah, emosi bahagia, emosi cinta, dan emosi takut. Penelitian ini juga membuktikan bahwa metafora merupakan ungkapan yang memiliki makna semantis level tinggi. Hal ini memungkinkan masyarakat merahasiakan emosi yang dirasakannya.

Penelitian metafora ini berkedudukan sebagai penyempurna untuk penelitian-penelitian sebelumnya. Album lagu-lagu Denny Caknan sebagai objek penelitian menjadi pembeda dari penelitian sebelumnya. Penelitian metafora konseptual khususnya dalam lagu ditelaah guna meningkatkan pemahaman terhadap ungkapan metaforis pada lirik lagu. Sehubungan dengan pernyataan di atas penulis ingin memaparkan kajian metafora konseptual pada kumpulan lagu penyanyi Denny Caknan yang diciptakan dalam rentan waktu 2017- 2021. Adapun fokus penelitian ini yaitu mendeskripsikan skema citra dan jenis metafora dalam kumpulan lagu Denny Caknan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan Suharsaputra (2012), kualitatif bercirikan analisis secara mendalam, mengacu pada proses, bersifat netral dan fleksibel. Data metafora adalah lirik lagu-lagu Denny Caknan yang dipublikasikan melalui akun *youtube* Denny Caknan. Sumber data merupakan lagu yang dipopulerkan pertama kali oleh Denny Caknan pada tahun 2017 hingga tahun 2021 (September).

Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci dalam penelitian. Peneliti bertanggung jawab untuk mengumpulkan data, mengumpulkan serta meningkatkan pemahaman teori, dan menelaah objek penelitian (Sugiyono, 2013). Proses pengumpulan data menggunakan model simak catat, (1) mendengarkan keseluruhan lagu, (2) mencatat lirik lagu, (3) Memilah lirik lagu yang sesuai dengan jenis dan skema citra, (4) lirik lagu kemudian dimasukkan pada tabel sesuai dengan indikator pendukung. Selanjutnya data dianalisis berdasarkan teori dari fokus penelitian yang telah ditentukan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, analisis data keseluruhan, dan penarikan kesimpulan (Suharsaputra, 2012). *Pertama*, pengolahan data. Pada bagian ini, data dipilah, diproses, dan disederhanakan berdasarkan fokus penelitian yang sesuai. *Kedua*, data disajikan dalam bentuk tabel. Data diklasifikasikan berdasarkan domain konseptual, proses metaforis, dan makna metaforis. *Ketiga*, analisis data keseluruhan. Pada bagian ini dilakukan analisis keseluruhan terhadap data yang sudah terkumpul. Data ditelaah secara mendalam berdasarkan teori yang memungkinkan terjadinya penghapusan data yang tidak diperlukan. *Keempat*, kesimpulan. Bagian ini berisi simpulan dari keseluruhan hasil analisis data beserta dengan pembahasan.

Langkah selanjutnya ialah uji keabsahan data meliputi validitas internal, validitas eksternal, dan reliabilitas (Sugiyono, 2013). Validitas internal dilakukan dengan peningkatan ketekunan membaca teori, pendalaman penelitian, dan perpanjangan pengamatan. Pengujian secara validitas eksternal dilaksanakan dengan menuliskan hasil laporan dengan jelas, padat, terstruktur, dan dapat dipercaya. Selanjutnya pengujian reliabilitas dilakukan dengan konsultasi secara berkala mengenai keseluruhan isi dan proses penelitian bersama dosen pembimbing.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Paparan Data

Data penelitian berupa metafora dalam kumpulan lagu Denny Caknan. Data penelitian meliputi jenis metafora konseptual dan skema citra dalam lirik lagu Denny Caknan. Analisis data dipaparkan sebagai berikut.

Jenis Metafora

Berdasarkan dua puluh lagu Denny Caknan, metafora konseptual yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu metafora ontologis (sudah termasuk personifikasi dan metonimi), metafora struktural, dan metafora orientasional. Berikut paparan data terkait dengan jenis metafora konseptual.

1) Metafora Ontologis

Metafora ontologis adalah jenis metafora yang menggambarkan pengalaman dalam bentuk objek fisik seperti peristiwa, aktivitas, ide, dan emosi. Penuangan pengalaman dalam metafora dapat diwujudkan dalam bentuk entitas atau substansi, sesuatu yang dapat dirujuk, diukur, dan dikelompokkan. Misalnya contoh metafora “*The Mind Is a Machine*” dalam kalimat “*the wheels are turning now!*” (roda berputar sekarang!). metafora ontologis adalah metafora yang mengkonseptualisasikan suatu hal abstrak ke dalam sesuatu yang memiliki sifat fisik yang dijelaskan secara konkret.

Personifikasi merupakan salah satu bentuk dari metafora ontologis. Hal ini diperkuat dengan teori metafora ontologis yakni objek fisik secara tidak langsung dianggap sebagai seseorang. Hal ini memungkinkan konseptualisasi pengalaman tidak didasarkan pada entitas manusia. Bentuk lain dari metafora ontologis ialah metonimi. Metonimi diterapkan saat fungsi personifikasi tidak dapat mencakup pemahaman objek metafora. Saat objek tidak dapat dipahami dengan konseptualisasi manusia maka pemahaman objek digantikan dengan merujuk ke entitas lain yang terkait dengannya yakni metonimi.

Berdasarkan data yang telah dianalisis terkait metafora ontologis, peneliti menemukan sebanyak empat belas data empat belas data yakni yakni Ambruk cagak, spion, ngawi, ati, gedhe duwure balunganmu, sangu, klik, moto, prolimanjoyo, senyummu, widadari, badai, ati, tempat bercanda. Data yang ditemukan berupa ontologis kategori personifikasi dan metonimi. Berikut paparan hasil metafora ontologis.

(1) “*Prolimanjoyo ninggalke cerito loro*”

Konteks: Prolimanjoyo adalah simpang lima yang berada di Kota Madiun

(2) “*Aku nemu widadari. Motomu kebak pelangi. Hadirmu dalam hidupku beriku warna dari kisah masalalu yang pernah terluka.*”

Konteks: Widadari adalah bidadari dalam bahasa Indonesia

Metafora ontologis pada data (1) diwujudkan dalam penggambaran tempat “*Prolimanjoyo*” yang diceritakan seolah-olah adalah manusia. Prolimanjoyo adalah salah satu simpang lima di Kabupaten Ngawi. Dalam lagu, seorang lelaki melihat kekasihnya bersama dengan pria yang diketahui adalah orang ketiga dan bertepatan di Prolimanjoyo. Sehingga kata “*Prolimanjoyo*” diberikan untuk kekasih yang meninggalkan rasa sakit akibat perselingkungan.

Metafora ontologis dapat direalisasikan dalam bentuk majas metonimi. Kata **widadari** pada data (2) dalam kamus Bahasa Indonesia bermakna wanita cantik yang berasal dari kayangan. Bidadari memiliki kedekatan makna dengan wanita yang tinggal di dunia baik. Wanita dapat dijuluki bidadari karena parasnya, karakternya, sifatnya, maupun tingkah lakunya yang mirip dengan bidadari kayangan.

(3) “*Tenang tenang tenang. Badai pasti berlalu*”

Konteks: masalah cepat atau lambat akan segera berakhir

Ciri metafora ontologis lainnya ialah perumpamaan terhadap benda mati yang seolah-olah hidup (personifikasi). Data (3) pada ungkapan kosakata “*badai pasti berlalu*” adalah sebuah ungkapan untuk seseorang dalam situasi yang berat dan ujian yang datang silih berganti. Kecemasan seseorang akan timbul saat ia berada dalam kondisi terpuruk. Alhasil

seseorang sangat membutuhkan dukungan dan *support system* guna menguatkan pikiran yang tidak stabil.

2) Metafora Struktural

Metafora struktural adalah sebuah konsep yang dibentuk secara metaforis dengan menggunakan konsep lain. Metafora ini didasarkan pada ranah sumber dan ranah sasaran. Berdasarkan data yang telah dianalisis, peneliti menemukan metafora struktural sebanyak tiga puluh data yakni *wis tau jeru, medot janji, paringono terang dalam urip, malah tak nggo latihan, nambahi sangsoro, ngrusak tatanan ati, udan tangis, mbekas ning dodo*, merubah cerita, pupuslah cerita, kirimkan kau untuku dan kisah kelamku kini hilang terhapus, *ngukir tresna ning ati, ninggal loro, nguatne ati, ngambyar kabeh impian, ngelirik liyane, ngeliyo*, pancaran indah matamu, ku tak bisa berlari terus selalu membelenggu di hati, kini tlah berbeda, kejam kau saat permainanku, *dolanan ati, gedhe ati*, hadirmu beriku warna, gondelono atiku, mencari isi hati dari sikapmu, *ngadem-ngadem atiku*, seakan waktu mengemis tuk kembali, *titipane gusti*, cerah menyapa, dan lama tak melingkar lagi teman. Berikut paparan hasil metafora struktural.

(4) *Maha sempurna tuhan kirimkan kau untukku kekasih yang tulus dan **kisah kelamku kini hilang terhapus**.*

(5) Akupun takkan bisa **berlari**, terus selalu **membelenggu** di hati

Kosakata “**terhapus**” pada data (6), dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna telah dilenyapkan atau dihapuskan. Suatu benda dihapus karena dianggap tidak layak, buruk, dan tidak berguna. Kalimat tersebut dapat dikonseptualisasikan sebuah sampah yang harus dilenyapkan karena sudah busuk atau tidak bisa daur ulang lagi. Begitu pula dengan kenangan buruk seseorang yang telah sirna. Data (7) ditemukan kosakata “**membelenggu** di hatiku” yang merupakan metafora struktural. Kalimat tersebut dapat dikonseptkan sebuah borgol polisi yang tengah digunakan untuk mengikat penjahat agar tidak bebas. Begitu pula dengan hati seseorang yang sudah terikat oleh sebuah hubungan, seseorang tidak akan bebas bermain dengan orang lain.

(6) *Jaga rasa **ngukir tresna** ning ati*

Konteks: permintaan seseorang untuk mempertahankan cinta di hati

Contoh lain dari metafora struktural terletak pada data (8). Kata “**ngukir**” dalam Bahasa Indonesia bermakna menggores atau memahat. Teknik “**ngukir**” biasanya dipakai pada benda keras seperti kayu, logam, dan batu. Dalam lirik data (8) hati seseorang disamakan dengan sebuah benda keras yang dapat diukir, begitu pula lirik data (8) dapat dimaknai dengan mengingat cinta serta menjaga cinta di hati.

3) Metafora Orientasional

Metafora orientasional merupakan metafora yang berhubungan dengan pengalaman fisik atau tubuh manusia dan budaya masyarakat. Metafora orientasional sangat berkaitan dengan orientasi spasial karena muncul fakta bahwa tubuh berfungsi sesuai dengan lingkungan yang ditempati sehingga menghasilkan konsep orientasional “*happy is UP, health is UP*”.

Berdasarkan data yang telah dianalisis, peneliti menemukan metafora orientasional sebanyak enam data berupa *ku pernah terjatuh, ku pernah ditinggalkan, masa lalu yang pernah terluka, cinta ini terasa angel, aku kedanan, rasah nyawang sepionmu*. Data yang ditemukan

memanfaatkan orientasi spasial berupa maju-mundur, naik, turun, dan atas bawah. Berikut paparan hasil metafora orientasional.

(7) “*Metu kono belok kiri lurus wae. Rasa nyawang **sepionmu** sing marai ati. Tambah mbebani.*”

(8) “*Ku pernah **terjatuh**. Ku pernah ditinggalkan. Pupus cerita tinggallah impian*”

Salah satu ciri metafora orientasional adalah opsi kutub maju mundur. Data (4) pada kosakata “**sepion**” digunakan pengemudi saat mengendarai kendaraan untuk melihat pengendara di belakang. Saat kegiatan melihat ke belakang, dasar fisik seseorang saat berjalan ke belakang (masa lalu) seseorang aku melihat masa lalu (mundur) sedangkan ketika seseorang melangkah ke depan (masa depan), seseorang akan fokus melihat masa depan. Ketika seseorang melihat sepion, ia akan semakin tersakiti karena teringat kenangan bersama kekasihnya di masa lalu.

Metafora orientasional diwujudkan pada data (5) dengan menggunakan orientasi spasial atas bawah. Saat fisik seseorang jatuh dan menyebabkannya terluka, seseorang akan merasakan sakit. Kosakata “**terjatuh**” dalam Kamus Bahasa Indonesia bermakna proses yang jatuh tanpa ada unsur kesengajaan atau tidak diniatkan. Hal ini memosisikan seseorang berada di posisi bawah dan tengah kesulitan.

Skema citra

Konseptualisasi pengalaman pada metafora dilatarbelakangi oleh konsep skema citra. Dalam penelitian, terdapat lima skema citra yaitu ruang (*space*), wadah (*container*), kekuatan (*force*), identitas (*identity*), dan keberadaan (*existence*). Berikut paparan hasil terkait dengan skema citra dalam kumpulan lagu Denny Caknan.

1) Skema Citra Ruang (Space)

Berdasarkan data yang telah dianalisis, peneliti menemukan skema ruang Skema citra ruang dibentuk sebagai konfigurasi yang tidak bergantung pada lokasional frasa atau klausa. Skema ruang bercirikan relatif antara wilayah atau posisi satu dengan lainnya. Artinya, lokasi yang memiliki karakterisasi berbeda secara fungsional setara dapat ditukarkan. Contoh profil domain skema ruang antara lain lokasional, waktu, temperatur, warna, kesamaan, kekerasan, dan melempar.

Berdasarkan data yang telah dianalisis, peneliti menemukan skema ruang sebanyak tujuh data sebanyak tujuh data berupa *sepion*, *jeru*, *bungah ati*, *aku kedanan*, *aku ngedemngedem atiku*, *ku pernah terjatuh*, dan *ku pernah ditinggalkan*. Data yang ditemukan berupa kategori naik-turun dan depan-belakang. Berikut paparan hasil skema ruang

(9) “*Metu kono belok kiri lurus wae. Rasa nyawang **sepionmu** sing marai ati. Tambah mbebani*”

(10) “*Ku pernah **terjatuh**...*”

Konsep ruang (*space*) diwujudkan dengan penanda tindakan yang digunakan sebagai isyarat metafora. Bentuk penanda tindakan di antaranya situasi kondisi, kontak, atau datang-kembali. Pada data (1) **sepion** dimaknai dengan ingatan masa lalu yang menyakitkan. Masa lalu menggambarkan peristiwa yang terjadi di masa lampau atau terdahulu. Waktu hari

kemarin bersifat relatif yang bergeser yaitu sekarang. Bentuk konsep ruang lainnya ialah situasi seseorang yang dikonseptualisasikan pada data (2). Kalimat “Ku pernah **“terjatuh”** merupakan skema ruang kategori *up-down*. Peristiwa *down* bagi seseorang adalah situasi terpuruk dalam kehidupan. Saat hidup berada di bawah, banyak cobaan yang akan dialami seperti finansial, percintaan, karir, dan pendidikan.

2) Skema Citra Wadah (*Container*)

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, wadah diartikan sebagai tempat untuk menaruh atau menyimpan sesuatu. Wadah diwujudkan dalam bentuk permukaan yang memiliki wilayah tertentu dan memiliki batas. Dalam pendefinisian suatu wilayah, benda yang dibatasi kemungkinan dapat diukur dan dapat dikonseptualisasikan dalam bidang visual.

Berdasarkan data yang telah dianalisis, peneliti menemukan skema wadah sebanyak tujuh data. berupa *udan tangise ati, gedhe duwure balunganmu, mbekas ning dodo, medot janji, abot sanggane, prolimanjoyo ninggalkke cerito loro, uwes dadi siji*. Skema citra wadah sangat umum digunakan saat mendeskripsikan pengalaman dalam bentuk wilayah dan batas pandang. Bentuk wilayah diwujudkan dalam bentuk konten, penggambaran keseluruhan atau sebagian, keluar-masuk, dan permukaan luar. Berikut paparan hasil metafora wadah

(11) “*Sak iki mung cerito loro pun **mbekas ning dodo**. Perihe ati seng mbok paringi... wes cukup ra bakal tak baleni*”

(12) “*Mbesok miliho dino kowe tak lamar. Rasah duwe rasa aku ninggalno awakdewe **uwes dadi siji***”

Skema wadah pada data (3) dikonseptualisasikan sebagai penggambaran rasa sakit seseorang. Kosakata “**mbekas**” dalam Kamus Bahasa Indonesia bermakna tanda yang tersisa atau tertinggal. Tanda memiliki wilayah serta batas-batas yang dapat diwujudkan dalam bentuk bidang visual. Berbeda dengan data (3) yang menyajikan skema wadah dalam bentuk permukaan luar, data (4) menggambarkan konsep metafora dengan kategori *contaiment*. Kosakata “*uwes dadi siji*” pada data (4) dalam Bahasa Indonesia berarti angka satu bermakna kebersamaan atau menyatukan sepasang kekasih. Penamaan angka satu sebagai bentuk kebersamaan adalah gabungan setengah hati. Jika dua hati seseorang digabungkan akan membentuk cinta secara utuh.

3) Skema Citra kekuatan (*Force*)

Skema kekuatan berhubungan dengan penggunaan kekuatan. Skema kekuatan bersumber dari kekuatan sendiri dan respons emosi dari dalam diri. Situasi ini menghasilkan keseimbangan kekuatan, pemaksaan, pengendalian, penahanan, pengalihan, pegaktifan, dan atraksi.

Berdasarkan data yang telah dianalisis, peneliti menemukan skema kekuatan sebanyak sembilan data berupa pecahkan suasana, badai pasti berlalu, membelenggu di hatin, *nanging kangen keringet bareng awakmu, nguatne ati ini ngempet eluh tangis, mgerusak tatanan ati, nambahi sengsoro, ambruk cagak ku nuruti angen-angenmu, tambarno malah tak nggo latihan*. Skema kekuatan dikonseptualisasikan oleh gerak dan dampak gerak tersebut pada objek. Objek yang diberikan dapat bergerak melawan gerakan yang diberikan. Beberapa bentuk skema kekuatan ditemukan dalam penelitian ini. Berikut paparannya.

- (13) “*Tenang tenang tenang. **Badai** pasti berlalu..*”

Konteks: badai adalah bencana berkekuatan besar yang disertai oleh angin

- (14) *Kabarmu tandane iku ora rindu.. **Nanging kangen keringet bareng awakmu..***

Konteks: peralihan perhatian seseorang dari mantan yang datang

Data (5) adalah bentuk skema kekuatan mengekang. Kosakata “**badai**” merupakan salah satu bencana yang diwujudkan dengan cuaca buruk yang disertai dengan hujan deras dan angin kencang. Bencana badai memiliki kekuatan yang besar bahkan mampu merusak pohon dan bangunan yang diterjang. Ungkapan tersebut direalisasikan saat seseorang berada dalam situasi permasalahan yang memprihatinkan. Ungkapan ini digunakan untuk menenangkan suasana dan menghibur hati yang tengah tidak baik-baik saja.

Data (6) menggambarkan bentuk kekuatan pengalihan. Frasa “**Nanging kangen keringet bareng awakmu**” dalam bahasa Indonesia bermakna “hanya merindukan saat bersamamu”. Frasa “**kangen kringet bareng awakmu**” bermakna ganda atau ambiguitas. Frasa tersebut dapat bermakna “seorang mantan yang merindukan perjuangan bersama” atau “seorang mantan yang merindukan berhubungan cinta saat masih bersama”. Hal ini dibuktikan dengan konteks frasa sebagai pemicu dua makna yaitu makna positif dan makna negatif. Kata “**nanging**” pada frasa di atas merupakan sebuah pengalihan atas gangguan dalam sebuah hubungan. Kata tersebut membentuk skema citra kekuatan kategori *diversion* karena sebuah ungkapan pengalihan kerinduan mantan kepada pasangannya.

- (15) “Akupun takkan bisa berlari, terus selalu **membelenggu** dihati”

Konteks: seseorang tidak akan mudah menggoda wanita lain

Data (7) adalah bentuk skema kekuatan sebagai penahanan. Kata “**membelenggu**” dalam bahasa Indonesia bermakna mengikat atau tidak bebas karena suatu hal. Ungkapan ini diwujudkan dalam bentuk kekuatan fisik khususnya tangan untuk mengikat tangan seseorang. Aktivitas ini berfungsi agar entitas tidak bebas dan tetap terikat pada suatu hubungan.

4) Skema Citra Identitas (*Identity*)

Skema identitas dapat terjadi apabila domain sumber memiliki kecocokan atau kemiripan dengan objek lain. Skema ini dapat berfungsi sebagai nama lain dari objek metaforis. Skema identitas memiliki dua kategori yakni pencocokan dan superimposisi.

Berdasarkan data yang telah dianalisis, peneliti menemukan skema identitas sebanyak sebelas data berupa *we golek liyane, aku nemu widadari, kartonyono ning ngawi medot janji, ati seng mbiyen tau ngelarani, dolanan ati, kanggo sangu turuku, prolimanjoyo ninggalke cerito loro, ngelirik liyane, ra bakal ngeliyo, titipane gusti, tempat bercanda kita*. Berikut paparan hasil skema identitas.

- (16) *Aku nemu **widadari**. Motomu kebak pelangi*

Konteks: Widadari adalah wanita cantik yang tinggal di khayangan

- (17) “*Sgeng dalu. Ati seng mbiyen tau ngelarani. We sue we ra rene we lungu mung masalah sepele.. We golek **liyane***”

Konteks: hubungan yang hancur karena perselingkuhan. Kata “**liyane**” adalah kata ganti untuk orang ketiga.

Skema identitas pada data (8) kategori pencocokan (*merging*). Kosakata **widadari** pada data (8) dalam bahasa Indonesia bermakna wanita yang hidup di khayangan. Ungkapan ini dimanfaatkan para lelaki untuk memikat hati wanita yang ia cintai. Terkadang fisik, kebiasaan, karakter, dan tingkah laku dijadikan sebagai alat pujian untuk wanitanya. Kecocokan makna diantara keduanya menandakan adanya kerangka skema citra identitas. Pembeda dari keduanya terletak pada tempat tinggal keduanya, **widadari** tinggal di khayangan sedangkan manusia tinggal di bumi (dunia).

Data (9) menggambarkan satu objek dengan menggambarkan satu objek dengan bentuk kata baru. Frasa *we golek liyane* dalam bahasa Indonesia bermakna mencari lainnya. Kata "**golek liyane**" ini memiliki kecocokan makna dengan orang ketiga. Seseorang mencari yang lain atau menyukai orang lain saat ia masih berhubungan (berpacaran) dengan pasangannya. Hubungan yang terjalin saat seseorang masih dalam hubungan (berpacaran) dengan orang lain dinamakan dengan perselingkuhan.

(18) "*Aku wes ora gagas kata luka wis cukup wingi ra pengen baleni. Mario lekmu **dolanan** ati wes wayae we kapok mblenjani*"

Konteks: seseorang menasehati mantan kekasihnya untuk berhenti bermain.

Data (10) kata **dolanan** dalam bahasa Indonesia bermakna kegiatan dua orang atau lebih untuk mendapatkan kejayaan. Permainan tradisional biasanya dimainkan untuk bersenang-senang serta mengisi waktu luang. Kata "**dolanan**" pada lirik di atas memiliki kecocokan makna dengan ketidakseriusan seseorang saat menjalin hubungan. Ketidakseriusan seseorang diwujudkan dalam bentuk ingkar janji, perselingkuhan, dan hilang tanpa kabar.

5) Skema Citra Keadaan (*existence*)

Skema keadaan mempresentasikan pengalaman seseorang berdasarkan situasi yang berkaitan dengan diri manusia. Berdasarkan data yang telah dianalisis, peneliti menemukan skema keadaan sebanyak dua belas data berupa *sansoyo bubrah*, pupuslah cerita tinggallah impian, kini hilang terhapus, *ngambyarne kabeh impian*, berusaha mencari isi hati, merubah cerita, *ngukir tresna ning ati*, menunggu baikmu menunggu indahmu, jangan kau tutup lagi hati yang telah terbuka, *perasaan seng tau ilang*, pelampiasan yang akan ku buang, sekarang tlah berbeda. Data yang ditemukan berupa kategori penghapusan, objek, dan proses. Berikut paparan hasil skema keadaan

(19) "Sungguh ini terjadi walau perih di hati tertawa bersama. Saling mencinta.. kini tlah **berbeda..**"

Konteks: situasi tanpa kabar dan tanpa saling sapa antara sepasang sahabat

(20) "Jangan kau **tutup lagi** hati yang telah **terbuka** jangan kau sia siakan lagi."

Konteks: sebuah permintaan untuk memberi kesempatan kepada seseorang.

Pemetaan pengalaman pada data (11) merupakan skema citra keadaan kategori proses. Konsep skema proses adalah perubahan. Data (11) menghasilkan CINTA ADALAH ENTITAS YANG DAPAT BERUBAH pada kalimat "Saling mencinta.. kini tlah **berbeda..**". Entitas tersebut menggambarkan perubahan tingkah laku seseorang yang dulu sailing mencintai. Perubahan tingkah laku terjadi dalam kurun waktu yang cukup lama karena jarak antar keduanya sehingga suasana tak lagi sama seperti masa lalu.

Skema objek berhubungan dengan sifat benda, ciri benda, dan karakteristik benda. Salah satu contoh konseptualisasi skema ini adalah KESEMPATAN ADALAH BENDA YANG ISTIMEWA pada kalimat “Jangan kau **tutup lagi** hati yang telah **terbuka**”. Kosakata “**tutup**” dalam bahasa Indonesia bermakna sesuatu yang digunakan untuk membatasi bagian isi dari pengaruh luar atas tujuan. Benda yang dilindungi merupakan benda yang istimewa dan penting. Alhasil, ranah sumber dapat dikonseptualisasikan ke dalam ENTITAS YANG HARUS DILINDUNGI.

Ungkapan pada data (12) umum digunakan oleh seseorang yang tengah mendekati wanita atau pria. Wanita yang ia dekati masih trauma kekecewaan akibat masa lalu. Hal ini membuat lelaki harus berusaha keras meyakinkan wanita untuk memberikannya kesempatan. Konsep tersebut mengarah kepada skema citra keadaan kategori *object* karena menggambarkan seseorang yang pernah mengalami keadaan trauma dan pengalaman menyakitkan.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan teori metafora konseptual Lakoff dan Johnson (1980), metafora konseptual dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu (1) metafora orientasional, (2) metafora struktural, dan (3) metafora ontologis. Konsep metafora konseptual terdiri atas ranah sumber, ranah target, dan pemetaan yang berlandaskan kognitif dan pengalaman manusia. Berikut paparan hasil analisis metafora konseptual

Jenis Metafora

1) Metafora Orientasional

Metafora orientasional merupakan sebuah konsep metafora yang terhubung antara makna spasial dengan fakta berdasarkan oposisi kutub orientasional (Lakoff & Johnson, 1980). Opsi metafora memiliki oposisi kutub seperti atas-bawah, maju-mundur, naik-turun, dan masuk-keluar. Lakoff dan Johnson (1980) memaparkan metafora orientasional berhubungan dengan pengalaman manusia yang bercirikan *up down*. Rasa *up* mengkonseptualisasikan kehidupan yang bahagia; bahagia adalah semangat membara; bahagia adalah sederhana. Berbanding terbalik dengan rasa *up*, rasa *down* digambarkan dengan kesedihan adalah posisi di bawah; kesedihan adalah rasa sakit; kesedihan adalah derita (Kövecses, 2010b).

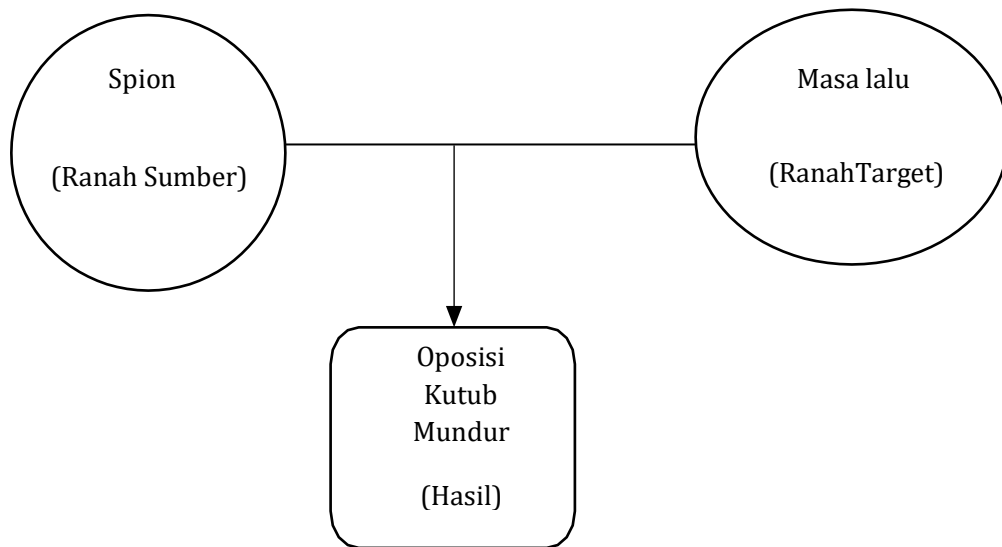
“rasah nyawang spionmu seng marai ati tambah mbebani”

Konteks: nasihat untuk melupakan masa lalu

Oposisi kutub dalam pembentukan makna metaforis tidak melulu menghasilkan makna serupa. Makna pertentangan atau perbandingan yang dihasilkan bersifat relatif dan dapat bergeser dari makna satu ke makna baru (Chaer, 2009). Kata *spion* merupakan salah satu penggambaran oposisi kutub mundur. Kaca spion digunakan seseorang untuk melihat pengendara lain yang berada di belakang. Namun kata spion disini sebagai perwujudan masa lalu yang memberikan pengalaman tidak menyenangkan. Penyimpulan makna masa lalu diambil sesuai dengan konteks ingatan masa lalu seseorang (Ullman, 2014).

Kosakata *spion* dimaknai dengan kaca yang berada di samping kanan kiri kendaraan guna melihat pengendara di belakang. Di dalam konteks, spion bermakna masa lalu yang memberikan ingatan tidak menyenangkan. Sifat fisik yang ditimbulkan adalah *mundur*. Saat seseorang berjalan, seseorang akan melangkahkan kaki ke arah tujuan atau keinginan di masa

depan. Peralpnya, seseorang yang berjalan mundur atau berbalik atau ada sesuatu yang ter-tinggal, seseorang akan berjalan mundur (*flashback*).



Gambar 1. Konseptualisasi Metafora Oriensental

Penelitian ini mendapatkan metafora orientasional sebagai bentuk penggambaran makna dan penyampaian emosi dari penyanyi. Emosi sedih ditunjukkan dengan penggambaran sifat fisik yang sedang sakit (penggambaran tubuh seperti tubuh manusia). Emosi cinta didasarkan pada sesuatu yang dialami oleh hati saat bersama dengan lawan jenis sedangkan emosi marah lahir pada gangguan, pengaruh luar, dan ketidak tenangan jiwa (Kövecses, 2010b).

2) Metafora Struktural

Metafora struktural terjalin antara dua konsep makna yang berbeda dan menghasilkan makna metafora baru (Lakoff & Johnson, 2003). Makna baru disesuaikan dengan konteks yang terjadi saat ungkapan tersebut digunakan.

Seperti ungkapan A dan ungkapan B. Keduanya tidak memiliki koherensi dan tingkat wilayah yang berbeda. Kemudian ungkapan A memberi pengaruh ungkapan B sehingga pengaruh tersebut menghasilkan makna metaforis baru. Sama halnya dengan ketika seseorang berada dalam suatu wilayah pemaknaan dengan berbagai variasi bahasa, seseorang akan berusaha menjadi koherensi dalam konteks tertentu (Musolff & Zinken, 2009).

Ungkapan “*pupuslah*” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti lenyap atau punah. Ungkapan ini juga memiliki makna lain seperti pucuk daun pisang yang masih muda. Kemudian kata *pupus* disandingkan dengan *cerita* yang kini bermakna kisah cinta yang sudah selesai. Kata *pupus* bukan lagi bermakna pucuknya daun pisang atau benda yang telah punah. Kata *pupus* dipindah makna metaforisnya menjadi *selesai*. Cerita cinta yang terjalin antara sepasang kekasih terpaksa harus selesai.

Ungkapan *pupuslah cerita* dapat dipecah menjadi ranah sumber dan ranah target. Kata *pupuslah* menjadi ranah sumber dan *cerita* menjadi ranah target. Kata *pupuslah* dikonseptualisasikan sebagai pucuk daun pisang yang masih muda. Hal ini menunjukkan bahwa CINTA MERUPAKAN SESUATU YANG DAPAT BERJUNG (PUCUK).

3) Metafora Ontologis

Metafora ontologis merupakan sebuah konsep metaforis yang diwujudkan dengan makna menyerupai objek metaforis sehingga memunculkan makna konseptual (Kövecses, 2010a). Makna ontologis dikonseptualisasikan dalam batas jarak pandang manusia (*container*) (Lakoff & Johnson, 2003). Makna yang akan dihasilkan akan memenuhi, menyerupai, atau sama dengan ruang. Dengan demikian aktivitas dipandang sebagai wadah bagi tindakan dan aktivitas lain yang membentuknya. Aktivitas yang dimaksudkan juga dipandang sebagai wadah untuk energi dan bahan yang dibutuhkan.

Berdasarkan Lakoff dan Johnson (2003), metafora ontologis terdiri dari dua jenis yaitu personifikasi dan metonimi. Ungkapan dikatakan proses metonimi jika dua makna kata dianggap memiliki kemiripan makna. Ungkapan yang dihasilkan akan memberikan asosiasi yang mudah ditelaah dari ungkapan abstrak sebelumnya (Chaer, 2009). Berbeda dengan metonimi, jenis personifikasi berkontribusi pada pemanfaatan benda mati. Benda mati yang memiliki eksistensi cerminan kehidupan seseorang memunculkan penolakan atau permusuhan. Inflasi personifikasi adalah lawan; personifikasi adalah perang (Lakoff & Johnson, 2003).

Salah satu contoh ungkapan metonimi adalah *widadari*. Dalam bahasa Indonesia, *widadari* berarti bidadari yang bermakna wanita cantik penghuni surga dengan segala kesempurnaannya. Tokoh bidadari hampir menyerupai dengan wanita cantik yang tinggal di bumi. Wanita cantik tersebut terlihat sempurna di mata lelaki yang mencintainya sehingga lelaki melabeli wanita cantik tersebut seperti bidadari. Meski *widadari* dan wanita cantik memiliki kemiripan makna namun keduanya berbeda dari segi tempat tinggal dan kesempurnaan. Penelitian ini menghasilkan data metafora ontologis sebanyak empat belas data. Data yang ditemukan berupa konseptualisasi dari entitas adalah bentuk benda, entitas panca indra, entitas bagian tubuh, entitas bencana, dan entitas kata keterangan.

Skema Citra

Berdasarkan Cruse dan Croft (2004), skema citra merupakan konsep pembentuk makna metaforis dengan menjadikan ekspresi linguistik sebagai preferensi. Tujuh skema citra tersebut yaitu ruang (*space*), jalur (*scale*), wadah (*container*), kekuatan (*force*), kesatuan (*unity/ multiplayer*), identitas (*identity*), dan keadaan (*existence*). Pada penelitian ini tidak ditemukan skema citra *unity* dan skema citra *scale*. Berikut hasil analisis data penelitian

1) Skema Citra Ruang (*Space*)

Spesifikasi skema ruang dapat memetakan lebih dari satu konsep konfigurasi (Clausner & Croft, 1999). Dalam skema ruang dibutuhkan pengalaman dan lokasi wilayah yang akan dipetakan ke makna konseptual. Proses ini bertujuan sebagai penanda tindakan atau hubungan sebagai isyarat makna metafora (Cienki & Müller, 1998). Untuk itulah skema ruang diibaratkan sebuah titik antara ranah sumber dan ranah target makna metaforis.

Clausner dan Croft (1999) memaparkan tujuh domain profil domain skema citra ruang yaitu lokasional, waktu, temperatur, warna, kesamaan, kekerasan, dan melempar. Seperti yang dijelaskan oleh Evans and Green (2006), peristiwa maju mundur dikonseptualisasikan sebagai pandangan arah masa depan. Keinginan, ekspektasi, dan perbaikan cerita berkorelasi untuk penghidupan lebih baik di masa yang akan datang. Masa lalu dan masa depan termasuk dalam

domain waktu karena membuktikan bahwa waktu dapat bergeser;bergerak;berganti serta menggambarkan kejadian atau peristiwa yang terjadi pada hari ini, hari esok, dan hari kemarin.

*“Rasah nyawang **sepionmu** seng marai ati, tambah mbebani”*

Konteks: masa lalu seseorang yang harus dilupakan (belakang)

Konseptualisasi profil domain waktu dapat dikonseptualisasikan oleh kata *“sepion”*. Kata *“sepion”* adalah sebuah benda yang terpasang di samping kanan kiri beberapa kendaraan seperti sepeda motor, mobil, dan truk. Spion pada kendaraan digunakan untuk memantau pengendara di belakang. Pemantauan “ke belakang” dimanfaatkan dalam lagu ini sebagai konfigurasi waktu ke masa lalu. Masa lalu yang dimaksudkan dapat membuat hati seseorang sedih; tidak bersemangat; mengingat kejadian di masa lalu (Lakoff & Johnson, 2003). Ranah sumber dalam kalimat ini adalah kata *“sepion”* sedangkan masa lalu adalah ranah sumber. Pengasosian ini hadir berdasarkan konsep pandangan seseorang. Ketika seseorang melihat objek di depan, fisik seseorang akan melihat tertuju pada objek (depan). Begitu pula ketika seseorang melihat objek di belakang, fisik seseorang tanpa sengaja akan fokus dengan objek di belakang (yang terlewatkan).

“Ku pernah terjatuh...”

Konteks: seseorang pernah berada pada situasi yang berat dalam hidup.

Pemetaan profil domain lainnya adalah kekerasan (Gibbs & Colston, 1995). Kalimat *“ku pernah terjatuh”* pada data di atas adalah bentuk kekerasan yang dialami oleh fisik seseorang. Peristiwa jatuh berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia bermakna meluncur ke bawah; tidak tahan lagi dengan penderitaan; kalah; tidak lulus ujian. Peristiwa jatuh juga memungkinkan seseorang terluka dan menyisakan ingatan akan suatu hal yang berkelanjutan (trauma). Konsep *“jatuh”* dapat berubah ketika adanya negasi kata *“pernah”*. Pembubuhan kata negasi tersebut menyebabkan konsep makna berubah dari konsep tidak tahan lagi penderitaan; kalah; tidak lulus ujian menjadi sudah melewati ujian; selesai; lulus ujian. Kondisi ini membentuk skema citra ruang (*space*) kategori *down*. Kategori *down* menceritakan keadaan manusia sedang di titik rendah dan masa sulit sedangkan kategori *up* menceritakan keadaan manusia bahagia, pergerakan lebih baik, atau keberadaan pada titik puncak.

Penelitian ini menghasilkan skema citra ruang dengan kategori *up, down, back, front, dan far*. Berdasarkan data yang ditelaah, skema citra ruang kategori *up* menjadi skema citra yang sering dijumpai daripada skema citra ruang lainnya. Hal ini disebabkan mayoritas lagu Denny Caknan digambarkan dengan emosi rindu dan bahagia.

2) Skema Citra Wadah (*Container*)

Skema wadah (*container*) merupakan pola yang digambarkan dalam wilayah yang dibatasi oleh jarak pandang (Clausner & Croft, 1999). Pola diekspresikan melalui pengalaman psikis maupun sensorik. Pengalaman-pengalaman yang dituangkan dalam wadah akan dikategorikan secara spesifik sesuai dengan pengalaman sehari-hari. Skema wadah digambarkan langsung baik melalui interaksi maupun benda. Pola ini bertujuan sebagai tanda penuangan pengalaman dalam bentuk wadah. Sama seperti skema citra lainnya, skema wadah diwujudkan untuk mencapai tujuan dengan melewati makna abstrak (ranah sumber).

*“Sak iki mung cerito loro pun **mbekas** ning dodo. Perihe ati seng mbok paringi... wes cukup ra bakal tak baleni”*

Konteks: rasa sakit yang tertinggal atau tersisa (tanda)

Berdasarkan (Lakoff & Johnson, 2003), metafora perjalanan dan skema wadah berkaitan dibuktikan dalam kata “*mbekas ning dodo*”. Leksikal bekas dimanfaatkan sebagai ranah sumber merupakan suatu tanda yang tersisa; sudah pernah dipakai; mantan. Penggunaan leksem tampak memiliki penegasan luka yang masih terasa sakit sehingga menyisakan tanda. Sakit yang dialami seseorang akibat terganggunya kesehatan baik secara fisik maupun mental sehingga mengakibatkan rasa sakit dan trauma berkepanjangan.

Kosakata “*Sak iki mung cerito loro pun mbekas ning dodo*” menggambarkan perjalanan cinta yang menghasilkan emosi sedih. Leksem “*mbekas*” didapat dari perjalanan cinta seseorang. Luka yang dalam digeneralisasikan dalam bentuk tanda di dada akibat sesuatu yang tidak bisa dilupakan; sesuatu yang teramat sakit sehingga leksem “*mbekas*” dikonseptualisasikan tanda yang tersisa (tertinggal) skema citra kategori *surface*. PERJALANAN ADALAH ENTITAS YANG TERTINGGAL. Penelitian ini menghasilkan skema wadah (*container*) berupa *surface*. Berdasarkan hasil analisis, skema wadah kategori *surface* menjadi skema citra wadah yang sering dijumpai.

3) Skema Citra Force (Kekuatan)

Skema citra kekuatan berfokus pada gerak awal pendorongnya. Pasalnya pengalaman akan terlahir dari energi gerak dan dilanjutkan dengan energi gerak dari pihak ketiga (Evans & Green, 2006; Lakoff & Johnson, 1980). Energi skema kekuatan digerakkan dari luar pengalaman manusia seperti badai, api, benda, atau manusia lain yang tidak terkait dengan diri atau situasi kompulsi.

Skema kekuatan berfungsi sebagai penyumbang energi untuk benda lain bergerak. Ketidaksetujuan dan keinginan merupakan titik terang pengembangan konseptual. Gerak awal yang diberikan dalam wilayah secara sengaja mengubah posisi benda atau berpindah tempat (Gibbs & Colston, 1995). Gerakan dalam skema kekuatan meliputi energi melawan kekuatan, keseimbangan, energi paksaan, energi pengekangan, energi pemberdayaan, energi penyumbatan, energi pengalihan, dan daya tarik.

Skema kekuatan diwujudkan dalam kalimat “**badai** pasti berlalu”. Skema kekuatan merupakan sesuatu yang menyebabkan emosi dan menahan emosi (Kövecses, 2000). Skema kekuatan digunakan sebagai umpan atau stimulus untuk menyebabkan emosi seseorang. Dalam hal ini, kata **badai** memiliki kekuatan yang dapat menghancurkan; menyerang; meluluhlantakkan sesuatu yang terlewati.

Kosakata **badai** dikonseptualisasikan sebagai masalah atau rintangan. Hal ini timbul karena konsep kekuatan badai sebagai penyerang dan berisiko menghancurkan. Tampak pula adanya persamaan karakteristik antara badai dengan rintangan dan ujian. Salah satu konsep badai adalah sebagai penyerang. Disamping itu, rintangan dan ujian diciptakan oleh Tuhan sebagai ujian. Kosakata badai mengkonseptualisasikan KEKUATAN ADALAH UJIAN.

Skema kekuatan kategori pengalihan atau *diversion* terdapat pada frasa “*Nanging kangen keringet bareng awakmu*”. Entitas *keringet* (berkeringat) mengandung konsep bekerja keras. Hal ini dipicu dengan keadaan fisik seseorang, setelah melakukan gerak terlalu banyak seseorang akan mengeluarkan banyak keringat. Gerak tersebut mengandalkan kekuatan otot dan memanfaatkan anggota badan lainnya. Kekuatan di atas merupakan sesuatu yang dapat mengalihkan emosi (Kövecses, 2000). Hal ini ditandai dengan adanya bubuhan kata

negasi “**nanging**” (tetapi) sehingga frasa dikonseptualisasikan sebagai pengalihan dari konteks.

Frasa “**kangen kringet bareng awakmu**” bermakna ganda atau ambiguitas. Frasa tersebut dapat bermakna “seorang mantan yang merindukan perjuangan bersama” atau “seorang mantan yang merindukan berhubungan cinta saat masih bersama”. Makna ambiguitas muncul akibat penafsiran struktur gramatikal yang berbeda (Chaer, 2009). Hal ini dibuktikan dengan konteks frasa sebagai pemicu dua makna yaitu makna positif dan makna negatif.

Skema kekuatan kategori penghambat atau *blockage* terdapat pada klausa “Akupun takkan bisa berlari, terus selalu **membelenggu** di hati”. Kekuatan fisik dimanfaatkan pada kedua ranah yakni ranah sumber pada kata “**membelenggu** di hati” sedangkan ranah targetnya yaitu hubungan (pacaran). Kekuatan fisik tersebut mengandalkan kekuatan tangan. Entitas “**belenggu**” mengandung konsep mengikat sesuatu. Situasi mengikat dilakukan oleh kekuatan tangan sehingga menghasilkan kekuatan menghadirkan atau merespons emosi.

Penelitian ini menghasilkan skema kekuatan berupa *blockage*, *counterforce*, dan *diversion*. Pada skema citra kekuatan (*force*), *blockage* merupakan skema citra yang banyak ditemukan. Hal ini disebabkan karena sebagian besar lagu sedih Denny Caknan memiliki kekuatan sebagai penghalang (*blockage*).

4) Skema Citra Identitas (Identity)

Skema citra *identity* atau identitas merupakan skema pencocokan antara dua hal yang memiliki kesamaan makna konseptual (Cruse & Croft, 2004). Skema identitas terdiri dari kategori *matching* dan kategori *superimposition*. Kategori pencocokan (*matching*) terjadi saat pola penyatuan domain sumber memiliki kesamaan dengan domain target. Hal ini sejalan dengan pengertian konsep metaforis berdasarkan Ullmann (2014), yaitu metaforis bermakna kesamaan antar dua unsur.

Berbeda dengan *matching*, superimposisi merupakan teknik menggabungkan beberapa frasa atau klausa sehingga terbentuk layer makna semantis. Layer semantis digabungkan berdasarkan permukaan pembicaraan, model situasi, model konteks (Musolff & Zinken, 2009). Penggabungan layer berdampak pada kesesuaian layernya, pasalnya makna tumpang tindih antara satu dengan makna lainnya. Proses ini akan menghasilkan makna metaforis yang sesuai dengan model dan situasi.

*Aku nemu **widadari**. Motomu kebak pelangi*

Konteks: Widadari adalah wanita cantik yang tinggal di khayangan

Klausa “*aku nemu **widadari***” adalah skema identitas kategori pencocokan (*matching*). Kosakata **widadari** (bidadari) tampak adanya kecocokan dengan wanita cantik di dunia. Tokoh bidadari memiliki karakteristik yang sama. Kata bidadari digunakan sebagai penyebutan atau pelabelan untuk wanita yang dianggap sempurna seperti bidadari. Berdasarkan konteks cerita, pelabelan tokoh bidadari digunakan sebagai bentuk pujian atau sanjungan untuk seseorang.

5) Skema Citra Keadaan (*Existence*)

Skema citra keadaan (*existence*) pencerminan kondisi dan situasi pengalaman sehari-hari. Skema citra keadaan terdiri dari lima kategori antara lain penghapusan, objek, dan proses. Ruang terbatas dan atau tak terbatas dipengaruhi oleh konsistensi massa pada nomina yang dipetakan (Evans & Green, 2006). Hal ini berfungsi untuk membedakan antara ruang terbatas dan ruang tak terbatas. Skema citra objek adalah bentuk representasi wujud nyata dari pengalaman sehari-hari (Evans & Green, 2006). Sama seperti skema ruang terbatas, skema objek juga memiliki keterbatasan wilayah semantis. Keterbatasan dalam skema objek dapat dilihat dengan adanya warna, berat, dan bentuk konseptual.

Skema proses berhubungan dengan rangkaian tindakan, perbuatan, dan pengolahan yang dapat menghasilkan suatu perubahan dalam perkembangan (Rahardian, 2017). Bentuk lain konseptualisasi skema proses adalah BAHAGIA ADALAH MEMBESAR. Skema proses ditunjukkan dalam lirik lagu "**kini tlah berbeda**". Konseptualisasi ini berdasarkan pada entitas berubah yang tak lagi sama dengan awal. Proses berubahnya entitas dapat terjadi karena waktu, jarak, dan kondisi entitas, seperti seseorang yang awalnya dekat menjadi jauh akibat jarak dan kondisi kedua pihak. Untuk itu, ranah sumber metafora dapat dikonseptualisasikan ke dalam BENDA YANG DAPAT BERUBAH, sehingga konseptualisasi metafora adalah KISAH ADALAH ENTITAS YANG DAPAT BERUBAH.

Skema objek memanfaatkan sifat benda, ciri benda, karakteristik benda dalam wujud bahasa metaforis (Rahardian, 2017). Bentuk lain konseptualisasi skema objek adalah CINTA ADALAH ENTITAS YANG DAPAT DIBUKA dan CINTA ADALAH ENTITAS YANG DAPAT DITUTUP. Ungkapan metaforis yang dimaksudkan ialah "jangan kau **tutup lagi hati yang telah terbuka...**". Ranah sumber dalam data ini memanfaatkan kosakata "tutup" dan "buka". Aktivitas membuka dan menutup diwujudkan dalam benda yang harus dilindungi agar benda dapat aman dan terhindar dari bahaya. Alhasil, ranah sumber metafora dapat dikonseptualisasikan ke dalam BENDA YANG HARUS DILINDUNGI, sehingga konseptualisasi metafora adalah CINTA ADALAH BENDA YANG HARUS DILINDUNGI.

Skema penghapusan (*removal*) diwujudkan dalam lirik lagu "Maha sempurna tuhan kirimkan kau untukku kekasih yang tulus dan **kisah kelamku kini hilang terhapus**". Bentuk lain konseptualisasi skema penghapusan adalah CINTA ADALAH SESUATU YANG TAKKAN TERBUANG. Ranah sumber dalam data ini memanfaatkan kosakata "terhapus". Aktivitas menghapus direalisasikan saat membersihkan sesuatu yang mengganggu agar rapi dan bersih. Untuk itu, ranah sumber metafora dapat dikonseptualisasikan ke dalam BENDA YANG LENYAP, sehingga konseptualisasi metafora adalah KISAH ADALAH BENDA YANG DAPAT LENYAP. Penelitian ini menghasilkan skema keadaan berupa *removal*, *process*, dan *object*. pada skema citra keadaan, *object* merupakan skema citra yang banyak ditemukan.

4. Simpulan

Penelitian ini menganalisis tentang jenis metafora konseptual dan skema citra dalam lirik lagu Denny Caknan. Berdasarkan analisis, metafora struktural paling banyak ditemukan dalam lirik lagu. Hal ini menunjukkan bahwa dalam lirik lagu berbahasa Indonesia maupun bahasa Jawa menggabungkan dua unsur kata berbeda makna dan menghasilkan makna metaforis baru. Proses ini menghasilkan bahwa proses metafora memberikan pengaruh terhadap keindahan pesan makna serta mendramatiskan cerita yang dikemas dalam bentuk lagu. Konsep skema citra paling banyak ditemukan ialah skema citra keadaan (*existence*). Hal ini

menunjukkan lagu-lagu Denny Caknan diciptakan berdasarkan pengalaman seseorang baik dalam bentuk kebahagiaan maupun kesedihan. Keadaan lingkungan yang terjadi dapat berpengaruh dalam proses penciptaan musik seperti keadaan fisik, keadaan kognitif, keadaan perasaan, dan keadaan lingkungan.

Daftar Rujukan

- Chaer, A. (2009). *Pengantar semantik bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cienki, A., & Müller, C. (2008). Metaphor, gesture, and thought. In R. W. Gibbs, Jr. (Ed.), *The Cambridge handbook of metaphor and thought* (pp. 483–501). Cambridge: Cambridge University Press. doi: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816802.029>
- Clausner, T., & Croft, W. B. (1999). Domains and image schemas. *Cognitive Linguistics*, 10(1), 1–31. doi: <https://doi.org/10.1515/cogl.1999.001>
- Cruse, D. A., & Croft, W. (2004). *Cognitive linguistics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dewi, N. L. P. S. (2018). Metaphors of life in Bhagavad Gita as it is. *Humanis*, 22(2), 503–508. doi: <https://doi.org/10.24843/JH.2018.v22.i02.p32>
- Djajasudarma, T. F. (2012). *Semantik 1: Makna leksikal dan gramatikal*. Bandung: Refika Aditama.
- Evans, V., & Green, M. (2006). *Cognitive linguistics: An introduction*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Gibbs, R. W., & Colston, H. L. (1995). The cognitive psychological reality of image schemas and their transformations. *Cognitive Linguistics*, 6(4), 347–378. doi: 10.1515/cogl.1995.6.4.347
- Kövecses, Z. (2010a). Metaphor, language, and culture. *DELTA: Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada*, 26, 739–757. doi: doi.org/10.1590/S0102-44502010000300017
- Kövecses, Z. (2010b). Metaphor and culture. *Acta Universitatis Sapientiae, Philologica*, 2(2), 197–220. doi: 10.1093/acprof:oso/9780190224868.003.0005
- Kövecses, Z. (2000). *Metaphor and emotion*. New York: Cambridge University Press.
- Kurniawati, Tallapessy, A., & Diana, S. (2014). A study of conceptual metaphor in Suzanne Collin's The Hunger Games. *Publika Budaya*, 3(2), 73–77. Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/191224/a-study-of-conceptual-metaphor-in-suzanne-collins-the-hunger-games-sebuah-kajian#cite>
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (2003). *Metaphors we live by* (with a new afterword). London: University of Chicago Press.
- Musolff, A., & Zinken, J. (2009). *Metaphor and discourse*. London: Palgrave Macmillan.
- Rahardian, E. (2017). *Metafora emosi dalam tuturan bahasa Jawa* (Unpublished master's thesis, Universitas Diponegoro, Semarang). Retrieved from <http://eprints.undip.ac.id/51887/>
- Rashidin, R., & Jalaluddin, N. H. (2015). Metafora konsepsi marah dalam data korpus teks tradisional Melayu. *Slik2015: Seminar Linguistik Kebangsaan*, 243–258.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan*. Bandung: Refika Aditama.
- Ullmann, S. (2014). *Pengantar Semantik* (adapted by Sumarsono). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Persuasiveness in *Indomie* Advertisements on *Twitter* Social Media

Persuasif dalam Iklan *Indomie* pada Media Sosial *Twitter*

Firdaus Achmad Ghandi, Martutik*

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

*Penulis Korespondensi, Surel: martutik.fs@um.ac.id

Paper received: 8-2-2022; revised: 1-3-2022; accepted: 10-3-2022

Abstract

In general, this study aims to examine the persuasiveness of *Indomie* advertisements on *Twitter* social media. This study of *Indomie* advertisements uses a qualitative approach. The orientation used is a discourse analysis model. This study examines how *Indomie* persuades its consumers through social media *Twitter* in terms of sentences, techniques, and content of persuasive messages. The results showed that the following were found. First, persuasive sentences in *Indomie* advertisements on *Twitter* social media are found in inviting, advocating, suggesting, and convincing, and affirming. Second, persuasive techniques in *Indomie*'s advertisements on *Twitter* social media found techniques of rationalization, identification, suggestion, conformity, compensation, substitution, and projection. Third, the content of persuasive messages in *Indomie*'s advertisements on *Twitter* social media in terms of content focus shows the priority of the product and fosters a consumer need. Meanwhile, in terms of status, it shows the content of the message, the status of facts and the status of opinions developed by the advertiser.

Keywords: persuasive, *Indomie* advertisement, *Twitter*.

Abstrak

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengkaji persuasif iklan *Indomie* di media sosial *Twitter*. Kajian terhadap iklan *Indomie* ini menggunakan pendekatan kualitatif. Orientasi yang digunakan menggunakan model analisis wacana. Penelitian ini mengkaji bagaimana *Indomie* memersuasi konsumennya lewat media sosial *Twitter* dari segi kalimat, teknik, dan isi pesan persuasif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan berikut. Pertama, kalimat persuasif dalam iklan *Indomie* pada media sosial *Twitter* ditemukan kalimat mengajak, menegaskan, meyakinkan, menyarankan, dan menganjurkan. Kedua, teknik persuasif dalam iklan *Indomie* pada media sosial *Twitter* ditemukan teknik rasionalisasi, identifikasi, sugesti, konformitas, kompensasi, penggantian, dan proyeksi. Ketiga, isi pesan persuasif dalam iklan *Indomie* pada media sosial *Twitter* dari segi fokus isi menunjukkan keutamaan produk dan menumbuhkan suatu kebutuhan konsumen. Sedangkan, dari segi status menunjukkan isi pesan status fakta dan status opini yang dikembangkan pengiklan.

Kata Kunci: persuasif, iklan *Indomie*, *Twitter*.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju menjadikan masyarakat mudah dalam mengakses berbagai informasi melalui media sosial. Fenomena ini dimanfaatkan oleh industri periklanan sebagai peluang mempromosikan produknya secara *online* yang dapat ditemukan di berbagai media sosial. Sebagai bentuk komunikasi pemasaran, iklan membawa ruang yang dipakainya untuk menyampaikan pesan persuasif kepada pihak konsumen (Widyatama, 2007).

Persuasi merupakan strategi penting yang digunakan pengiklan untuk berinteraksi dengan calon konsumennya. Hal itu dikarenakan bentuk penyampaian informasinya bersifat membujuk untuk menginformasikan pesan produk yang ditawarkan. Pesan yang dimuat

berupa ide atau gagasan dari pihak pengiklan yang dimaksudkan mengubah perilaku, kepercayaan, atau tindakan sasaran konsumen untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Purwanto, 2006).

Pemilihan media yang digunakan oleh pihak pengiklan juga sangat penting karena memilih media yang tepat informasi tentang suatu produk dapat diterima serta dipahami oleh sasaran konsumen secara jelas. Adanya media tersebut dimanfaatkan sebagai penyampaian informasi produk yang diiklankan pada khalayak konsumen. Seiring perkembangan media yang semakin maju menjadikan jumlah iklan yang beredar juga semakin banyak. Hal tersebut menjadi tantangan pengiklan untuk tetap mampu menarik perhatian calon konsumennya. Keadaan ini menjadikan iklan harus disampaikan sekreatif mungkin agar tidak membuat masyarakat berpaling.

Iklan di *Twitter* memiliki keunikan dalam hal penyampaiannya yang sama seperti seseorang memosting sebuah *tweet* hanya saja perbedaan terletak di poin informasi yang dimaksud. *Twitter* juga mempunyai gaya penyampaian yang berbeda dengan media sosial lainnya. Gaya tersebut mendukung untuk lebih banyak tertaut kepada pengguna lain tanpa perlu tindakan saling *follow*. Fitur pendukung lain seperti *retweet*, *tren*, *mention*, *gif* dapat dijadikan variasi penyampaian iklan yang lebih menarik juga segar terhadap modernitas gaya hidup.

Kegiatan periklanan di media sosial *Twitter* memanfaatkan bahasa sesuai dengan konteks yang melatarbelakanginya. Iklan yang disajikan menjadi bentuk kreasi pengiklan dalam melakukan tukar informasi (Mulyawan, 2010). Sehingga bahasa yang digunakan tidak sepenuhnya baku menyesuaikan dengan sekelompok konsumen yang dituju. Iklan di media sosial *Twitter* dalam penyampaiannya mempunyai unsur yang saling mendukung. Unsur ini dimaksud sebagai struktur iklan baik verbal yang berupa teks maupun nonverbal yang berupa gambar. Struktur tersebut dapat dibagi menjadi lima elemen yaitu *headline*, *illustration*, *body copy*, *signature line*, dan *standing details* (Leech, 1996). Kelima struktur itu tidak wajib hadir secara keseluruhan. Struktur iklan hanya hadir sesuai dengan kebutuhan iklan yang ditampilkan. Hal yang terpenting dalam iklan adalah pesan yang disampaikan dapat menarik perhatian pembaca.

Dipilihnya *Indomie* sebagai objek penelitian karena *Indomie* dapat dijadikan suatu tindakan refleksi iklan yang didasarkan pada aturan iklan di *Twitter*. Selain itu, *Indomie* juga aktif mengiklankan produknya melalui media sosial *Twitter* dan mendapat timbal balik berupa respon dari netizen *Twitter*. Hal itu merupakan strategi pengiklan dalam menyampaikan informasi produknya agar dapat diterima dan mudah tersebar kepada calon konsumennya.

Jenis iklan yang dikaji fokus pada salah satu iklan komersial *Indomie* pada media sosial *Twitter*. Berbeda dengan iklan media sosial lainnya, iklan di *Twitter* dikatakan unik karena menyajikan sebuah iklan yang serupa dengan *tweet* biasa yang ditemukan dalam bentuk grafis akan tetapi tidak lebih bisa menuliskan dari 280 karakter pada setiap *tweet* atau kicauannya (Hui, 2019). Meski dengan keterbatasan tersebut, pengiklan di media sosial *Twitter* bisa memungkinkan menerima calon konsumen baru secara cepat dan praktis bahkan dapat melakukan komunikasi timbal balik dengan sasarannya (Lacy, 2010).

Secara garis besar, penelitian ini mengkaji penyampaian persuasif iklan *Indomie* di media sosial *Twitter*. *Indomie* menyajikan iklan melalui media sosial *Twitter* dengan harapan

promosinya dapat menjangkau pengguna lebih luas yang bahkan bukan termasuk *followers*. Iklan dengan kehidupan manusia memang sangat dekat sebagai sarana penyampaian informasi suatu produk yang memiliki keunikan sendiri pada setiap media yang menjadi sarana beriklan. Oleh karena itu, peneliti lain juga melakukan penelitian terkait iklan yang dapat dijadikan sumber sekunder penelitian ini sebagai bentuk komplemen penelitian. *Pertama*, penelitian yang dilakukan Budiyanto (2014) dengan judul *Aspek Persuasif dalam Bahasa Iklan Partai Politik*. Hasil penelitian tersebut, terdapat aspek persuasif dalam iklan partai politik yang meliputi dua hal, yaitu penyajian isi pesan yang lebih dominan memanfaatkan imbauan informasional dan emosional, dan gaya penyajian isi pesan yang menunjukkan bahwa proses persuasif iklan cenderung hiperbolis atau dilebih-lebihkan. *Kedua*, penelitian yang dilakukan Damayanti (2017) dengan judul *Hiperealitas Wacana Persuasi Iklan Kartu Telepon Seluler*. Hasil penelitian tersebut, fokus mengkaji tentang wacana persuasi pada brosur iklan kartu seluler *XL* dan realitas semu yang terbentuk dari brosur iklan kartu telepon seluler *XL* ditinjau dari sudut pandang hiperealitas. *Ketiga*, penelitian yang dilakukan Astuti (2017) berjudul *Persuasi dalam Wacana Iklan*. Hasil penelitian tersebut, menunjukkan adanya dua cara mempersuasi calon konsumen, yaitu persuasi secara implisit dan persuasi secara eksplisit yang didapat dari iklan online. *Keempat*, penelitian yang dilakukan Batu (2019) dengan berjudul *Persuasif Iklan Kecantikan Wardah pada Media Cetak dan Media Televisi*. Hasil penelitian tersebut, menunjukkan gaya bahasa, teknik persuasif, dan komposisi iklan.

Pada dasarnya, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penggunaan persuasif iklan *Indomie* di *Twitter* untuk dapat menarik sasaran konsumen. Dengan demikian fokus penelitian ini berkenaan dengan kalimat persuasif, teknik penyajian persuasif, dan isi pesan persuasif. Semua pesan untuk menyampaikan produk dari pengiklan tersebut harus diperhatikan kesesuaian dengan situasi yang terjadi.

2. Metode

Sesuai dengan fokus penelitian, kajian terhadap iklan *Indomie* ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pemilihan pendekatan ini didasari pertimbangan berikut. *Pertama*, penelitian ini bersifat deskriptif. *Kedua*, data penelitian ini berupa kalimat iklan *Indomie* di *Twitter* yang temuannya tidak hanya menggunakan bahasa Indonesia secara baku akan tetapi juga terdapat bahasa asing, bahasa slang, serta modus berupa gambar dalam penyampaiannya. *Ketiga*, data yang diteliti dilakukan secara induktif. *Keempat*, penulis sebagai instrumen kunci dalam mengumpulkan dan menganalisis data.

Orientasi teoritis dalam penelitian ini adalah analisis wacana (Brown & Yule, 1983). Orientasi ini dipilih karena yang dikaji dalam penelitian ini adalah penggunaan bahasa persuasif. Data penelitian ini berwujud kalimat iklan *Indomie* yang diposting melalui media sosial yang mengandung persuasif. Media sosial yang menjadi sumber data penelitian adalah *Twitter*. Data yang diambil merupakan iklan *Indomie* yang diposting dari tahun 2020 sampai 2021.

Analisis data dilakukan selama proses pengumpulan data dan sesudah data terkumpul. Model analisis yang digunakan adalah Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017) dengan tahap (a) pengumpulan data, (b) reduksi data, (c) penyajian data, dan (d) penarikan kesimpulan. Pada tahap pengumpulan data dilakukan pencarian iklan *Indomie* di media sosial *Twitter*. Pada tahap reduksi data diklasifikasikan kriteria iklan produk *Indomie* yang telah sesuai. Pada tahap penyajian data dilakukan pengamatan secara berulang dan menganalisis

data berdasarkan teori yang digunakan untuk mendapatkan temuan penelitian. Pada tahap penyimpulan dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil tafsiran terhadap penggunaan persuasif iklan *Indomie* di *Twitter*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tabel pengumpulan data dan tabel analisis data.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada pembahasan ini dipaparkan data dari hasil penelitian berupa kalimat persuasi, teknik penyampaian persuasi, dan isi pesan persuasi dalam iklan *Indomie* di *Twitter* edisi 2020-2021. Kalimat persuasif yang dimaksud merupakan kalimat yang dapat menarik perhatian dan membujuk seseorang dari pengalaman yang dibaca (Tarigan, 1994). Kalimat persuasif ini berdasarkan sifatnya dibagi menjadi lima yaitu, ajakan, anjuran, saran, meyakinkan, dan menjelaskan (Maulina, Widodo, & Rusminto, 2018). Kelima kalimat persuasif tersebut dalam iklan *Indomie* di media sosial *Twitter* menjadi alasan bagaimana pengiklan dapat memberi kesan yang informatif dengan memerhatikan konteks masyarakat pembaca.

Teknik persuasif merupakan suatu cara untuk menyampaikan komunikasi persuasif kepada pembaca. Teknik persuasif ini bertujuan untuk memengaruhi pembaca dengan susunan bahasa sesuai yang diwujudkan pihak pengiklan. Teknik-teknik tersebut antara lain, rasionalisasi, identifikasi, sugesti, konformitas, kompensasi, penggantian, dan proyeksi (Keraf, 2004). Teknik-teknik tersebut juga dapat ditemukan dalam iklan *Indomie* di media sosial *Twitter*. Teknik persuasif digunakan pengiklan agar persuasi lebih efektif dalam menarik perhatian pembaca untuk menggunakan produk yang ditawarkan. Selain itu, persuasi akan berfungsi dengan baik dalam penyampaian informasi dengan gaya yang mengesankan dan tidak membosankan (Soemirat, Hidayat, & Asep, 2004).

Isi pesan persuasif dalam iklan *Indomie* di media sosial *Twitter* dapat diklasifikasikan berdasarkan dua sudut pandang, yaitu fokus isi pesan dan status isi pesan. Pada fokus isi pesan dapat dibagi menjadi dua hal. *Pertama*, isi pesan tentang produk yang antara lain, ciri, prosedur, pembuatan, manfaat, persaingan, keterkenalan, dan penjualan produk (Martutik, 2013). *Kedua*, kebutuhan konsumen yang meliputi keseluruhan kebutuhan manusia mulai dari kebutuhan pokok sampai kebutuhan gaya hidup (Clark, Zimmer & Tinervia, 1998). Pada status isi pesan juga dapat diklasifikasikan menjadi dua sudut pandang. *Pertama*, status isi pesan sebagai fakta yang dapat dibagi menjadi fakta pengetahuan dan pengalaman. *Kedua*, status isi pesan sebagai opini yang dapat dibagi menjadi opini tentang produk dan opini konsumen. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disajikan tabel data persuasi iklan *Indomie* sebagai berikut.

Tabel 1. Kalimat Persuasif dalam Iklan *Indomie* pada Media Sosial *Twitter*

Aspek	Kode	Kalimat
Mengajak	KP/AK/01	Mau bikin ngemil sore kamu makin hot? <i>Buruan cobain Indomie Hypeabis Ayam Geprek dan Seblak Jeletot! Indomie, Pedes Indonesianya #Hypeabis!</i>
Menganjurkan	KP/AR/02	<i>#WaktunyaIndomieGoreng karena laga sepakbola Eropa sudah berlangsung! #AyosemangatLagi nonton bola bareng Indomie Goreng biar makin seru. Malam ini bakal nikmatin Indomie yang mana nih, Indomielovers?</i>
Saran	KP/SN/03	Apapun varian <i>Indomie</i> yang kamu pilih, kita <i>#BhinnekaSatuSelera! Nah, buat kalian yang mau cobain Bhinneka Indonesiaku special pack 5in1, langsung beli aja di Tokopedia. Limited edition, lho.</i>

Tabel 1. Kalimat Persuasif dalam Iklan Indomie pada Media Sosial Twitter (Lanjutan)

Aspek	Kode	Kalimat
Meyakinkan	KP/YN/04	<i>Indomielovers, coba bayangin kamu baru selesai concall meeting seharian terus pengen Indomie Kuah buat nemenin jam santai sore. Kira-kira Indomie Kuah rasa apa yang paling cocok dimasak nih biar bikin #NyamanDiRumah? Share yuk!</i>
Menegaskan	KP/TS/05	<i>Terima kasih banyak ya Indomielovers, untuk kepercayaan kamu buat Indomie selama ini! Kepercayaan kamu jadi semangat kami untuk selalu memberikan terbaik, agar Indomie bisa terus dinikmati di Indonesia dan seluruh dunia!</i>

Tabel 2. Teknik Persuasif dalam Iklan Indomie pada Media Sosial Twitter

Aspek	Kode	Kalimat
Rasinalisasi	TP/R/06	<i>Jumbo porsinya Jumbo semangatnya!</i>
Identifikasi	TP/I/07	<i>Mau bikin ngemil sore kamu makin hot? Buruan cobain Indomie Hypeabis Ayam Geprek dan Seblak Jeletot! Indomie, Pedes Indonesianya #Hypeabis!</i>
Sugesti	TP/S/08	<i>SITUESYEN: Bangun. Liat jam. Sahoor sisa 5 menit. Ke dapur. Ada #Indomiepiringkosong. Kamu bikin... RT: Indomie Goreng Like: Indomie Kuah</i>
Konformitas	TP/K/09	<i>Kalo sendirian di kosan, kadang jadi kangen sama keluarga... Nikmatin aja Indomie Goreng Aceh! #AyoSemangatLagi bareng sama rempah yang bisa bikin kamu kayak di rumah!</i>
Kompensasi	TP/KI/10	<i>Indomielovers, mulai lakuin niat baik selama bulan Ramadan ini yaa. Di mulai dari #IndomiePiringKosong yang bisa kita bagikan ke orang lain!</i>
Penggantian	TP/PI/11	<i>Indomielovers, siapa nih yang udah penasaran sama Indomie Mieghetti Bolognese?</i>
Proyeksi	TP/P/12	<i>SEBERAPA INDOMIELOVERS KAMU. Inget ga telur yang ada di pack Indomie Goreng Special kayak gimana #AyoSemangatLagi nebaknya yuk!</i>



Gambar 1. Contoh Data Iklan Indomie pada Media Sosial Twitter

Tabel 3. Isi Pesan Persuasif dalam Iklan *Indomie* pada Media Sosial *Twitter*

Aspek	Kode	Kalimat
Fokus produk	Ciri	IP/P/13 <i>Piring Indomie kosong nih, mending isi dengan niat yang baik. Selamat berbuka puasa, Indomielovers!</i>
	Penggunaan	IP/P/14 <i>Cakep, dikit lagi Indomie nya udah jadi. Tinggal nambah sayur-sayur gitu kan?</i>
	Pembuatan	IP/P/15 <i>Kalo sendirian di kosan, kadang jadi kangen sama keluarga... Nikmatin aja Indomie Goreng Aceh! #AyoSemangatLagi bareng sama rempah yang bisa bikin kamu kayak di rumah!</i>
	Manfaat	IP/P/16 <i>FUN FACT: Indomielovers nyadar ga kalo lo lagi lemburan terus nyium aroma Indomie Goreng, fix auto melek lagi! Cobain deh... #AyoSemangatLagi!</i>
	Persaingan	IP/P/17 <i>Dinikmati dari Sabang sampai Merauke, beda rasa tapi satu selera. Indomie #BhinekaSatuSelera. Yuk, cobain Indomie Bhinneka Indonesia Special Pack 5in1! Ada Indomie Soto Medan, Mi Kocok Bandung, Soto Banjar, Coto Makassar, dan Mi Cakalang. Beli aja di Tokopedia. Edisi terbatas!</i>
	Keterkenalan	IP/P/18 <i>Terima kasih banyak ya Indomielovers, untuk kepercayaan kamu buat Indomie selama ini! Kepercayaan kamu jadi semangat kami untuk selalu memberikan terbaik, agar Indomie bisa terus dinikmati di Indonesia dan seluruh dunia!</i>
	Penjualan	IP/P/19 <i>Indomielovers, siapa nih yang udah penasaran sama Indomie Mieghetti Bolognese? Beli #Indomieggetti sekarang di Indomie Official Store @ShopeeID ya, Rasa baru unik, uuunikmat #Hypemieggetti.</i>
Fokus kebutuhan konsumen	Kebutuhan pokok (rasa memiliki)	IP/K/20 <i>FUN FACT: Kalo adzan udah dekat, Indomie jadi jawaban buat sahur atau berbuka! Biar semangat #Indomieldo ngejalanin puasa full hari ini.</i>
	Kebutuhan pokok (kesehatan)	IP/K/21 <i>Capek atau pegel abis kerja sering terjadi. #AyoSemangatLagi bareng Indomie Goreng Geprek! Pedesnya yang ngegeprek, bikin bada Capek atau pegel abis kerja sering terjadi. #AyoSemangatLagi bareng Indomie Goreng Geprek! Pedesnya yang ngegeprek, bikin badan kamu jadi lebih rilek!</i>
	Kebutuhan pokok (keamanan)	IP/K/22 <i>Hai Indomielovers! Kami berkomitmen bahwa seluruh produk Indomie sudah mendapatkan sertifikasi HALAL dari MUI agar aman dan halal dikonsumsi, jadi kamu ngga perlu khawatir. Kami selalu memastikan keamanan & kehalalan produk Indomie selalu terjaga, demi kenyamanan kamu.</i>
	Kebutuhan pokok (ego)	IP/K/23 <i>FUN FACT: Di saat saat netizen minta Indomie porsi satu setengah, disitulah pangeran Indomie Jumbo datang!</i>
	Kebutuhan gaya hidup	IP/K/24 <i>Indomie Goreng selalu jadi andalan Greysia Polii dan Apriyani buat isi semangat lagi biar bisa tetap menangin hari. Kamu juga gitu gak, Indomielovers?</i>
Status fakta	Pengetahuan	IP/F/25 <i>#WaktunyaIndomieGoreng karena laga sepakbola Eropa sudah berlangsung! #AyoSemangalLagi nonton bola bareng Indomie Goreng biar makin seru. Malam ini bakal nikmatin Indomie yang mana nih, Indomielovers?</i>
	Pengalaman	IP/F/26 <i>Nah, karena degdegan nonton pertandingannya udah selesai, sekarang saatnya masak Indomie kuah biar bikin #NyamanDiRumah.</i>
Status opini	Produk	IP/O/27 <i>Indomielovers, coba bayangin kamu baru selesai concall meeting seharian terus pengen Indomie Kuah buat nemenin jam santai sore. Kira-kira Indomie Kuah rasa apa yang paling cocok dimasak nih biar bikin #NyamanDiRumah? Share yuk!</i>

3.1. Kalimat Persuasif dalam Iklan *Indomie* pada Media Sosial *Twitter*

Kalimat persuasif adalah rangkaian kata-kata yang dirancang untuk memengaruhi seseorang, dengan tujuan untuk membujuk agar tertarik dengan yang disampaikan. Pembahasan dari kalimat persuasif iklan *Indomie* pada media sosial *Twitter* dipaparkan sebagai berikut.

Mengajak

Mengajak berarti suatu permintaan supaya melakukan sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Kalimat ini dimaksudkan kepada seseorang untuk melakukan suatu hal sesuai yang dimaksudkan. Sehingga kalimat ini mengharapkan tanggapan berupa tindakan dari sasaran yang diajak. Menurut Maulina dkk. (2018) bahwa ajakan merupakan ungkapan yang meminta atau mengajak pembaca untuk melakukan sesuatu baik disampaikan secara tulis atau pun lisan.

- 1) Indomielovers. (2020, Juni 29). Mau bikin ngemil sore kamu makin hot? *Buruan cobain Indomie Hypeabis Ayam Geprek dan Seblak Jeletot! Indomie, Pedes Indonesianya #Hypeabis!* (Tweet). (KP/AK/01)

Pada data (1), kalimat mengajak pada iklan *Indomie* dapat dilihat dari adanya tanda (!) sebagai penegasan di akhir kalimat. Pengiklan menyajikan kalimat untuk mengajak konsumen untuk mencoba varian *Indomie Hypeabis* dan *Seblak Jeletot*.

Menganjurkan

Menganjurkan berarti mengemukakan sesuatu supaya ditiru dan dilakukan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Anjuran juga bermakna memberi usul, memelopori, mengemukakan sesuatu supaya dilakukan. Menurut Maulina dkk. (2018) menganjurkan merupakan ungkapan yang memberi nasihat kepada pembaca agar dilakukan baik disampaikan secara tulis maupun lisan.

- 2) Indomielovers. (2021, Juni 18). #WaktunyaIndomieGoreng karena laga sepakbola Eropa sudah berlangsung! #AyosemangatLagi nonton bola bareng Indomie Goreng biar makin seru. Malam ini bakal nikmatin Indomie yang mana nih, Indomielovers? (Tweet). (KP/AR/02)

Pada data (2), kalimat menganjurkan pada iklan *Indomie* dapat dilihat penggunaan kata *biar* atau berarti supaya dilakukan. Dalam iklan ini pengiklan menganjurkan pembacanya untuk membuat *Indomie* yang dimaksudkan tanpa adanya paksaan.

Saran

Saran berarti pendapat atau usulan yang dikemukakan untuk dipertimbangkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Pengertian tersebut juga sejalan dengan Maulina dkk. (2018) bahwa saran merupakan ungkapan yang menyarankan pembaca untuk melakukan sesuatu baik disampaikan secara tulis maupun lisan.

- 3) Indomielovers. (2020, Juli 17). Apapun varian Indomie yang kamu pilih, kita #BhinnekaSatuSelera! Nah, buat kalian yang mau cobain *Bhinneka Indonesiaku special pack 5in1, langsung beli aja di Tokopedia. Limited edition, lho.* (Tweet). (KP/SN/03)

Pada data (3), kalimat saran pada iklan *Indomie* dapat dilihat dari adanya usulan yang disampaikan pengiklan. Dalam penyampaiannya pengiklan menyarankan pembaca untuk membeli *Indomie Bhinneka Indonesiaku* karena edisinya yang terbatas.

Meyakinkan

Meyakinkan memiliki artian melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Menurut Maulina dkk. (2018) meyakinkan merupakan

ungkapan yang memastikan pembaca untuk melakukan sesuatu baik disampaikan secara tulis atau pun lisan.

- 4) Indomielovers. (2021, Agustus 30). *Indomielovers, coba bayangin kamu baru selesai concall meeting seharian terus pengen Indomie Kuah buat nemenin jam santai sore. Kira-kira Indomie Kuah rasa apa yang paling cocok dimasak nih biar bikin #NyamanDiRumah? Share yuk!* (Tweet). (KP/YN/04)

Pada data (4), kalimat meyakinkan pada iklan *Indomie* dapat dilihat dari adanya maksud usaha meyakinkan kepada pembaca bahwa *Indomie Kuah* akan lebih cocok dinikmati pada saat sore hari. Iklan tersebut mengandung harapan kepada pembaca untuk sesuatu sesuai yang diinginkan.

Menegaskan

Menegaskan adalah menjelaskan atau menerangkan dengan jelas dari maksud yang disampaikan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Menurut Maulina dkk. (2018) penegasan merupakan ungkapan yang menjelaskan kepada pembaca untuk melakukan sesuatu baik disampaikan secara tulis maupun lisan.

- 5) Indomielovers. (2020, Juni 2). Terima kasih banyak ya Indomielovers, untuk kepercayaan kamu buat Indomie selama ini! *Kepercayaan kamu jadi semangat kami untuk selalu memberikan terbaik, agar Indomie bisa terus dinikmati di Indonesia dan seluruh dunia!* (Tweet). (KP/TS/05)

Pada data (5), kalimat menegaskan dapat dilihat dari adanya informasi yang disampaikan kepada konsumen agar tetap mengonsumsi *Indomie*. Secara keseluruhan iklan ini memastikan konsumennya untuk tetap mengonsumsi produknya.

3.2. Teknik Persuasif dalam Iklan *Indomie* pada Media Sosial *Twitter*

Teknik persuasif adalah cara penyampaian tertentu dalam melakukan komunikasi persuasif agar komunikan menerima dan melaksanakan secara sukarela. Pembahasan dari teknik persuasif iklan *Indomie* pada media sosial *Twitter* dipaparkan sebagai berikut.

Rasionalisasi

Rasionalisasi adalah teknik yang ditandai dengan dasar pembenaran kepada suatu persoalan di mana kebenaran yang dimaksud tidak bersifat mutlak. Menurut Keraf (2004) rasionalisasi melibatkan nalar untuk melicinkan keinginan, sikap, kepercayaan, keputusan, atau tindakan, yang telah ditentukan atau diambil untuk dapat dibenarkan.

- 6) Indomielovers. (2020, November 24). *Jumbo porsinya Jumbo semangatnya!* (Tweet). (TP/R/06)

Pada data (6), teknik rasionalisasi dapat dilihat dari penyajian fakta sebagai bukti yang meyakinkan pembaca untuk membeli produk *Indomie*. Pengiklan menyampaikan fakta bahwa ukuran *Indomie* yang lebih besar cocok dijadikan pilihan.

Identifikasi

Identifikasi adalah teknik yang ditandai dengan adanya identitas yang diidentifikasi kepada pembaca atau si penerima. Pada identifikasi penulis biasanya memperlihatkan ciri khas dan mewakili posisi diri sebagai pembaca.

- 7) Indomielovers. (2020, Juni 29). Mau bikin ngemil sore kamu makin hot? *Buruan cobain Indomie Hypeabis Ayam Geprek dan Seblak Jeletot! Indomie, Pedes Indonesianya #Hypeabis!* (Tweet). (TP/I/07)

Pada data (7), teknik identifikasi dapat dilihat dari penyampaian pengiklan yang menyatakan produknya memiliki khas yang berasa pedas. Sesuai dengan pernyataan Keraf (2004), penulis mengidentifikasi dirinya dengan menyamakan produknya dengan makanan ayam geprek dan seblak yang memiliki khas dengan rasa pedas.

Sugesti

Sugesti adalah teknik memengaruhi seseorang untuk menerima suatu keyakinan tanpa memberi dasar kepercayaan yang logis. Menurut Keraf (2004) sugesti ditandai dengan penyampaiannya yang menarik dan meyakinkan untuk dapat memberikan suatu kepercayaan kepada orang lain.

- 8) Indomielovers. (2021, Mei 6). SITUESYEN:
Bangun. Liat jam. Sahoor sisa 5 menit. Ke dapur. Ada #Indomiepiringkosong. Kamu bikin...
RT: Indomie Goreng
Like: Indomie Kuah (Tweet). (TP/S/08)

Pada data (8), teknik sugesti dapat dilihat dari penyampaiannya yang terlihat berusaha mempengaruhi pembaca agar memasak *Indomie Goreng* atau *Indomie Kuah* saat sahur sudah mendekati waktu imsak. Pengiklan menyampaikan suatu dasar keyakinan bahwa *Indomie* menjadi pilihan tepat menu sahur.

Konformitas

Konformitas adalah teknik penyampaian yang membuat diri serupa dengan permasalahan atau kejadian yang sebenarnya terjadi. Menurut Keraf (2004) konformitas ditandai dengan adanya usaha diri untuk menyamakan guna memberi kesan positif sesuai diharapkan.

- 9) Indomielovers. (2021, Juni 25). *Kalo sendirian di kosan, kadang jadi kangen sama keluarga... Nikmatin aja Indomie Goreng Aceh! #AyoSemangatLagi bareng sama rempah yang bisa bikin kamu kayak di rumah!* (Tweet). (TP/K/9)

Pada data (9), teknik konformitas dapat dilihat dari penyesuaian dengan fakta lain yang terjadi. Pengiklan mencocokkan produknya tentang rasa *Indomie Aceh* dengan hal yang sebenarnya melalui masakan rumahan.

Kompensasi

Kompensasi adalah teknik penyampaian dari usaha untuk mencari suatu pengganti bagi sesuatu hal yang tak dapat diterima, atau suatu sikap atau keadaan yang tidak dapat dipertahankan. Ditandai dengan adanya usaha menciptakan suatu hal yang lebih baik.

- 10) Indomielovers. (2021, April 21) Indomielovers, mulai lakuin niat baik selama bulan Ramadan ini yaa. *Di mulai dari #IndomiePiringKosong yang bisa kita bagikan ke orang lain!* (Tweet). (TP/KI/10)

Pada data (10), teknik kompensasi dapat dilihat dari penyampaiannya yang menunjukkan suatu penggantian dari hal lain. Pengiklan menginformasikan bahwa *Indomie* dapat dijadikan sebagai bentuk pemberian kepada orang lain yang membutuhkan. Sesuai dengan pernyataan Keraf (2004) penggantian untuk mewujudkan suatu tujuan baik terlihat dari kemasan yang menyesuaikan makna puasa.

Penggantian

Penggantian adalah teknik menggantikan suatu maksud atau hal yang mengalami rintangan dengan suatu maksud atau hal lain. Menurut Keraf (2004) penggantian dapat ditandai dengan membandingkan dual hal atau mempertimbangkan hal yang mengalami rintangan dengan mengalihkan tujuan tertentu untuk mengalihkan emosi.

- 11) Indomielovers. (2021, Februari 3). *Indomielovers, siapa nih yang udah penasaran sama Indomie Mieghetti Bolognese?* (Tweet). (TP/PI/11)

Pada data (11), teknik penggantian dapat dilihat dari pengalihan perhatian konsumen terhadap produk *Indomie* yang dapat menggantikan spaghetti. Hal itu dikarenakan *Indomie Mieghetti* yang rasanya seperti spaghetti bolognese.

Proyeksi

Proyeksi adalah teknik untuk menjadikan sesuatu yang pada mulanya adalah subjek menjadi objek. Menurut Keraf (2004) proyeksi digunakan sebagai penggambaran terhadap diri dengan hal yang baik atau untuk pengakuan akan dirinya.

- 12) Indomielovers. (2021, Mei 25). *SEBERAPA INDOMIELOVERS KAMU. Inget ga telor yang ada di pack Indomie Goreng Special kayak gimana #AyoSemangatLagi nebaknya yuk!* (Tweet). (TP/P/12)

Pada data (12) teknik proyeksi dapat dilihat dari penggantian *Indomie* sebagai subjek dengan *Indomielovers* yang lebih tertuju untuk konsumennya. Pengiklan mencocokkan penamaan kepada konsumennya dengan maksud agar tetap mendapat pengakuan dari masyarakat.

3.3. Isi Pesan Persuasif dalam Iklan *Indomie* pada Media Sosial *Twitter*

Pesan persuasif yang dimaksud adalah inti pesan yang mengarah pada penyampaian tujuan pesan sebagai upaya membangkitkan metapesan positif dari suatu yang ditawarkan. Pembahasan dari isi pesan persuasif iklan *Indomie* pada media sosial *Twitter* dipaparkan sebagai berikut.

Fokus Isi Pesan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat dua hal mengenai fokus isi pesan persuasif yang dimunculkan dalam iklan *Indomie* di media sosial *Twitter*. Pertama, fokus isi pesan tentang produk. Kedua, fokus isi pesan tentang kebutuhan pemenuhan konsumen.

Isi Pesan tentang Produk

Fokus isi pesan tentang produk yang pertama adalah pengungkapan ciri produk. Isi pesan ini pada umumnya memberi tahu tentang ciri fisik produk kepada pembaca. Menurut Martutik (2013) isi pesan tentang ciri produk dilakukan agar dapat membangkitkan citra positif dari produk dibanding produk lain sejenis

- 13) Indomielovers. (2021, April 14). *Piring Indomie kosong nih, mending isi dengan niat yang baik*. Selamat berbuka puasa, Indomielovers! (Tweet). (IP/P/13)

Pada data (13), isi pesan ciri produk dapat dilihat dari pengenalan ciri kemasan produk *Indomie* pada periode bulan puasa. Karakteristik tersebut berupa hilangnya gambar mie yang terdapat pada piring kemasan produk *Indomie*.

Isi pesan tentang produk yang kedua adalah penggunaan produk. Maksud isi pesan ini menunjukkan bagaimana produk dikonsumsi agar memberi kemudahan kepada calon konsumen. Menurut Martutik (2013) pesan ini menginformasikan pembaca untuk memahami cara penggunaan produk secara maksimal dari iklan.

- 14) Indomielovers. (2020, November 27). *Cakep, dikit lagi Indomie nya udah jadi. Tinggal nambah sayur-sayur gitu kan?* (Tweet). (IP/P/14)

Pada data (14), isi pesan kebermanfaatan produk dapat dilihat dari pengungkapan pengiklan bahwa *Indomie* bisa ditambahkan sayur-sayuran sebagai pelengkap. Sehingga membentuk citra bahwa produk tersebut dapat divariasikan dengan pelengkap lainnya.

Isi pesan tentang produk yang ketiga adalah pembuatan produk. Pesan ini mencakup proses pembuatan, bahan yang digunakan, sumber daya yang terlibat, dan pabrik pembuatan produk. Hal ini ditujukan untuk menunjukkan keunggulan dari produk yang diiklankan.

- 15) Indomielovers. (2021, Juni 25). *Kalo sendirian di kosan, kadang jadi kangen sama keluarga... Nikmatin aja Indomie Goreng Aceh! #AyoSemangatLagi bareng sama rempah yang bisa bikin kamu kayak di rumah!* (Tweet). (IP/P/15)

Pada data (15), isi pesan yang menunjukkan pembuatan produk dapat dilihat mengenalkan bahan yang digunakan. Pengiklan menunjukkan bahwa *Indomie Goreng Aceh* dibuat dengan rempah atau bumbu khas layaknya masakan rumahan.

Isi pesan tentang produk yang keempat adalah kebermafaatan produk. Pesan ini berisi informasi kegunaan atau keistimewaan dari produk yang diiklankan. Menurut Martutik (2013) pesan seperti ini mempunyai kegunaan untuk mengenalkan bahwa produk memiliki efektifitas sesuai yang diharapkan.

- 16) Indomielovers. (2021, Juni 2). *FUN FACT: Indomielovers nyadar ga kalo lo lagi lemburan terus nyium aroma Indomie Goreng, fix auto melek lagi! Cobain deh... #AyoSemangatLagi!* (Tweet). (IP/P/16)

Pada data (16), isi pesan yang menunjukkan kebermanfaatan produk dapat dilihat dari penyajian informasi efek produk. Pengiklan menginformasikan bahwa manfaat atau efektivitas *Indomie Goreng* dapat dijadikan santapan untuk menemani kerja lembur.

Isi pesan tentang produk yang kelima adalah persaingan produk. Pesan ini berisi ungkapan yang mengunggulkan produk yang diiklankan. Melalui iklan pesan ini menyampaikan keunggulan produk dari aspek tertentu baik secara objektif atau subjektif.

- 17) Indomielovers. (2020, Juli 16). *Dinikmati dari Sabang sampai Merauke, beda rasa tapi satu selera. Indomie #BhinnekaSatuSelera*. Yuk, cobain Indomie Bhinneka Indonesia Special Pack 5in1! Ada Indomie Soto Medan, Mi Kocok Bandung, Soto Banjar, Coto Makassar, dan Mi Cakalang. Beli aja di Tokopedia. Edisi terbatas! (Tweet). (IP/P/17)

Pada data (17), isi pesan yang menunjukkan persaingan produk dapat dilihat dari pesan yang memberikan kesan. Pengiklan memberi keyakinan kepada pembaca untuk menerima produk yang ditawarkan karena memiliki selera rasa yang cocok dinikmati masyarakat Indonesia.

Isi pesan tentang produk yang keenam adalah keterkenalan produk. Menurut Martutik (2013) pesan ini biasanya berisi gambaran bahwa produk yang diiklankan telah dikenal oleh masyarakat. Pesan ini bertujuan untuk menjamin mutu produk agar mendapat simpati dari masyarakat.

- 18) Indomielovers. (2020, Juni 2). Terima kasih banyak ya Indomielovers, untuk kepercayaan kamu buat Indomie selama ini! *Kepercayaan kamu jadi semangat kami untuk selalu memberikan terbaik, agar Indomie bisa terus dinikmati di Indonesia dan seluruh dunia!* (Tweet). (IP/P/18)

Pada data (18), isi pesan yang menunjukkan keterkenalan produk dapat dilihat dari penyajian informasi berupa keunggulan. Pengiklan menginformasikan bahwa simpati konsumen dapat memotivasi *Indomie* untuk lebih baik dalam memberikan mutu produk.

Isi pesan tentang produk yang ketujuh adalah penjualan produk. Isi pesan tentang penjualan produk biasanya mencakup informasi atas harga atau tempat penjualan produk yang berguna bagi konsumen untuk mempertimbangkan harga dan memudahkan dalam pembelian produk yang dimaksud.

- 19) Indomielovers. (2021, Februari 3). Indomielovers, siapa nih yang udah penasaran sama Indomie Mieghetti Bolognese? *Beli #Indomiegghetti sekarang di Indomie Official Store @ShopeeID ya, Rasa baru unik, uuunikmat #Hypemiegghetti.* (Tweet). (IP/P/19)

Pada data (19), isi pesan yang menunjukkan penjualan produk dapat dilihat dari penyajian informasi pembelian produk. Penulis menginformasikan bahwa produknya dapat dibeli melalui *Shopee Store* yang proses pembeliannya lebih praktis.

Isi Pesan tentang Kebutuhan Konsumen

Fokus isi pesan tentang pemenuhan kebutuhan konsumen yang menurut Maslow (dalam Clark dkk. 1998) diklasifikasikan menjadi kebutuhan pokok dan kebutuhan gaya hidup. Pemenuhan kebutuhan pokok konsumen pertama adalah kebutuhan rasa memiliki. Pesan ini menyampaikan perihal perlunya masyarakat untuk mengonsumsi dari produk yang ditawarkan.

- 20) Indomielovers. (2021, April 30). *FUN FACT: Kalo adzan udah dekat, Indomie jadi jawaban buat sahur atau berbuka! Biar semangat #Indomieldo ngejalanin puasa full hari ini.* (Tweet). (IP/K/20)

Pada data (20), isi pesan yang menunjukkan kebutuhan rasa memiliki dapat dilihat dari pesan yang menumbuhkan motivasi membeli. Pengiklan membangkitkan kebutuhan pembaca untuk menstok *Indomie* sebagai pilihan menu sahur atau berbuka puasa.

Kebutuhan pokok yang kedua dirancang untuk memenuhi kebutuhan kesehatan. Pesan ini pada prinsipnya untuk mengetahui efek samping dari produk yang diiklankan.

- 21) Indomielovers. (2021, Juni 25). Capek atau pegel abis kerja sering terjadi. *#AyoSemangatLagi bareng Indomie Goreng Geprek! Pedesnya yang*

ngegeprek, bikin bada Capek atau pegel abis kerja sering terjadi.
#AyoSemangatLagi bareng Indomie Goreng Geprek! Pedesnya yang
ngegeprek, bikin badan kamu jadi lebih rilek! (Tweet). (IP/K/21)

Pada data (21), isi pesan yang menunjukkan kebutuhan kesehatan yang dapat dilihat dari penyajian informasi berupa efek produk. Pengiklan menginformasikan efek pedas dari *Indomie Goreng Geprek* menjadikan seseorang bersemangat kembali.

Kebutuhan pokok konsumen ketiga adalah kebutuhan keamanan. Isi pesan ini berisi informasi yang dapat menghilangkan rasa khawatir atas produk yang ditawarkan.

22) Indomielovers. (2020, Juli 20). Hai Indomielovers! Kami berkomitmen bahwa seluruh produk Indomie sudah mendapatkan sertifikasi HALAL dari MUI agar aman dan halal dikonsumsi, jadi kamu ngga perlu khawatir. Kami selalu memastikan keamanan & kehalalan produk Indomie selalu terjaga, demi kenyamanan kamu. (Tweet). (IP/K/22)

Pada data (22), isi pesan yang menunjukkan kebutuhan keamanan dapat dilihat dari penyajian informasi berupa keadaan produk. Pengiklan menginformasikan suatu kepercayaan kepada konsumen yang perlu mengetahui kejelasan dan kehalalan akan produk yang ditawarkan.

Kebutuhan pokok konsumen keempat adalah kebutuhan ego. Pesan ini menyampaikan penilaian positif dari produk yang ditawarkan agar menaruh keyakinan dan kemauan tinggi untuk melakukan pembelian dari produk.

23) Indomielovers. (2020, Desember 23). FUN FACT: Di saat saat netizen minta Indomie porsi satu setengah, disitulah pangeran Indomie Jumbo datang! (Tweet). (IP/K/23)

Pada data (23), isi pesan yang menunjukkan kebutuhan ego dapat dilihat dari pesan yang menginspirasi. Pengiklan memberikan dorongan motivasi kepada pembaca tentang *Indomie Jumbo* yang tersedia dengan ukuran lebih besar dari ukuran standar.

Selanjutnya, kebutuhan gaya hidup merupakan kebutuhan untuk memenuhi perihal pola hidup seseorang. Gaya hidup yang dimaksud menurut Chaney (1996) adalah pola tindakan yang membedakan satu orang dengan orang lain. Kebutuhan gaya hidup inilah yang dapat membedakan kelompok tertentu atau satu orang dengan orang lain.

24) Indomielovers. (2021, Oktober 16). Indomie Goreng selalu jadi andalan Greysia Polii dan Apriyani buat isi semangat lagi biar bisa tetap menangin hari. Kamu juga gitu gak, Indomielovers? (Tweet). (IP/K/24)

Pada data (24), isi pesan yang menunjukkan kebutuhan gaya hidup dapat dilihat dari pesan yang menunjukkan akualisasi. Pengiklan menyampaikan pesan bahwa atlet bulu tangkis Greysia Polii dan Apriyani telah mengonsumsi *Indomie*.

Status Isi Pesan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat dua hal mengenai status isi pesan persuasif yang dimunculkan dalam iklan *Indomie* di media sosial *Twitter*. Pertama, status isi pesan sebagai fakta. Kedua, status isi pesan sebagai opini.

1) Isi Pesan sebagai Fakta

Berdasarkan isinya, fakta dapat diklasifikasikan menjadi dua hal, yaitu pengetahuan dan pengalaman. Status isi pesan sebagai fakta pengetahuan menjelaskan dari konsep produk yang diiklankan.

- 25) Indomielovers (2021, Juni 18). *#WaktunyaIndomieGoreng karena laga sepakbola Eropa sudah berlangsung! #AyoSemangaLagi nonton bola bareng Indomie Goreng biar makin seru. Malam ini bakal nikmatin Indomie yang mana nih, Indomielovers?* (Tweet). (IP/F/25)

Pada data (25), isi pesan yang menunjukkan sebagai fakta pengetahuan dapat dilihat dari penyajian informasi berupa fakta. Pengiklan menginformasikan bahwa menonton laga sepak bola Eropa akan lebih nikmat sambil memakan *Indomie*.

Sedangkan, status isi pesan sebagai pengalaman menyampaikan suatu pengaruh yang dapat menggerakkan perasaan pembaca. Status fakta tentang pengalaman ini oleh penulis dapat disampaikan secara langsung atau tidak langsung oleh yang mengalami.

- 26) Indomielovers. (2021, Agustus 2). Nah, karena degdegan nonton pertandingannya udah selesai, *sekarang saatnya masak Indomie kuah biar bikin #NyamanDiRumah.* (Tweet). (IP/F/26)

Pada data (26), isi pesan yang menunjukkan sebagai fakta pengalaman dapat dilihat dari usaha menggugah emosi pembaca. Pengiklan menarik perhatian pembaca dengan penggunaan tagar *#NyamanDiRumah* yang berkaitan dengan keadaan mengonsumsi *Indomie Kuah* setelah menonton pertandingan olimpiade bulu tangkis.

2) Isi Pesan sebagai Opini

Berdasarkan isinya, opini juga diklasifikasikan menjadi dua hal yaitu, opini tentang produk dan opini tentang konsumen. Pertama opini tentang produk ini pada prinsipnya mempunyai keterlibatan tinggi dalam memengaruhi pembaca agar memiliki pandangan positif akan produk yang diiklankan.

- 27) Indomielovers. (2021, Agustus 20). *Indomielovers, coba bayangin kamu baru selesai concall meeting seharian terus pengen Indomie Kuah buat nemenin jam santai sore. Kira-kira Indomie Kuah rasa apa yang paling cocok dimasak nih biar bikin #NyamanDiRumah? Share yuk!* (Tweet). (IP/O/27)

Pada data (27), isi pesan yang menunjukkan sebagai opini akan produk dapat dilihat dari pesan yang memberi kesan. Pengiklan meyakinkan kepada pembaca bahwa memasak *Indomie Kuah* menjadi pilihan cocok dimasak sore hari terutama selepas selesai kerja.

Kedua opini tentang konsumen adalah kondisi tentang calon konsumen baik bermakna positif atau negatif. Opini ini bersifat kondusif yang mempunyai keterlibatan tinggi dalam memengaruhi pembaca melakukan tindakan pembelian.

- 28) Indomielovers. (2021, Agustus 26). *Memasuki jam-jam Indomie Kuah sabi nih.* (Tweet). (IP/O/28)

Pada data (28), isi pesan yang menunjukkan sebagai opini konsumen dapat dilihat dari pesan yang bermakna positif. Pengiklan menginformasikan bahwa *Indomie Kuah* juga cocok dinikmati saat jam makan malam.

4. Simpulan

Pada penelitian ini, peneliti memaparkan tiga fokus utama, yakni (1) kalimat persuasif, (2) teknik penyampaian persuasif, dan (3) isi pesan persuasif dalam iklan *Indomie* di media sosial *Twitter*. Berdasarkan hasil penelitian terhadap kalimat persuasif, teknik penyajian persuasif, dan isi pesan persuasif dalam iklan *Indomie* di media sosial *Twitter* edisi 2020-2021 yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Kalimat persuasif yang ditemukan pada iklan *Indomie* di media sosial *Twitter* terdiri dari kalimat mengajak, kalimat menganjurkan, kalimat saran, kalimat meyakinkan, dan kalimat menegaskan. Kalimat persuasif yang paling dominan pada iklan *Indomie* di media sosial *Twitter* adalah kalimat mengajak, yaitu sebanyak 8 data. Hal itu dikarenakan kalimat mengajak merupakan suatu permintaan kepada pembaca yang disampaikan secara tersurat maupun tersirat untuk mengajak pembaca membuat, membeli, dan mengingatkan produk yang diiklankan. Secara keseluruhan kalimat-kalimat tersebut menjadi suatu pikiran atau maksud pengiklan dalam menyampaikan informasi yang sifatnya membujuk pembaca agar terpengaruh untuk melakukan tindakan sesuai yang diinginkan. (2) Teknik persuasif yang ditemukan pada iklan *Indomie* di media sosial *Twitter* terdiri dari rasionalisasi, identifikasi, sugesti, konformitas, kompensasi, penggantian, dan proyeksi. Teknik persuasif yang paling dominan pada iklan *Indomie* di media sosial *Twitter* adalah sugesti, yaitu sebanyak 6 data. Hal itu dikarenakan teknik sugesti pada iklan *Indomie* dikembangkan untuk memberikan keyakinan dan memengaruhi emosional pembaca agar memungkinkan mengambil tindakan para produk tanpa berpikir panjang. Secara keseluruhan, teknik-teknik yang dikemukakan menjadi upaya pengiklan untuk membangkitkan keinginan pembaca dalam mengambil tindakan pembelian. (3) Isi pesan persuasif yang ditemukan pada iklan *Indomie* di media sosial *Twitter* terdiri dari isi pesan tentang fokus produk, fokus, kebutuhan konsumen, status fakta, dan status opini. Isi pesan yang paling dominan pada iklan *Indomie* di media sosial *Twitter* adalah fokus isi pesan tentang produk, yaitu sebanyak 13 data. Hal itu dikarenakan isi pesan tentang fokus produk lebih banyak menyajikan informasi tentang tentang ciri, manfaat, keunggulan, penjualan, penggunaan, pembuatan, dan keterkenalan produk.

Peneliti menyampaikan beberapa saran yang ditujukan kepada para pengiklan, pembaca, dan peneliti lainnya. *Pertama*, bagi pengiklan hendaknya juga memberikan citra produk secara jujur agar tidak timbul persepsi buruk terhadap produk yang diiklankan di kemudian hari. *Kedua*, bagi pembaca perlu waspada dengan informasi yang berlebihan terkait keunggulan produk *Indomie*. Informasi tersebut bisa hanya berupa keunggulan produk tanpa menyatakan sisi kelemahan atau efek sampingnya. *Ketiga*, bagi peneliti diharapkan mampu mengembangkan penelitian serupa yang dapat dilakukan dengan melakukan komparasi antar sesama produk dari segi bahasa persuasif yang digunakan.

Daftar Rujukan

- Astuti, S. P. (2017). Persuasi dalam wacana iklan. *NUSA*, 12(1), 38–45. doi: <https://doi.org/10.14710/nusa.12.1.38-45>
- Batu, K. G. L. (2019). Persuasif iklan kecantikan Wardah pada media cetak dan media televisi. *BASINDO*, 3(2), 195–210. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo/article/view/11584>
- Brown, G. & Yule, G. (1983). *Discourse analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Budiyanto, D. (2014). Aspek persuasif dalam bahasa iklan partai politik. *LITERA*, 13(1), 43–52. doi: <https://doi.org/10.21831/ltr.v13i1.1902>
- Chaney, D. (1996). *Lifestyles* (Nuraeni, Trans.). Yogyakarta: Jalasutra.

- Clark, L.R., Zimmer, K., & Tinerviz, Y. (1988). *Business English and communication*. New York: McGraw Hill Book Company.
- Damayanti, R. (2017). Hiperialitas wacana persuasi iklan kartu telepon seluler. *BUANA BASTRA*, 3(1), 73–90. Retrieved from <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/bastra/article/view/658>
- Hui, A. (2019). *A theory of the Aphorism from Confucius to Twitter*. Princeton: Princeton University Press.
- Indomielovers. (2020, June 2). Terima kasih banyak ya Indomielovers, untuk kepercayaan kamu buat Indomie selama ini! Kepercayaan kamu jadi semangat kami untuk selalu memberikan terbaik, agar Indomie bisa terus dinikmati di Indonesia dan seluruh dunia! [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomielovers/status/1267813415382212615>
- Indomielovers. (2020, June 29). Mau bikin ngemil sore kamu makin hot? Buruan cobain Indomie Hypeabis Ayam Geprek dan Seblak Jeletot! Indomie, Pedes Indonesianya #Hypeabis! [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomielovers/status/1277538543317864448>
- Indomielovers. (2020, July 16). Dinikmati dari Sabang sampai Merauke, beda rasa tapi satu selera. Indomie #BhinekaSatuSelera. Yuk, cobain Indomie Bhinneka Indonesia Special Pack 5in1! Ada Indomie Soto Medan, Mi Kocok Bandung, Soto Banjar, Coto Makassar, dan Mi Cakalang. Beli aja di Tokopedia. Edisi terbatas! [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomielovers/status/1283669750808117259>
- Indomielovers. (2020, July 17). Apapun varian Indomie yang kamu pilih, kita #BhinnekaSatuSelera! Nah, buat kalian yang mau cobain Bhinneka Indonesiaku special pack 5in1, langsung beli aja di Tokopedia. Limited edition, lho. [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomielovers/status/1284110693789167616>
- Indomielovers. (2020, July 20). Hai Indomielovers! Kami berkomitmen bahwa seluruh produk Indomie sudah mendapatkan sertifikasi HALAL dari MUI agar aman dan halal dikonsumsi, jadi kamu ngga perlu khawatir. Kami selalu memastikan keamanan & kehalalan produk Indomie selalu terjaga, demi kenyamanan kamu. [Tweet]. <https://twitter.com/Indomielovers/status/1285238536040402944>
- Indomielovers. (2020, November 24). Jumbo porsinya Jumbo semangatnya! [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomielovers/status/1331087330619256832>
- Indomielovers. (2020, November 27). Cakep, dikit lagi Indomie nya udah jadi. Tinggal nambah sayur-sayur gitu kan? [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomielovers/status/1332180028688240642>
- Indomielovers. (2020, December 23). FUN FACT: Di saat saat netizen minta Indomie porsi satu setengah, disitulah pangeran Indomie Jumbo datang! [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomielovers/status/1341678684583899136>
- Indomielovers. (2021, February 3). Indomielovers, siapa nih yang udah penasaran sama Indomie Mieghetti Bolognese? [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomielovers/status/1356879866524626946>
- Indomielovers. (2021, February 3). Indomielovers, siapa nih yang udah penasaran sama Indomie Mieghetti Bolognese? Beli #Indomiegghetti sekarang di Indomie Official Store @ShopeeID ya, Rasa baru unik, uuunikmat #Hypemieghetti. [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomielovers/status/1356879866524626946>
- Indomielovers. (2021, April 14). Piring Indomie kosong nih, mending isi dengan niat yang baik. Selamat berbuka puasa, Indomielovers! [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomielovers/status/1382286947930890241>
- Indomielovers. (2021, April 21). Indomielovers, mulai lakuin niat baik selama bulan Ramadan ini yaa. *Di mulai dari #IndomiePiringKosong yang bisa kita bagikan ke orang lain!* [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomielovers/status/1384732872892829696>
- Indomielovers. (2021, April 30). FUN FACT: Kalo adzan udah deket, Indomie jadi jawaban buat sahur atau berbuka! Biar semangat #Indomieldo ngejalanin puasa full hari ini. [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomielovers/status/1387958713676288002>
- Indomielovers. (2021, May 6) SITUESYEN: *Bangun. Liat jam. Sahoor sisa 5 menit. Ke dapur. Ada #Indomiepiringkosong. Kamu bikin...* RT: Indomie Goreng Like: Indomie Kuah [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomielovers/status/1390152569314373632>

- Indomieliovers. (2021, May 25). SEBERAPA INDOMIELOVERS KAMU. Inget ga telor yang ada di pack Indomie Goreng Special kayak gimana #AyoSemangatLagi nebaknya yuk! [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomieliovers/status/1397022223613894657>
- Indomieliovers. (2021, June 2). FUN FACT: Indomieliovers nyadar ga kalo lo lagi lemburan terus nyium aroma Indomie Goreng, fix auto melek lagi! Cobain deh... #AyoSemangatLagi! [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomieliovers/status/1399986536276324355>
- Indomieliovers. (2021, June 18). #WaktunyaIndomieGoreng karena laga sepakbola Eropa sudah berlangsung! #AyoSemangatLagi nonton bola bareng Indomie Goreng biar makin seru. Malam ini bakal nikmatin Indomie yang mana nih, Indomieliovers? [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomieliovers/status/1405829685045465089>
- Indomieliovers. (2021, June 25). Kalo sendirian di kosan, kadang jadi kangen sama keluarga... Nikmatin aja Indomie Goreng Aceh! #AyoSemangatLagi bareng sama rempah yang bisa bikin kamu kayak di rumah! [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomieliovers/status/1408284533800128513>
- Indomieliovers. (2021, June 25). Capek atau pegel abis kerja sering terjadi. #AyoSemangatLagi bareng Indomie Goreng Geprek! Pedesnya yang ngegeprek, bikin bada Capek atau pegel abis kerja sering terjadi. #AyoSemangatLagi bareng Indomie Goreng Geprek! Pedesnya yang ngegeprek, bikin badan kamu jadi lebih rilek! [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomieliovers/status/1408284535641448451>
- Indomieliovers. (2021, August 2). Nah, karena degdegan nonton pertandingannya udah selesai, sekarang saatnya masak Indomie kuah biar bikin #NyamanDiRumah. [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomieliovers/status/1422217305266606089>
- Indomieliovers. (2021, August 26). Memasuki jam-jam Indomie Kuah sabi nih. [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomieliovers/status/1430874882250731520>
- Indomieliovers. (2021, August 30). Indomieliovers, coba bayangin kamu baru selesai concall meeting seharian terus pengen Indomie Kuah buat nemenin jam santai sore. Kira-kira Indomie Kuah rasa apa yang paling cocok dimasak nih biar bikin #NyamanDiRumah? Share yuk! [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomieliovers/status/1432297046023806977>
- Indomieliovers. (2021, October 16). Indomie Goreng selalu jadi andalan Greysia Polii dan Apriyani buat isi semangat lagi biar bisa tetap menangin hari. Kamu juga gitu gak, Indomieliovers? [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/Indomieliovers/status/1449272677466705922>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta: Pusat Bahasa.
- Keraf, G. (2004). *Argumentasi dan narasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lacy, K. (2010). *Twitter marketing for dummies*. Hoboken: Wiley Publishing, Inc.
- Leech, G. N. (1996). *English in advertising: A linguistic study of advertising in Great Britain*. London: Longman.
- Maulina, F., Widodo, M., & Rusminto, E. N. (2018). Penggunaan bahasa persuasi iklan komersial di televisi dan implikasinya di SMP. *Jurnal Kata*, 6(2), 1–8. Retrieved from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BINDO1/article/view/16398>
- Martutik. (2013). Isi pesan persuasif dalam advertorial media massa cetak. *Bahasa dan Seni*, 41(1), 18–29. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jbs/article/viewFile/93/66>
- Mulyawan, I. W. (2010). *Hipersemiotika periklanan: Analisis praktis*. Denpasar: Udayana University Press.
- Purwanto, D. (2006). *Komunikasi bisnis* (edisi ketiga). Jakarta: Erlangga.
- Soemirat, S., Hidayat, S., & Asep, S. (2004). *Materi Pokok komunikasi persuasif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif (untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, interpretif, interaktif, dan konstruktif)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (1994). *Menulis sebagai keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Widyatama, R. (2007). *Pengantar periklanan*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.



The Implementation of Online Learning in Islamic Senior High School as Perceived by EFL Students

Persepsi Siswa EFL terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Maya di Madrasah Aliyah

Rizkiatul Kamaliah, Sri Rachmajanti*, Hasti Rahmaningtyas

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

*Penulis Korespondensi, Surel: sri.rachmajanti.fs@um.ac.id

Paper received: 10-2-2022; revised: 27-2-2022; accepted: 8-3-2022

Abstract

The integration of technology in education can be seen in the implementation of online learning. The use of online learning has also increased since the spreading of the COVID-19 pandemic. It requires an instructional process to be carried out through online learning. The use of fully online learning raises various views among students. Therefore, the study investigated EFL students' perceptions on implementing online learning in MAN 1 Jembrana, Bali. The study was conducted under a mixed method design. The study involved 286 students of Grades 11 and 12 in the academic year 2020/2021. Data were collected through a 4-point Likert-scale online questionnaire, and interviews were validated by experts. The study results reveal that online and face-to-face learning have advantages and disadvantages. The students' vocabulary, reading, and writing skills improved during online learning except pronunciation, grammar, listening, and speaking skills. Two main factors affect students' perceptions of online learning. Firstly, the internal factors that had a positive impact on students were students' motivation and awareness. Secondly, the external factors included internet access (unstable internet connection and limited internet quota), an uncondusive environment, and instructional strategies. These factors could have positive and negative impacts on the students, depending on the students' learning situation.

Keywords: English; online learning; students' perceptions

Abstrak

Pengintegrasian teknologi dalam pendidikan dapat dilihat penerapannya dalam pelaksanaan pembelajaran maya. Saat ini, pelaksanaan pembelajaran maya juga meningkat akibat merebaknya pandemi COVID-19. Hal tersebut mengharuskan dilaksanakannya pembelajaran maya secara penuh tanpa tatap muka. Pelaksanaan pembelajaran maya penuh menimbulkan berbagai pandangan di kalangan siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini menyelidiki persepsi siswa EFL terhadap pembelajaran maya Bahasa Inggris di MAN 1 Jembrana, Bali. Penelitian ini menggunakan metode campuran yaitu mengkombinasikan bentuk kuantitatif dan kualitatif dengan melibatkan 286 siswa dari kelas XI hingga XII tahun pelajaran 2020/2021. Data dikumpulkan melalui kuesioner *online* dengan 4 Skala Likert dan wawancara yang telah divalidasi oleh para ahli. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran maya dan tatap muka memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kosakata, keterampilan membaca, dan menulis siswa meningkat saat pembelajaran maya. Hal tersebut berbanding terbalik dengan perkembangan siswa pada pengucapan dan tata bahasa Inggris serta keterampilan mendengarkan dan berbicaranya. Terdapat dua faktor utama yang memengaruhi persepsi siswa terhadap pembelajaran maya. Pertama, faktor internal yang bersifat positif yaitu motivasi dan kesadaran siswa. Kedua, faktor eksternal meliputi akses internet (ketidakstabilan koneksi internet dan kuota internet yang terbatas), lingkungan yang tidak kondusif, dan strategi pembelajaran. Faktor eksternal dapat berdampak positif maupun negatif, bergantung pada situasi belajar para siswa.

Kata kunci: bahasa Inggris; pembelajaran maya; persepsi siswa

1. Introduction

In today's modern world, the development of technology is proliferating. It can be seen that many people have been addicted to information and communication technology (ICT). The ICT use for educational purposes has increased. Technology is one of the many factors indicating 21st-century education (Insani, Suherdi, & Gustine, 2018). Educators need to implement classroom technology to help students prepare for their future in the digital era. Teachers usually use online learning to integrate the use of technology. Online learning is a learning process which is using online tools to support the teaching and learning process. In online learning, teachers and students are separated by a distance in those assignments, tests, and lectures are all accessed by online platforms (Stern, 2004).

The implementation of online learning and the use of online learning platforms have been becoming more crucial in Indonesia since the spread of COVID-19 (Atmojo & Nugroho, 2020). The principles of social distancing during this pandemic had caused offline class suspensions. Every educational place, such as schools and universities, was closed by the government. Consequently, teachers and students had to implement online learning. The Circular Letter of Minister Education and Culture of Republic Indonesia Number 4 the Year 2020 and Circular Letter *Dirjen Pendis* Minister of Religious Affairs Number 285.1 Year 2020 stated that all educational levels and units implement online learning to avoid the increasing spread of COVID-19. Besides, it was also to maintain the health of teachers, lecturers, students, and other educational staff (Mendikbud, 2020). This policy led teachers and students to study and work from home, replacing the teaching and learning process with full online learning. Before this pandemic happened, online learning platforms were only used as a supplementary tool to promote independent learning (Cakrawati, 2017). They had conducted "blended learning" before the pandemic happened. In blended learning, some meetings were done in a traditional way, and the rest was done online. Kenney and Newcombe (2011) stated that blended learning had a ratio of 30% for face-to-face and 70% for online material presentation. However, the sudden change of the learning and teaching process from face-to-face to fully online learning using a virtual platform brought out different perceptions from various parties (Allo, 2020).

In English teaching and learning, four necessary language skills should be mastered by students as a means of communication regardless of all situations and conditions, i. e. listening, speaking, reading, and writing. Those skills cannot be independent and relate to each other. Those statements were supported by Chitra and Thiagarajan (2001), who stated that mastering language skills would determine the students' communicative competence in the target language. Those four skills are also supported by language components, namely grammar, vocabulary, pronunciation, and spelling. For the receptive skills, i.e., listening and reading, online learning may create a problem. However, the problem is not as significant as the productive skills because the receptive skills are flexible regarding the medium used, whether offline or online. For the productive skills, i.e., speaking and writing, online learning would become somewhat complicated because of the limitations to interacting with teachers or peers directly (Firdi, Prebianca, Schmitt, & Andrade, 2014).

In English as a foreign language, some literature showed problems faced by students in online learning. Sun (2014) researched online foreign language students. The study indicated some problems faced by language learning students in the implementation of online learning. Those problems were studying regularly, keeping self-motivated, being a self-directed learner, following the new schedule, finding a suitable time for working with classmates, socializing

with classmates and online environment, and ensuring constant class engagement. Budiman (2015) researched Indonesia's "open" university, especially English Department students. The result of the research indicated that students' problems in a distance learning setting were vocabulary and grammar. Then, students found different ways to improve vocabulary and grammar in distance learning. They also needed more interaction with their classmates and teachers. According to Kuama and Intharaksa's study (2016), Thai university students enrolling in an online English course revealed low English proficiency. They lacked online learning skills and experiences in self-directed learning. In contrast to that study, one of Yüzer, Aydın, and Kuru-Gönen's (2009) study revealed that implementing online classes could decrease students' anxiety and make students more relaxed in advanced reading courses. They also became more familiar with the new learning system.

Other researchers conducted several studies related to students' views on online learning. Popovici and Mironov (2014) revealed that online learning made University students aware of the changes brought over by digital technologies, including their impact on the learning process. Ekmekçi (2015) researched Turkish EFL students who were taking a course through online learning. The result showed that almost half of the students were unhappy with the exams and assignments during online learning. However, it also revealed that most students liked implementing online learning because they followed the lessons at the time and place that suited them. Mockus et al. (2011) studies also revealed that students liked studying the course through a mobile device and thought it was motivating. They also preferred personalized learning. Oppositely, based on Altunay's (2019) study, EFL students thought face-to-face classrooms were more effective than online.

Furthermore, Özüdoğru and Hişmanoğlu's study (2016) showed that most EFL freshmen students in Turkey preferred face-to-face instruction to online education. It was supported by Altunay (2019) that students thought face-to-face learning was more effective than online learning in learning English because they did not have personal computers and they had internet problems. Moreover, they did not have instant interaction with the tutor. Students also had autonomous and motivation problems, such as postponing studying for the course. Nevertheless, they also liked distance language learning because it gave them time and a place to study.

Students' perceptions on online learning will vary depending on many factors. The previous research above revealed many factors affecting students' perceptions towards online learning, such as students' motivation and environment during the online learning process. Besides, some research results showed that students were happy to join the online class because of the flexible time and place. They also liked studying from a mobile device and preferred personalized learning. Nevertheless, some results of the studies indicated that students were not happy about joining the online class and stated that face-to-face class was more effective than online class. Furthermore, some studies showed that students' English skills and knowledge, especially vocabulary and grammar were low during distance learning, but other studies revealed that distance and online increased students' reading skills because it decreased their anxiety and made them relaxed. Most of the previous studies were conducted by involving university students.

Based on the background explained, the researcher came up with questions that required to be answered.

1) How are students' perceptions of the implementation of online English language learning?

- 2) What factors affect students' perceptions of the implementation of online English language learning?

This study explored students' perceptions of the implementation of online English language learning in MAN 1 Jembrana Bali since there had been a few studies that explored it before. The previous studies were mainly investigated online learning in higher education. Implementing full online learning is something new that has never been applied before the urgent situation in MAN 1 Jembrana. Knowing students' perceptions is an essential thing. Students needed to have a good perception of their learning; therefore, they could learn better (Balasubramani, Jayakumar, & Fuukey, 2014). This study was expected to contribute to English teachers and other researchers encouraging students to implement online learning in English language learning for 21st-century education or later in similar circumstances like the Covid-19 pandemic in their class. Teachers and institutions utilize students' perceptions as input to keep the online learning process running optimally. It can also determine the strengths and weaknesses of online learning implementation toward the student's English competence to get a better result and provide some material evaluation and selection guidelines.

There were two limitations in this study that needed to be addressed. The first was the scaling method. In the scaling method, the researcher needed to select options scaled carefully to obtain valid information and minimize the bias that would appear. Since each decision of choosing a particular Likert scale would come up to each consequence, it would be explained what possible problems might arise and the reasons behind the decision. This research used a 4-point Likert scale without a midpoint because the researcher wanted to encourage the respondents to fill up a questionnaire to thoroughly consider each item and express a definite opinion about it (Brown, 2001). Eliminating the midpoint using an even number of choices minimizes the social desirability bias (Garald, 1991). This bias was the tendency of some respondents to give what they consider to be socially acceptable—this bias resulted in respondents' tendency to choose the midpoint in a Likert Scale. However, the use of this scale forced respondents to choose either a disagreement or agreement option. The second was the respondents of the study. The sample of this study was from different classes and programs. Therefore, each English teacher had his/her characteristics regarding how he/she presented course content and communicated with students. The characteristics of the teachers might have influenced students' perceptions of their online learning.

2. Method

The study was conducted under a mixed method design. It is intended to examine quantitative and qualitative data together to better understand the research problems than either by itself (Creswell and Clark, 2011). By combining both data types, the researcher obtained more detailed and specific information. The study examined Islamic senior high school students' development of implementing English language learning since government regulation in March 2020. The study was conducted during the 2020/2021 school year (7 December 2021–24 December 2021).

The combination of stratified and cluster random sampling was applied in this research to determine the number of the samples. It was because the population had levels and spreaded into eight regencies and one city in the province of Bali i.e., Jembrana, Buleleng, Tabanan, Karangasem, Gianyar, Bangli, Klungkung, Badung, and Denpasar. The population of this research was MAN 1 Jembrana students of IPA, IPS, IPB, and Agama program, consisting of 988 students

from grades 10–11. The ages ranged from 16 to 18 years old. The respondents of study were students of grades 11 and 12 in 2020/2021. The researcher did not use tenth graders because they had just experienced fully online learning in senior high school for only one semester. To determine the number of the samples, the researcher used the “Slovin Formula” with a level of significance of 5%. The formula used was “ N ” was divided by “1” plus “ n ” multiple “ α^2 ”. will be presented below. “ N ” meant population, “ n ” was a sample size, and “ α ” was a level of significance. The calculation using the formula above obtained the results of the sample size was 286 students.

Two types of instruments were employed in this research: an online questionnaire and a follow-up interview guide. The questionnaire was adapted from the study conducted by Altunay (2019). The researcher modified and paraphrased the items in the previous study to make the respondent easier to understand and avoid plagiarism. The modified and paraphrased items were for metacognitive, resources management, and affective items. Besides, the researcher also changed and added some of the items in the questionnaire, especially for the items related to English knowledge and skills.

The online questionnaire consisted of 16 items using a 4-point Likert scale. The 4-point Likert scale had no neutral point. The reason for choosing the scale was to encourage the participants or subjects to fill up a questionnaire to thoroughly consider each item and express a definite opinion about it (Brown, 2001). The 16 items in the questionnaire were related to metacognitive strategy (items 1–3), resources management (items 4–5), affective strategy (items 7–9), English knowledge (items 10–12), and English skills (13–16).

The questionnaire validity and reliability needed to be checked before it was administered. Two experienced experts (in TEFL, Language Learning Technologies, and Skill Courses) validated the questionnaire. After being validated, the questionnaire was also tried out to the 5 students of MAN 1 Jembrana. The result of the try out showed that students could understand the general contents of the questionnaire, but there were some typos in item numbers 8 and 10. Besides, it was also suggested that they be given Indonesian words for ‘knowledge’ (*pengetahuan*) and ‘skill’ (*keterampilan*) to better understand the questionnaire items. The reliability of the questionnaire was checked by calculating Cronbach’s Alpha. Cronbach’s Alpha is a measure of internal consistency. The coefficient was 0.683 and categorized as “high” based on Arikunto (2013), which means that the questionnaire items were consistent and could be used to collect the data. The raw data from the questionnaire were statistically computed using descriptive statistics through SPSS 20.0 to find out the frequency mode and percentage of each statement to be interpreted descriptively.

The second instrument was the interview guide. The interview guide was aimed to know things from respondents more deeply and as a complementary method to complete information (Sugiyono, 2014). The interview guide collected the information about students’ perceptions not obtained through the questionnaire and why they had such perceptions. It consisted of 6 questions with the same variable as the questionnaire. Therefore, the interview guide related to metacognitive strategy (question 1), resources management (question 2–3), affective strategy (question 4), English knowledge (question 5), and English skills (question 6). The interview was conducted by involving 12 students from the sample. The researcher chose 12 students because only a few students were willing to be interviewed. Besides, it was also chosen by seeing their answers from the result of the questionnaire to get comprehensive and to

ensure the data from the students who had more negative or positive tendencies about distance learning. The interviewees were chosen from questionnaire respondents with different grades and programs.

The interview guide was in the form of semi-close-ended questions and it provided students with key comments to the questions and allowed them to write the additional answers. This research conducted online interviews through WhatsApp chatting. It took about 30–45 minutes for each student (35 minutes on average). The researcher asked the question in the form of written language using Bahasa Indonesia, and then, the interviewees answered it in the form of written language also by using Bahasa Indonesia. The data from the interview were transcribed and analyzed based on critical comments, which were responded to repeatedly and enriched with the students' voices. Those responses would be transformed into numbers by using percentages and interpreted descriptively.

3. Findings and Discussion

The following are the discussions of the findings dealing with students' perceptions on the implementation of online learning in terms of metacognitive strategy, resources management, affective strategy, English knowledge, and English skills.

3.1. Metacognitive Strategy

Table 1 presents the distribution of central tendency and summarizes the students' perceptions towards the implementation of online learning in terms of students' metacognitive strategy for each statement.

Table 1. Online Learning in Terms of Metacognitive Strategy

No.	Statements	Responses of the Respondents			
		SA (4)	A (3)	D (2)	SD (1)
		F/(%)	F/(%)	F/(%)	F/(%)
1	I need face-to-face communication to learn English.	40.20%	48.60%	8.40%	2.80%
2	I need the flexibility of participating in the lesson without the time and place constraints.	31.80%	52.60%	10.50%	1.00%
3	I have the habit of postponing to accomplish the given assignments or exercises.	34.30%	40.60%	16.80%	8.40%

Based on the analysis result in Table 1, it revealed the majority of respondents (totally 88.80%, in which 40.20% SA and 48.60% A) needed to do face-to-face communication to learn English, as a student stated in the interview session shown in the Excerpt 1.

Excerpt 1

"In my opinion, the interactions that occurred during online learning are uncomfortable. Direct interaction and indirect interaction feel very different for me, and I am not satisfied with this kind of interaction."

Most of the respondents (totally 82.4%, in which 31.80% SA and 52.60% A) indicated that they needed the flexibility of time and place in participating lessons. More than half of the respondents (totally 74.90%, in which 34.30% SA and 40.60% A) had a habit of postponing the assignment or exercises given by teachers.

In other words, face-to-face interaction in learning English is essential for students. This current result aligned with Özüdođru and Hişmanođlu's (2016) research. Without face-to-face

interaction, the communication between teacher and students was only through an online platform. This type of communication resulted in delayed communication which was included in one of the weaknesses of online learning. Of course, direct physical interaction can be replaced by conducting synchronous meetings, but unfortunately, the students also experienced a lack of synchronous meetings during the practices. They rarely conducted synchronous meetings, and some of them never conducted synchronous meetings. The absence of face-to-face interaction among students and between students and the teacher leads to negative perceptions of many students. It causes students' insecurity in guidance when teachers' feedback and clarification is delayed. Even worse, it is very limited.

Unlike the face-to-face interaction, in the point of online learning flexibility, the students gave positive perceptions. The flexibility of online learning has always been related to positive things, and it was considered advantageous for students. This finding was relevant to Finch and Jacobs (2012) stating that through flexibility, students could access the course at their convenience. Students could read and do assignments into their schedule wherever and whenever it worked best. Additionally, they also could be more relaxed.

The next point is students' habit of postponing assignments during distance learning. That activity is called academic procrastination (Sepehrian & Jabari, 2011). However, whether it positively or negatively impacted the students were still debatable among the previous studies. Postponing doing the tasks more was often interpreted that the students did them close to the deadline, which made the process not optimal since they could miss the chance to re-check their assignments even if the worst possibility was if they were careless in doing so it. Students with active procrastination purposefully decided to delay, yet they could finally complete their tasks and achieve satisfactory results with strong motivation under pressure. On the other hand, inactive procrastination students postponed their tasks until the last minutes. Yet, it was accompanied by guilty and depression, leading to failure to do the tasks (Seo, 2013). This study suggests that a more serious identification of procrastination there should be conducted to prevent it.

Furthermore, this current finding corroborated Moonaghi and Beydokhti's study (2017) that three main factors caused procrastination. Those factors were individual, organizational, and environmental factors. The case of procrastination experienced by students of MAN 1 Jembrana was mainly affected by the three factors above. Those factors were lack of synchronous meetings (only a few teachers conducted synchronous meetings), lack of knowledge and skill (students need further explanation and practice), and low self-consciousness (students need to be forced by the system and strict rules). The homey environment also brought laziness and low motivation. In addition, students mainly did not study regularly. Therefore, they did not perform autonomous learning. This finding was in line with Sun's (2014). Students needed to be forced by the system to study. Consequently, to become autonomous learners, they needed to be encouraged.

3.2. Resources Management

Table 2 shows the distribution of central tendency and describes the students' perceptions towards the resources management of their online learning for each statement.

Table 2. Online Learning in terms of Resources Management

No.	Statements	Responses of the Respondents			
		SA (4)	A (3)	D (2)	SD (1)
		F/(%)	F/(%)	F/(%)	F/(%)
4	Communication in face-to-face English learning is more instant and more evident than in online learning.	57.70%	27.60%	9.40%	5.20%
5	My teacher always gives me feedback.	7.00%	15.00%	51.00%	26.90%

The result of analysis in Table 2 showed that the majority of respondents (totally 85.50%, of which 57.70% SA and 27.60% A) agreed that face-to-face communication during offline learning was clearer than online learning. Besides, unpredictably sometimes respondents found it difficult to contact their friends to do group work as seen in Excerpt 2.

Excerpt 2

“I find it difficult when doing group assignments because my friends are difficult to contact.”

Students also stated during the interview session that they needed more explanations from the teacher. During online learning, the teacher just gave them the materials and assignments then students should study them independently. That method often made students feel bored, even though they felt happy to conduct distance learning at first. Besides, they also stated that there was no socialization with their friends, making them miss the vibes of offline school. Most of the respondents (totally 77.90%, in which 51.00% D and 26.90% SD) did not receive feedback from the teachers, as a student stated in Excerpt 3.

Excerpt 3

“In the learning process, the teacher gives feedback when students ask for the question, but in terms of the assignments given by the teacher, the teacher does not provide feedback. The teacher usually only shows the result or gives comments “good job” in Google Classroom.”

Teachers’ and students’ communication during online learning was more diminutive than face-to-face learning to rephrase it. Routinely, teachers only gave them the materials and exercises. Just a few students ever conducted synchronous communication. The rest of them only conducted asynchronous communication interacting through chatting by using written language. The impression of communication among students was also negative. This research found that group projects often did not work well in many cases since many of the students were non-cooperative. Besides, the students also needed to do group discussions with their peers to resolve their problems in studying. Since communication was only limited via an online platform, some students were not responsive in answering messages. Thus, the discussion did not run smoothly. This result also corresponded to Sun’s (2014) and contradicted Petrides’ study (2002). It was hard for students to find a suitable time to work together with classmates and ensure constant engagement with the class. The delayed communication during online learning while using written language could not be avoided by teachers with students or students with students.

Moreover, this current study also revealed that the students did not receive enough feedback from the teachers. Although it was delayed, students always received feedback from teachers during distance learning and teaching. This happened when students asked some-

thing they did not understand during the online class. However, students rarely received feedback about their assignments. Some teachers did not provide feedback to students. Therefore, it confused them whether their understanding was right or wrong because most materials were not explained directly. This current finding was in support of Howland and Moore’s study (2002). The most important thing for students was the information given by the teacher. They did not feel confident enough with their self-learning. Consequently, they needed clarification to ensure that what they gained from reading and researching knowledge was accurate.

3.3. Affective Strategy

Table 3 shows the distribution of central tendency and summarizes the students' perceptions towards their affective strategy of online learning for each statement.

Table 3. Online Learning in Terms of Affective Strategy

No.	Statements	Responses of the Respondents			
		SA (4)	A (3)	D (2)	SD (1)
		F/(%)	F/(%)	F/(%)	F/(%)
6	It is convenient for me to learn English through online education.	7.70%	22.40%	51.70%	18.20%
7	Online learning can lead students to cheat and other unethical practices.	29.00%	47.20%	19.20%	4.50%
8	Online learning has motivated me to succeed.	7.70%	35.30%	40.60%	16.40%
9	Slow internet connectivity is a problem for online learning.	61.90%	28.00%	5.60%	4.50%

The analysis results in Table 3 indicated learning English through online was not convenient for most of the respondents (totally 69.90%, of which 51.70% D and 18.20% SD). Then, more than half of respondents (totally 76.20%, of which 29.00% SA and 47.20% A) agreed that online learning could lead them to cheat during a test. Similar to the previous result, more than half of respondents (totally 57%, of which 40.60% D and 16.40% SD) felt that online learning did not motivate them to succeed. The majority of respondents (totally 88.90%, of which 61.90% SA and 28.00 A) said that slow internet connectivity was an issue during online learning. Additionally, anything related to the internet could be an issue, as students stated in Excerpts 4, 5, and 6.

Excerpt 4

“Internet connection issue is unpredictable. The internet connection can run smoothly then immediately disrupted.”

Excerpt 5

“Problems related to the internet are not only network problems, but also internet quotas.”

Excerpt 6

“The device that I used is only my cell phone. If I use it continuously, it will get trouble such as lagging.”

As they were, convenience became one of the most important factors to investigate under the affective strategy. Highly positive views toward the convenience of online learning will indicate the success of the new learning model (Yang & Cornelius, 2004). Students mostly did not feel the convenience during online learning. Students saw that learning from home was

more a problem than a convenience since it often brought laziness beside an uncondusive environment. The other inconvenience was that the students felt the workload was more extensive than in face-to-face learning. They got more assignments than the usual conventional learning, which corroborated with Ekmekçi's (2015) research.

The next discussion of the affective strategy was that online learning could lead to cheating and other unethical practices during examinations or test sessions. It supported Rahmawati's (2016) and Arkorful and Abaidoo's (2014) studies. As students' study at their home through the proxy, it causes loss of control or regulation in the context of destructive activities like cheating. The teachers would not know what students were doing because they could only see through the monitor. Students could access resources freely by surfing some sites, looking for material from the internet, copying and pasting them, and asking their friends or others during the test. Teachers needed to be aware of these. Therefore, the teacher could check the students' plagiarism or give them limited time during the test session.

The next point was that most students had low motivation to learn English online. It was previously explained that students needed encouragement from someone else or a particular regulation to motivate them to achieve the learning objectives. Like Kuama and Intharaksa's (2016) and Sun's (2014) findings, this finding clearly showed that students have motivational problems. According to Dörnyei and Ushioda (2011), motivation can be suggested as three types, i.e., intrinsic, extrinsic, and amotivation. The definition of intrinsic motivation is performing behavior for its own sake for satisfying curiosity or pleasure (Dörnyei & Ushioda, 2011). The meaning of extrinsic motivation is performing behavior to achieve a goal, such as receiving an extrinsic reward (Dörnyei & Ushioda, 2011). Amotivation defines as a lack of any desire. The current findings of the research believed that the learners had an intrinsic desire for learning English to reach their goals, and that was why they could compete with other students to advance to the next grade and get good grades. Somehow, the sudden implementation of online learning somewhat made students shocked. Consequently, they needed extrinsic motivation to keep them on the right path to achieve their goal. Students should know how to study by putting away the habits and ideas that make studying unpleasant and burdensome. They should take on habits and ideas that make study more pleasant and fruitful.

The last point under the affective strategy was internet access or internet connectivity. Internet access was one of the problems that could not be avoided in online learning. The internet connection was one of the essential elements in online learning. Without internet access, they could do distance learning. The first problem with internet access was the unstable internet connection. This finding corresponded to Rahmawati's study (2016). Unstable or slow internet connection was a big problem for students, especially those who lived in the lack of signal area. The second crucial problem was the limited internet quota. The internet quota assistance from the government had not been entirely evenly distributed, but they also had to access much material, not only text but also videos. In addition, most of the students only had one device to join the learning and teaching process. Not all of them had home computers or laptops. Using only one device continuously could make the device hang and lag.

3.4. English Knowledge

Table 4 shows the distribution of central tendency and summarizes the students' perceptions towards their English knowledge during online learning for each statement.

Table 4. Online Learning in terms of English Knowledge

No	Statements	Responses of the Respondents			
		SA (4)	A (3)	D (2)	SD (1)
		F/(%)	F/(%)	F/(%)	F/(%)
10	Online learning makes my pronunciation knowledge better.	5.60%	31.50%	47.90%	15.00%
11	Online learning makes my vocabulary knowledge better.	6.30%	44.10%	42.30%	7.30%
12	Online learning makes my grammatical knowledge better.	4.90%	35.00%	49.30%	10.80%

According to the result analysis in Table 4, there was no improvement in respondents' pronunciation during online learning (totally 62.90%, of which 47.90% D and 15.00% SD). Half of the respondents (totally 50.40%, of which 6.30% SA and 44.10% A) believed that their vocabulary skills improved during online learning. However, most of the respondents (totally 60.10%, 49.30% D and 10.80% SD) indicated that their grammatical knowledge was not improved during online learning. Most of the respondents stated that the limitation of communication made speaking sessions during distance learning was rarely done in the interview session.

On the side of English knowledge, students' pronunciations did not increase significantly. Some felt that their knowledge had increased only slightly, and some felt that it had decreased. This argument was supported by Martin's study (2020). Teachers also did not emphasize pronunciation too much during online learning. The method and media used by them were also not very supportive of improving this knowledge, even though some of the materials were audio and video. It was different from conventional class interaction. Direct communication during conventional learning made teachers easier give feedback to the students when they interacted in the learning and teaching process. Although students got video assignments during online learning, it did not support the improvement of pronunciation maximally. The video assignments were insufficient to improve their pronunciation and substitute the practicing language in conventional learning.

On the other hand, students' vocabulary knowledge improved significantly. This current finding was contradictory to Budiman's study (2015). The improvement of students' vocabulary was caused by reading activities during online learning. They had to read many texts and materials or other relevant English resources to do assignments from teachers. Then, they would find new words in the reading process and look for their meaning. The method used by the teacher required and supported them always reading. The teacher gave the exercises and also helped them get and memorize new vocabulary. The exercises were usually in a text (synonym and antonym) and a video of memorization vocabulary. Nevertheless, teachers' monotonous methods and media, mostly only just in text, made students feel bored. They needed other various media and methods to study vocabulary during online learning.

The finding was in line with Budiman's (2015) result of the study. There was no significant improvement in terms of grammatical knowledge and competence. Students needed and preferred direct communication for studying grammar, and they needed explanation and clarification to get more understanding. Unfortunately, only a few teachers conducted synchronous meetings related to grammar materials. The lack of understanding impacted the other things, such as the exercises given, which made them not help them maximally.

3.5. English Skills

Table 5 shows central tendency distribution and summarizes the students' perceptions of their English skills of online learning for each statement.

Table 5. Online Learning in Terms of English Skill

No.	Statements	Responses of the Respondents			
		SA (4)	A (3)	D (2)	SD (1)
		F/(%)	F/(%)	F/(%)	F/(%)
13	Online learning makes my listening skill better.	6.30%	41.30%	46.20%	6.30%
14	Online learning makes my speaking skill better.	6.60%	40.60%	42.70%	10.10%
15	Online learning makes my reading skill better.	12.60%	53.50%	28.30%	5.60%
16	Online learning makes my writing skill better.	12.20%	52.80%	30.10%	4.90%

The result of the analysis in Table 5 revealed that respondents (totally 52.50%, in which 46.20% D and 6.30% SD) did not feel an improvement in their listening skills. Like the result of listening skills, more than half of respondents (totally 52.80%, in which 42.70% D and 10.10% SD) felt there was no improvement in their speaking skills. Different from that, on the reading skills, most of the respondents (totally 66.10%, in which 12.60% SA and 53.50% A) felt there was an improvement. Similar to the reading skill, there was an improvement in the respondents (totally 65.00%, in which 12.20% SA and 52.80% A) writing skills.

The situation in the current finding was opposite to Elsayw's (2021) study. Firstly, in terms of listening skills and competence, the finding showed no improvement in students' listening skills or, worse, decreased. During online learning, students lacked listening exposure even though they got some of the materials in audio and video. Besides, teachers did not emphasize students' listening skills, such as giving students specific material or assignments to evaluate listening skills. That situation was different from conventional learning, where students could get exposure from interacting with teachers and friends and learn specific material and exercises in listening. Exposure to language was needed in learning a foreign language.

Secondly, in terms of speaking skills and competence, the current study showed a similar result in pronunciation and listening skills. There was no improvement in students' speaking skills or even worse it was also decreasing. This finding was supported by Finardi et al.'s (2014) research but with a different root of the problem. In this study, the lowest chance of discussing with peers and teachers seemed problematic for the learning English courses since the student's needed explanation, clarification, and feedback. Besides, the media used by the teacher was only through video and audio. Sometimes the students got bored because there was no innovation in learning to speak. Although some speaking exercises required them to make videos, students still felt that it was not enough to improve their speaking skills.

Thirdly, in terms of reading skills and competence, the study showed that students' reading skills were improved. This result was not much different from students' vocabulary knowledge and aligned with Yüzer et al.'s (2009) study on the students' reading course during online learning. The learning media used was in texts, ppt, and articles that supported students' improvement. Students had to read the materials given by the teacher because many of the

materials provided were not explained directly. The teacher also did not always conduct synchronous meetings. Besides, students also needed to read materials from other sources such as articles or other relevant resources in English on the internet. They did this to complete the tasks given by the teacher, which also helped them improve their reading competence.

Last but not least, in terms of writing skills and competence, students experienced an improvement. This current finding was supported by Choi, Moon, Paek, & Kang's (2018) research. Reading comprehension and writing performance were significantly correlated. By reading a lot, they could find out many new vocabularies that helped them write better. The vocabulary knowledge also significantly affected both literacy abilities, reading and writing. Therefore, in the process of reading indirectly, students also gained new information for their writing materials. That activity during online learning supported students' ability in writing. Besides, materials and exercises given by the teacher also support their improvement. The exercises were usually about writing text in English. Unfortunately, the monotony methods and media used often made students get bored. Teachers needed to make some variations in teaching to prevent students from getting bored.

4. Conclusions

Concerning the media of learning in the study, online and face-to-face learning have advantages and disadvantages. The students' vocabulary, reading, and writing skills improved during online learning except pronunciation, grammar, listening, and speaking. Two main factors affected EFL students' perceptions of online English learning. Those were internal and external factors. The internal factors were students' motivation and awareness. These factors had a positive impact on students. It led students to do positive action during the implementation of online learning, such as studying regularly and doing homework. Students who had high motivation and awareness toward their learning process would try their best to achieve their goals. The external factors consisted of Internet access (unstable internet connection and limited internet quota), an uncondusive environment, and instructional strategies (the method, media, and exercise used by teachers). These external factors could have positive and negative impacts on the students. It depended on the students' online learning situation at that time. If their internet access runs smoothly, the environment is conducive, and the teacher uses an interesting method, it will positively affect students and vice versa. The findings suggest that teaching and learning English can be implemented by hybrid or blended learning in the future. Along with time, students and teachers adapt and get used to online learning because the integration of technology is increasing. Therefore, they can combine the advantages of using online and offline learning. For example, students and teachers can get the flexibility of time and place (online learning), communicate directly, and improve productive skills (offline learning). The use of two media (offline and online) will complete each other's weaknesses. In addition, the researcher recommends that if students want to succeed in online learning, firstly, they need to keep their motivation high. They did not only keep their motivation high, but also, they should realize that they took another step along the path to their ambition. That is why the students should prioritize the learning process and work diligently to digest the course materials, finish the obligatory tasks, and get the most out of the online classes they have taken. Secondly, students must be practical communicators. They should ask their teachers when the explanations are unclear. Thirdly, online learners should act sedulous. Students interacted with their teachers differently when they attended online classes. No matter what challenges will happen, successful learners should not quit studying if there are internet connection problems and an uncondusive environment.

Teachers should teach and interact with students differently by using different strategies and interesting techniques, confirming to the students if there is an unclear explanation, and giving students rewards to keep their motivation high. Besides, teachers should design various course materials, activities, and sites during online learning to minimize monotonous activities and provide a meaningful learning experience. They also need to provide feedback on students' works and encourage interaction between them and their students. This study deals with only students' points of view in MAN 1 Jembrana as Senior High School. The theory generated from this study is only based on the interpretation of the questionnaire and interview supported by several previous research findings. Therefore, future researchers can conduct a more comprehensive study related to online learning.

References

- Allo, M. G. (2020). Is online learning good in the midst of Covid-19 pandemic? The case of EFL learners. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 1–10. Retrieved from <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/24>
- Altunay, D. (2019). EFL students' views on distance English language learning in a public university in Turkey. *Studies in English Language Teaching*, 7(1), 121–134. doi: <http://dx.doi.org/10.22158/selt.v7n1p121>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* (edisi revisi). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arkorful, V., & Abaidoo, N. (2014). The role of e-Learning, the advantages and disadvantages of its adoption in higher education. *International Journal of Education and Research*, 2(12), 397–410. Retrieved from <https://www.ijern.com/journal/2014/December-2014/34.pdf>
- Atmojo, A. E. P., & Nugroho, A. (2021). EFL classes must go online! teaching activities and challenges during COVID-19 pandemic in Indonesia. *Register Journal*, 13(1), 49–76. doi: <https://doi.org/10.18326/rgt.v13i1.49-76>
- Balasubramani, K., Jayakumar, V. & Fuukey, L. N. (2014). A study on “Student preference towards the use of Edmodo as a learning platform to create a responsible learning environment”. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 144, 416–422. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.311>
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles an integrative approach to language pedagogy*. New York: Longman.
- Budiman, R. (2015). Distance language learning: Students' views of challenges and solutions. *International Journal on New Trends in Education and their Implications*, 6(3), 137–147. Retrieved from <http://www.ijonte.org/FileUpload/ks63207/File/14.budiman.pdf>
- Cakrawati. (2017). Students' perceptions on the use of online learning platforms in EFL classrooms. *English Language Teaching and Technology Journal (ELT Tech Journal)*, 1(1), 22–30. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/ELTTech/article/view/9428>
- Chitra, J. U., & Thiagarajan, A. P. (2001). Teaching writing skills through a silent movie: An experiment. *Indian Journal of Open Learning*, 10(1), 93–99. Retrieved from https://www.cemca.org/ckfinder/userfiles/Chitra_JU_Ponnambala_TA_0124.pdf
- Choi, J., Moon, Y., Paek, J. K., Kang, Y. (2018). Examining the relationship between reading and writing of advanced Korean EFL learners. *Journal of Applied Linguistics*, 34(1), 91–116. doi: <http://dx.doi.org/10.17154/kjal.2018.3.34.1.91>
- Creswell, J., & Clark, V. (2011). *Designing and conducting mixed methods research* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2011). *Teaching and researching: Motivation* (2nd ed.). Harlow: Longman Pearson.
- Ekmekçi, E. (2015). Distance education in foreign language teaching: Evaluations from the perspectives of freshmen students. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 176, 390–397. doi: [10.1016/j.sbspro.2015.01.487](https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.487)
- Elsawy, H. E. A. (2021). Maximizing EFL students' exposure to listening and speaking through MALL: Daily voice WhatsApp messages between students and the teacher. *Asian EFL Journal Research Articles*, 28(1.2), 111–140. Retrieved from <https://www.asian-efl-journal.com/monthly-editions-new/2021-monthly-edition/volume-28-issue-1-2-february-2021/index.htm>

- Finardi, K. R., Prebianca, G. V. V., Schmitt, J., & Andrade, D. F. (2014). Technology, English language teaching and internationalization at a crossroad: Insights from the analysis of a virtual learning environment in Brazil. *Proceedings of International Conference of Education, Research and Innovation (ICERI), 1*, 1–12. Retrieved from <https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2018/01/Finardi-et-al-ICERI-2014.pdf>
- Finch, D., & Jacobs, K. (2012). Online education: Best practices to promote learning. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics 56th Annual Meeting Sage Journal, 56*(1), 546–550. doi: <https://doi.org/10.1177/1071181312561114>.
- Howland, J. L., & Moore, J. L. (2002). Student perceptions as distance learners in internet-based courses. *Distance Education, 23*(2), 183–195. doi: <https://doi.org/10.1080/015879102200009196>
- Insani, H. N., Suherdi, D., & Gustine, G. G. (2018). Undergraduate students' perspectives in using Edmodo as an educational social network. *English Review: Journal of English Education, 6*(2), 61–68. doi: <https://doi.org/10.25134/erjee.v6i2.1254>
- Kenney, J., & Newcombe, E. (2011). Adopting a blended learning approach: Challenges encountered and lesson learned in an action research study. *Journal of Asynchronous Learning Network, 15*(1), 45–57. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ918218>
- Kuama, S., & Intharaksa, U. (2016). Is online learning suitable for all English language students? *PASAA: Journal of Language Teaching and Learning in Thailand, 52*, 53–82. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1134684>
- Martin, I. A. (2020). Pronunciation development and instruction in distance language learning. *Language Learning & Technology, 24*(1), 86–106. Retrieved from https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/10125/44711/1/24_1_10125-44711.pdf
- Mendikbud. (2020). *Surat edaran Mendikbud: Pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19)*. Retrieved from <http://kemdikbud.go.id/main/files/download/51e9b72ef92c6d8>
- Mockus, L., Dawson, H., Edel-Malizia, S., Shaffer, D., An, J-S., & Swaggerty, A. (2011). *The impact of mobile access on motivation: Distance education student perceptions* (Unpublished research study, World Campus Learning Design). Retrieved from <https://www.learningdesign.psu.edu/assets/uploads/pdf/MLRTWhitePaper.pdf>
- Moonaghi, K. H., & Beydokhti, B. T. (2017). Academic procrastination and its characteristics: A narrative review. *Future of Medical Educational Journal, 7*(2), 43–50. doi:10.22038/FMEJ.2017.9049
- Özüdoğru, F., & Hişmanoğlu, M. (2016). Views of university students on foreign language courses delivered via e learning. *Turkish Online Journal of Distance Education (TOJDE), 17*(1), 31–47. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1092808>
- Petrides, L. A. (2002). Web-based technologies for distributed (or distance) learning: Creating learning-centered educational experiences in the higher education classroom. *International Journal of Instructional Media Volume, 29*(1), 69–77. Retrieved from <http://www.learntechlib.org/p/64241/>
- Popovici, A., & Mironov, C. (2014). Students' perception on using eLearning technologies. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, 180*, 1514–1519. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.300>
- Rahmawati, F. (2016). E-learning implementation: Its opportunities and drawbacks perceived by EFL students. *Journal of Foreign Language, Teaching & Learning, 1*(1), 1–15. doi: <https://doi.org/10.18196/ftl.111>
- Seo, E. H. (2013). A comparison of active and passive procrastination in relation to academic motivation. *Social Behavior and Personality: An International Journal, 41*(5), 777–786. <https://doi.org/10.2224/sbp.2013.41.5.777>
- Sepehrian, F., & Jabari L. J. (2011). The effect of copying styles and gender on academic procrastination among university students. *Journal of Basic & Applied Scientific Research, 1*(12), 2987–2993. Retrieved from [https://www.textroad.com/pdf/JBASR/J.%20Basic.%20Appl.%20Sci.%20Res.,%201\(12\)2987-2993,%202011.pdf](https://www.textroad.com/pdf/JBASR/J.%20Basic.%20Appl.%20Sci.%20Res.,%201(12)2987-2993,%202011.pdf)
- Stern, B. S. (2004). A comparison of online and face-to-face instruction in an undergraduate foundations of American education course. *CITE Journal, 4*(2), 196–213. Retrieved from <https://www.learntechlib.org/primary/p/19939/>

- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sun, S. Y. H. (2014). Learner perspectives on fully online language learning. *Distance Education Journal*, 35(1), 18–42. doi: <https://doi.org/10.1080/01587919.2014.89142>
- Yang, Y., & Cornelius, L. F. (2004). Students' perceptions towards the quality of online education: A qualitative approach. *Proceedings of Association for Educational Communications and Technology 27th*, 861–877. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=ED485012>
- Yüzer, V. T., Aydın, B., & Kuru-Gönen, S. İ. (2009). Learners' perceptions toward online learning: An application for a synchronous e-class. *i-Manager's: Journal of Educational Technology*, 6(2), 30–40. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/325109987_Learners'_Perceptions_Toward_Online_Learning_An_Application_For_A_Synchronous_E-Class

Analysis of Chinese Imperative Sentence in *Our Times* Movie

Analisis Kalimat Imperatif Bahasa Mandarin dalam Film *Our Times*

Dias Fitriani Purba*

Universitas Sumatera Utara, Jl. Dr. T. Mansur No. 9, Kampus Padang
Bulan, Medan, 20155, Sumatera Utara, Indonesia

*Penulis Korespondensi, Surel: diasfitriani86@gmail.com

Paper received: 16-2-2022; revised: 25-2-2022; accepted: 8-3-2022

Abstract

This article aims to describe the Structure of Chinese imperative sentences in the *Our Times* movie. This research theory used syntactic theory. This research used a descriptive qualitative research method. The data of this research are dialogues from every character that contain imperative sentences. The data source in this research is the *Our Times* movie which was released in 2015 by director Frankie Chen. The data collection technique in this research is the observation technique and the note-taking technique. Researchers analyzed the imperative structure in *Our Times* movie through the use of the subject, the use of the predicate, and the use of particles. These structures are mostly found and used by characters in the school conversations, especially between the students and the teachers. The researchers found 143 imperative sentences in the *Our Times* movie which is 70 imperative sentences that used the subject, 20 imperative sentences that indicate Chinese imperative predicate and 50 imperative sentences that indicate Chinese imperative particles.

Keywords: imperative sentence; imperative structure; *Our Times* movie; syntactic analysis

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan struktur kalimat imperatif bahasa Mandarin yang terdapat dalam film *Our Times*. Teori penelitian ini adalah teori sintaksis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Data pada penelitian ini berupa percakapan-percakapan yang dituturkan oleh setiap tokoh yang mengandung kalimat imperatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah film *Our Times* yang dirilis pada tahun 2015 dan disutradarai oleh Frankie Chen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak dan teknik catat. Peneliti menganalisis struktur imperatif dalam film *Our Times* melalui penggunaan subjek, penggunaan predikat, dan penggunaan partikel. Struktur kalimat imperatif ini banyak ditemukan dan digunakan oleh para tokoh dalam percakapan yang terjadi di sekolah terutama antara para siswa dan para guru. Peneliti menemukan 143 kalimat imperatif di dalam film *Our Times* yang terdiri dari 70 kalimat imperatif yang menggunakan subjek, 20 kalimat imperatif yang menunjukkan penggunaan predikat dan 50 kalimat imperatif yang menunjukkan penggunaan partikel.

Kata Kunci: kalimat imperatif; struktur imperatif; film *Our Times*; analisis sintaksis

1. Pendahuluan

Manusia berkomunikasi dengan menggunakan bahasa. Ilmu yang mempelajari bahasa disebut linguistik. Linguistik memakai bahasa sebagai objek kajiannya. Bahasa merupakan alat sistem bunyi yang dapat dituangkan dari ide, gagasan, dan pikiran kedalam bentuk lisan dan tulisan. Bahasa mempunyai peranan penting bagi komunikasi kehidupan manusia. Menurut Kridalaksana (1982) Bahasa ialah sistem lambang yang arbitrer yang dipergunakan oleh suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi dan mengidentifikasi diri.

Manusia dapat memberi dan memperoleh informasi dari hasil interaksi antar individu maupun kelompok. Masyarakat tidak bisa melakukan apa-apa tanpa adanya bahasa, karena bahasa merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Dengan bahasa, manusia dapat membentuk sebuah peradaban, bahkan bahasa juga dapat membentuk sebuah bangsa. Hal itu terjadi karena adanya komunikasi dengan menggunakan bahasa.

Seiring dengan perkembangan zaman, Tiongkok memiliki pengaruh besar bagi dunia maupun Indonesia. Salah satunya pengaruh dalam bidang perekonomian yang sangat pesat sehingga masyarakat di belahan dunia maupun Indonesia tertarik untuk mempelajari bahasa negara Tiongkok yaitu bahasa Mandarin. Tiongkok menggunakan bahasa Mandarin sebagai bahasa nasional untuk berkomunikasi. Indonesia sudah memiliki banyak tempat belajar untuk mempelajari bahasa Mandarin baik itu di sekolah, perguruan tinggi, maupun tempat kursus. Bahkan ada instansi yang menjadikan bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran wajib. Banyak cara untuk belajar bahasa Mandarin dilihat dari perkembangan teknologi yang sangat maju pada saat ini. Masyarakat dapat mengakses pembelajaran bahasa Mandarin dengan sangat mudah hanya dengan mencarinya di internet.

Hakikat kalimat adalah bagian terkecil ujaran atau teks yang mengungkapkan pikiran yang utuh secara ketatabahasaan (Supriyadi, 2014). Kalimat secara gramatikal terdiri atas unsur subjek dan predikat yang dapat diikuti oleh objek, pelengkap, dan atau/keterangan. Perlu atau tidaknya kehadiran objek, pelengkap, dan atau/keterangan tergantung pada verba pengisi predikat (Moeliono, Lapoliwa, Alwi, Sasangka, & Sugiyono, 2017).

Tata bahasa memegang peranan penting dalam suatu bahasa. Tata bahasa digunakan agar tidak terjadi kerancuan dan kebingungan lawan bicara dalam berkomunikasi. Tata bahasa atau biasa disebut dengan gramatika adalah bagian dari ilmu bahasa. Tata bahasa terbagi menjadi sistem bunyi (fonologi), sistem kata (morfologi), sistem kalimat (sintaksis), dan sistem makna (semantik/pragmatik). Suatu bahasa harus memiliki semua unsur tersebut agar komunikasi itu dapat dipahami dan dimengerti. Sintaksis adalah cabang linguistik yang mempelajari pengaturan dan hubungan antara kata dengan kata, atau antara kata dan satuan-satuan yang lebih besar, atau antar satuan yang lebih besar itu di dalam bahasa (Kridalaksana, 1982).

Relevansi sintaksis diutamakan pada komponen pembentuk kalimat dari segi strukturnya (segmental maupun dari segi komponen pelengkapannya, suprasegmental). Pada dasarnya, analisis sintaksis itu berurusan dengan hubungan antarkata dalam kalimat. Dalam pembahasan sintaksis bahasa Mandarin, fungsi yang terpenting adalah fungsi sintaksis. Melalui fungsi ini dapat diketahui bagaimana struktur bahasa Mandarin itu terbentuk. Fungsi sintaksis adalah kaitan antara komponen bahasa berdasarkan penyajiannya (strukturnya) dalam ujaran (kalimat) (Chandra, 2016).

Kalimat imperatif dalam bahasa Indonesia bisa berupa antara perintah yang sangat keras atau kasar sampai dengan permohonan yang sangat halus dan santun. Kalimat Imperatif merupakan kalimat yang mengandung perintah atau memberi komando dan menyuruh seseorang untuk melakukan sesuatu. Kalimat imperatif adalah kalimat yang berarti memerintah agar mitra tutur melakukan sesuatu seperti diinginkan si penutur (Rahardi, 2005). Kalimat imperatif bahasa Mandarin merupakan kalimat yang berarti perintah, permohonan kepada penutur agar melakukan apa yang ingin dilakukan dan apa yang tidak dilakukan (Kang, 2011). Kalimat imperatif merupakan kalimat yang menyatakan suatu permintaan, perintah, nasihat,

peringatan, dan mengandung intonasi imperatif yakni tanda seru (!) (Chandra, 2016). Sedangkan menurut (Zhou, 2004) kalimat imperatif umumnya dimulai dengan bentuk predikat imperatif untuk menyatakan perintah, tuntutan, permintaan, atau nasehat.

Kalimat imperatif bahasa Mandarin tidak memiliki banyak perubahan tata bahasa tetapi terdapat perbedaan pada aspek morfologi. Kalimat imperatif bahasa Mandarin dibentuk dari tiga aspek yaitu penggunaan subjek, penggunaan predikat, dan penggunaan partikel dalam pembentukan kalimat imperatif bahasa Mandarin. Struktur kalimat imperatif bahasa Mandarin dapat dibentuk berdasarkan penggunaan subjek, penggunaan predikat, dan penggunaan partikel (Wan, 2009) Menurut 卢福波 lufubo dalam (Hasibuan, 2019) kalimat imperatif adalah kalimat yang menyuruh seseorang melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu. Kalimat imperatif bahasa Mandarin diakhiri dengan tanda seru (!). Menurut Li dan Jin dalam (Fransiska, 2018) Kalimat imperatif seringkali tidak memiliki subjek, atau bisa dikatakan tanpa subjek atau dihilangkan,

Menurut Wang (dikutip dalam Jung, 2020) penggunaan subjek pada kalimat imperatif ada yang dihilangkan dalam kata lain tidak memiliki subjek dan ada yang tidak dihilangkan. Subjek kalimat imperatif dapat dihilangkan apabila mengandung arti orang kedua tunggal maupun orang kedua jamak. Seperti 你 (nǐ: anda/kamu) 你们 (nǐmen: kalian). Predikat pada kalimat imperatif menggunakan tujuh syarat utama dalam pembentukan predikat kalimat imperatif bahasa Mandarin. Sebagian besar predikat kalimat imperatif bahasa Mandarin memiliki arti memerintah, memohon agar melakukan sesuatu, baik yang diinginkan maupun yang tidak diinginkan.

Penggunaan partikel juga terbagi atas tujuh syarat pembentukan, diantaranya (1) partikel 请 (qǐng), merupakan partikel imperatif yang menyatakan perintah halus dan rasa hormat; (2) partikel 要 (yào), merupakan partikel imperatif yang memiliki arti “harus” di dalam bahasa Indonesia dan dapat dijadikan salah satu partikel wajib dalam kalimat imperatif bahasa Mandarin yang menyatakan perintah; (3) partikel 别 (bié) atau 不要 (bùyào) merupakan partikel wajib pada kalimat imperatif negatif atau larangan, memiliki arti “jangan (lah)” dalam bahasa Indonesia; (4) partikel 千万 (qiānwàn), merupakan partikel imperatif menyatakan permohonan atau nasehat; (5) partikel 麻烦 (máfan), merupakan partikel kalimat imperatif yang menyatakan permintaan terhadap seseorang untuk melakukan sesuatu; (6) partikel 吧 (ba), merupakan partikel wajib. Partikel imperatif ini menyatakan kalimat imperatif yang bersifat perintah, permohonan, dan peringatan; dan (7) partikel 啊 (a), merupakan partikel wajib. Partikel imperatif ini menyatakan kalimat imperatif yang bersifat perintah dan desakan (Hasibuan, 2019).

Pada penelitian ini peneliti mengambil film Mandarin yang berjudul *Our Times* untuk dianalisis kalimat imperatif di dalamnya. *Our Times* adalah film dengan genre romansa. Penggunaan kalimat imperatif banyak ditemukan dalam percakapan antar tokoh pemeran film *Our Times*, baik itu antara Lin Zhenxin si pemeran utama perempuan antara teman sekolah dan keluarganya, juga serta percakapan antara Hsu Taiyu si pemeran utama laki-laki antara teman sekolahnya.

Film ini bercerita tentang kisah percintaan anak remaja di masa sekolah dengan pemeran utama perempuan yang bernama Lin Zhenxin. Film ini menggunakan alur maju mundur.

Film *Our Times* 2015 disutradarai oleh Frankie Chen dengan pemeran utama perempuan bernama Lin Zhenxin dan pemeran utama laki-laki bernama Hsu Taiyu. Film ini menceritakan tentang seorang gadis SMA bernama Lin Zhenxin yang menyukai murid laki-laki di sekolahnya bernama Ouyang Feifan.

Suatu ketika Lin Zhenxin mendapat kiriman surat berantai yang dimana isi dari surat tersebut adalah perintah untuk meneruskan surat tersebut ke 5 orang agar dapat keberuntungan. Sebaliknya, jika tidak dikirimkan ke 5 orang, maka akan menerima bencana. Dari surat itu Lin Zhenxin meneruskannya ke Tao Minmin, Hsu Taiyu dan guru. Hsu Taiyu yang menerima surat itu terkejut ketika menemukan surat di dalam tasnya. Pada saat membacanya kebetulan dia sedang berdiri di trotoar, dan naas Hsu Taiyu tertabrak mobil dan terluka. Keesokan harinya ketika sekolah sedang mengadakan patroli kelas. Anak buah Hsu Taiyu menemukan stiker Andy Lau, dimana stiker ini sebelumnya menempel pada surat yang Hsu Taiyu temukan di tasnya. Anak buah Hsu Taiyu bergegas ke meja Lin Zhenxin untuk melihat lebih detail stiker Andy Lau tersebut dan langsung menggeledah meja belajarnya di kelas. Ia pun menemukan surat-surat yang sama seperti yang diterima Hsu Taiyu.

Keesokan harinya anak buah Hsu Taiyu menangkap Lin Zhenxin dan menyerahkannya kepada Hsu Taiyu. Tanpa diduga Hsu Taiyu mengajaknya berteman alih-alih memberi pelajaran pada Lin Zhenxin. Namun, maksud dari berteman yang diucapkan Hsu Taiyu adalah dengan menjadi budaknya. Rela melakukan PR Hsu Taiyu, rela membelikan makanan, rela membolos kelas demi Hsu Taiyu.

Lalu di kemudian hari, Hsu Taiyu mengajak Lin Zhenxin bekerja sama untuk mendapatkan orang yang mereka sukai. Lambat laun ketika kerjasama mereka masih berjalan, pertemanan mereka menjadi dekat. Niat awal yang mereka inginkan untuk membuat orang yang mereka sukai menjadi menyukai mereka, Lin Zhenxin dan Hsu Taiyu ternyata saling memiliki rasa suka satu sama lain. Namun mereka berdua memilih untuk tidak mengungkapkannya sehingga mereka tidak mengetahui bahwa ternyata saling suka. Kisah asmara asmara di masa sekolah mereka berakhir dengan Hsu Taiyu yang pergi ke Amerika tanpa sepengetahuan Lin Zhenxin.

Kajian mengenai analisis kalimat imperatif sebelumnya telah dilakukan oleh Jung (2020) menunjukkan tentang struktur kalimat imperatif dan fungsi kalimat imperatif dalam film *The Captain*. Penelitian ini sangat memberi kontribusi dan pemahaman yang lebih mendalam tentang struktur kalimat imperatif bahasa Mandarin. Penelitian kedua dilakukan oleh Fransiska (2018) yang meneliti tentang jenis-jenis kalimat imperatif. Dalam penelitian ini ranah sosial digunakan dalam menentukan jenis kalimat imperatif pada objek penelitiannya.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Analisis Kalimat Imperatif Bahasa Mandarin dalam Film *Our Times*”. Penelitian ini menggunakan film Mandarin sebagai data dan sumber data. Penggunaan kalimat imperatif banyak ditemukan dalam percakapan antar tokoh pemeran film *Our Times*, baik itu antara Lin Zhenxin si pemeran utama perempuan antara teman sekolah dan keluarganya, juga serta percakapan antara Hsu Taiyu si pemeran utama laki-laki antara teman sekolahnya.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut (Taylor, Bogdan, & DeVault, 2015) penelitian kualitatif adalah penelitian

yang menghasilkan dan mengumpulkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Data dalam penelitian ini adalah kalimat imperatif yang ada dalam film *Our Times*. Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah film berbahasa Mandarin dengan judul *Our Times* yang disutradarai oleh Frankie Chen dan diproduksi oleh Yeh Ju-Fen. Film *Our Times* diproduksi oleh Hualien Media International. Film ini dirilis di negara Taiwan pada tanggal 13 Agustus 2015, dengan durasi film 134 menit. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini adalah data tambahan dan pendukung yang bersumber dari buku, skripsi, jurnal serta artikel.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik simak dan teknik catat. Teknik simak adalah penyediaan data yang dilakukan dengan menyimak data penggunaan bahasa (Sudaryanto, 2015). Dalam penerapannya peneliti menyimak kalimat imperatif dalam film *Our Times* yang rilis pada tanggal 13 Agustus 2015 dan telah diunduh dari situs youtube. Kemudian, penelitian ini menggunakan teknik catat. Teknik catat adalah pencatatan dari hasil yg telah dilakukan dari penyimak sebelumnya dengan menggunakan alat tulis tertentu (Sudaryanto, 2015). Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pengumpulan data yaitu:

1. Peneliti menonton dan menyimak kalimat imperatif yang terdapat dalam film *Our Times* dibantu dengan subtitle yang tertera dalam film.
2. Selanjutnya peneliti mencatat apa saja kalimat imperatif yang terdapat di dalam film.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data model Miles dan Huberman. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data ini meliputi data reduction (reduksi data), data display (penyajian data), dan conclusion (penarikan kesimpulan) (Miles & Huberman, 1984). Tahap-tahap analisis data dalam penelitian ini adalah:

1) Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberi gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya (Sugiyono, 2013). Dalam tahap ini dilakukan pemilihan data berupa kalimat-kalimat dalam dialog atau percakapan antara para pemeran dalam film *Our Times* yang mengandung unsur imperatif, lalu kemudian akan dianalisis.

2) Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah penyajian data. Dalam tahap ini data disajikan dari hasil reduksi. Semua data yang sudah terkumpul dalam tahap reduksi disajikan dalam bentuk penjelasan naratif dan bentuk tabel.

3) Penarikan Kesimpulan

Setelah data disajikan, lalu langkah selanjutnya adalah ke tahap akhir yaitu penarikan kesimpulan. Hasil kesimpulan pada analisis data ini berupa gambaran tentang struktur kalimat imperatif dan jenis-jenis kalimat imperatif yang terkandung di dalam film *Our Times*.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan struktur kalimat imperatif berdasarkan penggunaan subjek sebanyak 70 kalimat, berdasarkan penggunaan predikat sebanyak 20 kalimat, dan berdasarkan penggunaan partikel sebanyak 50 kalimat. Untuk mempermudah dalam memahami struktur kalimat imperatif yang terdapat dalam film *Our Times*, maka peneliti akan menampilkan hasil penelitian dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1. Jumlah Struktur Kalimat Imperatif dalam Film Our Times

No.	Struktur Kalimat Imperatif	Jumlah
1	Penggunaan Subjek	70
2	Penggunaan Predikat	20
3	Penggunaan Partikel	50

Penggunaan Subjek dalam Film Our Times

Penggunaan subjek kalimat imperatif ada yang dihilangkan dan ada yang tidak dihilangkan. Subjek kalimat imperatif dapat dihilangkan apabila mengandung arti orang kedua tunggal dan orang kedua jamak. Seperti (你 nǐ: kamu) dan (你们 nǐmen: kalian).

a) Penggunaan subjek yang dihilangkan

- Subjek 你 yang dihilangkan

Data 1

歐陽非凡：不用担心 (durasi 31.07)

Ōuyáng fēifán：Bùyòng dānxīn

Ouyang feifan：Jangan khawatir

Tabel 2. Struktur Imperatif Data 1

Subjek Imperatif	Predikat	
(你)	不用	担心
nǐ	bùyòng	dānxīn
kamu	jangan	khawatir

Data 1 menunjukkan kalimat imperatif yang diucapkan oleh pembicara yaitu Ouyang Feifan. Pada kalimat tersebut subjek (你 nǐ = kamu) tidak diucapkan melainkan hanya menunjuk dengan ekspresi kepada pendengar. Pendengar disini mengarah kepada satu orang atau tunggal. Hal ini dapat terjadi karena menurut teori (Wan, 2009) subjek kalimat imperatif bahasa Mandarin yang mengandung arti orang kedua tunggal dapat dihilangkan.

- Subjek 你们 yang dihilangkan

Data 2

经理：替公司卖命！ (durasi 01.25)

Jīnglǐ：tì gōngsī màimìng

Manajer：Bekerja keraslah untuk perusahaan

Tabel 3. Struktur Imperatif Data 2

Subjek Imperatif	Predikat	Objek	
(你们)	替	公司	卖命
(nǐmen)	tì	gōngsī	màimìng
kalian	untuk	perusahaan	kerja keras

Data 2 menunjukkan kalimat imperatif yang diucapkan oleh pembicara yaitu Manajer perusahaan. Pada kalimat tersebut subjek (你们 nǐmen= kalian) tidak diucapkan melainkan hanya menunjuk dengan menggunakan ekspresi kepada pendengar. Pendengar yang ada pada percakapan ini adalah para karyawan perusahaan yang jumlahnya lebih dari 3 orang atau jamak. Hal ini dapat terjadi karena subjek kalimat imperatif bahasa Mandarin yang mengandung arti orang kedua jamak dapat dihilangkan.

b) Penggunaan Subjek yang tidak boleh dihilangkan

Dalam teori Wan (2009) terdapat beberapa aturan jika subjek pada kalimat imperatif tidak boleh dihilangkan.

- Menyatakan orang pertama jamak 咱们 (Zánmen : Kita)

Dalam penggunaan subjek orang pertama jamak 咱们, peneliti tidak menemukan adanya penggunaan ini dalam kalimat imperatif film “Our Times”

- Menyatakan orang kedua yang menunjukkan honorific (hormat) kepada yang lebih tua dengan memakai kata 您 (Nín : Anda)

Dalam penggunaan subjek orang kedua yang lebih tua 您 (Nín : Anda) peneliti tidak menemukan adanya penggunaan ini dalam kalimat imperatif film “Our Times”

- Menyatakan kalimat perintah majemuk

Dalam penggunaan kalimat perintah majemuk peneliti menemukan adanya 1 kalimat imperatif majemuk dalam film “Our Times”

Data 3

歐陽非凡：你去发那边，你去那边。(durasi 1.13.41)

Ōuyáng fēifán : Nǐ qù fā nà biān, nǐ qù nà biān

Ōuyáng fēifán : Kau pergi beri kesana, kau pergi kesana

Tabel 4. Struktur Imperatif Data 3

Subjek Imperatif	Predikat			Subjek Imperatif	Predikat		
你	去	发	那边	你	去	那边	
nǐ	qù	fā	nà biān	nǐ	qù	nà biān	
kamu	pergi	kirim	kesana	kamu	pergi	kesana	

Data 3 menunjukkan adanya penggunaan subjek imperatif majemuk yang diucapkan oleh pembicara yaitu Ouyang Feifan. Kalimat imperatif majemuk adalah struktur kalimat yang memiliki dua subjek imperatif dan dua predikat. Hal ini ditunjukkan dari subjek imperatif pertama (你 nǐ = kamu) dan subjek imperatif kedua juga yaitu (你 nǐ = kamu) .

Selain dari subjek yang telah dijelaskan diatas, peneliti menemukan sebanyak 13 kata ganti orang dalam penggunaan kalimat imperatif pada film “Our Times”, diantaranya kata ganti

(老大 Lǎodà: bos) sebanyak 2 kalimat imperatif, kata ganti (同学 Tóngxué: siswa atau teman sekolah) sebanyak 7 kalimat imperatif, kata ganti (主任 Zhǔrèn: kepala sekolah) sebanyak 2 kalimat imperatif, kata ganti (大家 Dàjiā: semua orang) sebanyak 1 kalimat imperatif.

• kata ganti (老大 lǎodà: bos)

Data 4

徐太宇的朋友：老大，快闪！（durasi 16.15）

Hsú Tàiyǔ de péngyǒu : Lǎodà, kuài shǎn

Teman Hsu Taiyu : Cepat pergi bos

Tabel 5. Struktur Imperatif Data 4

Subjek Imperatif	
老大	快闪
lǎodà	kuài shǎn
bos	cepat pergi

Pada data 4 terdapat penggunaan subjek kata ganti (老大 Lǎodà: bos). 老大 menunjuk pada nama panggilan pemeran utama laki-laki yaitu Hsu Taiyu.

• kata ganti (同学 tóngxué: siswa atau teman sekelas)

Data 5

林真心：同学，请看一下。（durasi 1.13.10）

Lín zhēnxīn : Tóngxué, qǐng kàn yīxià

Lin Zhenxin : Teman, tolong dilihat sebentar

Tabel 6. Struktur Imperatif Data 5

Subjek Imperatif		
同学	请看	一下
tóngxué	qǐng kàn	yīxià
teman	tolong lihat	sebentar

Pada data 5 terdapat penggunaan subjek kata ganti (同学 tóngxué: siswa atau teman sekelas) .

• kata ganti (主任 Zhǔrèn: kepala sekolah)

Data 6

歐陽非凡: 请主任处分。（durasi 1.23.03）

Ōuyáng fēifán: Qǐng zhǔrèn chǔfèn

Ouyang feifan : Silahkan pak kepeksek beri hukuman

Tabel 7. Struktur Imperatif Data 6

Subjek Imperatif		
请	主任	处分
qǐng	zhǔrèn	chǔfèn
silahkan	kepala sekolah	untuk menghukum

Pada data 6 terdapat penggunaan subjek dengan kata ganti (主任 Zhǔrèn: kepala sekolah).

- kata ganti (大家 Dàjiā: semua orang)

Data 7

主任: 大家掌声鼓励! (durasi 1.09.05)

Zhǔrèn: Dàjiā zhǎngshēng gǔlì

Kepala sekolah: Semuanya tepuk tangan dan beri semangat

Tabel 8. Struktur Imperatif Data 7

Subjek Imperatif		
大家	掌声	鼓励
dàjiā	zhǎngshēng	gǔlì
Semua	tebuk tangan	semangat

Data 7 terdapat penggunaan subjek dengan kata ganti (大家 Dàjiā: semua orang) .

Penggunaan Predikat dalam Film *Our Times*

Dalam penggunaan predikat pada film *Our Times*, terdapat tujuh syarat utama pembentuk kalimat imperatif didalamnya. Berikut peneliti menyajikan data dari syarat pembentuk predikat kalimat imperatif tersebut dalam bentuk tabel.

Tabel 9. Syarat Pembentukan Predikat Kalimat Imperatif

No.	Syarat Pembentukan	Data	Durasi
1	Pengulangan kata dan penambahan kata 一下 (Kata kerja + pengulangan/一下)	老师 : 等一下到我办公室, 自首! Lǎoshī : Dēng yíxià dào wǒ bàngōngshì, zìshǒu! Guru : Tunggu saya sampai di kantor, serahkan diri!	1.17.49
		林真心 : 再留晚一点准备一下开会治疗。 Lín zhēnxīn : Zài liú wǎn yídiǎn zhǔnbèi yíxià kāihuì zhìliáo Lin zhenxin : Tinggal sedikit lebih lama lagi ya untuk menyiapkan materi	03.09
2	Penambahan kata 着 (Kata kerja + 着)	徐太宇 : 要记得, 时刻看着她。 Hsú Tàiyǔ : Yào jìdé, shíkè kànzhe tā Hsu Taiyu : Harus ingat, awasi dia setiap saat	1.51.23
		徐太宇 : 课本事出来啦! Hsú Tàiyǔ : Kèběn shì chūlái la! Hsu Taiyu : Keluarkan buku pelajaran!	54.51
3	Penambahan kata kerja pelengkap 见, 上, 去, 来 (Kata kerja + pelengkap 见, 上, 去, 来)	歐陽非凡 : 回去吧! Ōuyáng fēifán : Huíqù ba! Ouyang feifan : Ayo kembali!	31.16
		徐太宇 : 再说一次你觉得我怎么样! Hsú Tàiyǔ : Zàishuō yíci nǐ juéde wǒ zěnmeyàng! Hsu Taiyu : Katakan sekali lagi menurutmu aku ini bagaimana!	36.39
5	Penambahan Objek (Kata kerja + Objek)	经理 : 替公司卖命! Jīnglǐ : tì gōngsī maimìng Manager : Bekerja keraslah untuk perusahaan	01.25

Tabel 9. Syarat Pembentukan Predikat Kalimat Imperatif (Lanjutan)

No.	Syarat Pembentukan	Data	Durasi
6	Penambahan kata keterangan 跟, 对, 向 (Kata kerja + keterangan 跟, 对, 向)	-	-
7	Penambahan kata bantu sambung 连动词 lián dòngcí 去, 来 (kata bantu sambung 连动词 lián dòngcí 去, 来 + Kata kerja)	-	-

Penggunaan Partikel dalam Film Our Times

Penggunaan partikel pada kalimat imperatif dalam film “Our Times” terbagi berdasarkan tujuh jenis partikel, yaitu (1) partikel 请 (Qǐng: tolong/silahkan); (2) partikel 要 (yào: harus); (3) partikel 别 (bié) atau 不要 (bùyào) : jangan; (4) partikel 千万; (5) partikel 麻烦; (6) partikel 吧; dan (7) partikel 啊. Berikut peneliti akan menyajikan data-data kalimat imperatif berdasarkan penggunaan partikel.

a) 请 (qǐng), merupakan partikel imperatif yang menyatakan perintah halus dan rasa hormat.

Data 8

老师 : 最后呢, 请各位同学先不要离开 (durasi 19.00)

Lǎoshī : Zuìhòu ne, qǐng gèwèi tóngxué xiān bùyào líkāi

Guru : Terakhir, tolong para murid jangan bubar dulu

Tabel 10. Struktur Imperatif Data 8

Partikel Imperatif	Subjek			
请	各位同学	先	不要	离开
qǐng	gèwèi tóngxué	xiān	bùyào	líkāi
tolong	para murid	duluan	jangan	bubar

Data 9

林真心 : 同学, 请看一下。 (durasi 1.13.10)

Lín zhēnxīn : Tóngxué, qǐng kàn yīxià

Lin Zhenxin : Teman, tolong dilihat sebentar

Tabel 11. Struktur Imperatif Data 9

Subjek	Partikel Imperatif		
同学	请	看	一下
tóngxué	qǐng	kàn	yīxià
teman	tolong	lihat	sebenar

Pada data 8 dan 9 terdapat penggunaan partikel (请 qǐng tolong). Penggunaan partikel 请 pada data 8 menyatakan perintah kepada seluruh murid yang selesai upacara untuk tidak bubar. Sedangkan pada data 9 penggunaan partikel 请 menyatakan perintah kepada teman sekelas untuk membaca brosur sebentar.

b) 要(yào), merupakan partikel imperatif yang memiliki arti “harus” dan menyatakan perintah.

Data 10

徐太宇 : 要记得, 时刻看着她。(durasi 1.51.23)

Hsú Tàiyǔ : Yào jìdé, shíkè kànzhe tā

Hsu Taiyu : Awasi dia setiap saat, harus ingat.

Tabel 12. Struktur Imperatif Data 10

Partikel Imperatif				
要	记得	时刻	看着	她
yào	jìdé	shíkè	kànzhe	tā
harus	ingat	saat	awasi	dia (pr.)

Data 11

刘德华 : 那一定要来哦! (durasi 2.03.38)

Liú Déhuá : Nà yīdìng yào lái ó

Andy Lau : Harus beneran datang loh

Tabel 13. Struktur Imperatif Data 11

Partikel Imperatif		
一定	要	来
yīdìng	yào	lái
Pasti	harus	datang

Pada data 10 dan 11 terdapat penggunaan partikel 要(yào : harus). Penggunaan partikel 要 pada data 10, Hsu Taiyu memberikan perintah kepada Ouyang Feifan untuk selalu mengawasi Lin Zhenxin setiap saat. Sedangkan penggunaan partikel 要 pada data 11, Andy Lau menyatakan perintah kepada Lin Zhenxin untuk harus datang ke konsernya.

c) 别(bié) atau 不要 atau (bùyào), merupakan partikel wajib pada kalimat imperatif untuk menyatakan larangan.

Data 12

林真心 : 没有灵感不要抄歌词啦! (durasi 45.09)

Lín zhēnxīn : Méiyǒu línggǎn bùyào chāo gēcí la

Lin Zhenxin : Jangan menjiplak lirik lagu kalau tak punya inspirasi

Tabel 14. Struktur Imperatif Data 12

Partikel Imperatif			
不要	抄	歌词	啦
Bùyào	Chāo	gēcí	la
Jangan	menjiplak	lirik lagu	

Data 13

歐陽非凡 : 徐太宇不要再过去了! (durasi 47.49)

Ōuyáng fēifán : Hsú Tàiyǔ bùyào zài guòqùle

Ouyang feifan : Jangan pergi lebih jauh lagi Hsu Taiyu

Tabel 15. Struktur Imperatif Data 13

Partikel Imperatif				
徐太宇	不要	再	过去	了
hsú Tàiyǔ	bùyào	zài	guòqù	le
hsu Taiyu	jangan	lagi	pergi	

Pada data 12 dan 13 terdapat penggunaan partikel 不要 (bùyào : jangan). Penggunaan partikel 不要 pada data 12 menyatakan larangan kepada Hsu Taiyu untuk jangan menjiplak atau menyalin lirik lagu. Sedangkan pada data 13 menyatakan larangan kepada Hsu Taiyu untuk tidak berenang semakin jauh lagi.

- d) 千万 (qiān wàn), merupakan partikel imperatif yang menyatakan permohonan dan nasehat. Namun dalam film “Our Times”, peneliti tidak menemukan adanya penggunaan partikel ini pada setiap kalimat imperatif yang digunakan pada dialog antar tokoh.
- e) 麻烦 (Máfan), merupakan partikel imperatif yang menyatakan permintaan terhadap seseorang atau banyak orang untuk melakukan sesuatu.

Data 14

陶敏敏的同学：麻烦客位同学，不要再帮那些臭男生传情书。(durasi 10.25)

Táo Mǐnmǐn de tóngxué：Máfan kè wèi tóngxué, bùyào zài bāng nàxiē chòu nánshēng chuánqíng shū.

Teman Tao Minmin：Maaf mengganggu teman-teman, jangan lagi membantu murid-murid bau itu menyampaikan surat cinta

Tabel 16. Struktur Imperatif Data 14

Partikel Imperatif	Subjek	Partikel Imperatif
麻烦	客位同学	不要
máfan	kè wèi tóngxué	bùyào
mengganggu	teman-teman	jangan

Pada data 14 terdapat dua partikel imperatif yang digunakan yaitu partikel 麻烦 (máfan) dan partikel 不要 (bùyào: jangan). Penggunaan partikel 麻烦 (máfan) menyatakan permintaan untuk melakukan sesuatu. sedangkan partikel 不要 (bùyào: jangan) untuk menyatakan larangan. Dalam hal ini partikel 麻烦 dan 不要 ditujukan kepada teman Tao Minmin yang meminta tolong kepada seluruh teman-teman di kelas Tao Minmin untuk berhenti membantu murid laki-laki mengirim surat cinta kepada Tao Minmin.

- f) 吧 (ba), merupakan partikel wajib dalam kalimat imperatif. Partikel ini menyatakan kalimat imperatif yang bersifat perintah, permohonan, serta ajakan.

Data 15

徐太宇：交个朋友吧！(durasi 22.19)

Hsú Tàiyǔ：jiāo gè péngyǒu ba

Hsu Taiyu：Ayo berteman

Tabel 17. Struktur Imperatif Data 15

			Partikel Imperatif
交	个	朋友	吧
jiāo	gè	péngyǒu	ba
pertemanan		teman	

Data 16

徐太宇：一起让他们分手吧! (durasi 34.46)

Hsú Tàiyǔ：Yīqǐ ràng tāmen fēnshǒu ba

Hsu Taiyu：Ayo bersama buat mereka putus

Tabel 18. Struktur Imperatif Data 16

				Partikel Imperatif
一起	让	他们	分手	吧
yīqǐ	ràng	tāmen	fēnshǒu	ba
bersama	membiarkan	mereka	putus	

Pada data 15 dan 16 terdapat penggunaan partikel 吧 (ba). Penggunaan partikel 吧 (ba) menyatakan kalimat imperatif yang bersifat perintah, permohonan, serta ajakan. Penggunaan partikel 吧 (ba) pada data 15 menunjukkan bahwa Hsu Taiyu mengajak Lin Zhenxin berteman. Sedangkan penggunaan partikel 吧 (ba) pada data 26 menunjukkan bahwa Hsu Taiyu mengajak Lin Zhenxin bekerja sama untuk membuat orang yang mereka sukai menjadi putus.

- g) 啊 (a), merupakan partikel wajib dalam kalimat imperatif. Partikel imperatif ini menyatakan kalimat imperatif yang bersifat perintah dan desakan.

Data 17

徐太宇：读书啊! (durasi 58.52)

Hsú Tàiyǔ：Dúshū a

Hsu Taiyu：Belajarlah

Tabel 19. Struktur Imperatif Data 17

		Partikel Imperatif
读书		啊
dúshū		a
belajar		

Data 18

徐太宇：一起走啊! (durasi 1.42.31)

Hsú Tàiyǔ：Yīqǐ zǒu a

Hsu Taiyu：Ayo pergi bareng

Tabel 20. Struktur Imperatif Data 18

		Partikel Imperatif
一起	走	啊
yīqǐ	zǒu	a
bersama	pergi	

Pada data 17 dan 18 terdapat penggunaan partikel 啊 (a). Penggunaan partikel 啊(a) pada data 17 menunjukkan bahwa Hsu Taiyu memberi perintah kepada Lin Zhenxin untuk belajar. Sedangkan penggunaan partikel 啊(a) pada data 18 menunjukkan bahwa Hsu Taiyu mengajak Lin Zhenxin untuk pergi bersama.

4. Simpulan

Peneliti menemukan sebanyak 143 kalimat imperatif dalam film Mandarin tahun 2015 “Our Times” (我的少女时代 Wǒ de shàonǚ shídài). Struktur kalimat imperatif dapat ditinjau dari penggunaan subjek, penggunaan predikat, dan penggunaan partikel. Pada bagian penggunaan subjek, terdapat subjek yang dihilangkan, tidak dihilangkan dan subjek kata ganti nama jabatan/nama panggilan. Pada subjek yang dihilangkan seperti 你 (nǐ: anda/kamu) 你们 (nǐmen: kalian) yang mengandung arti orang kedua tunggal dan orang kedua jamak, terdapat 57 subjek yang dihilangkan. Peneliti menemukan sebanyak 13 kata ganti orang dalam penggunaan kalimat imperatif pada film “Our Times”, diantaranya kata ganti (老大 Lǎodà: bos) sebanyak 2 kalimat imperatif, kata ganti (同学 Tóngxué: siswa atau teman sekolah) sebanyak 7 kalimat imperatif, kata ganti (主任 Zhǔrèn: kepala sekolah) sebanyak 2 kalimat imperatif, kata ganti (大家 Dàjiā: semua orang) sebanyak 1 kalimat imperatif. Pada penggunaan predikat, dari tujuh syarat pembentukan. Peneliti tidak menemukan dua syarat pembentukan kalimat imperatif yaitu (1) penambahan kata keterangan 跟, 对, 向, dan (2) Penambahan kata bantu sambung (连动词 lián dòngcí) 去, 来. Pada penggunaan partikel dalam kalimat imperatif film Our Times terdapat 7 jenis partikel. Pada 7 jenis ini, peneliti hanya menemukan 6 jenis partikel yang terdapat dalam film Our Times. Sedangkan jenis partikel yang tidak ditemukan adalah partikel 千万 (qiān wàn) yang merupakan partikel imperatif menyatakan permohonan dan nasehat.

Daftar Rujukan

- Chandra, Y. N. (2016). Sintaksis bahasa Mandarin (1st ed.). Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Fransiska, E. (2018). Analisis kalimat imperatif dalam drama The King's Woman 《秦时丽人明月心》 Qín Shí Lìrén Míngyuè Xīn Karya Chén Huìrú Dan Zhū Xiānzhōng: Suatu kajian sosiopragmatik (Undergraduate thesis, Universitas Sumatera Utara, Medan). Retrieved from <https://repository.usu.ac.id/handle/123456789/3980>
- Hasibuan, J. K. (2019). Analisis kontrastif kalimat imperatif pada bahasa Mandarin dan bahasa Batak Toba dalam film Meteor Garden dan Anak Sasada (Undergraduate thesis, Universitas Sumatera Utara, Medan). Retrieved from <https://repository.usu.ac.id/handle/123456789/23686>
- Jung, C. (2020). Analisis kalimat imperatif dalam film “The Captain” (Undergraduate thesis, Universitas Sumatera Utara, Medan). Retrieved from <https://repository.usu.ac.id/handle/123456789/31172>
- Kang, Q-Y. (2011). Grammatical difference in sentence structure between Mandarin and modern American Standard English (Seminar paper, University of Wisconsin, Platteville). Retrieved from <https://minds.wisconsin.edu/bitstream/handle/1793/52413/KangQinqyan.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Kridalaksana, H. (1982). Kamus linguistik. Jakarta: PT Gramedia.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1984). Drawing valid meaning from qualitative data: Toward a shared craft. Educational researcher, 13(5), 20–30. doi: <https://doi.org/1174243>
- Moeliono, A. M., Lapoliwa, H., Alwi, H., Sasangka, S. S. T. W., & Sugiyono. (2017). Tata bahasa baku bahasa Indonesia. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Rahardi, K. (2005). Pragmatik: Kesantunan imperatif bahasa Indonesia. Jakarta: Erlangga.

- Rangkuti, D. N., & Nasution, V. A. . (2022). Analisis Penggunaan Partikel Fatis 啦 la dan 吧 ba dalam Film *Our Times*. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(2), 167–179. <https://doi.org/10.17977/um064v2i22022p167-179>
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa: Pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi. (2014). *Sintaksis bahasa Indonesia*. Gorontalo: UNG Press.
- Taylor, S. J., Bogdan, R., & DeVault, M. L. (2015). *Introduction to qualitative research methods : A guidebook and resource* (4th ed.). New Jersey: John Wiley & Sons.
- Wan, L. (2009). A contrastive study on imperatives in English and Chinese. *Journal of Anhui Vocational College of Metallurgy and Technology*, 12(2), 72–75.
- Zhou, S. Y. (2004). Negotiability of imperative sentences in advertisements. *Journal of Chongqing Jiaotong University*, 4, 2.

Designing an Action Webcomic *Jiwa Kesatria* into Two Languages to Introduce *Pencak Silat*

Perancangan *Webcomic Jiwa Kesatria* Bertema Aksi dalam Dua Bahasa untuk Memperkenalkan *Pencak Silat*

Miftachul Jannah, Pujiyanto*, Fariza Wahyu Arizal

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

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

Paper received: 23-2-2022; revised: 1-3-2022; accepted: 3-3-2022

Abstract

Pencak silat is a martial art from Indonesia that trains someone physically to become a strong human being and mentally trains them to become a virtuous human being that has a chivalrous spirit. Unfortunately, some of the teenagers who have studied pencak silat cannot apply the noble value of silat. Some silat practitioners don't have good personalities, especially chivalrous spirits. As a result, the knowledge of pencak silat is often misused by teenagers who just practiced pencak silat for negative things such as brawls, oppression, and other crimes that caused negative perceptions about pencak silat in society. Therefore, today's youth need to be educated that pencak silat shall not be used to show off strength but to educate someone into ones that have a chivalrous spirit. A webcomic is an effective platform to convey this message to teenagers since webcomic is an entertainment media that is currently widely accessed by everyone around the world. Webcomic is designed as a medium to educate about the noble values of pencak silat, to change the negative perception of society about pencak silat, and to introduce pencak silat to the national and international zens. This webcomic is designed by Yongky Safanayong. The stages of this design technique are research, analysis, synthesis, USP, communication strategy, value-added, media selection, visualization, and finishing. The main media result is digital webcomic in vertical format.

Keywords: Webcomic, *pencak silat*, action genre, martial art

Abstrak

Pencak silat merupakan beladiri asal Indonesia yang dapat melatih fisik seseorang untuk menjadi manusia yang kuat serta melatih mental seseorang untuk menjadi manusia yang berbudi baik dan berjiwa kesatria. Permasalahan muncul ketika seorang remaja yang telah belajar pencak silat tidak dapat menerapkan nilai luhur yang ada di dalam ilmu silat. Pesilat tidak memiliki kepribadian yang baik dan tidak berjiwa kesatria. Akibatnya, ilmu pencak silat sering disalahgunakan oleh kalangan remaja yang awam dalam silat untuk hal-hal negatif seperti tawuran, penindasan, dan berbagai kejahatan lainnya sehingga menimbulkan persepsi negatif di kalangan masyarakat terhadap silat. Maka dari itu remaja saat ini perlu diedukasi bahwa ilmu pencak silat bukanlah sarana untuk pamer kekuatan, namun sebagai sarana untuk menjadikan manusia menjadi pribadi yang kuat serta berjiwa kesatria. Webcomic merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pesan tersebut kepada remaja karena webcomic adalah media hiburan yang saat ini banyak diakses oleh kalangan remaja laki-laki maupun perempuan. Komik yang dirancang bertujuan sebagai media untuk mengedukasi remaja tentang nilai luhur pencak silat, merubah persepsi negatif masyarakat tentang pesilat, serta media untuk mengenalkan pencak silat kepada dunia internasional. Komik dirancang menggunakan model perancangan Yongky Safanayong. Tahap dari perancangan ini adalah riset, analisis, sintesis, USP, strategi komunikasi, *value added*, pemilihan media, visualisasi, finishing. Hasil media utama berupa komik digital dengan format vertikal.

Kata kunci: Webcomic, pencak silat, genre aksi, beladiri

1. Pendahuluan

Pencak silat adalah suatu cabang beladiri khas Indonesia yang terdiri dari 4 aspek dasar. Aspek-aspek dasar yang dimaksud adalah aspek spiritual, aspek kesenian kebudayaan, aspek bela diri, serta aspek olahraga. Menurut Alhogbi (2017), pencak silat adalah cabang olahraga yang cukup lengkap untuk dipelajari karena memiliki 4 aspek dasar yang sempurna dan terbentuk dalam satu kesatuan utuh yang saling melengkapi. Dari aspek spiritual dan kesenian kebudayaan, pencak silat diyakini mampu mendidik seseorang menjadi manusia yang berperilaku dan berbudi yang luhur sesuai dengan nilai-nilai budaya Indonesia. Menurut Nandana (2020), budi pekerti luhur merupakan dasar nilai-nilai norma kebudayaan masyarakat Indonesia yang menjadikan pencak silat adalah warisan bangsa Indonesia yang istimewa. Purbo-djati (2018) berpendapat bahwa pencak silat merupakan upaya untuk pembangunan fisik, mental, dan spiritual.

Muliawati (2018) menyebutkan bahwa pencak silat menjadi beladiri yang cukup populer baik di dalam negeri maupun dalam luar negeri. Penelitian lanjutan dilakukan untuk mengetahui antusiasme remaja Indonesia terhadap kesenian bela diri pencak silat. Peneliti memberikan angket terhadap responden yang terdiri dari usia 16-22 tahun. Berdasarkan hasil kuesioner online yang diisi oleh 140 orang tersebut, 88,5% responden beranggapan bahwa pencak silat penting untuk dipelajari oleh generasi muda karena sebagai pertahanan diri serta bentuk pelestarian terhadap budaya bangsa. Namun hanya sebanyak 32,4% responden yang tertarik untuk mempelajari pencak silat. Dari survey tersebut dapat disimpulkan bahwa ketidak tertarikan mereka untuk belajar pencak silat disebabkan karena kurangnya pengetahuan tentang makna pencak silat sebagai kesenian bela diri yang dapat menanamkan nilai karakter luhur dan jiwa kesatria bagi pengikutnya. Masih banyak yang berpendapat bahwa pencak silat identik dengan kekerasan.

Pendapat tersebut sejalan dengan pemaparan Hendra (2016) yang menyebutkan bahwa pada dasarnya tujuan adanya pencak silat dipergunakan sebagai alat untuk membela diri, memelihara kebugaran jasmani, mewujudkan rasa estetika, menyalurkan aspirasi spiritual manusia, membina manusia agar dapat menjadi warga teladan yang mematuhi norma-norma dalam masyarakat. Namun pada kenyataannya beberapa pesilat tidak mencerminkan sikap seorang pesilat yang baik. Tercatat bahwa sering terjadinya bentrokan antar perguruan pencak silat, baik dalam skala kecil maupun dalam skala besar. Hendra (2016), menyebutkan bahwa terjadi bentrok antar perguruan silat, seorang korban terluka parah. Deni Sutomo ditemukan tergeletak lantaran terluka parah terkena sabetan pedang di bagian perut samping tembus punggung dan tangan kanannya pada Sabtu 29 Maret 2014 dini hari. Korban dikeroyok oleh sekitar 100 orang yang datang dari arah berlawanan. Sikap arogan dan anarkis menjurus kekerasan yang ditunjukkan oleh anggota Perguruan Pencak Silat telah menjadi faktor kriminogen. Dimana dalam faktanya telah menimbulkan korban dari masyarakat (Hendra, 2016).

Sikap arogan dan anarkis pesilat menandakan bahwa mereka lupa atau belum memahami janji prasetya pencak silat yang merupakan nilai moral falsafah pencak silat yang harus mereka pegang teguh. Adapun janji prasetya pencak silat yaitu, Pesilat Indonesia adalah warga negara yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, pesilat Indonesia adalah warga negara yang membela dan mengamalkan Pancasila dan UUD 1945, pesilat Indonesia adalah pejuang yang cinta bangsa dan tanah air Indonesia, dan pesilat Indonesia adalah pejuang yang menjunjung tinggi persaudaraan dan persatuan bangsa (Nurudin, 2020). Sehingga dari permasalahan tersebut didapat kesimpulan bahwa perlu upaya untuk mengedu-

kasi generasi muda supaya lebih memahami makna pencak silat dalam menjunjung tinggi jiwa kesatria yang tercantum dalam janji prasetya pesilat. Dengan demikian pencak silat dapat menjadi kesenian yang diminati dan dicintai khususnya oleh masyarakat Indonesia sebagai pemilik kesenian pencak silat serta oleh masyarakat Internasional sebagai pendongkrak popularitas negara Indonesia di kancah Internasional.

Indonesia terus berupaya untuk mempopulerkan pencak silat ke dunia internasional dengan berbagai cara. Salah satu contoh melalui media promosi berupa film. Pada tahun 2011 pencak silat mulai dilirik oleh dunia internasional berkat munculnya film *The Raid: Redemption*. *The Raid: Redemption* adalah film bergenre *action thriller* pertama Indonesia yang berhasil menembus dunia perfilman internasional. Dari kepopuleran film tersebut dapat disimpulkan bahwa peran media hiburan sangat berpengaruh bagi popularitas pencak silat sehingga dapat dikenal oleh masyarakat nasional maupun internasional. Masyarakat yang awalnya tidak tertarik atau bahkan tidak tahu terhadap beladiri pencak silat, mulai mencari tahu dan bahkan tertarik untuk belajar pencak silat setelah munculnya media hiburan persuatif yang menyajikan konten bertema pencak silat. Media hiburan persuatif jenisnya. Di antaranya adalah film, drama, sinetron, MV, reality show, novel, cerpen, webcomic, dll. Namun sayangnya belum banyak media hiburan persuatif yang mengangkat pencak silat sebagai tema karya mereka.

Salah satu media hiburan yang dapat digunakan untuk memperkenalkan pencak silat kepada khalayak yang lebih luas adalah webcomic. Webcomic menjadi salah satu media hiburan yang sangat populer saat ini. Di era modern ini, komik tidak hanya didistribusikan dalam bentuk buku cetak saja, namun juga berbentuk format digital salah satunya melalui webcomic. Webcomic adalah jenis komik yang menggunakan website sebagai media penerbitannya. Menurut hasil penelitian Kusmiati, Jumadi, dan Hiola (2018), menyebutkan bahwa dalam hal distribusi, webcomic jauh lebih unggul daripada komik cetak konvensional. Sebab webcomic dapat terbit secara online dan diakses dengan mudah oleh siapapun melalui jejaring sosial, sehingga webcomic mudah tersebar dengan cepat dan memungkinkan webcomic menjadi topik pembicaraan di dunia maya. Itulah alasan mengapa webcomic dapat dijadikan sebuah media untuk menyampaikan sebuah gagasan yang diharapkan dapat tersebar dengan cepat.

Webtoon merupakan salah satu platform baca komik digital yang paling populer saat ini. Sayangnya, hampir tidak dapat ditemui komik bergenre beladiri aksi yang mengangkat tema pencak silat di platform webtoon. Padahal komik aksi beladiri Indonesia pernah mencapai masa kejayaan yang berlangsung pada tahun 1966-1970 (Firdausi, 2019). Namun seiring berjalannya waktu, komik aksi beladiri Indonesia mulai ditinggalkan karena banyak faktor, salah satunya karena kalah saing oleh komik aksi beladiri asal mancanegara. Sampai saat ini belum ada perancangan komik aksi beladiri yang memelopori bangkitnya komik aksi beladiri Indonesia.

Penelitian mengenai pemanfaatan media webcomic telah dilakukan sebelumnya. Misalnya oleh Assiddiqi (2017), yang melakukan perancangan komik digital sebagai media edukasi pelestarian fauna bagi siswa sekolah dasar. Kelebihan dari penelitian ini adalah komik ini hadir dengan bahasa yang mudah dipahami oleh pembaca dengan rentan usia 5-13 tahun sehingga sesuai dengan target marketnya. Sedangkan Anditha (2017) melakukan perancangan webcomic sebagai media pelestarian topeng dongkreng sebagai warisan budaya lokal di Madiun. Kelebihan dari perancangan ini adalah dapat memperkenalkan budaya topeng dongkreng

dengan penggambaran visual yang cenderung *out of the box*. Perbedaan perancangan webcomic Jiwa Kesatria dengan kedua perancangan di atas terletak pada *style* gambar yang dipakai. Webcomic Jiwa Kesatria mencoba melakukan kolaborasi antara *style manhwa* dengan gaya gambar asli Indonesia sebagai strategi pendekatan kepada pembaca. Serta webcomic ini terbit dengan dua bahasa untuk memperkenalkan pencak silat kepada masyarakat nasional dan internasional.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut dilakukanlah perancangan webcomic yang berjudul “Perancangan Webcomic Jiwa Kesatria bertema Aksi dalam Dua Bahasa Untuk Memperkenalkan Pencak Silat”. Webcomic ini akan dibuat dalam dua versi bahasa yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Alasan utamanya untuk memperkenalkan pencak silat sebagai budaya asli Indonesia yang harus dilestarikan sekaligus dibawa mendunia, mengajarkan nilai bahwa pencak silat menciptakan pendekar yang baik dan berjiwa kesatria sehingga merubah persepsi negatif masyarakat terhadap pencak silat, serta sebagai upaya mempopulerkan kembali komik beladiri aksi Indonesia.

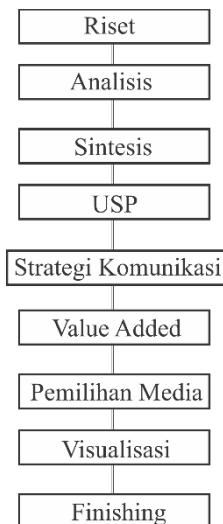
2. Metode

Menurut Sugiyono (2016), teknik pengumpulan dapat dilakukan melalui 3 cara diantaranya, wawancara, observasi, angket, serta penggabungan dari ketiga metode tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian perancangan webcomic Jiwa Kesatria ini dibagi menjadi 2 kategori berdasarkan sumbernya, yakni data primer dan data sekunder. Data primer atau data pokok adalah data yang diperoleh dari sumber asli, yang mana peneliti turun langsung ke lapangan demi mengamati fenomena yang terjadi. Pengumpulan data primer dalam penelitian ini melalui 3 tahapan, yakni: wawancara, observasi, dan angket. Wawancara dilakukan kepada ketua pencak silat aliran Persinas Asad Bapak Tri Agung Wibowo, untuk mengetahui apa saja permasalahan yang dihadapi dan untuk mengetahui fakta-fakta seputar beladiri pencak silat. Wawancara kedua dilakukan kepada Andrian Adilia, demi mengetahui tips dalam menciptakan webcomic yang baik.

Menurut Sugiyono (2016), observasi mempunyai ciri spesifik berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak begitu besar. Tahap observasi dilakukan dengan mengamati dan mendokumentasikan Gerakan-gerakan jurus pencak silat yang nantinya akan berguna sebagai acuan dan referensi penulis dalam menciptakan webcomic. Sumber data primer selanjutnya adalah dari angket atau kuesioner yang melibatkan 140 responden penggemar webcomic. Tujuannya untuk mengetahui jenis cerita, penokohan, dan komponen-komponen apa saja yang dianggap menarik oleh mayoritas pembaca webcomic. Sedangkan pengumpulan data sekunder dilakukan melalui telaah pustaka dengan membaca buku-buku yang memuat seputar teori dalam pembuatan komik. Teori-teori tersebut akan sangat berguna dalam perancangan webcomic Jiwa Kesatria ini. Jenis data yang digunakan perancang adalah data kualitatif yang mana data-data yang diperoleh dari sumber di atas akan diolah menjadi paragraf deskriptif sebagai keluarannya.

Metode perancangan yang digunakan dalam Perancangan Webcomic ini menggunakan metode perancangan prosedural atau model perancangan yang bersifat deskriptif, yakni menggariskan langkah-langkah yang diikuti untuk menghasilkan sebuah produk (Saputra & Permata, 2018). Penggunaan metode dalam perancangan webcomic pencak silat ini adalah metode perancangan secara umum yang dikembangkan Yongky Safanayong, yang mana proses merancang media komunikasi visual tanpa harus melakukan uji coba atau uji lapangan

(Abdillah, 2019). Model perancangan desain Yongky Safanayong memiliki 9 tahapan, diantaranya sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan model perancangan Safanayong (2006).

Tahap awal dimulai dengan riset. Menurut Malhotra Nunan, dan Birks (2017), riset adalah identifikasi, pengumpulan, analisis, dan penyebaran informasi secara sistematis dan objektif dengan tujuan untuk menemukan suatu jawaban mengenai masalah tertentu. Tahap riset diperlukan bagi perancang demi merumuskan latar belakang masalah dan menemukan data-data yang relevan dalam menciptakan webcomic. Setelah dilakukan riset, tahap selanjutnya adalah analisis data menggunakan teori 5W1H. Data yang telah dianalisis kemudian dicari sintesisnya. Sintesis merupakan penggabungan dari beberapa analisis dan ide kreatif dari perancang. Setelah melalui tahap sistesis, kemudian dirumuskanlah USP atau *Unique Selling Proposition* yang menjadi salah satu komponen penting dalam perancangan webcomic Jiwa Kesatria. USP adalah suatu keunikan, keistimewaan, dan manfaat tertentu yang membuat sebuah produk menjadi lebih unggul dibandingkan produk kompetitornya.

Pada tahap strategi komunikasi terdapat analisis sasaran berupa analisis demografis, geografis, psikografis, behavior. Menurut Safanayong (2006), Tahap *value added* adalah suatu tuntutan atau tantangan baru yang baik untuk dijelajahi. Penambahan unsur-unsur tertentu dalam *value added* dapat menjadi daya tarik baru bagi webcomic Jiwa Kesatria ini nantinya. Tahap selanjutnya adalah pemilihan media. Dalam perancangan webcomic Jiwa Kesatria memiliki 2 jenis media yang saling terkait satu sama lain. Media pertama adalah webcomic sebagai media utama. Sedangkan media kedua adalah *merchandise* tertentu sebagai media pendukung dan media promosi bagi media utama. Tahap visualisasi adalah tahap pengerjaan visual dari media utama berupa komik dan media pendukung berupa *merchandise*. Pada tahap visualisasi dibagi menjadi 4 tahapan tertentu, yakni: Strategi visual, Pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahapan terakhir adalah *finishing* berupa pengunggahan karya komik digital ke platform tertentu, serta pengunggahan media promosi.

Analisis data yang dipakai dalam perancangan webcomic Jiwa Kesatria ini adalah teknik analisis 5W1H (*What, Who, When, Where, Why, dan How*). Menurut Ananta (2019), analisis 5W1H adalah sebuah Teknik analisis yang digunakan untuk memecahkan masalah terkait

dengan perancangan, yang terdiri dari sekumpulan pertanyaan yang dibuat dengan memper-
timbangkan semua aspek permasalahan dalam perancangan.

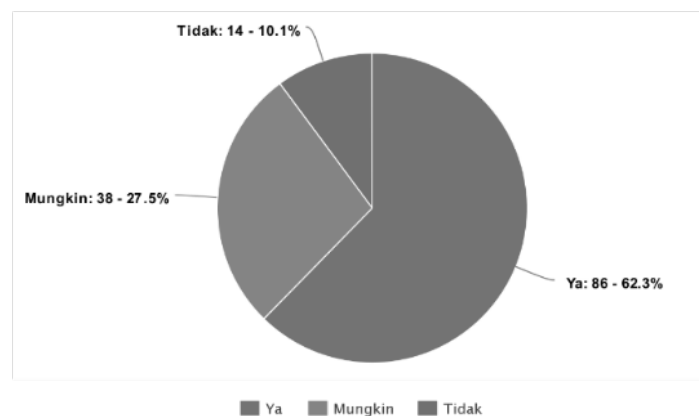
3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Hasil wawancara yang dilakukan kepada pembina pencak silat Persinas Asad, Tri Agung Wibowo menyebutkan bahwa remaja saat ini tidak terlalu banyak yang berminat dalam mempelajari pencak silat, dikarenakan remaja lebih disibukkan permainan gawai mereka. Meskipun ada yang berminat belajar beladiri, mereka lebih menyukai beladiri asal luar negeri karena terkesan lebih keren. Padahal penting bagi generasi muda untuk belajar beladiri asli Indonesia sebagai bentuk kontribusi dalam melestarikan budaya bangsa. Pencak silat juga bermanfaat untuk membentengi diri dari kejahatan dan dapat membentuk karakter remaja menjadi manusia berbudi mulia dan aktif dalam kegiatan positif. Dalam dunia pencak silat juga dikenal prinsip dasar bagi seorang pesilat, diantaranya: Berbudi luhur, takdim, ta'at, religius, pasrah atau tawakkal, sabar, tahan uji, tidak sombong, penyabar, dan tidak boleh berbuat jahat. Dalam dunia pencak silat juga dikenal warna sabuk yang menggambarkan tingkatan ilmu seorang pesilat. Misalnya sabuk putih adalah bagi mereka yang baru belajar silat, dan sabuk merah adalah guru utama.

Wawancara kedua dilakukan kepada komikus "Red Velvet", Andrian Adilia. Dalam wawancara tersebut beliau menyebutkan bahwa Cara membuat karakter komik yang menarik yaitu dengan melakukan riset dengan membaca banyak komik, film, anime, novel, dan meneliti ke dalam forum-forum penggemar. Mengamati tokoh fiksi apa yang menjadi tren viral. Menciptakan karakter-karakter yang unik namun tetap mengikuti selera pasar. Adapun tahapan dalam membuat komik aksi menurut Andrian Adilia yaitu langkah pertama menulis cerita dalam bentuk manuskrip, lalu ubah manuskrip itu kedalam *storyboard* berupa sketsa kasar. Setelah itu mencari referensi setiap panelnya.

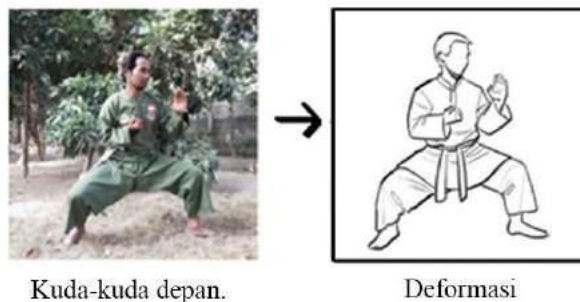
Selain pengumpulan data melalui wawancara, penulis juga melakukan metode pengumpulan data melalui penyebaran angket atau kuesioner demi menjangkau sampel yang lebih luas. Survey ini melibatkan 140 responden pembaca webcomic. Melalui kuesioner tersebut dapat diketahui kriteria-kriteria apa saja di dalam webcomic aksi yang dianggap menarik bagi mayoritas pembaca komik digital.



Gambar 2. Diagram lingkaran hasil kuesioner pertanyaan 7: Ketertarikan membaca komik pencak silat.

18 poin pertanyaan yang diajukan kepada responden menghasilkan kesimpulan, diantaranya: *Platform* favorit mayoritas responden untuk membaca komik digital adalah webtoon, mayoritas responden belum pernah membaca komik aksi bertema pencak silat, gender laki-laki adalah favorit responden sebagai tokoh utama dalam komik aksi, mayoritas responden menyukai tokoh utama baik hati namun ceroboh atau naif, komponen utama yang menarik bagi responden adalah alur cerita dan konflik, mayoritas pembaca menyukai *style* semi realistik dengan detail *shading*, kebanyakan responden tidak menyukai tokoh utama cengeng atau lemah. Mayoritas pembaca berpendapat bahwa perlu unsur romantis dalam komik aksi, sahabat sejati adalah karakter yang cocok mendampingi tokoh utama menurut mayoritas responden, mayoritas responden berpendapat akan tertarik belajar pencak setelah membaca komik aksi bertema pencak silat, dan mayoritas responden setuju bahwa belajar pencak silat itu penting.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di padepokan Persinas Asad yang beralamat di Desa Kauman Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung diperoleh data berupa foto dokumentasi gerakan (teknik) dasar pencak silat aliran Persinas Asad. Gerakan-gerakan tersebut terdiri dari 19 gerakan dasar diantaranya, kuda-kuda depan, kuda-kuda tengah, kuda-kuda silang, kuda-kuda belakang, pukulan 1 kepalan tangan, pukulan 2 kepalan tangan, pukulan 2 telapak tangan, pukulan 1 telapak tangan, pukulan upper out, pukulan samping, pukulan JEB, tangkisan dalam, tangkisan luar, tendangan luar, tendangan belakang, tendangan C, tendangan lingkaran, tendangan samping, dan tendangan T.



Gambar 3. Observasi Gerakan pencak silat dan deformasinya.

Setelah data-data yang diperlukan diperoleh baik dari kuesioner, wawancara, maupun observasi maka selanjutnya dilakukan analisis yang berisikan kesimpulan mengenai pembahasan yang akan dirancang pada konsep desain. Analisa data menggunakan metode kualitatif (menarik kesimpulan data). Menggunakan teknik deskriptif yakni menjabarkan atau menggambarkan bagaimana hasil akhir atau kesimpulan data yang diperoleh. Dalam perancangan ini menggunakan analisis 5W1H.

1. What (Apa): Berdasarkan pernyataan dari ketua Pencak Silat Persinas Asad, permasalahan utama yang dihadapi adalah bahwa remaja saat ini kurang begitu berminat berlatih pencak silat karena disibukkan oleh hal-hal tidak bermanfaat seperti bermain game. Menurutnya pencak silat juga kalah saing dengan beladiri asal luar negeri.
2. Who (Siapa): Target utama bagi webcomic ini nantinya adalah para remaja kalangan penggemar webcomic. Hal tersebut selaras dengan hasil dari kuesioner yang menyatakan bahwa mayoritas penggemar webcomic kemungkinan besar akan tertarik untuk belajar silat setelah membaca webcomic bertema silat. Maka dari itu webcomic ini harus benar-

benar dapat merepresentasikan pencak silat sebagai sebuah kegiatan yang baik dan bermanfaat.

3. When (Kapan): latar belakang waktu dan tempat aktual modern cocok dengan tema yang ingin disampaikan dalam webcomic ini.
4. Where (Dimana): webcomic ini akan diterbitkan kedalam *platform* Webtoon karena *platform* tersebut menjadi rujukan bagi lebih dari 80% responden.
5. How (Bagaimana): Perancangan webcomic ini nantinya akan memuat unsur-unsur yang dapat menjadi solusi untuk masalah-masalah yang telah dipaparkan oleh narasumber ketua Persinas Asad dan masalah yang juga ditanyakan dalam kuesioner. Selain itu webcomic ini akan memakai tips dan trik menciptakan webcomic dari Ardian Ardilia. Unsur pembuatan visual, cerita, dan penokohan juga akan sangat bergantung pada data kuesioner yang telah diperoleh.

Dari hasil analisis di atas dapat dikaitkan dengan penelitian terdahulu milik Assiddiqi (2013) dan Anditha (2017) bahwa penciptaan komik harus dapat menyesuaikan dengan target konsumen yang ingin dituju yang dapat diperoleh melalui wawancara, kuesioner, maupun observasi. Penelitian milik Assiddiqi (2013) menargetkan komiknya untuk kalangan anak sekolah dasar, maka narasumber yang dipakai adalah orang yang psikologis anak sekolah dasar. Sedangkan komik Jiwa Kesatria menargetkan konsumen berupa remaja usia 16-22 tahun sejalan dengan tujuan komik ini untuk mengedukasi seputar pencak silat kepada remaja dalam rentan usia tersebut. Penelitian Anditha (2017) turun langsung ke lapangan untuk mengamati seni dongkreng, begitu juga dengan penelitian webcomic Jiwa Kesatria mengamati langsung praktisi pencak silat sehingga didapatkan data yang relevan dengan perancangan.

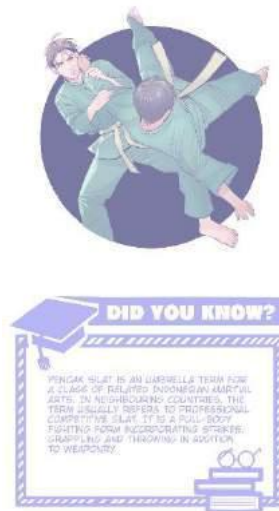
3.2. Tahap Perancangan

Hasil analisis disintesis sebagai berikut. Sebagai upaya memperkenalkan beladiri pencak silat, maka akan dirancang sebuah webcomic aksi beladiri bertema pencak silat. Webcomic ini nantinya akan diunggah ke platform webtoon karena berdasarkan hasil penelitian, platform ini menjadi platform favorit mayoritas pembaca webcomic. dalam perancangan ini, tahap awal adalah menulis cerita dengan menerapkan teori penyusunan cerita aksi milik Joseph Campbell. Metode ini disebut *The Hero's Journey*. Teori ini banyak dipakai penulis fiksi terkenal sebagai acuan mereka dalam membuat cerita. Dalam *The Hero's Journey* memiliki 12 babak yang harus dipenuhi agar plot komik aksi nantinya menjadi menarik.

Tahap kedua adalah dengan penciptaan karakter dalam webcomic aksi bertema pencak silat harus dapat mewakili kampanye atau *goal* utama dalam penyusunan webcomic ini. Pencak silat adalah beladiri yang tidak hanya mengajarkan cara bertarung, namun juga membentuk karakteristik manusia menjadi pribadi yang baik adalah kampanye utama dalam komik ini. Tokoh Satria diciptakan sebagai tokoh utama yang tepat untuk webcomic ini. Satria yang awalnya adalah preman, kemudian tergerak hatinya untuk bertaubat dan berubah menjadi manusia yang baik dan berjiwa kesatria. Cara yang dia tempuh untuk menjadi manusia baik berjiwa kesatria adalah dengan mengikuti pelatihan pencak silat. Sifat atau watak Satria disesuaikan dengan watak favorit pembaca webcomic yang diperoleh dari hasil survei/kuesioner. Watak tersebut adalah baik hati, naif, ceria, sedikit bodoh/ceroboh, tapi suka menolong. Konflik persahabatan menjadi konflik utama yang disuguhkan dalam webcomic ini. Sahabat yang tulus dan sahabat yang munafik akan mewarnai petualangan Satria.

Agar webcomic Jiwa Kesatria relevan dengan pencak silat di kehidupan nyata, maka mulai dari pakaian silat, tempat latihan, bahkan sampai tingkatan sabuk diambil dari referensi nyata hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Kumpulan Gerakan silat dari hasil observasi akan dijadikan referensi dalam gerakan bertarung dan latihan silat yang ada di dalam plot webcomic ini. Untuk *style* gambar yang digunakan dalam penyusunan webcomic Jiwa Kesatria ini adalah semi realis berkiblat pada *style* manhwa dengan *rendering* detail.

USP atau *Unique Selling Proposition* adalah suatu unsur yang unik di dalam sebuah produk yang menjadikan produk tersebut lebih istimewa dibandingkan dengan pesaingnya sehingga menambah peluang sebuah produk lebih dipilih oleh konsumen. USP dalam webcomic ini adalah diangkatnya beladiri khas Indonesia sebagai topik utama dalam webcomic ini. Serta penambahan unsur-unsur budaya Indonesia lain seperti kuliner cilok khas Indonesia dan topeng monyet juga hadir dalam webcomic ini. Komik ini juga menghadirkan informasi seputar easter egg berupa hal-hal berbau Indonesia yang nantinya akan dimunculkan di akhir setiap episode.



Gambar 4. Penambahan pojok pengetahuan sebagai USP.

Tahap selanjutnya adalah merumuskan strategi komunikasi. Pada strategi komunikasi perancangan ini merumuskan sasaran konsumen ke dalam 4 kategori, yaitu; demografi, geografi, psikografi, dan *behavior*. Dalam penelitian perancangan webcomic Jiwa Kesatria, target demografi konsumen ditentukan berdasarkan usia yakni antara 16-22 tahun. Pada usia tersebut adalah penggemar aktif pembaca webcomic. Sedangkan sasaran geografi adalah wilayah Indonesia dan Amerika Serikat. Sehingga webcomic ini nantinya harus dapat menyesuaikan kondisi budaya dari kedua wilayah tersebut. Sedangkan dari tinjauan psikografi, webcomic ini akan menyesuaikan selera pasar webcomic konvensional dengan menciptakan tokoh utama sebagai sosok yang rupawan. Tokoh utama laki-laki dan perempuan yang rupawan akan menarik penggemar dari sisi psikologis mereka. Behavior adalah kebiasaan pembaca dalam menikmati webcomic pada umumnya. Webcomic akan terbit dalam jumlah 60 panel per chapter agar tidak terlalu panjang dan tidak terlalu pendek.

Proses *Value added* di dalam perancangan ini adalah proses pengasimiliasian gaya gambar (*style*) manhwa/komik Korea dengan gaya gambar khas Indonesia milik penulis. *Style* manhwa dipilih karena mayoritas pasar webcomic dari segala platform terkenal seperti

Webtoon, Tapas, Webcomics, Kakaopage, dan Tappytoon sekarang dikuasai oleh komik-komik korea atau manhwa. Hal tersebut dikarenakan *style* manhwa yang sangat indah serta memiliki ciri khas paras tokoh atau karakter yang rupawan dan memukau.



Gambar 5. Asimilasi *Style* Manhwa dan Indonesia.

Hal tersebut selaras dengan pewarnaan *style* manhwa yang indah dan manis serta *shading* yang memukau. Selain itu *style* manhwa memiliki latar belakang yang sangat indah dan realistis. Hal-hal di atas yang menjadikan penulis berkeinginan untuk menjadikan *style* manhwa yang penulis gabungkan dengan *style* pribadi penulis sebagai *value* tambahan dalam komik ini.

Media utama yang digunakan dalam perancangan webcomic ini adalah komik digital (webcomic) yang akan diterbitkan pada platform webtoon. Media pendukung lainnya berupa x-banner, t-shirt, pin, pembatas buku, poster, keychain, stiker, dan *social media post*. Sedangkan Pada tahap visualisasi terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.



Gambar 6. Palet warna webcomic Jiwa Kesatria.



Gambar 7. Daftar font webcomic Jiwa Kesatria.

Jenis font yang digunakan dalam webcomic ada 3 macam menyesuaikan dengan jenis teks apa yang dimuat. Misalnya untuk dialog normal di dalam sebuah balon kata, font jenis CC-

Wildwords dipakai karena memiliki sisi psikologis yang informal, netral, dan memiliki karakteristik yang familiar dengan font yang biasa digunakan oleh komikus di seluruh dunia. Sedangkan untuk dialog seram atau menakutkan, Vf-Edo cocok digunakan karena memiliki sisi psikologis seram, tegas, dan mengintimidasi lawan bicara. Sedangkan font VF-Helsinki digunakan untuk membuat *onomatopoeia* karena font ini memiliki psikologis yang fleksibel.

Tahap Pra-produksi

Proses pertama adalah tahap pra-produksi. Dalam tahap pra-produksi perancangan menyusun ide cerita mulai dari tema, premis, logline, sinopsis, dan *storyline*.

Tabel 1. Tabel kaidah penyusunan cerita

No	Komponen	Deskripsi
1	Tema dan genre	Tema: pencak silat, beladiri. Genre: aksi, drama, <i>martial art</i> .
2	Premis	Satria, seorang mantan preman yang bertaubat demi menjadi manusia berbudi baik dan berjiwa kesatria.
3	logline	Sebuah peristiwa besar menimpa hidup Satria; seorang berandalan yang paling ditakuti se-kecamatan. Peristiwa tersebut sanggup menyadarkan Satria untuk berhenti menjadi preman dan bertaubat. Kemudian, selama satu tahun lamanya Satria memutuskan untuk masuk ke perguruan pencak silat demi melatih mental, akhlak, dan fisiknya agar menjadi seorang kesatria yang sesungguhnya, sesuai nama yang telah diberikan oleh orangtuanya. Namun sebuah bencana besar kembali melanda hidup Satria. Peristiwa apakah itu?
4	Sinopsis	Satria adalah seorang siswa berandalan yang paling ditakuti di SMA Budimulyo. Suatu bencana besar menimpa kehidupan Satria sehingga dia memutuskan untuk bertaubat untuk berhenti menjadi preman. Maka ia memutuskan untuk ikut pencak silat agar dapat melatih kepribadiannya agar menjadi manusia yang baik dan berbudi luhur, serta menjadi seorang yang berjiwa Kesatria sesuai nama yang diberikan ibunya. Satu tahun berlalu sejak Satria menjadi anak yang baik dan berhenti berkelahi atau tawuran. Dalam kurun waktu satu tahun itu, Satria samasekali tidak pernah bertarung dengan berandalan dan lebih memfokuskan dirinya untuk menolong orang. Disamping itu, guru silat Satria juga melarang Satria untuk ikut tawuran atau pertarungan jalanan, karena pertarungan itu banyak merugikan orang lain. Serta pertarungan jalanan dapat membuat citra padepokan silat menjadi jelek. Suatu hari keadaan memaksa Satria untuk menolong anak yang diganggu preman. Dia rela dijadikan samsak oleh preman agar mereka mau melepaskan anak yang ditolongnya. Satria tidak mau membalas menyerang karena dia ingat janjinya dengan guru silat (juga guru spiritual), bahwa ia harus berhenti berkelahi di jalanan, jika ia melanggar akan dikeluarkan dari padepokan. Sayangnya, preman itu berhasil memprovokasi Satria sehingga ia mau bertarung dengan mereka. Akhirnya Satria melanggar janji yang dia buat dengan gurunya. Sebuah konsekuensi besar diterima Satria.
5	<i>Storyline</i>	Dijelaskan dalam Table 2.

Tabel 2. Tabel penyusun storyline dengan teori Joseph Campbell

No	Tahap <i>Pilgrimage</i>	Chapter	Key Events
1	<i>Ordinary World</i>	1	Sepulang sekolah tidak sengaja Satria melihat aksi perundungan yang dilakukan oleh sekelompok preman sekolah kepada seorang anak laki-laki yang lemah. Satria mencoba menasihati preman itu namun ia malah menggantikan anak malang itu sebagai bahan bullyan bagi preman itu. Satria hilang kesabaran dan menghajar preman-preman itu. Ia telah melanggar janjinya terhadap gurunya untuk tidak bertarung lagi. Tidak terduga ternyata aksinya menghajar preman-preman itu telah direkam.
2	<i>Call to Adventure</i>	2	Seminggu kemudian disaat latihan silat berlangsung, Satria mendapati bahwa Ares, sahabatnya bertingkah aneh dan mencoba menghindarinya. Setelah pelatihan silat akan diakhiri, guru mengumumkan bahwa Satria akan mewakili kabupaten mereka dalam kejuaraan silat di tingkat provinsi. Semua orang tampak bahagia dan memberi ucapan selamat kepada Satria, namun tidak dengan Ares. Ares menunjukkan video rekaman pertarungan Satria dengan para preman seminggu lalu kepada guru silat. Ares menghasut guru silat bahwa Satria telah melanggar janjinya. Guru silat sangat marah dan membatalkan Satria dari tugasnya sebagai wakil kejuaraan silat. Tidak hanya itu Satria juga diusir dari padepokan silat karena tindakannya yang gegabah.
3	<i>Refusal to Call</i>	3	Satria merasa putus karena telah diusir dari padepokan. Apalagi peristiwa pengkhianatan yang dilakukan sahabatnya sendiri membuat ia merasa hancur. Satria teringat peristiwa masa lalu yang mendasari ia memutuskan untuk berhenti menjadi preman dan bertaubat. Peristiwa tersebut adalah kecelakaan besar yang dialami oleh Andra, sahabat masa kecilnya sehingga membuat Andra kehilangan kemampuannya berjalan. Andra adalah seorang atlet pencak silat yang hebat. Membuat Andra kehilangan kakinya adalah dosa terebesar yang Satria lakukan. Untuk itu Satria mencoba menebus dosanya dengan bertaubat dan berhenti menjadi preman. Ia juga bercita-cita untuk menggantikan Andra, sosok yang dikenal sebagai pahlawan semua orang.
4	<i>Meet the Thermentor</i>	4	Tidak disangka Andra datang kepada Satria untuk menghibur Satria dan membujuknya agar mau membersihkan nama baiknya. Satria menolak saran Andra, ia sudah menyerah sebagai seorang pesilat. Bahkan Satria bertekad akan balas dendam kepada Ares. Andra terus menasihati Satria, dan akhirnya salah satu perkataan Andra membuat hati Satria luluh. Akhirnya Satria mau mengikuti nasihat Andra
5	<i>Crossing the Threshold</i>	5	Satria menceritakan kronologi peristiwa yang terjadi secara rinci agar Andra dapat menyusun suatu strategi untuk mengembalikan nama baik satria.
6	<i>Test, Allies, Enemies</i>	6	Ares tiba-tiba datang dengan kawanan premanya kepada Andra dan Satria yang sedang berbincang di warung bakso. <i>Flashback</i> tentang masa lalu seorang Ares dan bagaimana dia dan Satria dapat berteman. Sampai peristiwa yang melatarbelakangi Ares berkhianat kepada Satria.
7	<i>Approach to the inmost cave</i>	7	Ares dan kawanan premanya melakukan perundungan kepada Satria dan Andra saat itu Satria lengah sehingga preman-preman itu dapat menghentikan Satria. Preman-preman itu merundung Andra yang difabel. Semua hal itu benar-benar membuat Satria marah dan tidak berdaya. Traumanya pun kembali menyerang Satria ketika menyaksikan perundungan Andra. Ares menikmati pemandangan menyedihkan itu.

Tabel 2. Tabel penyusun storyline dengan teori Joseph Campbell (Lanjutan)

No	Tahap <i>Pilgrimage</i>	Chapter	Key Events
8	<i>Ordeal</i>	8	Andika, teman seperguruan Satria datang dan membebaskan Andra dari tindakan perundungan yang dilakukan para preman. Satria juga berhasil membebaskan diri dari para preman yang menahannya. Tidak hanya itu, ternyata Andika juga datang bersama para pesilat putri yang tergabung sebagai fans Satria. Para pesilat putri itu telah merekam aksi Ares dan preman yang merundung Andra dan menggunakan video tersebut sebagai ancaman kepada Ares dkk. Preman yang ketakutan dengan ancaman tersebut kabur meninggalkan Ares seorang diri. Ares telah kalah kali ini. Namun pertarungan antara Satria dan Ares tidak dapat dicegah. Satria tidak ingin siapapun ikut campur dalam pertarungannya. Maka ia menyuruh Andika, Andra, dan para gadis untuk pulang Andikapun mengantarkan Andra pulang.
9	<i>Reward</i>	9	Disaat terakhir pertarungan mereka, Ares terlihat tidak beruntung. Ares kalah. Seketika ia teringat masa lalunya ketika masih akrab dengan Satria. Ia menyesali perbuatannya mengkhianati Satria demi kepentingannya sendiri. Satriapun mengakhiri pertarungan dengan membuat Ares pingsan.
10	<i>Ressurrection</i>	10	Andika mendorong kursi roda Andra untuk mengantarkannya pulang. Di tengah jalanan yang sepi, Andra mencoba mengajak ngobrol Andika namun respon Andika terkesan tidak ramah. Andra bingung kenapa sifatnya Nampak berbeda ketika saat mereka masih bersama Satria. Awalnya ramah, tapi sekarang ia dingin. Andika membongkar jati dirinya. Tidak disangka ternyata Andika membenci Andra karena dialah yang membuat Satria berubah menjadi orang baik. Selama ini Andikalah yang menghasut Ares untuk mengkhianati Satria agar dapat menghidupkan lagi sisi jahat dalam diri Satria. Namun rencana itu gagal karena campur tangan Andra. Maka Andika mencoba menyingkirkan Andra dengan mendorong kursi rodanya ke jurang

Proses selanjutnya adalah merancang desain karakter yang akan menjadi acuan bagi perancangan untuk menciptakan webcomic. Desain karakter sangat diperlukan agar penggambaran karakter dapat konsisten setiap babak nya dan tidak terjadi *plot hole*.

Tabel 3. Character Sheet tokoh utama.

Nama	Kesatria Revaldi.
Nama Panggilan	Satria atau Sat
Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia/Tinggi	17 tahun/172 cm
Kebangsaan/Etnis	Indonesia, Sunda.
Deskripsi	Satria adalah seorang anak SMA pada umumnya, yang ingin menemukan jati diri, berpikiran pendek, labih, dan implusif. Ketidakdewasaan sikap dan permasalahan keluarga membuat Satria tumbuh menjadi anak yang kurang baik. Ia suka menindas orang lain dan tawuran, sehingga ia mendapat julukan sebagai preman paling ditakuti. Suatu hari peristiwa menyedihkan menimpa kehidupan Satria. Peristiwa yang membawa luka batin dan trauma itu mendorong Satria untuk bertaubat dan menjadi manusia yang lebih baik. Sekarang ia adalah sosok pria yang suka menolong dan ingin menjadi pahlawan bagi semua orang.



Gambar 8. Desain karakter Satria.

Tabel 4. *Character Sheet* tokoh antagonis.

Nama	Ares Hardikusumo
Nama Panggilan	Ares
Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia/Tinggi	17 tahun/170 cm
Kebangsaan/Etnis	Indonesia, Jawa .
Deskripsi	Ares adalah teman sepadepokan Satria. Dia adalah sosok pesilat yang rajin, pekerja keras, dan selalu taat aturan. Tidak seperti remaja pada umumnya yang masih punya naluri melakukan kenakalan, Ares sama sekali tidak. Ares adalah murid berprestasi di sekolah maupun di komuniras pesilat. Oleh sebab kepribadiannya yang dingin dan sempurna, Ares kesulitan memiliki teman. Satria adalah teman pertama bagi Ares karena Satria sosok yang mudah bergaul dengan siapa saja. Namun suatu hari Ares menyadari bahwa Satria telah mengambil segalanya dalam hidupnya. Dulunya ia adalah anak yang paling hebat dan paling disayangi oleh guru silatnya, sekarang Satria mengambil alih posisi itu. Ares benci itu, maka ia memfitnah Satria.



Gambar 9. Desain karakter Ares

Tabel 5. Character Sheet tokoh pendukung 1.

Nama	Sonya Hardikusumo
Nama Panggilan	Sonya
Jenis Kelamin	Perempuan
Usia/Tinggi	15 tahun/150 cm
Kebangsaan/Etnis	Indonesia, Jawa .
Deskripsi	Sonya adalah seorang cewek lugu dan periang yang rutin mengikuti pelatihan silat di padepokan tempat Satria berlatih. Ia ingin menjadi pesilat wanita yang sehebat Satria agar pantas bersanding dengan Satria. Sonya juga adalah adik tiri Ares.



Gambar 10. Desain Karakter Sonya.

Tabel 6. Character Sheet tokoh pendukung 2.

Nama	David Andika Ekawanto
Nama Panggilan	Andika
Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia/Tinggi	17 tahun/172 cm
Kebangsaan/Etnis	Indonesia, melayu, tionghoa.
Deskripsi	Andika adalah teman seperguruan silat Satria dan Ares. Ia adalah sosok pria pendiam, baik hati, dan berhati lembut. Dia bukan tipe laki-laki yang dapat menjadi pusat perhatian karena sifat kalem dan pendiamnya itu. Dibalik sifat lembut dan baik hatinya, Andika menyimpan kebusukan yang tidak seorangpun akan mengira



Gambar 11. Desain karakter Andika

Tahap Produksi

Pada tahap produksi webcomic terdiri dari pembuatan storyboard, lineart, base color, rendering, efek dan balon kata. Webcomic diproduksi dalam bidang sebesar 1600 pixels x 20000 pixels setiap lembarnya. Dalam satu lebar bidang kerja dapat memuat sekitar 10-12 panel.

1) *Storyboard* dan sketsa

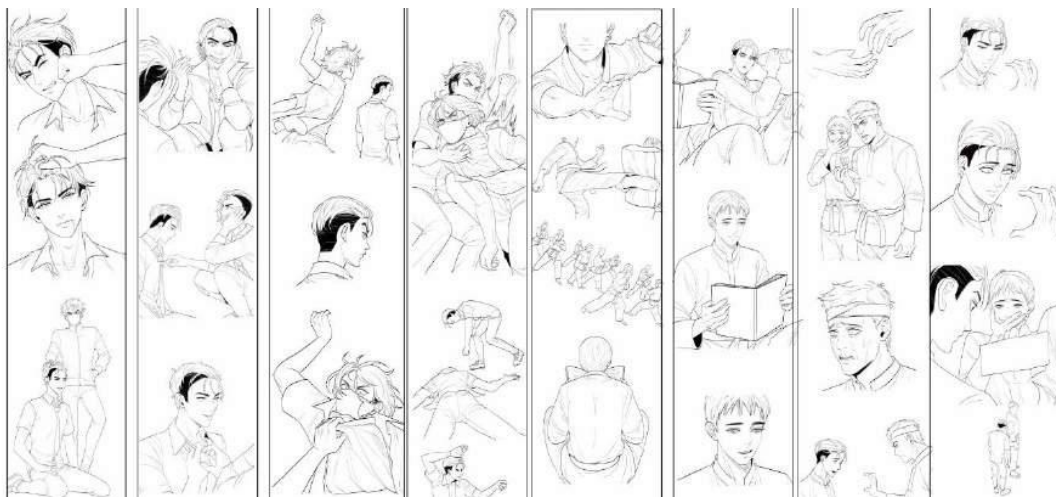
Proses pembuatan *storyboard* dan sketsa dilakukan menggunakan media digital yakni laptop dan dengan software medibang paint pro. Proses ini adalah memerlukan banyak referensi gerakan dan pose. Perancang menggunakan software poser 3d atau *google gambar* sebagai sumber referensi.



Gambar 12. Perancangan *storyboard* dan sketsa

2) *Lineart*

Pada proses penebalan garis atau *linearting* masih menggunakan *software* yang sama yakni Medibang Paint Pro. Proses penebalan dilakukan dengan menggunakan *tool* bernama "pen" atau terkadang "marker". *Tool* untuk proses *linearting* bersifat opsional.



Gambar 13. Proses *Linearting*

3) *Base color*

Proses pemberian warna dasar atau *base color* adalah tahap yang harus dilalui setelah proses *linearting*. Pada proses ini perancang harus menciptakan palet warna sebagai acuan mutlak pewarnaan agar warna tetap konsisten setiap babakannya.



Gambar 14. Proses pemberian *base color*.

4) *Rendering*

Proses *rendering* adalah proses *shading* atau penambahan bayangan pada hasil ilustrasi agar gambar terkesan lebih hidup dan menarik. Pada proses *shading* harus menentukan palet warna gradasi yang mutlak agar konsisten. Proses *rendering* juga harus dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi komik yang ingin digambarkan. Misalnya *setting* waktu saat itu adalah siang hari, maka warna bayangan yang digunakan harus berkesan hangat.

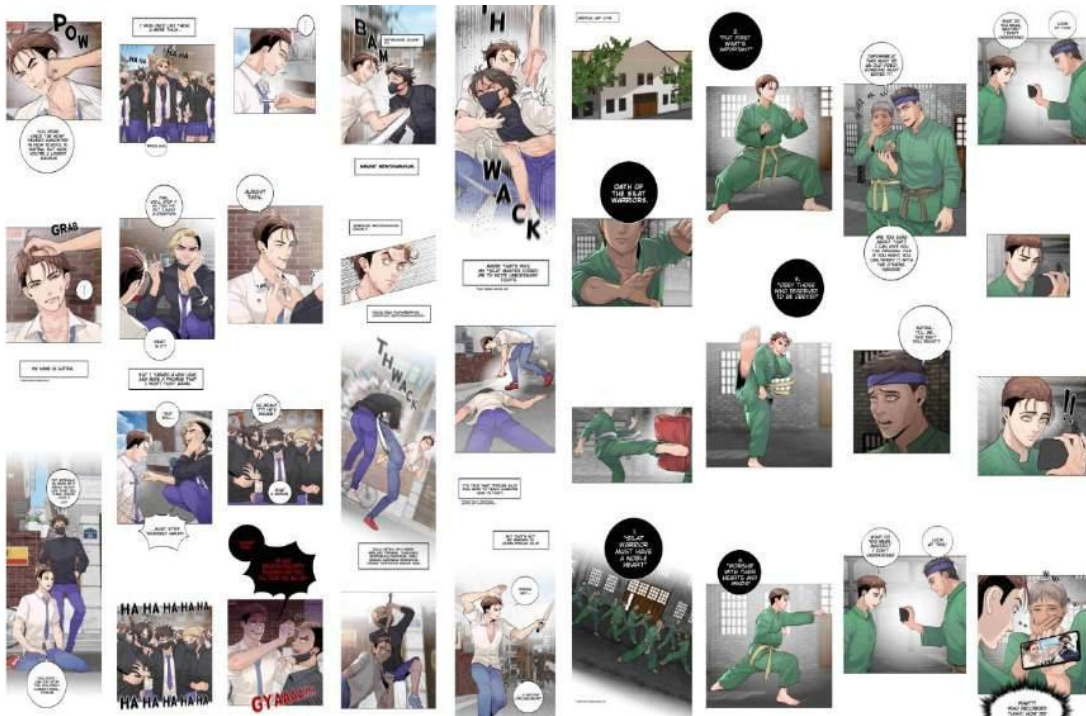


Gambar 15. *Rendering*

5) Efek dan Balon Kata

Proses pemberian efek adalah penambahan komponen-komponen tertentu pada komik agar komik terasa lebih hidup dan jelas latar waktu maupun latar tempatnya. Penambahan efek salah satunya adalah menambahkan *background* pada komik. Penambahan *background* memerlukan *software* “Sketch Up” untuk menunjang kualitas *background* agar lebih efektif dan

efisien. Selain itu penambahan *onomatopoeia* juga perlu dilakukan. Menurut Laing (2014), *onomatopoeia* adalah bebunyian yang diekspresikan dalam bentuk kata-kata. *Onomatopoeia* erat kaitannya dengan karya sastra seperti komik, novel, cerpen, dll.



Gambar 16. Pemberian efek dan balon kata.

Tahap Pasca Produksi

1) Perancangan Cover dan Logo

Cover termasuk bagian terpenting dalam sebuah karya fiksi. Cover webcomic Jiwa Kesatria diciptakan dengan pesan yang harus dapat menggambarkan isi dan genre dari webcomic ini. Pose Satria yang melakukan Gerakan silat dan memakai pakaian silat menggambarkan bahwa komik ini adalah komik aksi yang berisi unsur *martial art* pencak silat. Cover juga berisi 3 tokoh penting dalam komik ini agar pembaca mengetahui siapa saja yang punya peran penting dalam komik.



Gambar 17. Cover Webcomic Jiwa Kesatria.

Font yang dipilih sebagai judul untuk webcomic Jiwa Kesatria adalah “*Binjay*” karena font ini dinilai dapat menggambarkan semangat dan maskulinitas yang ingin ditonjolkan dalam webcomic Jiwa Kesatria. Font ini juga memiliki kesan yang unik dan cocok sebagai font untuk webcomic aksi.



Gambar 18. Judul Webcomic versi bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

2) Perancangan Media Pendukung

Media pendukung adalah media yang mendampingi media utama. Media pendukung dalam webcomic Jiwa Kesatria berfungsi sebagai media promosi dari webcomic ini sendiri. Media pendukung webcomic Jiwa Kesatria adalah berupa x-banner, t-shirt, pembatas buku, poster, keychain, stiker, dan *social media post*.

Tabel 7. Daftar media pendukung

No	Media	Deskripsi	Spesifikasi
1	Buku cetak	Webcomic Jiwa Kesatria ini dibuat versi cetaknya yang dapat digunakan sebagai merchandise	Ukuran 21cm x 29,7 cm Jenis Kertas Artpaper
2	Jaket	Sebagai media promosi dan merchandise dari webcomic ini.	Ukuran : M, L, dan XL. Warna : Hitam. Bahan : Fleece Polyester.
3	Pembatas buku	Pembatas buku berisi ilustrasi dari cover webcomic Jiwa Kesatria yang dibubuhi barcode yang mengarah kepada platform untuk membaca webcomic ini.	Jenis Kertas: Glossy photo paper. Ukuran: 15,5 cmx4,5 cm
4	Poster	Poster berisi cover utama dari webcomic yang dibubuhi judul beserta barcode atau link untuk membaca webcomic ini.	Ukuran Kertas : A3 Jenis Kertas Glossy photo paper.
5	Keychain dan stiker	Desain untuk gantungan kunci dan stiker menggunakan versi imut dari karakter dalam webcomic Jiwa Kesatria beserta logo dari webcomic ini.	Permukaan Laminasi Glossy dan akrilik Ukuran diameter 45mm.
6	Gelas tumbler	Gelas tumbler merupakan media yang cocok digunakan melengkapi promosi dari webcomic ini karena gelas tumbler bermanfaat bagi berbagai kalangan.	Jenis Plastic Ukuran : 17cm x 7cm.
7	Totebag dan topi	Totebag dan topi adalah media yang dapat digunakan berbagai kalangan, terutama laki-laki, sebagai target utama komik aksi.	Bahan: kain canvas Ukuran: 30 cmx 20cm dan 20cm x 16cm.



Gambar 19. Desain buku cetak.



Gambar 20. Desain Jaket Jiwa Kesatria.



Gambar 21. Desain Pembatas buku sebagai merchandise.



Gambar 22. Desain Poster Jiwa Kesatria.



Gambar 23. Desain gantungan kunci dan stiker.



Gambar 24. Desain totebag dan topi.

4. Simpulan

Hasil penelitian ini adalah berupa webcomic berjudul Jiwa Kesatria yang diunggah ke dalam platform webtoon Indonesia dan Internasional. Webcomic Jiwa Kesatria ditujukan sebagai media promosi dan pengenalan budaya pencak silat kepada penggemar komik digital nasional maupun internasional. Webcomic ini diharapkan dapat mempersuasi kalangan pemuda Indonesia untuk tergerak belajar silat serta menanamkan persepsi bahwa pencak silat bukan hanya sebagai sarana untuk melatih fisik menjadi kuat, namun sebagai sarana membentuk kepribadian baik, dan berjiwa kesatria. Keterbatasan dari perancangan ini adalah belum adanya tahapan uji coba sehingga tidak dilampirkannya analisis hasil respon masyarakat terhadap hasil perancangan ini. Namun, webcomic ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi perancang selanjutnya untuk melakukan penelitian yang serupa sehingga dapat sama-sama

ikut serta dalam melestarikan budaya Indonesia melalui media webcomic. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melampirkan hasil uji coba sehingga nantinya hasil analisis respon masyarakat dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan perancangan kearah yang lebih baik.

Daftar Rujukan

- Abdillah, A. H. (2019). *Perancangan buku ilustrasi motivasi "Wake Up" sebagai media pengembangan diri pada millennials* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Alhogbi, B. G. (2017). Bela Diri Pencak Silat. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 21–25.
- Ananta, Y. R. (2019). Perancangan buku cerita bergambar Siti Manggapoh Pahlawan yang Terlupakan. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1). Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/105824>
- Anditha, D. F. (2017). *Perancangan komik pengenalan Topeng Dongkrek Madiun sebagai upaya pelestarian budaya lokal* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Assiddiqi, F. (2017). *Perancangan komik digital tentang pelestarian fauna di Indonesia untuk anak Sekolah Dasar* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Firdausi, F. A. (2019, April 13). Hans Jaladara dan pendekar-pendekarnya yang susah move on. *Tirto.id*. Retrieved from <https://tirto.id/hans-jaladara-dan-pendekar-pendekarnya-yang-susah-move-on-dlVC>
- Hendra, W. S. R. (2016). *Kebijakan penal dan non penal dalam menanggulangi kekerasan antar perguruan pencak silat (Studi kasus di eks Karesidenan Madiun)* (Unpublished master's thesis, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta). Retrieved from <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/33011>
- Kusmiati, N., Jumadi, O., & Hiola, S. F. (2018). *Efektivitas e-learning dengan menggunakan aplikasi Line Webtoon materi sistem pernapasan* (Unpublished postgraduate article, Universitas Negeri Makassar, Makassar). Retrieved from <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/11039>
- Laing, C. E. (2014). A phonological analysis of onomatopoeia in early word production. *First Language*, 34(5), 387–405. doi: <https://doi.org/10.1177/0142723714550110>
- Malhotra, N., Nunan, D., & Birks, D. (2017). *Marketing research: An applied approach*. New York: Pearson.
- Muliawati, S. H. P. (2018). *Perancangan webcomic pencak silat dengan genre drama untuk remaja* (Unpublished undergraduate thesis, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya). Retrieved from <https://repository.its.ac.id/59562/>
- Nandana, D. D. (2020). Pengaruh latihan pencak silat terhadap pembentukan konsep diri dan kepercayaan diri siswa. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 19(1), 23–31. doi: <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i1.8543>
- Nurudin, M. (2020). *Strategi pembelajaran ekstrakurikuler pencak silat (bercorak Islami) dalam membentuk karakter religius siswa di MTS Al Ma'arif Tulungagung* (Unpublished undergraduate thesis, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung). Retrieved from <http://repo.uinsatu.ac.id/16786/>
- Purbodjati. (2018). *Pencak silat membentuk kualitas manusia Indonesia berkarakter jati diri bangsa*. Retrieved from https://www.academia.edu/35117830/PENCAK_SILAT_MEMBENTUK_KUALITAS_MANUSIA_INDONESIA_BERKARAKTER_JATI DIRI_BANGSA_PENCAK_SILAT_MEMBENTUK_KUALITAS_MANUSIA_INDONESIA_BERKARAKTER_JATI DIRI_BANGSA
- Safanayong, Y. (2006). *Desain-desain komunikasi, komunikasi visual: Visual terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Saputra, V. H., & Permata, P. (2018). Media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash pada materi bangun ruang. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 116–125. doi: <https://doi.org/10.30738/wa.v2i2.3184>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, Tri Agung. 2021. "Interview Seputar Pencak Silat". *Desa. Karangrejo Tulungagung*.



The Progressive Metal Musicians as a Driving Force for the Development of *Djent's* Music in Malang

Musisi *Progressive Metal* sebagai Pendorong Perkembangan Musik *Djent* di Kota Malang

Dicky Indra Sukmana, Robby Hidajat*, Tutut Pristiati

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

*Penulis Korespondensi, Surel: roby.hidajat.fs@um.ac.id

Paper received: 24-2-2022; revised: 20-3-2022; accepted: 30-3-2022

Abstract

Djent music is music which has elements of *groove* and *progressive metal*. The creation of *djent* music is an innovative idea from previous *metal* music which in its development *djent* music can't be separated from the influence of *rock* music, which is phenomenal in the world. This study aims to describe the development of *djent* music and the factors influence the development of *djent* music in Malang. The writing of this research was carried out using descriptive qualitative methods. Using data analysis in the form of interviews with sources. The resource persons in this study were Norman Duarte Tolle (35) as a *djent* music musician (*C-four*) in Malang, Aulia Rizky Fajar (24) as a *djent* music guitarist in Malang, Reynal Juliandi (27) as an observer and music guitarist *djent* music in Pasuruan, Fauzan Sanjaya (24) as a member of the loud music community (*Undisputed*), and Fajri Ramadhan (27) as a musician *djent* music (*Ceara*) in Jakarta. Observations are aimed at knowing the development of *djent* music in Malang based on a review of the *C-four* music group. The result of this research is that the existence of *djent* music can be seen through the music industry and internet media which play an important role in the development of *djent* music so that the genre is able to spread widely throughout the world, including in Indonesia and Malang especially.

Keywords: development; *djent* music; musicians; Malang

Abstrak

Musik *djent* merupakan musik yang memiliki unsur *groove* dan *progressive metal*. Terciptanya musik *djent* merupakan gagasan inovasi dari musik *metal* sebelumnya yang dimana dalam perkembangannya musik *djent* tidak terlepas dari pengaruh musik *rock* yang sangat fenomenal di dunia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan musik *djent* dan faktor yang mempengaruhi perkembangan musik *djent* di Kota Malang. Penulisan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif dengan analisis data berupa hasil wawancara dengan narasumber. Narasumber dalam penelitian ini ada Norman Duarte Tolle (35) sebagai musisi musik *djent* (*C-Four*) yang ada di Kota Malang, Aulia Rizky Fajar (24) sebagai gitaris musik *djent* di Kota Malang, Reynal Juliandi (27) sebagai pemerhati serta gitaris musik *djent* di pasuruan, Fauzan Sanjaya (24) selaku anggota komunitas musik keras (*Undisputed*), dan Fajri Ramadhan (27) sebagai musisi musik *djent* (*Ceara*) di Jakarta. Observasi ditujukan untuk mengetahui perkembangan musik *djent* di Kota Malang berdasarkan tinjauan kelompok musik *C-four*. Hasil dari penelitian ini ialah bahwa eksistensi musik *djent* dapat dilihat melalui industri musik dan media internet yang sangat berperan penting bagi perkembangan musik *djent* sehingga genre tersebut mampu menyebar luas ke seluruh dunia, termasuk di Indonesia dan di Kota Malang.

Kata kunci: perkembangan; musik *djent*; musisi; Malang

1. Pendahuluan

Genre musik sangat beragam terutama pada musik populer. Musik *rock*, *metal*, *punk*, *hip hop*, hingga *alternative* merupakan musik populer yang dimana dalam perkembangannya musik dapat terjadi karena adanya jenis musik baru seperti *alternative metal* yang tercipta karena perpaduan dari musik *alternative* serta *metal* sama halnya dengan terciptanya musik *djent* yang merupakan pencampuran dua jenis musik yaitu *groove* dan *progressive metal*, sehingga mampu dikatakan bahwa aliran musik ialah suatu pengelompokan musik yang sinkron dengan kemiripannya satu sama lain. Hal tersebut serupa dengan pernyataan Angeler (2016) bahwa percampuran dua genre musik seperti musik *progressive metal* dan *groove* dapat menciptakan suatu struktur musik baru yang kompleks, dinamis serta bersifat melodis. Musik *djent* tercipta karena adanya gagasan dari aliran-aliran musik metal sebelumnya. Hal ini merupakan dampak dari suatu perkembangan musik *rock*. The *Concise Oxford Dictionary of Music* (Kennedy & Bourne, 1995) menyatakan bahwa, “Musik *rock* atau musik *rock n’ roll* merupakan musik populer asli Amerika yang mampu berkembang dan menyebar di seluruh dunia pada awal tahun 1950an”. Hal tersebut mampu memberikan sebuah makna bahwa musik dapat berkembang diluar kebudayaan asal musik itu sendiri. Dikutip dari terjemahan buku “*The music-culture as a world of music*” pada “*world of music: An Introduction to the Music of the World's Peoples*” bahwa musik artinya merupakan elemen kebudayaan yang mengalir dan bergerak maju, serta bisa berubah dan menyesuaikan diri terhadap ekspresi dan emosi insan (Titon, 2001).

Inspirasi atau gagasan tentang organisasi sosial musik, kebudayaan material musik, repertoar biasanya tidak sama antara kebudayaan musik satu dan lainnya. Musik dapat berkembang serta melahirkan suatu aliran-aliran baru yg saling berkaitan satu dan yang lainnya dengan membutuhkan konsumsi massa, hal ini serupa dengan yang terjadi di musik *rock* yg telah berjaya di era 90-an dan kemudian berkembang melahirkan musik *djent* yg saat ini telah menjadi kebudayaan yang populer di industri musik untuk dikonsumsi masyarakat, hal ini dibuktikan bahwa sebagian dari produksi masa industri musik juga membutuhkan konsumsi massa (Mulyadi, 2009).

Musik bisa dicirikan oleh teknik musik, konteks, tema musik serta gaya musik seperti musik *rock* yang mengandalkan distorsi dengan tempo yang cepat di sisi lain musik *rock* berasal dari yang namanya *rhythm* dan *blues*. Hal ini bisa dibuktikan ketika terciptanya musik *rock* yang mempunyai peranan penting terhadap lahirnya aliran musik *metal* pada era 60-an. kelompok musik *Black Sabbath* merupakan pelopor bagi aliran musik *metal* di albumnya “*Paranoid*” yang merupakan ikon bagi musik *metal*. Dalam perkembangannya musik *metal* ternyata mampu menciptakan musik lebih ekstrim seperti *black metal*, *death metal*, *metalcore*, *speed metal*, *nu metal*, *thrash metal*, *progressive metal* hingga musik *djent*. Aliran musik pasti mempunyai ciri khasnya tersendiri yang bisa membedakan antara aliran satu dengan yg lainnya tanpa menghilangkan karakteristik khas yang terdapat pada masing-masing musik metal tersebut.

Musik *djent* mempunyai karakteristik tingkat *groove* serta nuansa *ambient* yg relatif mendominasi serta tak jarang dimainkan menggunakan ritme asimetris dan sinkopasi ditambah lagi dengan dominasi penguasaan alat yang mahir dan disuguhkannya karakter *sound* distorsi yang mewah serta megah. *Ambient* adalah “suatu bunyi pembangkit suasana dasar yang merupakan bebunyian panjang dengan frekuensi yang diatur sedemikian rupa,

dengan mengacu pada suatu suara atau musik yang bisa dihasilkan oleh satu sumber suara atau lebih yang bersifat nuansa dimensi lain atau instrumental” (Wangsa & Susetyo, 2017).

Aliran musik *djent* ini pertama kali dipelopori oleh grup band *Meshuggah* pada albumnya yang berjudul “*Destroy Erase Improve*” yang merupakan ikon bagi aliran musik *heavy metal* serta *progressive metal*. Selain itu masih ada lagi grup band yang menjadi pelopor bagi aliran musik *djent* ini seperti *Animals as Leaders* dengan lagu yang berjudul “*Physical Education*” yang dipopulerkan di awal tahun 2015 di tanggal 30 Mei dan *Periphery* di albumnya yang berjudul “*Periphery II: This It's Personal 2012*” dengan lagunya “*Make Total Destroy*” dengan Misha Mansoor sebagai penggagas utamanya hal ini diungkapkan oleh Oktadi (2017).

Progressive metal merupakan awal mula terbentuknya musik *djent* itu sendiri dimana dalam perkembangannya seringkali mengalami perubahan yang secara tidak langsung yang menyebabkan musik ini sering timbul serta tenggelam. Hingga ada beberapa tanggapan mulai bermunculan dari penggemar musik *rock* yang belum terbiasa akan musik *progressive metal* dan *djent ini*, sehingga musik ini dianggap sebagai musik yang tidak lazim untuk didengarkan. (Putra, 2007).

Memasuki tahun 90-an munculnya musisi atau kelompok musik *progressive metal* seperti *Queensrÿche*, *Meshuggah*, serta *Dream Theater* memiliki peranan penting bagi bangkitnya musik *progressive metal*. Dampak yang dihasilkan ternyata mampu membuat musisi-musisi musik *metal* bermunculan dengan memadukan beberapa unsur *progressive* ke dalam musiknya, sehingga musik ini dapat berkembang hingga saat ini.

Musik *djent* mempunyai persamaan dengan musik *progressive metal* yang terletak pada karakter vokal, harmonisasi nada, serta karakter suara musiknya. Musik *djent* dan musik *progressive metal* memiliki karakteristik musik lebih soft tetapi masih dengan karakter suara yang berat, keras, serta tingkat distorsi yang tinggi, namun musik *djent* menambahkan nuansa *ambient* serta *groove*. Musik *djent* dan musik *progressive metal* memiliki susunan nada yang harmonis serta menambahkan pola notasi *modes* yang sangat ditonjolkan serta karakter suara yang sangat keras dan hentakan *rhythmic* musik yang sangat rapat. “Munculnya musik *progressive metal* dan *djent* ternyata mampu membuat para *metalism* atau *metalheads* di dunia hingga ke Indonesia menjadi tertarik akan musik ini, peranan krusial dari media massa yang sangat berdampak positif bagi perkembangan musik ini sampai dapat diterima oleh masyarakat di Indonesia” (Putra, 2007).

Berdasarkan hasil wawancara bersama narasumber Norman Duarte Tolle (35 tahun) bahwa perkembangan musik *djent* di Kota Malang dimulai dari lahirnya kelompok musik *progressive metal* seperti *C-Four* yang mengalami perubahan dari segi konsep bermusik seperti pada komposisi, aransemen, hingga notasi yang digarapnya. Hal tersebut dapat dibuktikan di lagunya yang berjudul “*Rise Beyond Ashes*” hingga sekarang dengan proses yang panjang akhirnya kelompok musik *metal* mulai memainkan musik *djent* ke dalam aransemen musiknya dengan judul “*Enter the Wind*”. Gagasan atau ide yang masih lakukan dalam mengembangkan musik ternyata mampu memacu kreativitas musisi *progressive metal* di kota Malang di era 2016 untuk mulai berkarya dan mengembangkan ide-ide dalam bermusiknya seperti halnya kelompok musik *C-Four* untuk lebih produktif.

Untuk Peran musisi *progressive metal* di kota Malang sendiri agar bisa mendorong suatu perkembangan musik dapat dikatakan bisa dikarenakan adanya kesamaan baik secara musikal

maupun struktur lagu yang diciptakan genre itu sehingga memungkinkan bahwasannya para musisi dari progressive metal yang ada di Malang menggabungkan unsur musik *djent* kepada musik *progressive metal* sehingga menimbulkan musik baru seperti musik *djent*, akan tetapi hal tersebut kembali lagi kepada kekreatifitasan dari para musisi musik *progressive metal* di Kota Malang itu sendiri (Fauzan Sanjawa, Wawancara 20 Januari 2022).

Di era modernisasi ini sudah banyak kelompok musik yang menjual atau mempromosikan musiknya sebagai ajang kreatifitas dan menunjukkan eksistensinya dalam bermusik. Tentunya platform media terbesar yang sering atau kerap digunakan sebagai alat untuk mempromosikan musik yaitu *youtube*, sehingga hal tersebutlah yang membuat musik-musik seperti musik *metal*, *progressive metal*, sampai *djent* itu menjadi sebuah musik populer di kalangan kawula muda, hal ini dapat dibuktikan bahwa musik dikemas, dipromosikan, serta disebarluaskan pada masyarakat sebagai bahan jual beli melalui media massa, dengan tujuan utama agar musik tersebut menjadi musik populer dan menjadi sarana hiburan (Sutton, 2000).

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diketahui bahwa suatu perkembangan selalu berhubungan dengan sejarah atau asal usul terbentuknya suatu hal sehingga dapat menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring berjalannya waktu, yang dimana peneliti tertarik untuk meneliti apa itu musik *djent*, bagaimana kronologi perkembangan musik *djent* dan faktor yang mempengaruhi perkembangan musik *djent* di Kota Malang berdasarkan tinjauan dari kelompok musik *C-Four* sebagai salah satu grup band yang mengusung aliran musik *djent* di Kota Malang.

2. Metode

Penelitian ini memakai metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan prosedur dalam penelitian untuk menghasilkan data deskriptif berupa istilah-istilah tertulis atau verbal yang berasal dari orang-orang dan sikap yang diamati (Bogdan & Taylor, 1975). Fokus penelitian ini yaitu mengetahui dan menganalisa perkembangan musik *djent* serta pengaruh musik *djent* di kota malang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi. Proses wawancara dilakukan dengan narasumber utama untuk memperoleh data- data yang akan digunakan dalam penelitian. Narasumber tersebut antara lain 1). Norman Duarte Tolle berusia 35 tahun sebagai salah satu pelaku musik *djent* serta personil dari kelompok musik *C-Four*, di kediaman Norman Duarte Tolle yang berada di Jalan Cakalang N0.186A, Kecamatan Blimbing, Kota Malang. Observasi dilakukan mulai tanggal 18 September 2021 di kediaman Norman Duarte Tolle, 2). Aulia Rizky Fajar gitaris solo musik *djent* yang berusia 24 tahun bertempat tinggal di Jl. Sigura-gura 6 no. 14 kec. Lowokwaru Kota Malang, 3). Reynal Jualiandy gitaris musik *djent*, komposer dan musik *arranger* berusia 27 tahun, beralamat di Jl. Bandeng No. 707D, Bangil, Kab. Pasuruan, Jawa Timur secara daring melalui *whatsapp*, 4). Fajri Ramadhan gitaris musik *djent* dan personil dari band *Ceara* Berusia 27 tahun bertempat tinggal di Jl. Mushola No.28, Kemang Timur, Jakarta Selatan secara daring melalui *whatsapp*, dan 5). Fauzan Sanjaya Pratama anggota komunitas musik keras (*Undisputed*) yang berusia 24 Tahun yang beralamat di Jl. S. Supriadi No. 34I, Sukun, Kota Malang, Jawa Timur secara daring melalui *whatsapp*.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber data ialah suatu cara mencari kebenaran informasi tertentu melalui bermacam-macam metode serta sumber hasil dari perolehan data. Selain melalui wawancara dan observasi, peneliti juga

menggunakan dokumen tertulis berupa arsip, dokumen sejarah, catatan atau tulisan pribadi, catatan resmi, dan foto atau gambar. Dari berbagai pandangan tersebut akan menciptakan keluasan pengetahuan untuk memperoleh kebenaran handal (Rahardjo, 2010). Triangulasi dilakukan setelah memperoleh data hasil wawancara dari narasumber yang telah ditentukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap data penelitian berupa wawancara dengan narasumber, peneliti dapat mengemukakan bahwa suatu perkembangan tidak dapat terlepas dari yang mananya kejadian-kejadian yang sudah berlalu seperti yang diungkapkan oleh Garraghan (dalam Wasino & Hartatik, 2018) yaitu suatu ilmu yang digunakan untuk memperoleh informasi serta mencatat sebab akibat dalam perkembangannya, kegiatan manusia di masa lampau (a) tertentu dalam waktu dan tempatnya; (b) sosial dalam sifat dan hakikatnya; dan (c) mempunyai arti yang bersifat sosial.

Research of methodology in volumes II menyatakan bahwa “*the term history stands for 3 related but sharply differential concepts: (a) past human events; past actually; (b) the record of the same; (c) processor technique of constructing record*”, dimana menurut istilah sejarah masih terdapat kaitan atau hubungan antara (1) peristiwa masa yang telah berlalu, (2) rekaman masalah yang sama pada butir (1) dan (3) suatu proses serta teknik dalam membuat rekaman (Garraghan, 1957, dalam Wasino & Hartatik, 2018).

Dalam penelitian “*musisi progressive metal sebagai pendorong perkembangan musik djent di Kota Malang*”, peneliti menggunakan dua faktor utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal, dimana faktor internal berasal dari budaya lokal seperti negara Indonesia dan Kota Malang itu sendiri sedangkan faktor eksternal berasal dari budaya barat seperti negara barat atau asal tempat musik itu tercipta.

3.1. Genre Musik Barat

Asal usul Musik Rock

Musik *rock* merupakan cikal bakal lahirnya musik *djent* di dunia. Dikutip dari buku *A Dictionary of Music and Musicians* (Dyer, 1983) menyatakan bahwa “perkembangan musik *rock* di dunia dimulai sejak tahun 1940-an di Amerika. Jutaan penduduk yang berasal dari Amerika melakukan urbanisasi ke kota-kota besar dengan tujuan untuk mencari pekerjaan dan meneruskan hidup mereka. Beraneka ragam suku budaya musik Adapun orang kulit putih dengan musik *country*-nya dan orang kulit hitam membawa *black music (rhythm and blues)*”, hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara bersama Rizky Fajar (wawancara 27 September 2021) bahwa musik *rock* itu berasal dari istilah *rhythm and blues*.

Menurut Chase (1982) mengemukakan bahwa musik terus berkembang dengan ciri khas masing-masing yaitu *rock* dan *blues* yang akhirnya melahirkan musisi bergaya serta beraliran baru, seperti *hardrock*, *rock and roll*, *jazzrock*, *blues country*, *grungge*, dan *metal*. Musik yang telah dirilis serta dipublikasikan oleh para musisi ini dapat didengarkan melalui perangkat audio seperti radio, serta kaset-kaset rekaman yang telah beredar di pasaran. Dibalik itu semua musik sebagai bagian dari sebuah kehidupan sosial budaya.

Musik *rock* mulai populer di dunia pada awal tahun 1960-an dan ditandai dengan kelompok musik asal Inggris seperti *Rolling Stone*, *The Beatles*, *Led Zeppelin*, *Deep Purple*, dan *Black Sabbath* dengan gaya yang mendobrak serta terkesan “urakan” ini mampu memberikan

dampak terhadap musik di Amerika Serikat.. Pada masa peralihan ini banyak bermunculan kelompok musik *rock* di dunia, diantaranya dari Amerika seperti *Jefferson Airplane*, *The Who*, *The Grateful Dead*, *Janis Joplin* dengan kelompok *Big Brother-nya*, *The Byrds*, *Rod Stewart*, *The Doors*, *Eric Clapton* dan *Pink Floyd*,

Munculnya gerakan anak muda yang berorientasi pada perlawanan budaya mapan di Amerika maupun di Eropa terjadi pada era 1970-an, yang dimana pendapat kawula muda dengan bergaya hippies disebut semangat *Do It Yourself* (DIY) disaat itu beranggapan bahwa budaya mapan mempengaruhi kehidupan sosial budaya. Pada tahun 1970-an Inggris melahirkan gerakan anak muda disebut dengan *flower generation* yang saat itu mulai menggemari aliran musik *rock* yang sedang berkembang dan berubah bentuk menjadi berbagai sub-genre (Yudhistira, 2010). Hal tersebut dapat dibuktikan dengan banyaknya subgenre besar yang lahir dari musik *rock* seperti *punk-rock*, *blues-rock*, *art-rock*, *jazz-rock*, *pop-rock*, *glam-rock*, *metal*, *hardcore*, *heavy metal*, *grunge*, *death metal*, *metalcore*, *grindcore*, *progressive metal* serta *djent* mulai bermunculan pada pertengahan antara tahun 1980 hingga 1990-an. Pada tahun itu juga banyak “bintang-bintang” baru seperti *Nirvana*, *Slipknot*, *system of a down*, *Rage Against*, *linkin park*, *incubus*, *Dream Theater*, *veil of maya* dan *periphery* (Ardivitianto, 2015).

Musik *metal* merupakan salah satu musik mulai berkembang serta populer di tahun 1960-1970, dengan mengusung lirik serta aransemen musik yang bersifat agresif, maskulin, terkadang bertema kekerasan. Musik *metal* juga memiliki sub-genrenya sendiri diantaranya yaitu *thrash metal*, *death metal*, *black metal*, *alternative metal*, *folk metal*, *melodic death metal*, *deathcore* dan *progressive metal* hingga *djent* (Oktadi, 2017) yang dimana dalam perkembangannya media populer sangat berperan penting sebagai alat untuk menyebarkan informasi mengenai asal usul serta perkembangan musik *rock*, *musik metal*, hingga musik *progressive metal* dapat berkembang dan diterima masyarakat di luar tempat musik *rock* berasal.

Asal Musik Djent dan Gambaran Umum Musik Djent

Hubungan antara musik *djent* dan musik *progressive metal* sangat berkaitan erat terhadap musik *metal* sudah ada sebelumnya di tahun 1980-an. Munculnya musik *djent* ditandai dengan munculnya musik *progressive metal* di era 1960-an seperti kelompok musik *Yess*, *Kansas*, *Genesis*, dan *Black Sabbath*. Berdasarkan hasil wawancara bersama Norman Duarte Tolle (Wawancara, 18 September 2021) menyatakan bahwa “Pada tahun 1968 *The Beatles* dengan lagunya yang berjudul “*Helter Skelter*” mendobrak dunia musik keras karena lagunya yang sangat distorsi tersebut sehingga banyak musisi di tahun tersebut yang mempercayai bahwa musik *metal* pertama adalah dari *The Beatles*, akan tetapi hingga pada pertengahan tahun 1980-an musik *metal* belum bisa berkembang sendiri di jalurnya”.

Rainbow ialah salah satu kelompok musik yang sudah mempunyai unsur-unsur musik *progressive metal* serta telah melakukan perubahan sentuhan musiknya dengan cara menggabungkan musik *metal* dan musik *classic*, meskipun begitu musik ini belum diakui pada masa itu dan masih disebut sebagai musik *heavy metal*, sama halnya dengan *Dream Theater* dan *Queen* *Styche* yang mengambil beberapa elemen dari musik *progressive rock* dan menggabungkannya dengan musik *heavy metal* seperti *Black Sabbath*, *Megadeth* dan *Metallica* yang secara struktur komposisi lagu bersifat instrumental. Sehingga penulis dapat gambaran mengenai *progressive rock* dengan *sound heavy metal* (Putra, 2007).

Progressive rock adalah musik *rock* yang dimainkan dengan warna karakter suara *metal* sehingga berpengaruh terhadap kelompok musik seperti *Judas Pricee*, meskipun bukan beraliran *progressive metal*, akan tetapi dapat memberikan kontribusi pada albumnya yang berjudul "*The Essential Judas Priest Compilation*" yang berjudul "*Victim Of Changes*" hingga mampu menjadikannya sebagai musik *progressive metal* pertama selain itu ada juga kelompok musik *Queensryces* dengan lagunya "*Silent Insidity*" ternyata mampu menjadi perhatian media pada awal tahun 90-an sehingga membuatnya populer di MTV dan radio (Putra, 2007).

Suatu genre musik pasti ada yang mempelopori hingga dapat populer seperti *kansas* dan *Yes*. *Kansas* lebih cenderung memunculkan "*progressive rock*" dengan gaya *classic*-nya, sedangkan *Yes* adalah band yang mempelopori munculnya "*progressive art*" dan "*symphony style music*", Memasuki tahun 1990 perjalanan musik *progressive metal* tersebut pun berlanjut dengan munculnya kelompok musik sejenis *Dream Theater*, *Meshuggah*, *Symphony X* dimana kelompok musik tersebut telah berhasil meracik formula baru untuk genre ini dan melakukan modernisasi terhadap genre tersebut sehingga menjadi sangat *epic* dengan musik yang sangat kompleks yaitu *progressive metal* sebelum menjadi musik *djent*.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Reynal Juliandy (wawancara, 20 Januari 2022) yang menyatakan bahwa "di era 1990-an kelompok musik seperti *Opeth fool*, *Symphony X*, *Paint Of Salvation*, dan *Meshuggah* mulai menggali *sound* yang unik dari beberapa kelompok musik dengan tujuan untuk menghasilkan warna baru pada musiknya. Adapun kelompok musik tersebut ialah *Cynie*, *Atheist* dan *Watch Tower*, dimana dari ketiga kelompok musik tersebut mampu membuat suatu aransemen serta struktur lagu yang sangat kompleks dan luar biasa".

Musik *djent* memiliki birama ganjil di setiap barnya seperti 3/4, 5/4, 7/6 dan 7/8, serta teknik permainan instrumen dengan kesulitan tingkat tinggi. Tempo yang digunakan dalam musik *djent* berkisar 120 bpm sampai 200 bpm, untuk Karakteristik *sounding* pada musik *djent* sendiri lebih kearah distorsi *high gain* yang tebal dan berat bahkan hingga melakukan *drop tuning* D#, D, C#, C pada alat instrument yang dimainkan bahkan ada juga yang di *drop tuning* B dengan menggunakan senar yang tebal diantaranya 0.12 untuk menghasilkan suara (*low gain*). Musisi musik *metal* menggunakan ampli tabung dengan merek *Randal*, *Marshall* dan *Mesa Boogie* dikarenakan memiliki *high gain* yang sangat tinggi. Tidak hanya itu drum dengan karakter suara yang *bright* juga sangat berpengaruh terhadap keharmonisan musik *djent* ini, sehingga nantinya akan menghasilkan *sound* musik yang sangat *epic* (Rizky Fajar, Wawancara 27 September 2021).

Musik *djent* ditandai dengan kompleksitas progresif, berirama dan teknik yang menampilkan akord gitar yang sangat terdistorsi, *palm-muted*, *riff* dan *polyrhythm* yang disinkronkan bersama pola permainan *solo virtuoso* hal tersebut diungkapkan oleh Angeler (2016). Struktur komposisi musik *progressive metal* terdapat pada penggunaan pola birama yang umumnya 4/4 dan 3/4 yang terus digunakan dalam satu komposisi lagu, sedangkan dalam musik *djent* penggunaan birama biasanya berubah setiap barnya, seperti birama 3/4 ke 5/4 lalu berikutnya ke 7/4. Musik *djent* lebih bebas dalam penggunaan birama dibandingkan dengan musik *progressive metal*. Susunan musiknya pun mengalir begitu saja tanpa harus pakem *intro*, *song*, *bridge*, *chorus* dan *outro*. *Polyrhythm* atau istilah lainnya adalah 2 rhytem yang dimainkan secara bersamaan dan *out grouping* merupakan poin terpenting dalam teknik bermain musik *djent* seperti contoh 5/4 dipisah menjadi 2/1/3 atau bisa 3/1/1 dan sangat

jarang pula dijumpai pola-pola pengulangan atau pola repetitif (A-B-C-D). (Fajri Ramadhan, Wawancara 20 Januari 2022).

Lirik-lirik yang digunakan pada musik *djent*, menggunakan tema *science fiction* yang dimana hal tersebut yang membuat musik *djent* jarang dijumpai pada acara musik di televisi. Kelompok musik *djent* asal Washington, D.C yang bernama *Periphery* misalnya dengan lagunya "*Icarus Lives!*" di albumnya yang berjudul "*Periphery I*" yang dirilis pada tahun 2010, liriknya menceritakan tentang mitologi burung yang bernama *Icarus* bahwa tidak layak untuk disembah dan dijadikan tuhan oleh manusia hal tersebutlah yang membuat kelompok musik ini menjadi sangat unik. Hal ini dapat dibuktikan bahwa musik *djent* ialah musik yang tidak sekedar menyuguhkan musik instrumental saja akan tetapi juga menggunakan lirik atau vokal pada musiknya (Norman, wawancara 18 September 2021)

Musik *djent* ini pertama kali dimainkan oleh kelompok musik yang bernama *Meshuggah* pada tahun 2002 namun masih dengan istilah *progressive metal* di album yang berjudul "*Destroy erase Improve*" masih asing didengarkan oleh para musisi atau masyarakat (Reyjuliand, Wawancara 20 Januari 2022).

Berdasarkan hasil wawancara bersama Norman (wawancara, 18 September 2021) mengemukakan bahwa "musik *djent* pertama kali mulai populer di tahun 2013 lewat sebuah pertanyaan yang dilontarkan oleh gitaris dari kelompok musik *Periphery* yang bernama Misha Manssor lewat forum diskusi yang bernama *Sevenstrings.org* dan juga *dreamtheater.com* gitaris *Periphery* tersebut bertanya, 'apakah *sound* gitar saya sudah *djent djent?*' berawal dari pertanyaan itu munculnya istilah *djent* tersebut. "

Kelompok musik *djent* yang sudah memiliki ciri dan karakter musik masing-masing, baik dari segi *sounding* maupun aransemen musiknya. Kelompok musik tersebut dapat dijumpai melalui situ-situs di internet seperti www.myspace.com, sevenstrings.org, dan spirit-of-metal.com yang merupakan situs nomor dua terbesar peminatnya di Amerika ini menyediakan sarana untuk mempublikasikan hasil karya serta profil band-band baik dari Amerika, Asia bahkan Indonesia.

Kelompok musik *djent* tersebut yang dapat dijumpai pada website tersebut diantaranya ada *I Built to The Sky*, *Meshuggah*, *Perryphery*, *Vitalism*, *Plini*, *Modern Day Babylon*, *Fractalize*, *With Different Eyes*, dan *Earthsides* yang merupakan *new generation* dari musik *Djent* yang hingga saat ini baik penggemar musik *progressive metal* dan musik *djent* di seluruh dunia sangat menikmati musik tersebut.

Dewasa ini muncul wawancara yang dilakukan oleh *Revolver Magazine* di tahun 2018 dengan gitaris dari kelompok musik *meshuggah* yang dulu pernah mempopulerkan pertama kali musik *djent*, bernama Fredrik Thordendal dan Marten Hagstrom yang mengungkapkan bahwa dengan bercanda justru meminta maaf karena tak sengaja menciptakan "*djent*". Asal usulnya pun dapat dijelaskan, bahwa "Gitaris utama *meshuggah*, yang bernama Fredrik dengan keadaan mabuk menjelaskan kepada *fans*-nya bahwa jenis nada gitar yang selalu ingin didapatkannya yaitu yang berbunyi "dj— "dj—, "dj—, "dj— ", sehingga membuat *fans*-nya menyimpulkan mungkin maksudnya '*djent?*'" dari situlah mulai timbul istilah *djent* (Camp, 2018).

Hal serupa juga diperoleh dari data yang peneliti dapatkan melalui wawancara bersama Fajri Ramadhan (Wawancara, 20 Januari 2022) dan beberapa narasumber yang lain mengatakan bahwa asal usul istilah musik *djent* berasal dari suara yang dihasilkan oleh sebuah instrumen seperti contoh gitar yang dimainkan secara *palm-muted* distorsi dengan menggunakan senar 7 atau 8 untuk menghasilkan suara djeng djeng, dengan itulah orang-orang bahkan media mulai memberi nama istilah terhadap musik ini dengan sebutan musik *djent*.

3.2. Masuknya Musik Rock dan Progressive Metal Sebagai Cikal Bakal Lahirnya Musik Djent di Indonesia

Dampak dari globalisasi telah menjadikan suatu trend pada kalangan remaja di Indonesia, termasuk juga pada selera musiknya, hal tersebut dapat dibuktikan oleh (Manuel 1988) yang menyatakan bahwa “produk musik dianggap sebagai ekspresi yang tumbuh dan mengakar secara murni dari kesadaran estetika, ideologi, maupun aspirasi individu, kelompok etnis, ataupun kelas sosial”.

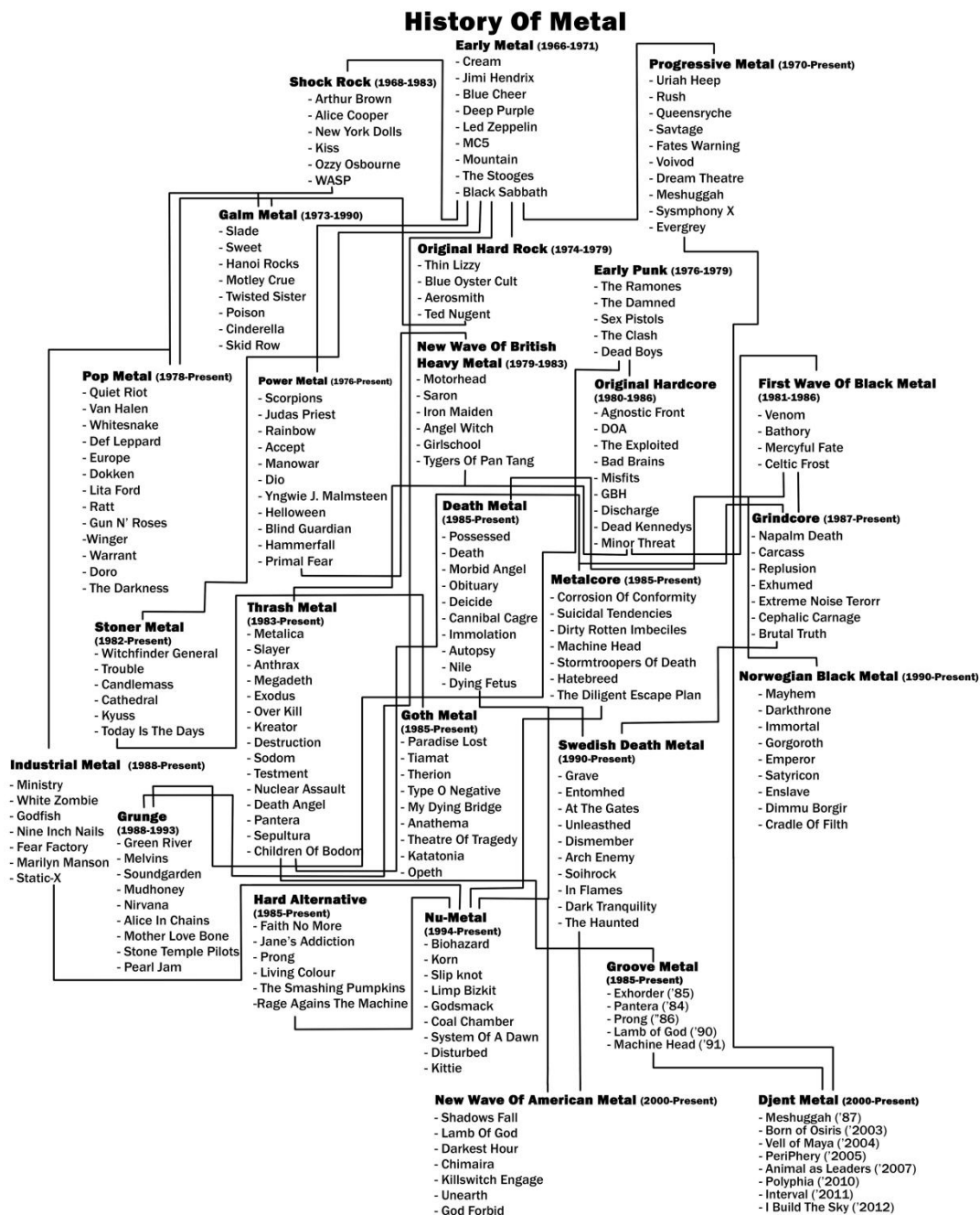
Di era 70-an banyak pionir-pionir rocker yang bermunculan sehingga mampu melahirkan musik *rock underground* dan menjadikannya generasi pertama rocker di Indonesia., seperti *Trencem* (Solo), *SAS/AKA* (Surabaya), *Super Kid*, *Giant Step* (Bandung), *God Bless*, *Gypsy* (Jakarta), hingga *Bentoel* dari Malang. Majalah *Aktuil* sejak awal era 70-an menggunakan istilah *underground* untuk mengidentifikasikan kelompok musik yang identik dengan gaya yang lebih 'liar' dan 'ekstrem' saat memainkan musik 'keras' pada jamannya. Kebanyakan kelompok musik di tahun 70-an meng-cover lagu dari barat seperti *Led Zeppeline*, *Black Sabbath*, *Deep Purple*, *Genesis*, hingga *Rolling Stones*. Hanya sedikit mencatat sejarah bahwa kelompok musik *rock* generasi 70-an ini mampu memiliki album rekaman (*Aktuil*, 1978, dalam Ardivitiant, 2015)

Awal tahun 1980-an adalah masa dimana industri musik sudah dikenal sehingga musik *rock n' roll* mulai bergerak ke arah industri musik. Log zhelebour adalah salah satu tokoh asal Surabaya yang dominan dalam mewarnai perkembangan musik *rock* di era 80-an. Barometer musik *rock* di Indonesia berkiblat di Surabaya dikarenakan sejak adanya festival *rock se-Indonesia* babak finalnya selalu digelar di kota Surabaya. Kelompok musik yang mengikuti festival tersebut diantaranya *Adi Metal Rock* (Solo), *Roxx* (Jakarta), *Power Metal* (Surabaya), *Val Halla* (Medan) hingga *El Pamas*, *Grass Rock* (Malang).

Memasuki tahun 1980-an kelompok musik di dunia yang menjadi sorotan diantaranya *Metallica*, *Anthrax*, *Megadeth*, *Exodus*, *Sodom*, *Kreator* hingga *Sepultura*. Kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Medan, Bandung, Bali, Surabaya, Yogyakarta hingga Malang merupakan kota yang mengusung musik *underground* yaitu musik yang sedang menjadi *trendsetter* pada masa itu. Di awal tahun 1988 tepatnya di Jakarta terdapat sebuah komunitas *metal* pertama kali yang mampu menampilkan musik *undergroundnya* (Putra, 2007).

Di Indonesia sendiri kelompok musik yang mengusung konsep permainan *modern rock*, *hip metal*, dan *nu metal* dengan ditandai lahirnya kelompok musik seperti, *Purgatory (nu metal)*, *Scoop (hip metal)*, *Keripik Pedeus (rep metal)*, *Alakazam (nu metal)* hingga *Jamrud (modern rock)*. Dari perkembangan tersebut ternyata dapat memberi dampak yang positif terhadap industri musik di Indonesia dengan memberi warna baru bagi belantika musik Indonesia. Hal tersebut serupa dengan hasil wawancara bersama Rizky Fajar (wawancara 27

September 2021) bahwa musik *rock* ialah genre musik dasar bagi lahirnya sub genre baru seperti *metal*, *nu metal*, *rep metal*, *progressive metal* dan lain sebagainya.



Gambar 1. Perkembangan musik *metal*
(sumber: Putra, 2007)

Masuknya musik *progressive metal* di Indonesia dimulai sejak tahun 1990-an. hal itu dapat dibuktikan pada pertengahan tahun 1993 dimana kelompok musik *Dream Theater* di albumnya "*Images And Words* di tahun 1992" dengan lagu "*Full Me Under*" menjadi populer di MTV dan radio sehingga mampu memberi pengaruh terhadap musik *progressive metal* di Indonesia. Antusias masyarakat terhadap kelompok musik *Dream Theater* serta keingintahuannya mengenai musik *progressive metal* dapat dibuktikan dengan diadakannya

Event Clinic Bass oleh majalah Audio Pro Indonesia pada tahun 2003 di Jakarta. Dalam acara tersebut juga mengundang John Miyung yaitu bassist dari kelompok musik *Dream Theater* tidak hanya itu dalam acara tersebut juga dihadiri oleh musisi terkenal yang ada Indonesia.

Progressive metal atau *prog. metal* adalah aliran yang ingin menggabungkan *progressive rock* dengan *heavy metal*. Selain itu juga dikombinasikan dengan unsur-unsur musik *jazz*, *chamber*, selain unsur-unsur tersebut musisi dari *progressive metal* mampu mempengaruhi suatu proses penciptaan atau pembaharuan suatu musik. Meski hanya memiliki segelintir penggemar (Taher, 2009).

Lain halnya yang terjadi di tahun 2000-an seperti data yang diperoleh peneliti melalui wawancara bersama narasumber yaitu Fauzan Sanjaya (wawancara, 20 Januari 2022) yang menyatakan bahwa “musik *rock* di tahun ini sangat beragam mulai dengan kelompok musik yang menggabungkan beberapa genre musik ke dalam aransementnya sehingga menghasilkan genre baru dalam musik keras di Indonesia serta mulai banyak yang memainkannya seperti *Rocket Rokers (punk rock dengan pop)*, *kotak (rock progressive)*, *netral (hard rock dan rock progressive)* dan lain sebagainya.”

Kelompok musik yang beraliran *progressive metal* di Indonesia tahun 2000-an masih sedikit sekali hal tersebut dikarenakan belum adanya label-label rekaman yang mau menerima musik *progressive metal* tersebut serta dianggap tidak komersil dalam arti tidak *easy listening* sehingga hal tersebutlah yang membuat kelompok-kelompok musik tersebut memilih jalur indie label sebagai ruang lingkup bermusik *underground*. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Putra, 2007) yang menyatakan bahwa “Berdirinya *rotrefor record* di Jakarta, mampu produseri kelompok musik yang beraliran keras (*underground*) seperti kelompok musik *Siksa Kubur*, *Discuss*, *Death Vertikal*, dan *Naskarat* kelompok tersebutlah yang menjadi pionir bagi kelompok yang mengusung musik *progressive metal* di Indonesia”.

3.3. Perkembangan Musik *Djent* Di Kota Malang

Kota Malang yang berada di wilayah Jawa Timur merupakan salah satu kota besar di Indonesia ternyata dalam perkembangan musik khususnya musik *djent* juga terkena dampak dari arus modernisasi.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Reynal Juliandy (wawancara, 20 Januari 2022) menyatakan bahwa musik *rock* merupakan pionir bagi jenis musik lainnya. Musik *rock* mulai populer di Kota Malang sekitar akhir tahun 1970-an. Remaja di Kota Malang pada saat itu mulai menekuni aliran musik *rock*, hingga meniru pola permainan musik *rock* dan mulai membentuk kelompok musik *rock*-nya sendiri. Perkembangan musik *rock* di Kota Malang ditandai dengan lahirnya kelompok-kelompok musik *rock* seperti *The Tielmans Brother*, *God Bless*, *Jaguar*, *Elpamas*, *Ogle Eyes*, dan *Bentoel*. Kehadiran kelompok musik tersebut ternyata mampu membakar semangat bermusik kalangan remaja di Kota Malang. Dari hasil penelitian sebelum yang dilakukan oleh (Ardivitianto, 2015) menyatakan bahwa “tidak hanya melahirkan kelompok musik saja, Kota Malang juga turut berkontribusi dalam melahirkan *lady rocker* pertama di Indonesia yaitu Sylvia Saartje”.

Di tahun 1970-an banyak event atau gigs yang menaungi, mayoritas dinaungi oleh pabrik rokok yang bernama *Bentoel* dan melahirkan sebuah band legendaris yang bernama

band *Bentoel* tidak hanya itu ada juga kelompok musik yang dinaungi oleh pabrik rokok juga yaitu *Ogle Eyes* yang dinaungi oleh *oePET* (ejaan lama).

Pada pertengahan tahun 1994 di Kota Malang terdapat sekelompok anak muda yang menggemari genre musik keras seperti *metal*, *hardcore*, dan *punk*. Berawal dari obsesi untuk membuat sebuah konser pertunjukan yang pertama di Kota Malang, serta berniat mengembangkan industri musik cadas di lingkungannya sehingga menghasilkan ide atau gagasan untuk membentuk komunitas *underground* di Kota Malang yang diberi nama *Total Suffer Community (TSC)*. Hal serupa juga dikemukakan oleh Reynal Juliandy (wawancara, 20 Januari 2022) selaku narasumber yang dimana bahwa pada era itu musik cadas atau musik keras sudah mulai digandrungi oleh kawula muda dan beberapa orang mulai mengembangkan musik *rock* dengan berbagai sub genre baru yang dimainkan secara keras.

Antusias masyarakat terhadap adanya *Event Parade Musik Underground (PMU)* di gedung sasana asih (YPAC), pada tanggal 28 Juli 1996 ternyata mampu memacu kreativitas kelompok musik yang beraliran *metal* yang ada di kota Malang sehingga menjadikannya *landmark* bagi konser-konser *underground* yang akan diadakan selanjutnya di Kota Malang dan secara tidak langsung pengadaan *event* tersebut menyebabkan komunitas ini menjadi tempat untuk berkumpulnya kelompok musik *metal* di Kota Malang.

Memasuki era 2000an di Kota Malang semakin banyak bermunculan kelompok musik yang beraliran *metal* bahkan *progressive metal* diantaranya *Neurosesick*, *Antiphaty*, *Anorma*, *Breath of Despair*, *Fallen To pieces*, *Bingkai Rottenomincon*, *Hellsoil*, *Delirium Carnage*, *Extreme Decay*, *No Man's Land*, *Skatoopid*, *Skippy In Venus*, *Begundal Lowokwaru*, *Snickers and The Chicken Fighter (SATCF)*, *Sekarat*, *Rotten Corpse*, *Keramat*, *Brigade 07* hingga *Misanthropic Imperium* dan masih banyak kelompok-kelompok musik *underground* yang lahir di tahun ni.

Sebagian besar kelompok musik di atas bisa dikatakan telah berkontribusi dalam menciptakan suatu karya album (diskografi) serta memiliki *fanbase* yang cukup loyal. Pencapaian mereka bahkan telah diakui dalam level nasional hingga internasional. Hal ini terbukti melalui apresiasi publik, liputan media, kontrak label rekaman, serta pengalaman manggung dan tur di berbagai daerah.

Seiring berjalannya waktu dan semakin pesatnya informasi mengenai musik baik dari dalam negeri maupun luar negeri ternyata cukup mampu memberikan dampak terhadap musisi-musisi dan kelompok-kelompok musik yang ada di Kota Malang, sehingga hal inilah yang menyebabkan kelompok musik ini mengalami perubahan-perubahan dalam konsep bermusik serta aliran bermusik mereka. Sebutlah salah satunya adalah kelompok musik *C-Four* yang sebelumnya pada tahun 2000 hingga 2013 mengusung aliran *rep-rock* atau *funk*, berlanjut lagi di tahun 2013 sampai 2016 kelompok musik *C-Four* ini mengusung aliran musik *progressive metal*, setelah kurang lebih selama dua kali melakukan perubahan besar pada konsep bermusiknya, di tahun 2016 akhir kelompok musik *C-Four* ini mulai mengubah haluan ke arah aliran musik *djent*. Berdasarkan wawancara bersama Norman Duarte Tolle (wawancara, 18 September 2021), musik *djent* itu musik yang kompleks dan sulit, sehingga menimbulkan rasa keingintahuan akan musik seperti ini. Hal tersebut serupa dengan hasil wawancara bersama Rizky Fajar (wawancara, 27 September 2021) bahwa di Kota Malang sendiri kelompok musik yang mengusung aliran musik *djent* salah satunya ialah *C-Four*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Norman Duarte Tolle (wawancara, 18 September 2022) diperoleh data bahwa musik *djent* masuk di Kota Malang ini akibat adanya internet. Dimana kecanggihan teknologi kini kian hari kian meningkat, seperti halnya musik *rock* yang menjadi salah satu pembuka dan pembaharuan untuk terciptanya suatu genre-genre musik baru, dalam hal ini seperti musik *djent*. Dimana musik *djent* mulai menyebar ke Malang sekitar tahun 2013 berkat adanya media internet sehingga seseorang dapat mengetahuinya dari sana.

Terdapat cara lain untuk mengetahui masuknya musik *djent* di Kota Malang yakni dengan cara melihat dari bagian fisik ketika para musisi membeli CD atau Kaset yang dimana dapat dilihat di bagian bawah dari CD atau kaset tersebut kata-kata “*thx to band...*” dari disinilah banyak grup band yang juga memainkan musik *djent* dan juga sebagai inspirasi dalam menciptakan komposisi serta konsep bermusik pada musik *djent*.

Perkembangan musik *djent* di kota Malang ditandai dengan adanya kelompok musik yang mulai berinovasi pada musik mereka seperti contohnya kelompok musik *C-Four (CCCC)*, namun tidak hanya kelompok musik saja yang memainkan musik *djent* ini, bahkan para soloist seperti gitaris, bassist, drummer mereka menyukai musik *djent* ini karena tingkat kesulitan bermain dan sangat kompleks dalam segi teknik dan notasi-notasinya (Wawancara, Rizky Fajar 27 September 2021)

Selain itu masih sedikit sekali band yang mengusung aliran musik *djent* di di Kota Malang, bahkan bisa dihitung dengan jari, kemungkinan hal ini disebabkan oleh sulitnya untuk menciptakan suatu komposisi musik *djent* dan kurangnya pengetahuan mengenai genre musik tersebut sehingga diperlukan pendalaman teori serta teknik untuk memainkan musik *djent*.

Berdasarkan dari data wawancara yang diperoleh dari Rizky Fajar (wawancara, 27 September 2021) dan Norman Duarte Tolle (wawancara, 18 September 2021) bahwa karakteristik musik *djent* sendiri dapat dilihat dari suatu komposisi dan aransemen pada lagu musik *djent*, namun karakteristik yang pertama dan yang paling menonjol adalah dari segi permainan *polyrhythm* yang dimana didalamnya terdapat istilah *grouping* di dalam bar nya dimana *polyrhythm* itu adalah 2 *rhythm* jadi satu sedangkan *out grouping* itu pemecahan dari suatu birama contohnya birama 4/4 pecah menjadi 2/1/1 tetapi isinya masih tetapi 4 ketuk, sedangkan untuk *scale* atau tangga nada yang dimainkan biasanya sama saja dengan aliran musik yang lain, cuma hanya berbeda pada *tuning* yang selalu di *drop* ketika bermain musik *djent*, kenapa harus di *drop* dikarenakan musik *djent* membutuhkan suara yang berat (*low*) sehingga terkadang para gitaris di dalam musik ini menggunakan gitar senar 7/8/9 dengan *drop tune* sedangkan untuk *scale*-nya atau tangga nadanya itu disesuaikan dengan musiknya, tidak jarang pula ada yang menggunakan *scale dorian*, *pyrigian*, *mixolydian* dan lain sebagainya tergantung kebutuhan musiknya dalam artian musik *djent* yang akan dimainkan. Hal serupa juga dikemukakan oleh (Shelvock, 2013) bahwa karakteristik dari musik *metal* ada 4 yaitu *saturated* distorsi, *virtuoso* teknik solo gitar termasuk juga jumlah senar yang digunakan, penggunaan multi-efek seperti *reverb*, *delay*, modulasi dan yang terakhir yaitu *output* yang dihasilkan dari pickup yang ada di gitar tersebut baik itu *dual coil (humbucker)* maupun *single coil*.

Berdasarkan informasi yang di dapat dari Fauzan Sanjaya (wawancara, 20 Januari 2022) bahwa musik *djent* adalah musik yang baru dan belum diketahui banyak orang, namun kebanyakan orang mengira bahwa musik *djent* ini adalah musik *progressive metal*, namun

sebenarnya ialah dua hal yang berbeda dimana musik *djent* ialah musik modifikasi daripada musik *progressive metal* itu sendiri.

Dalam hal ini terdapat perbedaan antara musik *djent* dan musik *progressive metal* terletak pada karakter *soundnya* sendiri terutama *sound* pada gitar yang harus di *drop* terlebih dahulu guna mendapatkan *sound* yang lebih berat daripada musik *progressive metal* itu sendiri, serta harus menggunakan *noise gate* yang digunakan untuk setiap *breakdown* pada lagu atau musik *djent* tersebut agar tidak ada suara bising dan telat, sedangkan untuk bassnya hanya menggunakan efek distorsi, disisi lain dari segi pola permainan drum lebih banyak pola *gospel* dengan *chop-chopnya* tetapi dimainkan secara *power* pukulan *metal*. Akan tetapi musik *djent* adalah musik *progressive* yang dimainkan secara *groove* hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil dari wawancara dengan Fajri Ramadhan (wawancara 20 Januari 2022) dan Norman Duarte Tolle (wawancara 18 September 2021).

Untuk keberadaan musik *djent* di Kota Malang sendiri belum sepopuler musik lainnya, sehingga keberadaan musik *djent* masih belum bisa diketahui dengan adanya *gigs* atau pertunjukan musik. Hal ini disebabkan belum banyaknya orang yang mengetahui akan musik *djent* ini, akan tetapi banyak kelompok musik yang mengambil unsur-unsur atau kultur musik yang terdapat dalam musik *djent* seperti contohnya banyak orang yang menggabungkan atau memodifikasi genre *djent* ini digabungkan dengan genre lain seperti contoh *Heavy djent*, *djent metalcore* dan lain sebagainya . Hal ini serupa dengan yang dikemukakan oleh Fauzan Sanjaya (wawancara, 20 Januari 2022) selaku narasumber yang menyatakan bahwa “grup band *djent* di Malang itu ada *C-Four*, selain *C-Four* belum pernah dengar lagi di Kota Malang, langkah juga kalau ada band bermain *djent* karena susah juga musiknya, kalau di Indonesia sendiri sudah banyak grup band *djent*, sudah mulai banyak yang mencampurkan genre seperti *metalcore* sama *djent*, *hardcore* sama *djent*, Cuma yang pure musik *djent* itu band yang bernama dunia dan *bless the knight* dari surabaya, *soundnya* yang *distingtif* sehingga terdengar main musik *djent*. Jika ditanya mereka itu main *progressive metal* jawabannya tentu tidak mereka itu sedang bermain musik *djent* hal ini dibuktikan dari karakter suara gitar yang dihasilkan tadi *ng-djent*”.

Namun keberadaan musik *djent* di Kota Malang dapat diketahui melalui media-media yang ada di internet. Seperti kelompok music *C-Four* yang sudah mulai memainkan musik *djent* dan mempublish hasil karya mereka di internet. Hasil karya dari *C-Four* diantaranya ialah *Extrimist*, *Faktor X*, lalu yang terbaru ada *cover* dari *C-Four* yang berjudul *Superbass* dan masih banyak lain.

Berdasarkan data yang diperoleh maka, peneliti dapat memaparkan data-data yang berhubungan dengan perkembangan musik *djent* di Kota Malang. *Guitarisick* sebagai komunitas musik di Kota Malang yang memiliki tujuan untuk memajukan industri musik di Kota Malang serta untuk menyatukan para musisi maupun kelompok musik di Kota Malang. komunitas tersebut dibentuk atas adanya ide atau gagasan dari anak muda di Kota Malang. Dalam komunitas tersebut tidak hanya satu genre saja melainkan terdapat berbagai macam sub-genre, diantara *rock*, *progressive metal*, *death metal*, hingga *djent* ke dalam satu wadah untuk sama-sama mencurahkan inspirasi dan apresiasi bermusiknya. Selain itu komunitas *Guitarisick* memiliki harapan agar diterima di masyarakat luas seperti yang diceritakan Norman Duarte Tolle, sebagai salah satu narasumber penulis, dalam hal ini Identitas komunitas dapat diperhatikan dari unsur kebudayaan itu sendiri (Hidajat, 2004).

Begitu juga dengan komunitas untuk kelompok musik *djent* di Kota Malang juga tidak ada, tetapi jika komunitas untuk musisi atau gitaris di Kota Malang ada seperti Malang *Guitarisick*, hal ini dikarenakan orang yang suka musik *djent* itu adalah gitaris, seperti yang banyak dikatakan oleh para gitaris bahwa ketika bermain musik *djent* itu keren, seru dan menantang seperti *riff* dan *lick-lick* dari permainan musik *djent*.

3.4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Musik *Djent* di Kota Malang

Perkembangan musik *djent* di Kota Malang dipengaruhi oleh beberapa hal, dengan kata lain bahwa suatu perkembangan pasti memiliki suatu faktor yang mempengaruhi sehingga menimbulkan dampak-dampak tertentu. Media massa baik secara *online* maupun *offline* adalah salah satunya yang dianggap sebagai barometer perkembangan musik *djent*, musisi *progressive metal* sebagai pendorong perkembangan musik *djent* di Kota Malang, remaja Kota Malang sebagai pelaku, studio musik sebagai tempat dan wadah berkumpul, dan pertunjukan musik, atau *gigs* musik sebagai tempat menyalurkan ekspresi dalam bermusik salah satunya musik *djent*

Media Massa

Musik *djent* sebagai salah satu musik populer dan sedang berkembang dapat diketahui lewat media massa, sama halnya dengan musik populer lainnya. Menurut hasil data yang diperoleh peneliti, musik *djent* dapat berkembang dan diketahui masyarakat berkat peran penting media massa digital (*Internet*). Hal ini dikarenakan di era sekarang sudah banyak remaja atau kawula muda yang memiliki *gadget* sehingga akan lebih cepat mengetahui informasi yang berkaitan dengan perkembangan musik di Kota Malang melalui Media-media di internet. Salah satunya yaitu *Youtube* dimana baik remaja, dewasa maupun lansia mampu mengakses berbagai macam informasi yang disediakan oleh platform tersebut dalam hal ini musik khususnya musik *djent*.

Musisi Progressive Metal

Tren musik populer dari tahun ke tahun semakin mensejahterakan musik underground, dalam hal perkembangan produksi, distribusi, dan konsumsi, menjadi kunci sukses musik *underground* (Andrew, Sihombing, & Ahmad, 2017). Hal ini juga berlaku di kota Malang adanya Musisi *progressive metal* ternyata mampu untuk mendorong suatu perkembangan musik *djent* baik di dunia maupun di Indonesia seperti kelompok musik *Ceara* (Jakarta) yang mulai mengusung aliran *progressive metal* dengan sentuhan *sound* musik *djent* dilagunya yang berjudul "*Fallin*" di tahun 2021, dan kelompok musik *C-Four* (Malang) yang mulai memainkan musik *progressive metal* di tahun 2013 hingga 2016 yang kemudian mulai merubah konsep bermusik seperti di akhir tahun 2016 dengan mengusung konsep aliran musik *djent* dan menghasilkan karya yang berjudul "*Extrimist*" hal tersebut juga dikemukakan oleh salah satu narasumber bernama Fauzan Sanjaya (wawancara, 20 Januari 2022) bahwa "kemunculan musik *progressive metal* di Malang sendiri itu di tahun 2016 ditandai dengan *C-Four* mungkin sebelumnya ada akan tetapi tidak terekspose dikarenakan belum ramainya sosial media jadi belum bisa terdokumentasikan dan terekspose, sedangkan peran musisi *progressive metal* di Kota Malang sendiri yaitu memiliki kesamaan baik secara musikal maupun struktur lagu yang diciptakan oleh para musisi tersebut sehingga genre musik *progressive metal* bisa berkembang dan melahirkan genre baru seperti musik *djent*". Sehingga hal tersebut dapat dikatakan bahwa musisi dari musik *progressive metal* dapat memberikan dampak yang positif bagi suatu

perkembangan musik *djent* di kota malang atau dapat juga dikatakan bahwa musisi *progressive metal* sebagai pendorong perkembangan musik *djent* di Kota Malang.

Remaja

Dalam aspek sosiologi musik, Max Webber dalam artikel jurnal yang berjudul Sosiologi Musik (Wrahatnala, 2018) menyatakan bahwa “sebagai ilmu sosiologi pengertian tentang aksi-aksi sosial saling berhubungan dengan suatu cara mempelajari serta memahami pola tingkah laku manusia guna untuk mengetahui sebab-akibat terjadinya interaksi sosial”. Kalangan remaja dapat menyesuaikan diri terhadap perubahan dan hal baru yang populer di kalangan-nya sehingga lebih mudah diatur seperti halnya musik *progressive metal* baru-baru ini melahirkan suatu genre baru yaitu musik *djent*, di mana para musisi *progressive metal* tersebut mampu memanipulasi para pendengarnya khususnya para kawula muda yang menggeluti musik keras atau musik *underground* dengan *backbeat* (Kozak, 2021).

Secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa suatu aspek sosiologi dalam sebab-akibatnya di kehidupan remaja telah terjadi suatu hubungan timbal balik antara remaja dan musik sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa pendengar musik keras atau musik *metal* seperti musik *djent* kebanyakan para kawula muda akan tetapi dalam perkembangan musik, baik itu musik *Pop* maupun musik *metal* seperti musik *djent*, ada sebagian orang tua yang melarang anaknya (remaja) untuk menekuni dunia musik keras seperti musik *metal*, hal ini terjadi karena orang tua menganggap bahwa musik hanya sekedar hobi, tidak bisa menjadikan sebagai aspek ekonomi dalam hal ini sebagai mata pencaharian hal tersebutlah yang menjadikannya salah satu faktor penghambat (Putra, 2007).

Studio Musik

Studio musik, baik itu studio latihan ataupun studio rekaman ialah salah satu faktor yang mempengaruhi dalam perkembangan industri musik populer maupun *underground*. Antz Music Studio salah satu contoh yang menjadi “sarang” kelompok-kelompok musik *ska*, *rock*, dan *metal* di Kota Malang. Tidak hanya menawarkan alat-alat musik, beberapa studio di Malang menurut hasil pengamatan peneliti di lapangan, studio musik juga menyediakan jasa rekaman musik.

Pengaruh tersebut dapat dilihat ketika suatu proses pengerjaan lagu pada kelompok musik *djent* di Kota Malang seperti kelompok musik *C-Four* yang mulai berinovasi pada aransemen serta komposisi musiknya, sehingga dapat meningkatkan kembali dunia industri musik keras di kota malang. Ada banyak cara untuk membuat komposisi musik atau lagu, diantaranya ada kelompok musik yang membuat lagu dengan cara ber-*jam session* di studio musik, ada juga yang menotasikan dahulu melodi-melodi musiknya kedalam sebuah notasi musik dan kemudian dicoba untuk dimainkan bersama. Namun berbeda dengan musik *djent* berdasarkan hasil wawancara bersama Norman Duarte Tolle (wawancara, 18 September 2021) yang menyatakan bahwa jika melakukan *jamsession* maka musik *djent* tidak akan tercipta, hal ini juga dikemukakan oleh misha mansoor gitaris dari *Perryphery* yang mengatakan bahwa jika tidak ada komputer maka musik *djent* tidak akan tercipta. Jadi untuk suatu proses pengerjaan musik *djent* sendiri harus diprogram melalui komputer dengan cara menggambar atau membatik terlebih dahulu menggunakan sample drum digital yang diprogram menggunakan aplikasi seperti *Fruity Loops*, *Cubase*, *Studio One*, dan *Sonar*. Selain itu

untuk merekam musik *djent* itu tidak langsung jadi namun, dikerjakan *part* demi *part* hingga tercipta sebuah komposisi musik.

Sehingga dapat disimpulkan pengaruh musik *djent* terhadap industri musik di Kota Malang ialah meningkatkan suatu mobilitas studio rekaman, hal ini dikarenakan bahwa kreatifitas dari musisi dalam menciptakan inovasi dari musik *djent* saling berkaitan dengan teknologi dalam industri musik.

Pertunjukan Musik

Disajikannya suatu bentuk pertunjukan musik secara *live* merupakan salah satu ciri khas dari musik *underground*. Di Kota Malang sendiri pertunjukan musik *underground* sangat berpengaruh dalam perkembangan musik keras dalam hal ini musik *djent*. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya generasi-generasi baru musik *metal* Kota Malang yang lahir dari sini. Dimana setiap penyelenggaraan pertunjukan *underground* tidak pernah sepi dari peserta penonton khususnya penggemar musik *metal* terutama kalangan remaja di Kota Malang. Konser atau pertunjukan musik keras yang pernah populer di kota Malang, *Parade Underground Music (PMU)* yang diselenggarakan oleh Djarum Super (Superlive) di Gedung Sasana Asih YPAC, pada tanggal 28 Juli 1996,

Namun berbeda hal dengan musik *djent* di Kota Malang yang sama sekali belum ada dan bahkan kelompok musik *djent* bisa dihitung dengan jari serta masih belum sepopuler musik *metal* pendahulunya hal ini terjadi karena musik *djent* adalah musik yang masih baru atau fresh sehingga masih belum dapat dikatakan sebagai musik populer yang dapat dipertontonkan secara umum, akan tetapi musik *djent* dapat kita saksikan baik secara *virtual* maupun *audio* melalui platform-platform tertentu seperti *Youtube*, *Joox*, *Spotify*, *Itunes* dan lain sebagainya hal tersebut dapat dibuktikan melalui data yang diperoleh dari hasil wawancara bersama narasumber Fajri Ramadhan (wawancara, 20 Januari 2022) yang menyatakan bahwa “musik *djent* adalah musik yang masih *fresh* dan baru sehingga belum banyak orang yang mengetahui akan keberadaan musik ini.”

4. Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap perkembangan musik *djent* di Kota Malang ini, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa musik *djent* merupakan genre musik barat yang memiliki beberapa kelebihan dari segi materi musiknya seperti memiliki struktur musik yang lebih lengkap dari musik populer lainnya, sehingga musik ini mampu merangsang musikalitas bagi orang yang mendengarkan atau yang memainkan musik ini. Dari perkembangannya istilah *djent* pertama kali muncul setelah musik ini mulai berkembang di tahun 2013 dan asal mula terciptanya istilah musik *djent* berawal dari sebuah pertanyaan yang dilakukan oleh gitaris kelompok musik *Perryphery* di tahun (2013) dan *Meshuggah* di tahun (2018) yang menginginkan karakter sound yang berbunyi dj- dj- dj-dj sehingga bunyi yang dihasilkan oleh suara gitar yang terdistorsi menciptakan suatu kata yaitu “*djent*” hal ini juga disebut dengan istilah *onomatope* suara. Jika dilihat dari segi eksistensi atau keberadaan perkembangan musik *djent* tidak dapat dilihat secara langsung dilapangan khususnya di Kota Malang sendiri, karena seperti data yang diperoleh peneliti bahwa masih banyak yang kurang mengerti dan kurang paham tentang apa itu musik *djent* ini, seperti apa itu musik *djent* bahkan, di Kota Malang sendiri mungkin cuma satu kelompok musik saja yang mengusung pola permainan musik *djent* yaitu kelompok musik *C-Four (CCCC)*. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan akan musik *metal* yang satu ini yaitu musik *djent*. Seperti data yang didapat peneliti bahwa

masuknya musik *djent* di Kota Malang ini berawal dari sebuah media internet seperti *platform* terbesar di dunia yaitu *Youtube*. dimana hal ini tentunya tidak dapat dipungkiri meskipun sudah banyak yang menggunakan media digital sebagai alat untuk mencari hal baru tentunya itu sangat sulit apabila tidak mengerti mengenai perkembangan suatu musik dalam hal ini yaitu musik *djent* ini. Sedangkan dari data hasil observasi serta wawancara yang menjadi ciri khas pada musik *djent* adalah pola *rhythm* pendek yang selalu berubah-ubah dalam setiap barunya seperti 3/4, 5/4, 7/6, dan 7/8 begitu juga dengan birama ganjil yang selalu berganti-ganti di setiap barunya misalnya pola *grouping* birama 4/4 dijadikan 2/1/1 dan adanya *polyrhythm*. Dalam komposisi musik *djent* nada-nada melodi dan progresi chord sangat menentukan suatu nuansa lagu yang harmonis dan dinamis. Nuansa yang dimaksud ialah nada-nada diminis yang terdapat pada nada pentatonik, kromatik, harmonik minor bahkan nada mayor yang dimainkan dengan karakter *sound* distorsi (*high gain*), *ambient*, *reverb*, *delay* serta menggabungkan beberapa warna musik seperti *progressive metal*, *funk* dan *musik groove* ke dalam komposisinya. Dari segi faktor yang mempengaruhi musik *djent* peneliti dapat menyimpulkan bahwa Ternyata tidak semua musik "keras" itu berpengaruh negatif. Dimana hal itu terjadi pada musisi musik *djent* yang lebih kreatif dalam hal mengembangkan ide bermusik, dan selalu ingin menyuguhkan hal-hal baru dalam bermusik di Kota Malang seperti hal Kelompok Music *C-Four* yang telah beberapa kali mengubah konsep bermusiknya sehingga secara tidak langsung telah membentuk pasar tersendiri terhadap kegiatan industri musik di Kota Malang. Di sisi lain, peran media massa internet sangat berperan penting bagi suatu perkembangan musik *djent*. Akhirnya genre tersebut mampu menyebar luas ke seluruh dunia, termasuk di Indonesia dan kota Malang.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih saya ucapkan kepada Norman Duarte Tolle selaku narasumber I (Gitaris musik *djent* sekaligus personel kelompok musik C-FOUR), Rizky Fajar selaku narasumber II (Gitaris musik *djent*), Reynal Juliandy selaku narasumber III (Gitaris musik *djent*), Fauzan Sanjaya selaku narasumber VI (Gitaris musik *djent* dan pemerhati musik *djent*), dan Fajri Ramadhan selaku narasumber VII (Gitaris musik *djent* dan personil dari CEARA) yang dengan baik hati mengizinkan untuk memberi semua paparan data yang dibutuhkan peneliti.

Daftar Rujukan

- Andrew, T. V., Sihombing, R. M., & Ahmad, H. A.. (2017). Musik, media, dan karya: Perkembangan infrastruktur musik bawah tanah (underground) di Bandung (1967-1990). *Patanjala*, 9(2), 293–308. doi: <http://dx.doi.org/10.30959/patanjala.v9i2.18>
- Angeler, D. G. (2016). Heavy metal music meets complexity and sustainability science. *Springerplus*, 5, 1637. doi: 10.1186/s40064-016-3288-9
- Ardivitianto, Y. (2015). Perkembangan musik rock di kota Malang tahun 1970–2000-an: Kajian globalisasi dan eksistensi sosial-budaya. *Jurnal Kajian Wilayah*, 6(1), 53–69. Retrieved from <https://jkw.psdri.lipi.go.id/index.php/jkw/article/view/69>
- Bogdan, R., & Taylor, S. J. (1975). *Introduction to qualitative research methods: A phenomenological approach to the social sciences*. New York: Wiley-Interscience.
- Camp, Z. (2018, July 24). Meshuggah apologize for *djent*: It was drunk misunderstanding. *Revolver Magazine*. Retrieved from <https://www.revolvermag.com/music/meshuggah-apologize-djent-it-was-drunk-misunderstanding>.
- Chase, G. (1982). American music and American musicology. *The Journal of Musicology*, 1(1), 59–62 doi: <https://doi.org/10.2307/763636>.

- Dyer, J. (1983). [Review of the encyclopedic dictionary *The new grove dictionary of music and musicians* by S. Sadie]. *Speculum*, 58(2), 528–535. doi: 10.2307/2848307
- Hidajat, R. (2004). *Karakteristik tari etnik dalam perkembangan budaya di Indonesia*. Retrieved from <http://www.robbyhidajat.com/2012/11/tari-etnik-dan-karakter-budaya-lokal.html?m=1>
- Kennedy, M., & Bourne, J. (Eds.). (2004). *The concise Oxford dictionary of music*. Bungay: Oxford University Press.
- Kozak, M. (2021). Feeling meter: Kinesthetic knowledge and the case of recent progressive metal. *Journal of Music Theory*, 65(2), 185–237. doi: <https://doi.org/10.1215/00222909-9143190>
- Manuel, P. (1988). *Popular musics of the non-western world: An introductory survey*. Oxford: Oxford University Press.
- Mulyadi, M. (2009). *Industry Music Indonesian: Suatu sejarah*. Bekasi: Koperasi Ilmu Pengetahuan Sosial.
- Oktadi, B. D. (2017). *Analisis teknik picking genre djent metal studi kasus make total destroy karya Periphery* (Unpublished undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta). Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/1726/>
- Putra, S. (2007). *Perkembangan musik progressive metal di kota Medan* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Sumatera Utara, Medan). Retrieved from <https://text-id.123dok.com/document/yjogp46z-perkembangan-musik-progressive-metal-di-kota-medan-skripsi-sarjana.html>
- Rahardjo, M. (2010). *Triangulasi dalam penelitian kualitatif* (Course material, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang). Retrieved from <http://repository.uin-malang.ac.id/1133/>
- Shelvock, M. (2013). The progressive heavy metal guitarist's signal chain: Contemporary analogue and digital strategies. *KES Transactions on Innovation in Music*, 1(1), 126–138. Retrieved from <https://nimbusvault.net/publications/koala/inmusic/papers/im13bk-012.pdf>
- Taher, D. (2009). *Sejarah Musik 2* (Course material, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta). Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131644683/pendidikan/Sejarah+Musik+2.pdf>
- Titon, J. T. (2001). *World of music: An introduction to the music of the world's peoples*. Stamford: Thompson Learning Academic Resource Center.
- Wangsa, C. I., & Susetyo, B. (2017). Ambient Song karya kelompok musik Dinding Kota kajian tentang proses pembuatan dan pemanfaatan sebagai media meditasi. *Jurnal Seni Musik*, 5(2), 11–17. doi: 10.31227/osf.io/s7acw
- Wasino, & Hartatik, E. S. (2018). *Metode penelitian sejarah: Dari riset hingga penulisan*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Wrahatnala, B. (2018). *Sosiologi musik*. Surakarta: ISI Press.
- Yudhistira, A. W. (2010). *Dilarang gondrong! Praktik kekuasaan orde baru terhadap anak muda awal 1970-an*. Tangerang: Marjin Kiri.

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