



# JoLLA

Journal of  
Language,  
Literature, and  
Arts

**Perancangan Desain Asset dan Environment Game 3D "Road to Campus" (1171-1187)**

*Bima Putra Blessilla, Joko Samodra, Arif Sutrisno*

**Pengaruh Metode Latihan Drill terhadap Kemampuan Membaca Mahasiswa Angkatan 2018 Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang (1188-1200)**

*Dilan Alif Thalita Dzakiyyah, Deddy Kurniawan, Aiga Ventivani*

**Penciptaan Humor pada Penampilan Stand up Comedy Indonesia (SUCI) Season 6 (1201-1216)**

*Fitriyanti Bunga, Dawud*

**Klasifikasi dan Identifikasi Topeng Sandur Manduro dari Grup "Gaya Rukun" di Desa Manduro Kabupaten Jombang (1217-1231)**

*Dyva Agnecia, Lilik Indrawati, Agnisa Maulani Wisesa*

**Deceptive Utterances Captured in Rian Johnson's Knives Out (1232-1244)**

*Miftakhul Khoiroh*

**Perancangan Animasi 2D sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Wawasan Remaja tentang Pembuatan Jamu Kunyit Asam dan Manfaatnya (1245-1262)**

*Sisca Kumara Dayu, Mitra Istiar Wardhana, Arif Sutrisno*

**Parodi dalam Rubrik "Terminal" pada Situs Mojok.co (1263-1279)**

*Wiwin Sulistyorini, Karkono*

**Keefektifan Video Pembelajaran Little Fox Chinese terhadap Minat Belajar Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Lintas Minat SMAN 5 Malang (1280-1290)**

*Elly Chossy Fourtuna, Deddy Kurniawan, Aiga Ventivani*

**Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-hari (1291-1309)**

*Igwanda Kurnia Febriyanti, Mitra Istiar Wardhana, Arif Sutrisno*

**Kumpulan Syi'ir Al-'Itâb dalam Diwan Abu Nuwas (Analisis Ilmu 'Arûdl) (1310-1324)**

*Yayil Kholisotul Makrufah, Kholisin*



Scan QR Code for JoLLA 1(9) 2021  
[http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/  
issue/view/76](http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/issue/view/76)



# JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts

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

## Editor in Chief

Karkono, (Scopus ID: 57681537100)

## Managing Editor

Evynurul Laily Zen, (Scopus ID: 57193409705)

## Editorial Board

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

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

Ike Ratnawati, (Scopus ID: 57216140934)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Yusnita Febrianti, (Scopus ID: 57195201710)

## Editorial Office

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

Robby Yunia Irawan

Vira Setia Ningrum

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

---

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

---

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

---

This journal is published under the supervision of the Team for Journal and International Conference Acceleration of Universitas Negeri Malang (Notice of Assignment Letter Head of Institute of Research and Community Service of Universitas Negeri Malang, No 4.1.26/UN32.14/ KP/2021). **Coordinator:** Ahmad Taufiq, **Head:** Aji Prasetya Wibawa, **Vice Head:** Idris, **Expert Team:** Roni Herdianto, Hakkun Elmunsyah, Dedi Kuswandi, Imanuel Hitipeuw, **Member:** Agus Purnomo, Muh Arafik, Prihatini Retnaningsih, Eko Pramudya Laksana, Bayu Koen Anggoro, Agus Purnomo, Nia Windyaningrum, Betty Masrurroh, Prananda Anugrah, M. Faruq Ubaidillah, Lisa Ramadhani Harianti.

## Asset Design and 3D Game Environment “Road to Campus”

### Perancangan Desain *Asset* dan *Environment Game 3D* “Road to Campus”

Bima Putra Blessilla\*, Joko Samodra, Arif Sutrisno

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

\*Penulis korespondensi, Surel: pbima7655@gmail.com

Paper received: 02-09-2021; revised: 14-09-2021; accepted: 25-09-2021

#### Abstract

The game is a complex activity in which there are rules, playing and culture. A game is a system where players are involved in a conflict that has been created, then the player interacts with the conflict system in an agreed game. In game there are rules that is intended to limit player behavior and to determine the targets that the players want to achieve. Now games no longer have to be done traditionally but can be done through digital which can be called video games. The design method used the Agile methodology, which is a software development management method through collaboration between teams with various iterative processes to get maximum results. The purpose of making this Road to Campus game is as a promotional media to introduce the environment of Universitas Negeri Malang for students who do not have time to explore the campus environment because of the ongoing pandemic problem. This design produces 3D asset and environment models in FBX format and UV maps in jpg and png format, and each object has several polygons not more than 2000 which are ready to be used for the Road to Campus game.

**Keywords:** planning, design, asset, environment, game 3D

#### Abstrak

Permainan merupakan suatu kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, bermain dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik yang sudah dibuat, kemudian pemain berinteraksi dengan sistem konflik dalam permainan yang sudah disepakati. Dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan juga menentukan target yang ingin dapat dicapai pemainnya. Sekarang permainan tidak lagi harus dilakukan secara tradisional tetapi bisa melalui digital yang bisa disebut video game. Metode perancangan memakai metodologi Agile, yang merupakan metode manajemen pengembangan perangkat lunak yang melalui kolaborasi antar tim. dengan berbagai proses yang berulang sampai mendapatkan hasil yang maksimal. Tujuan pembuatan game Road to Campus ini sebagai media promosi untuk memperkenalkan lingkungan Universitas Negeri Malang bagi mahasiswa yang tidak sempat menjelajahi lingkungan kampus karena masalah pandemi yang sedang terjadi. Perancangan ini menghasilkan 85 model asset dan environment 3D berformat FBX dan UV map berformat jpg dan png, dan setiap objek memiliki jumlah polygon yang tidak lebih dari 2000 yang siap digunakan untuk game Road to Campus.

**Kata kunci:** perancangan, desain, asset, environment, game 3D

#### 1. Pendahuluan

Pada masa pandemi seperti sekarang yang mengharuskan kita untuk menjaga jarak, memakai masker dan selalu mencuci tangan, selain itu pemerintah sekarang memberi kebijakan pembatasan sosial berskala besar seperti *lockdown* dan memberlakukan pembatasan kegiatan masyarakat. Pembatasan tersebut sangat berpengaruh terhadap sektor-sektor yang berhubungan dengan mobilitas masyarakat sehari-hari. Contohnya adalah di sektor pendidikan. Menurut Pakpahan dan Fitriani (2020) dunia pendidikan di Indonesia tetap bisa berjalan meskipun negara ini sedang berjuang melawan pandemi covid-19. Tetapi

masalah yang paling dirasakan oleh para pelajar di Indonesia adalah tidak bisa belajar via luring atau bertatap muka yang mana mengharuskan para pelajar untuk belajar di rumah via online. Untuk menghindari kontak fisik di suatu tempat yang sama dan agar tidak memperluas penyebaran virus corona. Hal ini berdampak para pelajar khususnya angkatan baru tidak bisa mengenal lingkungan sekolah.

Pembelajaran daring atau online adalah pembelajaran jarak jauh yang bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi seperti perangkat komputer atau *gadget* yang dapat saling terhubung antara pelajar dengan guru (Sari & Sutapa, 2020). Kegiatan belajar mengajar seperti ini terpaksa harus dilakukan selama masa pandemi covid-19.

Bagi pelajar Universitas Negeri Malang yang memiliki jumlah 8519 mahasiswa aktif pada tahun 2021, hal ini turut menjadi masalah terlebih bagi angkatan baru karena mayoritas mahasiswa baru Universitas Negeri Malang masih belum mengenal soal lingkungan kampus. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa baru mendapatkan informasi yang kurang lengkap tentang denah lokasi yang hanya disebarikan melalui media sosial dan *website*. Sedangkan informasi terkait denah dan lokasi ini sangatlah penting bagi mahasiswa baru. Terlebih mayoritas mahasiswa baru angkatan tahun ajaran 2020/2021 banyak yang belum menjelajah kampus Universitas Negeri Malang karena pandemi covid 19 yang sedang terjadi, sehingga kegiatan kampus sering dilakukan secara online.

Universitas Negeri Malang yang didirikan pada tanggal 18 Oktober 1954. dengan nama Perguruan Tinggi Pendidikan Guru Malang, lalu kemudian diubah menjadi IKIP Malang (1964-1999). Universitas Negeri Malang merupakan salah satu perguruan tinggi negeri tertua di Indonesia yang berlokasi di Jl. Semarang 5, Kota Malang, Jawa Timur, memiliki luas area kampus 463.992 m<sup>2</sup> dan sekitar 71 gedung (Kampus Induk). Dan memiliki 8 fakultas dan 1 pascasarjana dimana jika ditotal memiliki lebih dari 100 jurusan, yang berada di semua jenjang pendidikan (D3, S1, S2, dan S3).

Dalam menyikapi fenomena yang terjadi ini, penulis berserta rekan seangkatannya yakni Alif Darmawan. merancang sebuah game 3D bergenre edutainment. Edutainment terdiri dari dua kata, education yang artinya pendidikan dan entertainment yang artinya hiburan (Santoso, 2018). Atau proses belajar yang didesain memancing minat belajar sambil bermain. Game ini yang akan mengambil tempat di lingkungan Kampus Universitas Negeri Malang, agar mahasiswa baru dapat menjelajahi kampus secara virtual. Penulis sendiri memiliki peranan sebagai pembuat asset-asset 3D yang akan digunakan pada game dan rekan saya Alif Darmawan sebagai programmer. Pembagian tugas ini dilakukan karena menurut Dongen (2007) tanpa sistem manajemen asset yang tepat, hasilnya akan memberatkan salah satu dari pengembang yang harus mengulang perubahan pada versi sebelumnya.

Game atau dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti permainan adalah suatu kegiatan yang terdapat seorang atau lebih yang memainkan permainan yang terstruktur dengan tujuan untuk bersenang-senang, menambah pengetahuan atau sekedar mengisi waktu luang (Novantoro, 2016). sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, menurut Sibero (2010) dalam bukunya, game merupakan aplikasi paling populer oleh para pengguna media elektronik saat ini. Biasanya dilakukan untuk mendapat hiburan dan terkadang digunakan sebagai alat untuk Pendidikan. Game memiliki berbagai bentuk, seperti game 2D (dua dimensi) dan game 3D (tiga dimensi), terdapat beberapa perbedaan antara game 2D

dengan game 3D. Game 2D dibuat dengan tingkat detail lebih sederhana dibanding game 3D yang membutuhkan biaya lebih mahal, tetapi kelemahan game 2D yaitu tidak maksimalnya efek yang dihasilkan dalam suatu kejadian (Putra & Djuniadi, 2013).

Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan juga menarik adalah dengan menggunakan perantara game. Pembelajaran berbasis permainan ini telah menjadi sebuah tren yang berkembang kuat di abad 21 (Al Irsyadi, Annas, & Kurniawan, 2019). Selain digunakan untuk sarana hiburan, game telah berkembang menjadi sarana yang bernilai untuk belajar. Game dapat menawarkan manfaat yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka karena telah mendapat perhatian pemain. Hasil penelitian Ak dan Kutlu (2017) menjelaskan bahwa lingkungan mempunyai efek dalam meningkatkan potensi belajar anak, terutama lingkungan berbasis permainan. Keterampilan yang menunjukkan efek positif setelah bermain game digital, selain itu bermain video game bisa meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris. Riset di Indonesia membuktikan bahwa orang yang mahir dalam pelajaran Bahasa Inggris di sekolah tanpa melakukan kursus Bahasa Inggris adalah mereka yang sering bermain game dalam Bahasa Inggris (DuniaPendidikan.co.id., 2021).

Seiring dengan perkembangan jaman, yang awalnya berupa permainan papan berubah menjadi permainan yang dapat dimainkan dalam bentuk digital yang ditampilkan melalui perangkat seperti layer monitor atau TV. Video Game juga dapat mengeluarkan suara interaksi melalui Speaker atau headphone. Dari game offline sampai online yang dapat dimainkan bersama pemain di seluruh dunia. Video game merupakan pengalaman interaksi antara komputer dan manusia.

Selain itu, Industri game sangat berpotensi untuk meningkatkan perekonomian di Indonesia, Indonesia adalah Pasar video game terbesar kedua dalam lingkup Asia Tenggara dan masuk ke dalam peringkat ke 16 sedunia pada tahun 2017 (Pasar ke-16 terbesar, 2018). Industri ini juga didukung dengan banyaknya pemain video game aktif di Indonesia, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Bahkan pendapatan industri video game pada 2018 meningkat menjadi 18 persen, dibandingkan tahun sebelumnya. Bahkan sampai bisa mengalahkan pendapatan dari box office untuk industri film di Hollywood (Media, 2019). Pembelian tersebut mencakup game dan item-item di dalam game itu sendiri. Hal ini menandakan bahwa video game menjadi sumber hiburan yang membuat ketagihan bagi masyarakat modern, sehingga mereka tidak ragu untuk mengeluarkan banyak uang demi mendapatkan pengalaman dalam bermain video game yang lebih seru.

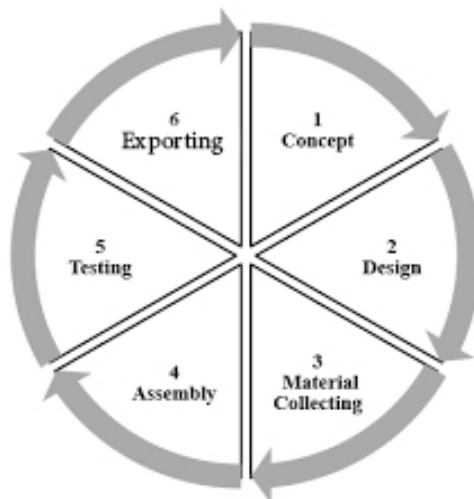
Untuk perancangan game 3D dibutuhkan perancangan desain asset dan environment 3D untuk memenuhi kebutuhan dalam pembuatan game ini. Dalam proses pembuatan asset dan environment ini penulis menggunakan software Blender. Karena menurut Kusumo (2019) software Blender merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat suatu objek 3D sebagai Animasi, konten dalam game atau media interaktif lainnya. Dalam pembuatan asset game memiliki tantangan tersendiri dibandingkan pembuatan model asset untuk konten animasi. Karena dalam pembuatan asset animasi tidak perlu memikirkan tentang jumlah polygon setiap asset dan pemberian material kepada asset lebih gampang, dibandingkan dengan pembuatan asset game, yang harus menggunakan polygon seminimal mungkin dan pemberian material yang harus dibake dan menjadi gambar 2D, agar game yang dibuat tidak terlalu berat untuk perangkat dan memiliki spesifikasi ukuran yang kecil.

Oleh karena itu perancangan ini bertujuan untuk membuat desain asset dan environment game yang sesuai dengan kriteria, spesifikasi dan kebutuhan untuk game “Road to Campus”. Asset ini akan memiliki referensi utama yang mengambil dari bentuk asli dan ciri khas dari Universitas Negeri Malang. Point penting dari perancangan ini adalah membuat model menurut wujud asli dari lingkungan kampus, namun menggunakan style toon low poly, agar ukuran game tidak terlalu besar dan tidak memiliki spesifikasi yang tinggi. selain itu proses pengerjaan lebih cepat daripada asset yang memiliki detail yang tinggi.

## 2. Metode

Pembuatan asset memiliki tanggung jawab sebagai pemenuh kebutuhan visual dari game yang ingin dibuat. Oleh karena itu Penelitian harus dilakukan dengan perencanaan yang teratur dan sistematis untuk mewujudkan tujuan. Dengan memakai Metode perancangan metodologi *Multimedia Development Life Cycle*, Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) adalah metode yang mengacu pada jenis pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* yang dikemukakan oleh Luther pada tahun 1994 (dalam Azro, Joni, Supani, & Ariyani, 2020).

Dengan berbagai proses yang dapat dikerjakan secara paralel dan tidak harus berurutan, dengan tahapan perencanaan *concept* dan design harus dilakukan terlebih dahulu. Dengan metode *Multimedia Development Life Cycle*, penulis dapat memajemen proyek jika waktu *testing asset* yang dihasilkan memiliki kendala, sehingga masukan yang didapat bisa segera dibenahi kembali, sampai mendapat hasil yang sesuai. Semua proses dilakukan sesuai dengan penjadwalan dan secara bertahap agar tidak ada proses yang terlewat, karena jika ada satu proses yang terlewatkan maka akan berdampak buruk pada manajemen produksi. *Metode Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) memiliki 6 tahapan sebagai berikut:



**Gambar 1. Alur metodologi multimedia development cycle**

Tahap pertama yaitu pengumpulan ide dan konsep awal yang akan dipakai dalam game yang ingin dibuat. Tujuan game (hiburan, pembelajaran, dan lain-lain), target audience dan spesifikasi umum game. Setelah itu lanjut ke tahap ke dua yaitu pembuatan desain game yang berguna untuk menggambarkan tentang detail mengenai *mode gameplay*, karakter, style game, tampilan dan material atau bahan untuk pembuatan asset game.

Selanjutnya tahap pengumpulan data-data informasi dan referensi baik tertulis maupun visual sesuai kebutuhan. Dengan cara mengambil foto langsung dari lokasi yang terkait dari topik yang digunakan. Tahap ini bisa dilakukan bersamaan dengan tahap Assembly, akan tetapi pada beberapa kasus harus dikerjakan secara linier atau berurut. Tahap assembly atau pembuatan adalah tahap pemodelan dari semua objek atau bahan yang diambil dari referensi diubah ke dalam bentuk 3D dan diberikan material atau texture yang kemudian akan dibake menjadi bentuk 2D.

Setelah objek 3D selesai dibuat, masuk ke tahap dimana objek 3D dan texture akan diuji coba pada game engine dan dilihat apakah memiliki kesalahan atau tidak. Tahap testing bisa dilakukan bersamaan dengan tahap exporting, jika objek yang dibuat sudah tidak memiliki kesalahan maka bisa langsung siap digunakan. Tahap Exporting atau Tahap pemindahan objek 3D dan *UV map* yang sudah dibuat dari *software Blender* ke *software Unity*, pengexportan menggunakan format file FBX. Sedangkan untuk *UV map* menggunakan format jpg untuk material yang tidak terdapat bagian yang transparan dan png jika ada bagian yang transparan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Proses pembuatan asset mengikuti tahapan yang ada pada metode Multimedia Development Life Cycle. Yang prosesnya dapat dilakukan secara paralel atau bersamaan dan tidak harus berurutan, tetapi dengan tahapan perencanaan concept dan design harus dilakukan terlebih dahulu.

#### *Concept*

Pada tahap ini pengembang game menentukan *concept* game yang mengambil latar dari kampus Universitas Negeri Malang. Yang menggunakan kendaraan mobil sebagai karakter yang bisa dikontrol. Game ini memiliki genre *Edutainment* yang memiliki arti mendidik dan menghibur. Untuk *target audience* mengambil target seluruh masyarakat Indonesia khususnya mahasiswa baru Universitas Negeri Malang, karena game ini bertujuan untuk memperkenalkan Universitas Negeri Malang keseluruh dunia melalui aplikasi game. Game ini akan dapat diakses melalui *android* dan PC.

#### *Design*

Proses yang dilakukan pada tahap ini adalah menentukan nama game yaitu Road to Campus. dan mode game yang akan dibuat ini akan memiliki dua mode, mode mengantarkan barang dan mode balapan di area Universitas Negeri Malang. Dari hal tersebut berarti pengambilan asset-asset dan pewarnaan meniru dari objek aslinya, dan membutuhkan asset tambahan sebagai pendukung dari mode balapan. Untuk pemilihan jenis mobil pada perancangan game ini mengambil dari mobil – mobil yang terkenal dari film dan acara televisi, hal ini diharapkan agar lebih dilirik oleh para calon pemain, meskipun bukan dari mahasiswa Universitas Negeri Malang. Menurut Nurfajrianto (2018) hal ini merupakan salah satu dari kegiatan pemasaran yaitu *Customer attract* (menarik pelanggan). Kemudian membuat perancangan tampilan game, concept art sebagai gambaran kasar dari game yang akan dibuat sebagai berikut.



**Gambar 2. Concept Art**

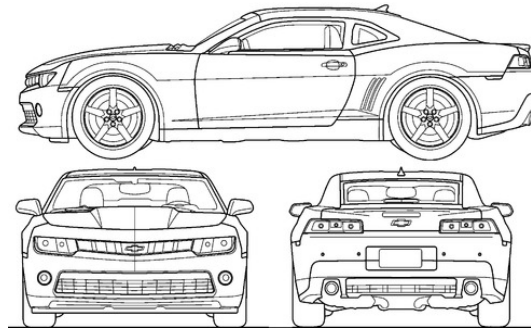
### *Material Collecting*

Karena game ini akan berada pada lingkungan kampus Universitas Negeri Malang. Maka perlunya mengumpulkan data-data referensi berupa gambar dari lingkungan Universitas Negeri Malang, yang dimana penulis mengambil foto langsung dilokasi kampus dan mencari gambar dari google. Total data referensi untuk pembuatan *environment* Universitas Negeri Malang sendiri ada 287 foto. sedangkan untuk referensi modeling mobil sendiri mencari gambar dari google sesuai jenis mobil yang diinginkan dan mencari blueprint mobil dari berbagai sudut *orthographic*, untuk membantu dalam proses modeling.

### *Tahap Assembly*

Perancangan asset untuk game ini terbagi dalam 2 perancangan yaitu, (1) Perancangan Mobil dan (2) Perancangan *Asset* dan *Environment*. Yang mana pada setiap perancangan akan melalui tahap *texturing*. Perancangan mobil dilakukan terlebih dahulu dikarenakan agar dapat segera diuji coba dan diprogram di *software Unity*. Game “*Road to Campus*” ini total akan memiliki 6 mobil yang dapat digunakan untuk bermain. Karena *software Unity* dapat mengkonversi model sebagai empat sisi *polygon* menjadi segitiga, maka kita tidak perlu melakukannya secara manual di *software Blender*.

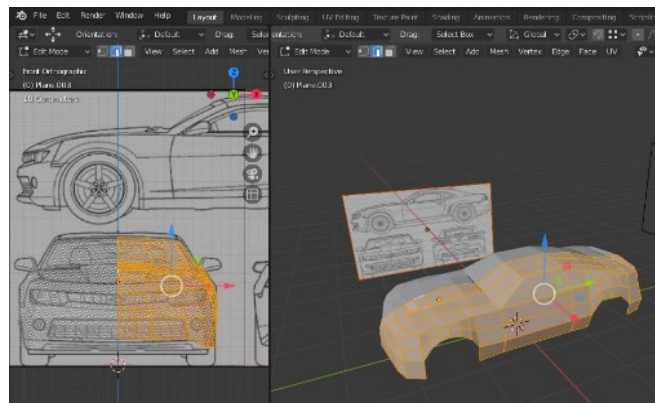
Pemodelan mobil diawali dengan pencarian *blueprint* dari internet yang menampilkan model mobil dari semua sudut *orthographic* metode umum untuk merepresentasikan objek tiga dimensi, biasanya dengan tiga gambar dua dimensi yang masing-masing objek dilihat sepanjang garis paralel yang tegak lurus dengan bidang gambar (*Orthographic projection*, 2021). Agar proporsi bentuk mobil tidak jauh berbeda dengan bentuk yang ada pada aslinya . karena saat di game hanya menampilkan bagian luar mobil saja, maka tidak perlu dilakukan pemodelan bagian dalam mobil seperti jok mobil, stir mobil dan lain-lain.



**Gambar 3. Blueprint Mobil**

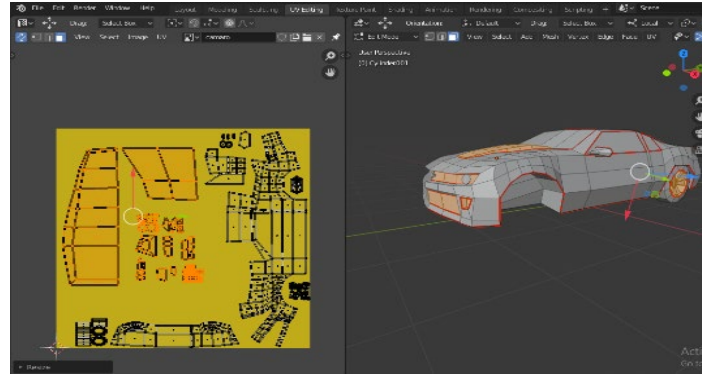
Kemudian dimulai tahap pemodelan dengan mengikuti bentuk dari *blueprint*, hal ini juga mempermudah proses modeling dari pada memodel dari referensi sudut perspektif. Body mobil dan ban mobil harus dipisah agar ban mobil dapat diprogram berputar saat di *game engine*. Perlu diperhatikan untuk jumlah *polygon* agar tidak telalu banyak agar sesuai dengan *style game* yang ingin ditampilkan yaitu *toon lowpoly*.

Menurut Blackman (2013), *toon style* adalah warna primer atau sekunder dan bentuk yang disederhanakan menggambarkan style ini. dengan mendefinisikan dengan jelas style untuk *environment*, dapat mencegah orang untuk mengharapakan tingkat realistis yang tidak praktis. Sebelum menentukan style yang ingin digunakan, pertama membuat daftar warna, motif, pencahayaan dan lain-lain yang ditampilkan secara visual. Dan penting untuk menjaga style tetap sama pada setiap objek.

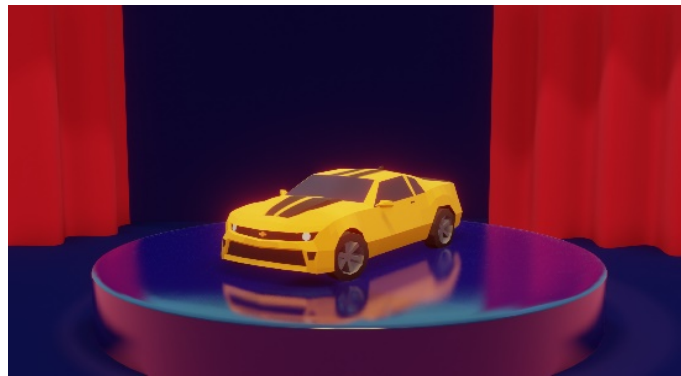


**Gambar 4. Modeling Mobil**

Setelah model mobil selesai, tahap selanjutnya mobil diberi material agar dapat diberikan warna dan texture mengikuti referensi mobil tersebut. Tetapi sebelum itu model mobil di unwrap agar warna dan tekstur bisa dibake ke dalam UV map, untuk teknik unwrapping dilakukan dengan memberi mark seam di bagian body mobil yang memiliki warna berbeda, yang mana akan memudahkan dalam mengorganisir warna sehingga UV map dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Ukuran yang dipakai untuk UV map adalah 2048 x 2048 pixels untuk satu mobil. Setelah itu asset mobil di export ke unity menggunakan format FBX, sedangkan untuk UV mapnya di export menggunakan format jpg.



**Gambar 5. UV Unwarp**



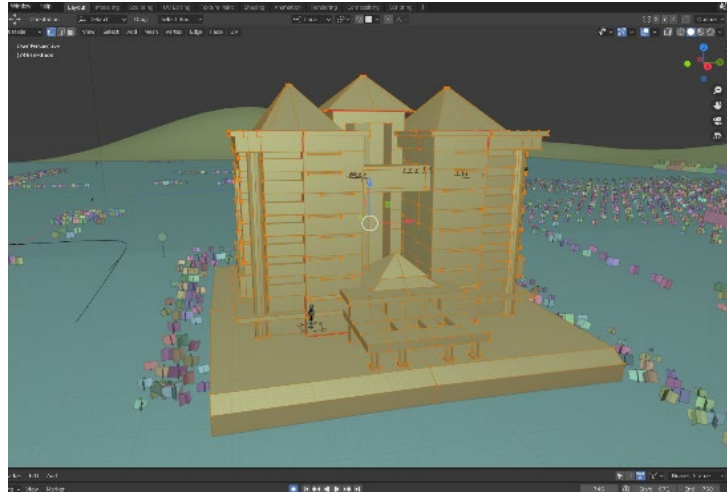
**Gambar 6. Hasil Modeling Mobil**

Tahap berikutnya yaitu pembuatan *Environment* yang mana akan mengambil lokasi di Universitas Negeri Malang. Sebelum memulai pemodelan *Environment* pertama harus mempunyai data visual dari lingkungan tersebut, bisa melalui pengambilan foto langsung dan mencari dari internet. pada tahap ini penulis mendapat kendala karena Universitas Negeri Malang sedang melakukan renovasi di beberapa Gedung seperti Masjid Al-Hikmah UM. Jadi penulis hanya bisa mendapatkan referensi visual dari foto-foto lama dari bangunan tersebut yang masih tersimpan sambil mengingat bentuk sudut yang tidak terambil oleh kamera.



**Gambar 7. Referensi Environment**

Setelah mendapatkan semua sudut dari Gedung mulailah tahap pemodelan 3D. Game Road to Campus ini memiliki style low poly yang merupakan salah satu teknik pemodelan yang harus mengorbankan suatu detail dari model tiga dimensi dengan tujuan efisiensi geometri, tetapi hal tersebut yang dapat meringankan beban kerja sistem saat dilakukannya pemodelan maupun pada saat masuk permainan game (Derakhshani & Derakhshani, 2008).



**Gambar 8. Modeling Gedung Rektorat**

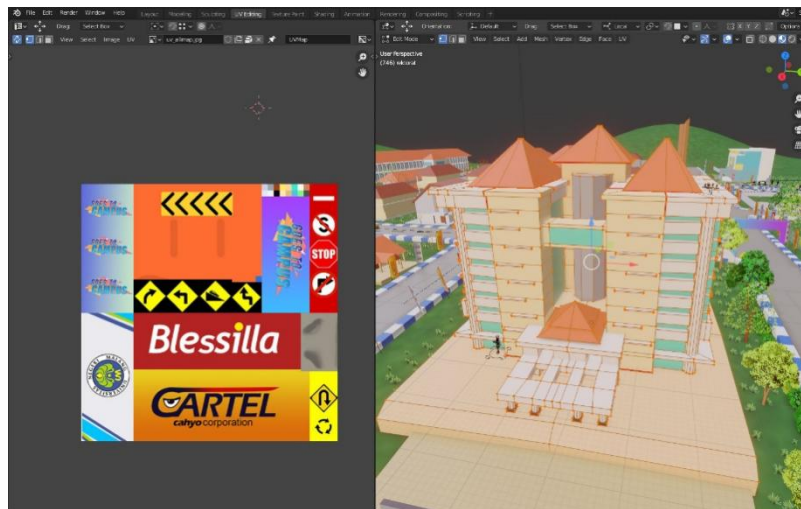
Sambil membuat model 3D dari gedung – gedung Universitas Negeri Malang, penulis membuat model jalan raya agar jarak antar gedung bisa diprediksi. Agar mempermudah penyusunan jalan dan melihat dari kondisi jalan raya di kampus, maka penulis membuat 6 model jalan yaitu jalan lurus, tikungan, pertigaan, perempatan dan lainnya. Kemudian potongan – potongan tersebut disatukan menjadi jalan raya yang utuh.



**Gambar 9. Model Potongan Jalan Raya**

Seperti pada saat modeling mobil, model *environment* juga harus diberikan material agar bisa diberikan warna. Tetapi berbeda dengan *UV map* pada mobil, *UV map* seluruh bangunan pada *environment* akan digabung menjadi 1 *UV map*, kecuali model tanaman. agar tidak perlu memberikan material satu persatu pada setiap asset saat berada di game *engine Unity*. Dan untuk sebagian model *environment* ini tidak perlu menggunakan *mark seam*, karena sebagian gedung tidak memerlukan pewarnaan yang rumit. Ukuran yang dipakai

untuk *UV map* adalah 512 x 512 pixels. Lebih kecil dari *UV map* model mobil karena tidak memerlukan detail yang banyak.



Gambar 10. UV map Environment

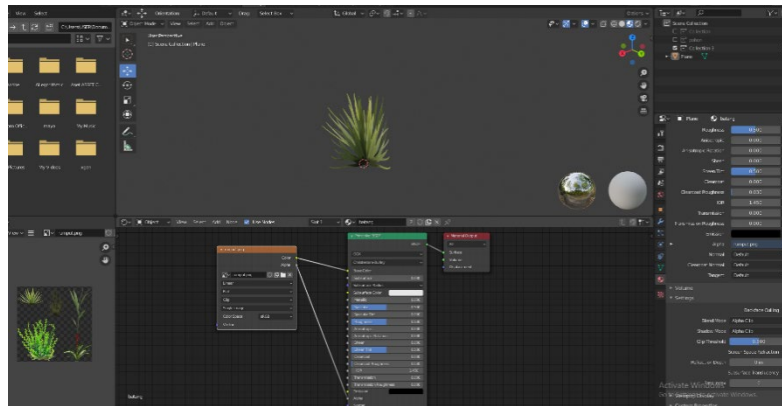


Gambar 11. Hasil Modeling Environment

Agar pemain tidak kesulitan dalam mengendalikan mobil di jalanan yang ada Universitas Negeri Malang, maka dilakukan pelebaran jalan. Dan sebisa mungkin jarak antar bangunan dan ukuran bangunan disekitarnya menyesuaikan sesuai keadaan tersebut agar lingkungan kampus tetap bisa dikenali. Total model dari *environment* ada 71, tidak termasuk asset pendukung mode game.

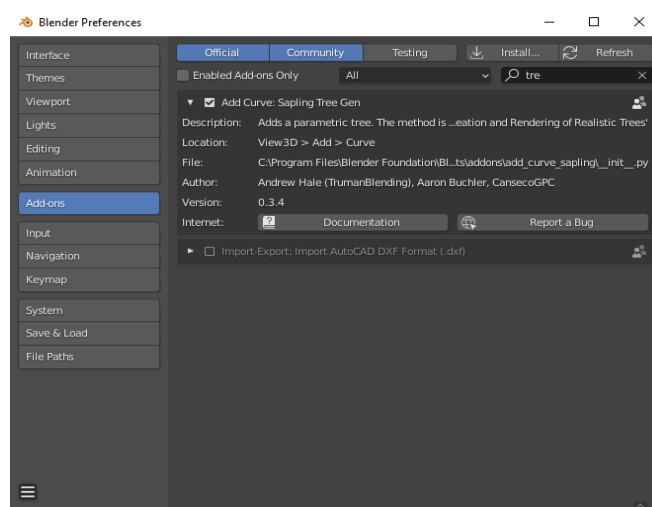
Selain *environment* bangunan adapun *environment* berupa tanaman, seperti pohon, semak-semak dan rumput. Dalam pembuatan tanaman tidak perlu pemodelan yang rumit seperti halnya dalam proses pemodelan mobil dan bangunan. Untuk model rumput hanya perlu membuat dua *plane* yang saling menyilang dan diberikan texture gambar rumput ber *background* transparan atau memiliki format png. Yang bisa mengambil di internet dan mengeditnya di *software Photoshop*. Dalam satu *UV map* berukuran 360 x 360 pixel bisa menampung lima jenis tanaman sekaligus. Agar *background* gambar tanaman dapat transparan maka pada shading tab di *Blender*, *image texture alpha* harus terhubung ke

material alpha dan pada pengaturan *blend mode* dan *shadow mode* dirubah menjadi *alpha clip*.



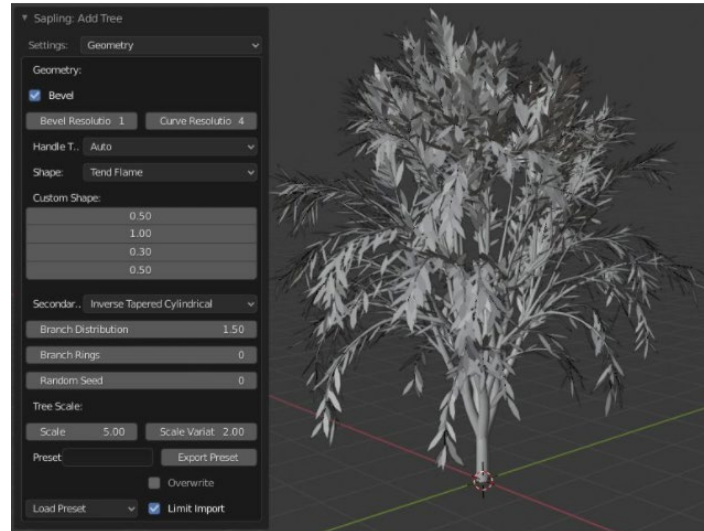
**Gambar 12. Pemodelan Rumput**

Ada juga proses pemodelan batang pohon yang mana menggunakan *add-on* tambahan yang bernama *Sapling tree gen*, yang dibuat oleh Jason dan kawan-kawan. *Add-on* ini dapat membuat pohon secara langsung sesuai keinginan. Karena *add-on* ini sudah disediakan di dalam *Blender* maka kita tinggal mengaktifkannya melalui *Edit -> Preference -> Add-ons -> cari Sapling Tree Gen* dan centang dalam kotak. Jika sudah diaktifkan maka saat menambah objek di tab *curve* akan ada pilihan *Sapling Tree Gen*.



**Gambar 13. Add-on Sapling Tree Gen**

Saat menggunakan *Sapling Tree Gen*, maka akan muncul *tab* di kiri bawah yang terdapat delapan jenis *setting*. Tetapi karena penulis hanya ingin membuat batang pohon saja maka akan berfokus ke pengaturan *Geometry*. Yang dapat mengatur ukuran pohon, jumlah cabang sampai resolusi *polygon*, *add-on* ini sangat membantu karena selain bisa memodel pohon dengan cepat juga bisa menyesuaikan resolusi *polygon*. Dimana hal tersebut sangat penting dalam pemodelan asset game 3D.



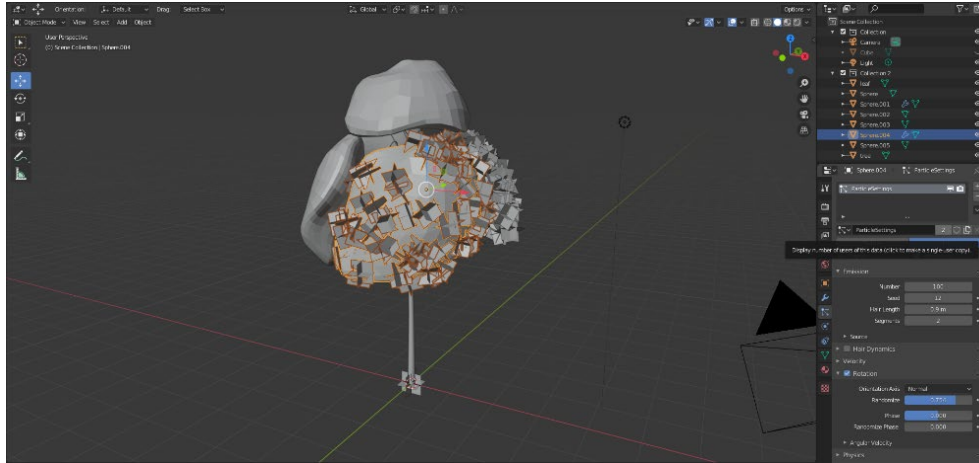
**Gambar 14. Pemodelan Pohon**

Untuk daunnya memiliki proses pembuatan yang sama dengan pembuatan rumput. Yaitu dengan menggunakan dua *plane* yang saling menyilang. Meskipun begitu dalam pembuatan pohon memiliki tingkat kesulitan yang berbeda terutama saat memberikan daun-daun pada pohon dan mengatur *normal face* pada setiap *plane* pada daun. Agar tampilan saat berada pada game tidak transparan.

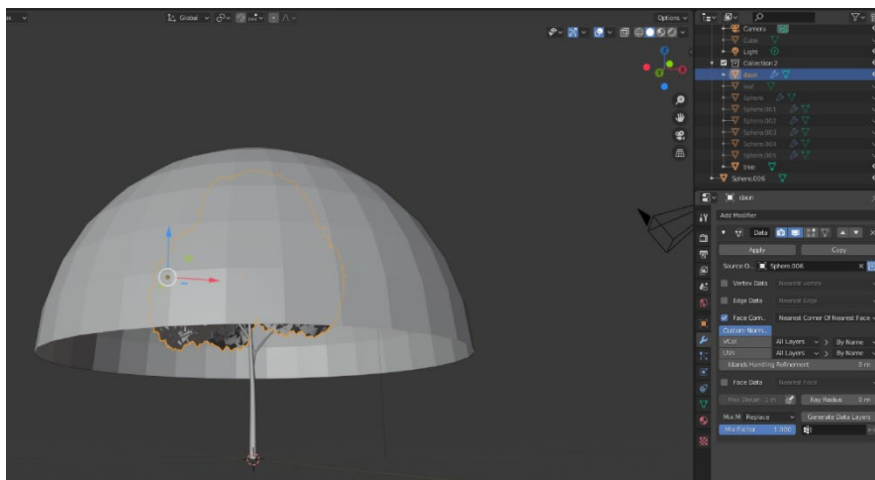


**Gambar 15. UV Map Daun**

Setelah membuat model batang pohon, tahap selanjutnya yaitu pembuatan objek yang akan diberikan partikel rambut, dimana model daun yang sudah dibuat sama seperti proses pada rumput, menjadi sampel objek yang kemudian diterapkan di partikel rambut dan menjadi segerombolan daun. Setelah selesai dan menjadi suatu pohon yang utuh. Waktunya untuk mengatur *normal face* pada daun, dengan cara membuat objek setengah bola yang di tempatkan di atas pohon untuk mengambil data *normal face* dari setengah bola ke daun. Menggunakan *modifier data transfer*.



Gambar 16. Pemberian Partikel



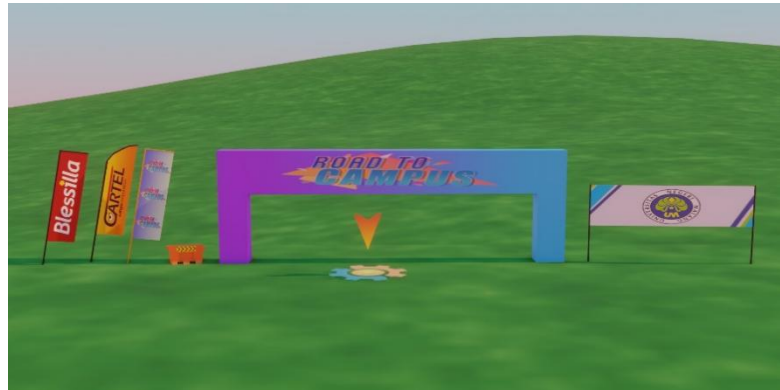
Gambar 17. Transfer Data Normar Face

Kemudian sembunyikan objek setengah bola dan objek yang diberikan partikel rambut, agar bisa digunakan untuk membuat jenis pohon yang lain kembali. Setelah itu tinggal memberikan warna pada batang pohon dengan menggunakan *UV map* yang sama dari *environment*. Pohon lalu siap di *export* ke *Unity*. Penulis membuat total 11 jenis pohon, 5 rumput dan 1 semak.



Gambar 18. Hasil Modeling Pohon dan Rumput

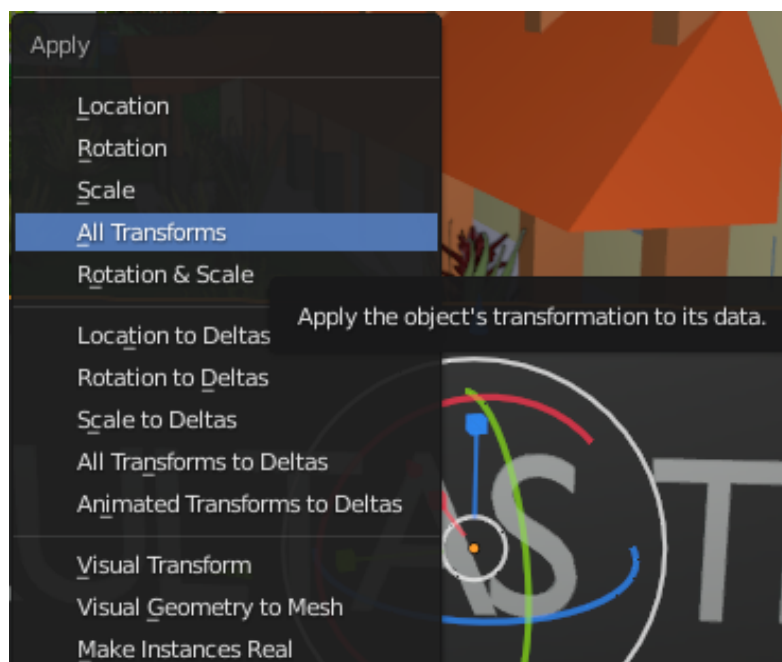
Selain asset-asset yang asli ada di lingkungan Universitas Negeri Malang, penulis juga membuat asset-asset yang menjadi pendukung suasana dalam mode balapan mobil. Seperti baner, penghalang jalan, tempat cek poin dan *Race Arches*. Yang proses pembuatannya sama dengan asset-asset yang lainnya.



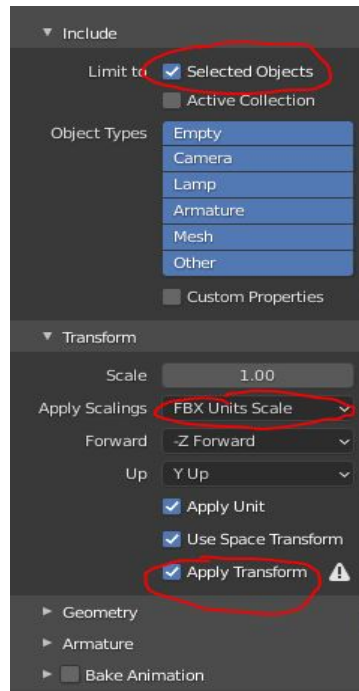
**Gambar 19. Hasil Modeling Asset Pendukung Balapan**

### *Tahap Exporting*

Setelah semua model *asset* dan *environment* selesai dibuat, waktunya untuk tahap memindahkan objek 3D dari *software Blender* ke *software Unity* atau exporting. Sebelum meng-export pastikan kalau masing-masing objek telah di *apply* lokasi, rotasi, dan ukurannya. Dengan meng *apply*, nominal nilai transformasi akan mengatur ulang ke titik asal yaitu *global origin* dan *nominal skala* akan disetel ke 1:1, sementara secara *visual* tetap menjaga data objek tetap di tempat yang sudah ditentukan. Jika hal tersebut tidak dilakukan maka saat dipindahkan ke *software Unity*, ukuran objek akan berbeda dari yang ada di *software Blender*.



**Gambar 20. Apply Transforms**



**Gambar 21. Pengaturan Export FBX**

Untuk cara meng-*export Environment* bisa langsung dijadikan 1 file FBX karena tidak memerlukan pengaturan lebih lanjut di *Blender*, tetapi untuk *asset* seperti cek poin, ban mobil dan *body* mobil perlu di *export* secara terpisah. Dan sangat penting untuk mengorganisir nama pada setiap data file. Karena jika mengorganisir file kurang baik maka akan dapat mengganggu kinerja perancangan secara tidak langsung.

#### *Tahap Testing*

Setelah model *asset* dan *environment* diexport, waktunya untuk tahap testing yang dilakukan oleh pengembang game itu sendiri dan dilakukan pada software Unity. Biasanya pada tahap ini terdapat banyak kesalahan yang dilakukan pada saat proses exporting. Dari kesalahan tersebut akan langsung diperbaiki dan dilakukan uji coba kembali. Berikut merupakan hasil tes yang sudah dilakukan pada setiap objek:

**Tabel 1. Hasil Pengujian Pada Software Unity**

No	Objek 3D	Kesalahan
1.	Mobil	Belum meng- <i>Apply transform</i> sehingga ukuran mobil berbeda dari yang ada pada <i>software Blender</i>
2.	gedung	Terdapat asset yang tidak ter-export karena tidak terseleksi saat akan di export
3.	tanaman	<i>UV map</i> Daun tidak transparan
4.	Jalan Raya	Terdapat jarak antar potongan objek jalan raya
5.	Asset Pendukung	Asset penghalang jalan hanya muncul satu



Gambar 22. Hasil Vidio 360°

Selain mendesain *asset* dan *environment* untuk game, penulis juga merancang sebuah video 360° sebagai *preview* dari *Environment* yang siap digunakan dalam game. Karena objek 3 dimensi merupakan objek yang sering digunakan untuk video 360° (VR) (Sutrisno, 2021). Pembuatan video 360° menggunakan *software Blender* yang merubah *setting* kamera dari perspektif ke *panoramic* dan *panoramic type* dirubah ke *equirectangular*. Dan untuk rendernya harus menggunakan *render engine cycle*. Setelah selesai *render* yang menghasilkan video berformat mp4, maka video tersebut harus di kompres melalui *software* bernama *Spatial Media Metadata Injector*, agar bisa terbaca saat di *upload* di laman *youtube*.

#### 4. Simpulan

Perancangan ini menghasilkan *asset* dan *environment* untuk game *Road to Campus* yang memiliki jumlah *vertex* yang optimal yaitu tidak lebih dari 2000 *vertex* untuk setiap objek 3D. total *asset* yang dibuat ada 79 objek 3D dan 6 model mobil 3D, yang jika total memiliki ukuran keseluruhan sebesar 62,5 mb dan 20 *UV map* yang berformat jpg dan png, yang total keseluruhan berukuran 12,5 mb.

Berdasarkan hasil pengujian, *asset* game dapat berfungsi dengan baik dan sudah tidak memiliki kesalahan setelah selesai diperbaiki. Selain desain *asset* dan *environment* yang sudah dibuat. Penulis juga merancang video 360° sebagai *preview* dari modeling yang sudah dibuat, yang bisa diakses melalui laman YouTube. Kekurangan dari hasil *asset* dan *environment* yang memiliki *style toon low poly* ini yaitu tidak bisa mempunyai detail-detail yang sama dengan referensi aslinya, agar spesifikasi tidak terlalu berat. Selain itu penulis memiliki kendala seperti ada bangunan atau gedung yang sedang direnovasi.

Saran untuk perancangan *asset* game kedepannya adalah dengan memperhatikan ukuran *UV map* yang lebih kecil dan membuat *texture* yang lebih detail pada setiap objek. *Export* seluruh *asset* dan *environment* menjadi 1 file FBX dan jadikan satu folder beserta *UV mapnya*, agar saat di *import* di *Unity* bisa secara otomatis memasukkan data materialnya. Penulis berharap perancangan ini dapat dikembangkan lebih lanjut dan dimanfaatkan sebaik-baiknya.

#### Daftar Rujukan

- Ak, O., & Kutlu, B. (2017). Comparing 2D and 3D game-based learning environments in terms of learning gains and student perceptions. *British Journal of Educational Technology*, 48(1), 129–144. doi: <https://doi.org/10.1111/bjet.12346>

- Al Irsyadi, F.Y., Annas, R., & Kurniawan, Y.I. (2019). Game edukasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan benda-benda di rumah bagi siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78–92. doi: <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>
- Azro, I., Joni, I.A.B., Supani, A., & Ariyani, M. (2020). Perancangan video animasi 2 Dimensi penggalangan dana sosial dari sampah kampus Politeknik Negeri Sriwijaya. *JUPITER (Jurnal Penelitian Ilmu Dan Teknologi Komputer)*, 12(2), 26–36. Retrieved from <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jupiter/article/view/2390>
- Blackman, S. (2013). *Beginning 3D game development with Unity 4: All-in-one, multi-platform game development* (2nd ed.). New York: Apress.
- Bohang, F.K. (2019, January 24). 2018, pendapatan industri game ungguli film Hollywood. *KOMPAS.com*. Retrieved from <https://tekno.kompas.com/read/2019/01/24/17300037/2018-pendapatan-industri-game-ungguli-film-hollywood>
- Derakhshani, D., & Derakhshani, R.L. (2008). *Introducing 3ds MAX 2008*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Dongen, J.V. (2007). *The game asset pipeline* (Master's thesis, EMMA Game Design & Development, Utrecht School of the Arts). Retrieved from <https://www.proun-game.com/Oogst3D/ARTICLES/TheGameAssetPipeline.pdf>
- Kusumo, D.P.N. (2019). Perancangan game android adventure Gajah Mada dengan Metode Agile Development. *Proceedings of Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), 67–70. Retrieved from <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1069>
- DuniaPendidikan.co.id. (2021). *Pengertian games*. Retrieved from <https://duniapendidikan.co.id/pengertian-games/>
- Nurfajrianto, R. (2018). *Strategi marketing public relations PT. Wahana Mitra Wisata dalam meningkatkan penjualan produk umrah* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta). Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/42707>
- Novantoro, A. (2016). *TA: Perancangan game platform bergenre side scrolling tentang sandi morse berjudul "Morse"* (Undergraduate thesis, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya). Retrieved from <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1791/>
- Orthographic projection. (2021). In R. Curley (Ed.), *Encyclopedia Britannica*. Retrieved July 13, 2021, from website: <https://www.britannica.com/technology/orthographic-projection-engineering>
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi virus corona covid-19. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 4(2), 30–36. Retrieved from <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/181>
- Pasar ke-16 terbesar di dunia, Indonesia punya 43 juta gamers. (2018, October 27). *CNN Indonesia*. Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20181027163909-192-341951/pasar-ke-16-terbesar-di-dunia-indonesia-punya-43-juta-gamers>
- Putra, A.R.P., & Djuniadi, D. (2013). Mempercantik tampilan game 2D menjadi 3D De Kronik Van Diponegoro menggunakan teknik Mode 7. *Jurnal Teknik Elektro*, 5(2), 102–106. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jte/article/view/3564>
- Santoso. (2018). Penerapan konsep edutainment dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 61–68. Retrieved from <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/2376>
- Sari, D.P., & Sutapa, P. (2020). Efektivitas pembelajaran jarak jauh dengan daring selama pandemi Covid-19 mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK). *Proceedings of Seminar Nasional Olahraga*, 2(1), 19–29. Retrieved from <https://semnas.univpgri-palembang.ac.id/index.php/semolga/article/view/84>
- Sibero, I.C. (2010). *Membuat game 2D menggunakan game maker*. Yogyakarta: Penerbit Mediakom.
- Sutrisno, A. (2021). Studi perbandingan animasi 360 derajat bertema sejarah. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 6(1), 22–34.

# The Effect of Drill Method on Reading Ability Among Class of 2018 Students of Mandarin Language Education Study Program Universitas Negeri Malang

## Pengaruh Metode Latihan *Drill* Terhadap Kemampuan Membaca Mahasiswa Angkatan 2018 Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang

Dilan Alif Thalita Dzakiyyah\*, Deddy Kurniawan, Aiga Ventivani

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

\*Penulis korespondensi, Surel: dilanthalita201@gmail.com

Paper received: 02-09-2021; revised: 14-09-2021; accepted: 25-09-2021

### Abstract

Reading ability is one of the essential language skills to learn. The rationale for developing reading ability is because reading constitutes the first step to understanding a lesson. One of the ways to improve reading skills is the drill method. Through the drill method, teachers can instil regular and disciplined students study habits. Applying the drill method in the learning process needs discipline, and teachers play an essential role in its implementation. In other words, the drilling method will not run successfully without teachers' roles. This research aims to describe the impact of the drill approach on students' reading abilities. The research respondents were 38 students of the 2018 Mandarin Language Education Study Program batch, Universitas Negeri Malang. The data is obtained from the pretest-post-test result. Hypothesis testing in this study used an independent sample test. The criteria for testing the hypothesis of the two tests are  $t\text{-statistic} > t\text{-table}$  or if the Sig. (2-tailed) value is less than 0.05; then, there is a significant difference. Or an alternative hypothesis  $H_a$  is accepted. The paired samples t-test show that the post-test variance's significance value was 0.18 greater than the pre-test variance value. The significant value of the post-test variance was 0.18 larger than the pre-test variance value, according to the paired samples t-test. According to the data, the possibility of the drill method influencing the pre-test and post-test results is less than 5%. The findings concluded that the drill method might increase students' reading skills.

**Keywords:** drill method, reading ability, Mandarin language.

### Abstrak

Keterampilan membaca memegang peranan yang penting dalam peningkatan keterampilan kebahasaan. Alasan mengapa pendidik dirasa perlu untuk mengembangkan kemampuan membaca karena membaca merupakan langkah awal untuk memahami suatu pelajaran. Teknik metode *drill* menjadi bentuk upaya kecil dalam perkembangan kemampuan membaca peserta didik. Metode ini dapat melatih ketangkasan peserta didik untuk menghubungkan sebab-akibat karena aktivitas metode ini yang selalu diulang hingga menyebabkan kemampuan peserta didik semakin meningkat. Keberhasilan penerapan metode *drill* juga menuntut peran pendidik dalam mendisiplinkan peserta didik karena metode *drill* tidak akan berjalan sukses tanpa peran pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan metode *drill* terhadap kemampuan membaca mahasiswa. 38 mahasiswa pada program pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2018 Universitas Negeri Malang menjadi responden dalam penelitian ini. Data didapatkan dari hasil *pre-test post-test*. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *independent sample test*. Kriteria pengujian hipotesis dari kedua pengujian adalah  $t\text{-statistik} > t\text{-tabel}$  atau jika nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan atau hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Uji-t sampel berpasangan menunjukkan bahwa nilai signifikansi varians post-test memiliki nilai 0,18 lebih besar dari nilai varians pre-test. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa probabilitas kurang dari 5%,

yang berarti bahwa metode *drill* mempengaruhi hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa metode *drill* dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa pada tingkat studi Pendidikan Bahasa Mandarin 2018.

**Kata Kunci:** metode drill, kemampuan membaca, bahasa Mandarin

## 1. Pendahuluan

Kontribusi penting seorang pendidik menurut Fariziah (2012) dalam menumbuhkan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik adalah bahasa. Sehubungan dengan pendapat tersebut, Putriningtias dan Kurniawan (2021) berpendapat jika bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang dimanfaatkan oleh masyarakat tertentu dalam menyampaikan ide, gagasan, pikiran, atau perasaan baik tertulis atau tidak tertulis. Terkait dengan keterampilan membaca pendidik diperlukan untuk menemukan siasat agar intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dapat meningkat. Keterampilan membaca merupakan peranan yang penting dalam peningkatan keterampilan kebahasaan (Mufida & Kurniawan, 2018). Alasan mengapa pendidik dirasa perlu untuk mengembangkan kemampuan membaca karena membaca merupakan langkah awal untuk memahami suatu pelajaran. Teknik metode *drill* menjadi bentuk upaya kecil dalam perkembangan kemampuan membaca peserta didik. Begitu banyak proses yang dibutuhkan oleh setiap pembaca untuk menangkap isi yang terdapat pada suatu wacana. Apabila proses-proses tersebut telah dilaksanakan dengan benar, maka pembaca akan menghasilkan sebuah pengetahuan serta wawasan baru. Tidak hanya untuk memperoleh informasi, namun dengan membaca dapat meningkatkan kemampuan pemahaman kata, kemampuan berpikir serta meningkatkan kreativitas.

Tujuan dari kegiatan membaca adalah mendapatkan informasi, mencakup isi, memahami arti dari suatu teks bacaan. Pembaca perlu memahami isi serta makna yang terkandung pada setiap bacaan, sehingga mampu memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dan mendapatkan informasi yang bermanfaat. Selain itu, membaca pun memiliki beragam jenis sesuai dengan kebutuhan pembaca. Proses aktifitas membaca dapat dibagi menjadi dua yaitu membaca dalam hati dan membaca dengan nyaring (Tarigan, 2008). Membaca nyaring adalah suatu kegiatan yang pembaca dan pendengar sengaja lakukan untuk mendapatkan informasi dari pengarang. Membaca dalam hati adalah kegiatan membaca yang dilaksanakan dalam hati dan tanpa bersuara. Terdapat dua jenis membaca dalam hati, yaitu membaca komprehensif dan membaca intensif. Membaca komprehensif merupakan kegiatan membaca sebanyak mungkin dengan waktu singkat. Dalam kegiatan membaca komprehensif, pembaca perlu menangkap isi wacana penting secara cepat dan efektif. Membaca komprehensif terdiri dari membaca survei, membaca sekilas dan membaca kasar. Sedangkan membaca intensif merupakan kegiatan membaca ulasan isi dan telaah bahasa. Membaca pemahaman, membaca kritis dan membaca ide merupakan bagian dari telaah membaca. Contoh telaah bahasa antara lain membaca sastra dan bahasa.

Jenis membaca yang akan diteliti dalam studi ini adalah keterampilan membaca makna. Membaca makna adalah suatu aktivitas yang pembaca dan pendengar sengaja lakukan untuk mendapatkan informasi dari pengarang. Kegiatan membaca merupakan media komunikasi yang dapat menyampaikan pesan tersirat atau pesan tersurat dalam bacaan. Aksara yang tertulis pada lembar kertas bukan merupakan suatu makna bacaan, namun pembaca pasti telah memiliki pemahaman tersendiri untuk menemukan makna yang terdapat pada bacaan. Menurut Nababan, Nuraeni, dan Sumardiono (2012) penggunaan kata/kalimat asing dan daerah yang tidak runtut perlu menjadi perhatian karena dapat memicu faktor interpretasi

kebahasaan pembaca. Rosyidah, Kurnaiwan, dan Aini (2017) menambahkan pengalaman yang pembaca miliki terkait bacaan apa saja yang telah dibaca sebelumnya dirasa dapat menjadi pengaruh kemampuan membaca dari pembaca itu sendiri. Kara (2013) menemukan fakta jika pemahaman kosakata dalam pembelajaran bahasa asing merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis. Oleh karena itu, kemampuan membaca menjadi salah satu aspek yang dapat membantu memberikan andil dalam mencapai hasil belajar setiap mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan agar mahasiswa dapat memperoleh pemahaman tentang tata cara membaca, merangkum, memahami dan mempraktekkan secara verbal maupun nonverbal dengan baik dan benar. Teknik penerapan metode *drill* dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa teks/bacaan yang ringan seperti cerita pendek atau teks berita singkat sesuai dengan arahan dari peneliti. Adapun teks/bacaan yang peneliti berikan berupa hasil rangkuman dari peneliti, kemudian seluruh mahasiswa diberikan penjelasan tentang apa yang harus dilakukan. Latihan pertama dilakukan sebagai diagnosa peneliti untuk mengetahui keberhasilan percobaan tersebut dapat dilakukan atau tidak. Jika berhasil, peneliti akan melakukan tahap pengulangan dengan tingkat teks/bacaan yang lebih panjang dan berat.

Dampak dari penerapan metode *drill* adalah kebutuhan peserta didik dalam memperoleh wawasan baru akan dapat berkembang dengan baik melalui kebiasaan latihan yang sering dilakukan (Hasibuan & Moedjiono, 2000). Kegiatan latihan ini sengaja diulang agar seluruh siswa dapat meningkatkan kemampuannya. Secara umum strategi latihan *drill* merupakan siasat yang diberikan pendidik kepada siswa dengan melakukan rutinitas latihan yang dilakukan secara berulang hingga mendapatkan kemampuan yang diinginkan. Proses dalam metode latihan *drill* harus dilakukan sesuai dengan prinsip dan petunjuk yang dapat diterapkan oleh pendidik agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Intinya, fokus dan perhatian siswa harus tertuju hanya pada pengembangan materi yang akan pendidik sampaikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, pendidik perlu menyesuaikan tingkat kemampuan siswa itu sendiri dan memahami langkah-langkah latihan.

Metode ini dapat melatih ketangkasan peserta didik untuk menghubungkan sebab-akibat karena aktivitas metode ini yang selalu diulang hingga menyebabkan kemampuan peserta didik semakin meningkat. Hasil penelitian Sagala (2007) menjelaskan bahwa kelebihan metode *drill* terletak pada pengaruh bimbingan pada penguasaan materi yang sering dilakukan sehingga dapat menanamkan kedisiplinan peserta didik dalam kebiasaan belajar. Implementasi metode *drill* dilakukan pada pembelajaran berbagai macam pelajaran. Pada pembelajaran statistika, metode *drill* diketahui dapat meningkatkan hasil belajar (Astuningtias & Appulembang, 2017). Beberapa penelitian lain menggunakan metode *drill* dalam pembelajaran bahasa asing. Temuan penelitian Nur'Azizah (2018) menunjukkan bahwa penggunaan metode *drill* menunjukkan terdapat pengaruh yang cukup kuat pada peningkatan kemampuan membaca bahasa Arab. Temuan serupa diperoleh Anshori (2016) dan Widodo (2019) dalam penelitiannya. Hasil penelitian Juniati (2017) serta Kusumawati dan Irwanto (2016) merekomendasikan penggunaan metode *drill* dalam pembelajaran matematika. Sedangkan penggunaan metode *drill* pada pembelajaran bahasa Mandarin yang dilakukan oleh Maharani (2017), Hidayati (2020), Silvana (2016) menunjukkan bahwa penggunaan metode *drill* memberikan pengaruh yang lebih baik pada hasil belajar siswa. Dari beberapa hasil

penelitian tersebut dijadikan penguat latar belakang perlunya melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh metode *drill* terhadap kemampuan membaca bahasa Mandarin.

## 2. Metode

Tes menjadi alat yang peneliti gunakan untuk menganalisis data yang ada di dalam riset ini. Pendekatan kuantitatif peneliti gunakan untuk mengukur pengaruh latihan *drill* terhadap kemampuan membaca mahasiswa tingkat kedua pada studi Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 1-11 Maret 2021. Setelah peneliti menentukan variabel penelitian, variabel pertama adalah “pengaruh metode latihan *drill*” ditentukan sebagai variabel bebas (X). Sedangkan variabel kedua adalah “kemampuan membaca siswa dalam bahasa Mandarin yang diposisikan sebagai variabel terikat (Y). Melakukan tindakan pada objek penelitian perlu mengutamakan penjelasan yang *detail* dari metode pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa. Dilihat dari hubungan kedua variabel, penelitian ini menggunakan *one-group pre-test-post-test design* yang merupakan salah satu bentuk dari desain penelitian kuantitatif eksperimen.

Alat yang digunakan untuk mendapatkan adalah perangkat tes. Uji kapasitas membaca pendahuluan dilakukan dalam beberapa langkah. Tahap pertama melalui diskusi dengan dosen pembimbing. Tahap selanjutnya, peneliti berkonsultasi dengan dosen ahli untuk memutuskan keabsahan bahan tes. Pada tahap ketiga, peneliti melakukan tes membaca untuk mahasiswa angkatan 2018, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan uji *One Example Kolmogorov-Smirnov*. Tingkat signifikansi ditentukan sebesar 0,05. Validasi isi digunakan untuk menganalisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan jumlah total skor setiap butir.

Data dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh dari hasil *pre-test post-test* mahasiswa pada studi pengajaran Bahasa Mandarin 2018. Hasil dari *pre-test-post-test* digunakan untuk mengukur pengaruh metode *drill*. Data yang diambil sesuai dengan pertanyaan tentang pengaruh metode *drill* pada mata kuliah membaca mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2018. Data dianalisis dengan teknik analisis uji beda t. Hasil tes dianalisis menggunakan *independent sample test*. Kemudian, data dianalisis menggunakan program *Microsoft Excel 2010*. Sehingga menghasilkan *mean*, standar deviasi dan hasil uji hipotesis.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk dapat mengukur pengaruh metode *drill* terhadap kemampuan membaca mahasiswa angkatan 2018 prodi pendidikan bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang. Terdapat satu variabel bebas (X) dalam penelitian ini, yaitu “pengaruh metode latihan *drill*”. Sedangkan variabel “kemampuan membaca bahasa Mandarin” adalah variabel terikat atau dependen variabel (Y).

X = pengaruh metode latihan *drill*

Y = kemampuan membaca bahasa Mandarin

Untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel tersebut, desain penelitian *one-group pre-test post-test design* digunakan dalam penelitian ini.

$$X_1 \times Y_2$$

Pre-Experiment One Group Pre-test Post-test Design (Sugiyono, 2009) Dijelaskan bahwa  $X_1$  adalah hasil *pre-test* sebelum menggunakan metode latihan *drill*.  $Y_2$  adalah hasil *post-*

*test* setelah menggunakan metode latihan *drill*. Pengaruh metode *drill* terhadap keterampilan membaca mahasiswa prodi pendidikan bahasa Mandarin =  $(Y_2 - X_1)$

Melalui tes, diperoleh data tentang kemampuan membaca mahasiswa prodi pendidikan bahasa Mandarin angkatan 2018 sebelum dan setelah setelah mendapatkan pengaruh metode *drill*. Data dalam penelitian ini berupa nilai yang didapatkan dari hasil *pre-test-post-test*. Hasil *pre-test post-test* tersebut digunakan dan dilakukan analisis statistik untuk mengukur apakah metode *drill* dapat mempengaruhi kemampuan membaca bahasa Mandarin mahasiswa.

*Pre-test* atau tes awal pada penelitian ini adalah tes untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa menguasai materi (kemampuan membaca) yang akan diajarkan. Sedangkan untuk mengetahui seberapa banyak materi telah dikuasai oleh mahasiswa, dilakukan *post-test* atau tes akhir. Selain itu, tes akhir dilakukan dengan tujuan menentukan hasil kemampuan membaca mahasiswa. Dengan pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, pendidik dapat terbantu untuk mengevaluasi kegiatan serta cara mengajarnya. Pemberian *pre-test* dan *post-test* juga diindikasikan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa serta meningkatkan kesiapan kegiatan belajar dan hasil belajar. Pada pelaksanaan penelitian ini, setelah mendapatkan hasil *pre-test*, mahasiswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan metode *drill*. Kemudian dilakukan tes di akhir pembelajaran dengan tujuan mengetahui kemampuan membaca mahasiswa menggunakan metode *drill*. Untuk mengetahui hasil prestasi belajar mahasiswa prodi pendidikan bahasa Mandarin angkatan 2018, peneliti akan menjabarkan aspek apa saja yang akan digunakan dalam penilaian membaca bahasa Mandarin.

**Tabel 1. Penilaian Tes Kemampuan Membaca**

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Penilaian	Skor
Pemahaman Literal	Mampu menjawab pertanyaan baik pilihan ganda maupun essay dengan benar	Benar	1
	Belum mampu menjawab pertanyaan baik pilihan ganda maupun essay dengan benar	Salah	0
Pemahaman Interpretasi	Meringkas cerita dengan kesesuaian gramatika dan tema > 60%	Benar	1
	Meringkas cerita dengan kesesuaian gramatika dan tema < 60%	Salah	0
Penguasaan Kosakata	Mampu menjawab pertanyaan dari apa yang telah didengar menggunakan materi HSK	Benar	1
	Belum mampu menjawab pertanyaan dari apa yang telah didengar menggunakan materi HSK	Salah	0
Ketepatan Membaca Teks Wacana	Mampu membaca teks wacana yang telah disediakan dengan pelafalan dan nada yang jelas dan tepat >50%	Benar	1
	Belum mampu membaca teks wacana yang telah disediakan dengan pelafalan dan nada yang jelas dan tepat	Salah	0

Tabel 2. Rubrik Penilaian Tes

No	Nama	Aspek yang dinilai			Jumlah Skor	Nilai
	Pemahaman literal	Pemahaman interpretasi	Penguasaan kosakata	Ketepatan membaca teks wacana		
	(1)	(1)	(1)	(1)		

Rumus untuk menghitung nilai akhir adalah  $NA = \text{Jumlah skor} \times 4$

Nilai tes kemampuan membaca mahasiswa dianalisis menggunakan *independent sample test*. Kemudian, kembali dianalisis menggunakan program *Microsoft Excel 2010* sehingga menghasilkan *mean*, standar deviasi, dan hasil uji hipotesis. Hipotesis dianalisis melalui nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi ditentukan 5%. Apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak dan apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa jika  $H_a$  diterima maka metode latihan *drill* dapat mempengaruhi kemampuan membaca mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang. Sebaliknya, jika metode latihan *drill* tidak dapat mempengaruhi kemampuan membaca mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang maka  $H_a$  ditolak.

Keterampilan membaca adalah salah satu kemampuan bahasa yang esensial untuk dipelajari (Mufida & Kurniawan, 2018). Melalui kegiatan membaca peserta didik tidak hanya dapat memenuhi tuntutan intelektual dan meningkatkan pengembangan diri saja pun dapat meningkatkan kemampuan memahami kata, meningkatkan kemampuan berpikir, serta meningkatkan kreativitas. Dalam memahami suatu teks bahasa Mandarin pun mahasiswa tidak akan pernah lepas dari kegiatan membaca huruf 汉字 [*hànzì*] ‘aksara Han’, hal ini sejalan dengan pendapat Kurniawan dan Rosyidah (2013) yang mana pemahaman dan interpretasi dibutuhkan agar dapat mendapatkan suatu informasi yang jelas. Mempelajari bahasa Mandarin memang dirasa cukup kompleks dan sulit. Al Habsy, Burhanuddin, dan Sukamawaty (2020) menjelaskan jika sebagian peserta didik mendapatkan kesulitan membaca bahasa Mandarin karena diperlukan berbagai pengetahuan mendasar seperti mengenal 汉字 [*hànzì*] ‘aksara Han’, 汉语拼音 [*hànyǔ pīnyīn*] ‘chinese phonetic alphabet’ serta 声调 [*shēngdiào*] ‘nada’ untuk memudahkan membaca teks/ bacaan bahasa Mandarin.

Kegiatan membaca merupakan media komunikasi yang dapat menyampaikan pesan tersirat atau pesan tersurat dalam bacaan. Aksara yang tertulis pada lembar kertas bukan merupakan suatu makna bacaan, namun pembaca pasti telah memiliki pemahaman tersendiri untuk menemukan makna yang terdapat pada bacaan. Menurut Nababan dkk. (2012) penggunaan kosakata asing, penulisan kalimat yang ambigu dan alur pikir yang tidak teratur dan terstruktur perlu menjadi faktor kebahasaan yang diperhatikan karena dapat mengakibatkan mengakibatkan perbedaan interpretasi pembaca. Rosyidah dkk. (2017) menambahkan pengalaman pembaca dan kemampuan membaca berpengaruh pada kemampuan untuk memahami suatu wacana.

Bahasa berfungsi untuk meningkatkan kemampuan intelektual, sosial, dan emosional (Fariziah, 2012). Terkadang tidak ada waktu yang cukup di kelas bagi pendidik bahasa untuk memenuhi dan melampaui bagian penting dari peran tersebut. Pendidik dituntut untuk

menemukan siasat agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan emosionalnya. Sehubungan dengan pendapat di atas, Putriningtias dan Kurniawan (2021) berpendapat jika bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang dimanfaatkan oleh seseorang dalam menyampaikan ide, gagasan, pikiran, atau perasaan baik tertulis atau tidak tertulis. Berbagai upaya yang pendidik bahasa lakukan seperti memberikan perhatian pada kemampuan membaca peserta didik. Alasan mengapa pendidik dirasa perlu untuk mengembangkan kemampuan membaca peserta didik karena membaca merupakan salah satu langkah awal untuk memahami suatu pelajaran namun, untuk meningkatkan kemampuan membaca, terdapat berbagai metode yang ampuh untuk diterapkan. Salah satu metode tersebut ialah metode *drill*.

Metode *drill* menjadi metode yang peneliti gunakan terhadap kemampuan membaca mahasiswa tingkat dua program pendidikan bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang agar dapat memperoleh pemahaman dengan cara membaca, merangkum, memahami dan mempraktikkan secara verbal dan nonverbal dengan baik dan benar. Metode latihan *drill* adalah metode pembelajaran yang menitikberatkan kegiatan pada latihan yang dilakukan secara berulang dan kontinyu dengan tujuan menguasai keterampilan tertentu. Metode ini dapat melatih ketangkasan peserta didik untuk menghubungkan sebab-akibat karena aktivitas metode ini yang selalu diulang hingga menyebabkan kemampuan peserta didik semakin meningkat. Hasil penelitian Sagala (2007) menjelaskan bahwa kelebihan metode *drill* terletak pada pengaruh bimbingan pada penguasaan materi yang sering dilakukan sehingga dapat menanamkan kedisiplinan peserta didik dalam kebiasaan belajar. Keberhasilan penerapan metode *drill* membutuhkan pendidik dalam mendisiplinkan peserta didik agar metode latihan *drill* berjalan lancar.

Menurut pendapat Djamarah dan Zain (2002), terdapat 3 tahapan dalam pelaksanaan dalam metode *drill* yaitu tahap kegiatan bimbingan, tahap pelaksanaan latihan dan tahap mempertanggungjawabkan latihan. Sedangkan menurut Tambak (2016) langkah-langkah implementasi metode *drill* adalah: asosiasi, menyampaikan tujuan yang hendak dicapai, memotivasi peserta didik, melakukan latihan dengan pengulangan secara bertahap. Apabila peserta didik telah menguasai suatu latihan maka tahap berikutnya adalah aplikasi, evaluasi dan tindak lanjut. Pada taraf ini pendidik memberikan waktu kepada peserta didik untuk mengenali kendala dan memberikan solusi terhadap kendala tersebut hingga kemampuan setiap peserta didik mampu berkembang dengan baik.

Pengaturan kurikulum sudah menjadi suatu rancangan mata pelajaran yang dibutuhkan oleh semua jenjang sekolah di Indonesia. Sehingga pengembangan kurikulum pun diperlukan untuk kebutuhan pendidikan. Hamalik (dalam Ardiyani & Kurniawan, 2020) menyatakan bahwa pengembangan kurikulum harus didasarkan pada proses dan isi dalam konteks pendidikan. Lebih lanjut, Hamalik menambahkan jika perencanaan pengembangan kurikulum harus sesuai dengan asumsi dan kebutuhan pengguna kurikulum sehingga upaya untuk meningkatkan mutu pada setiap jenjang pendidikan dapat terwujud. Program Studi Bahasa Mandarin Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang memiliki struktur kurikulum yang diberlakukan. Sesuai dengan katalog tahun 2018, struktur kurikulum terbagi menjadi 5 kelompok matakuliah, yaitu: (1) pembangunan karakter (2) keilmuan dan keterampilan (3) keahlian berkarya (4) perilaku berkarya dan (5) kehidupan bermasyarakat (Universitas Negeri Malang, 2018).

Berkaitan dengan program kurikulum yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti hanya akan memfokuskan pada kelompok keilmuan dan kemampuan bahasa Mandarin karena berkaitan dengan tujuan penelitian ini. Pada mata kuliah keterampilan bahasa Mandarin terdapat 19 mata kuliah yang perlu diambil mahasiswa di prodi pendidikan bahasa Mandarin. Setiap mata kuliah memiliki tujuan yang berbeda, namun peneliti tidak akan menjelaskan tujuan pembelajaran secara keseluruhan karena peneliti hanya fokus pada mata kuliah membaca pertama saja. Mata kuliah Membaca I termasuk dalam salah satu mata kuliah pada semester 4. Tujuan dari matakuliah membaca I adalah mahasiswa mampu meningkatkan pemahaman membaca terhadap teks wacana berbahasa Mandarin, lancar membaca teks bacaan berbahasa Mandarin serta mahasiswa diharapkan mampu menguasai kosakata sebanyak 900 kata atau biasa disebut dengan pemahaman membaca dalam tingkat sedang.

Budianto dan Laurencia (2014) berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Mandarin di universitas-universitas Indonesia saat ini umumnya mengacu pada kurikulum bahasa Mandarin untuk mahasiswa asing di berbagai universitas di Cina. Kurikulum tersebut dirancang untuk pemula. Buku ajar umumnya juga mengacu pada buku teks dari institusi pendidikan di Cina, namun penggunaannya disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan berbagai lembaga pendidikan. Mengadopsi mata kuliah dan bahan ajar menyisakan beberapa masalah pengajaran bahasa Mandarin di universitas-universitas di Indonesia, karena banyak kendala dalam praktiknya. Misalnya, faktor latar belakang budaya, kemampuan guru, keterampilan mengajar, konteks materi dalam buku teks, alokasi waktu kelas, kecepatan belajar siswa, standarisasi kemampuan dan faktor-faktor lain yang mengakibatkan tujuan kurikulum tidak tercapai dengan sempurna.

Pra penelitian pun akhirnya dilakukan peneliti untuk mengetahui sejauh mana kemampuan membaca mahasiswa pada bidang studi pendidikan bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang angkatan 2018. Wawancara dilakukan terhadap duapuluh orang mahasiswa pada awal bulan Januari 2020 di Universitas Negeri Malang. Dari hasil pra penelitian tersebut peneliti mendapatkan hasil berupa rekaman wawancara dari duapuluh orang mahasiswa yang terlibat. Hasil wawancara tersebut menunjukkan dimana sebelas mahasiswa menyatakan jika mereka mengalami kesulitan memahami keseluruhan materi yang diajarkan terutama dalam memahami isi wacana. Sembilan orang lainnya berpendapat meskipun pada matakuliah keterampilan membaca sedikit sulit dipelajari, tetapi dosen pengampu mampu memberikan pengajaran ilmu dengan model pengajaran yang efektif dan menyenangkan. Data nilai tes yang telah peneliti kumpulkan dilaksanakan pada tanggal 1 Maret-11 April 2021 terhadap 38 orang mahasiswa secara *online*.

Data yang terkumpul pada riset ini dianalisis menggunakan teknik analisis uji-t. menggunakan *independent sample test*. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2010*, sehingga menghasilkan mean, standar deviasi dan hasil uji hipotesis. Tingkat signifikansi untuk pengujian hipotesis ditentukan oleh nilai thitung dan t tabel dengan tingkat signifikansi 5%. Jika hasilnya  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Jika  $H_0$  diterima, berarti metode *drill* dapat mempengaruhi kemampuan membaca mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang. Sebaliknya jika metode *drill* tidak dapat mempengaruhi kemampuan membaca mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang, maka  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas didapatkan hasil uji validitas pretest menyatakan bahwa setiap item memiliki  $r$  antara 0,33 sampai dengan 0,450. Sedangkan hasil uji validitas post-test menyatakan bahwa setiap item memiliki  $r$  antara 0,34 sampai dengan 0,52. Hasil analisis validitas item secara keseluruhan memiliki validitas yang sama yaitu 44% item memiliki validitas cukup dan 56% memiliki validitas rendah. Berdasarkan hasil kedua data di atas, maka tes tersebut dapat dinyatakan layak untuk menilai seberapa besar kemampuan membaca siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa uji validitas keseluruhan butir pertanyaan terlihat menunjukkan lebih dari 40% soal memiliki validitas cukup.

Analisis data kedua hasil uji reliabilitas juga dilakukan dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2010*. Uji reliabilitas instrumen *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus metode *split half* yang menunjukkan hasil pretest sebesar 0,766741 sedangkan hasil *post-test* sebesar 0,638008 yang berarti keduanya memiliki reliabilitas tes yang cukup tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tes tersebut layak digunakan untuk mengumpulkan data berupa skor kemampuan membaca mahasiswa. Tes kemampuan membaca dalam penelitian ini dilakukan secara online dengan memanfaatkan *google form*. Tes diberikan dua kali, masing-masing tes diberikan 90 menit. Tabel dibawah ini menunjukkan hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan membaca siswa jurusan Pendidikan Bahasa Mandarin.

**Tabel .3 Nilai Pretest Kemampuan Membaca Mahasiswa**

Rentangan Nilai	Predikat	Keterangan	Jumlah
80-100	A	Sangat baik	6
65-79	B	Baik	12
55-64	C	Cukup	10
40-54	D	Kurang	4
<39	E	Sangat kurang	6

**Tabel 4. Nilai Post-test Kemampuan Membaca Mahasiswa**

Rentangan Nilai	Predikat	Keterangan	Jumlah
80-100	A	Sangat baik	9
65-79	B	Baik	10
55-64	C	Cukup	4
40-54	D	Kurang	8
<39	E	Sangat kurang	7

Berdasarkan data pada Tabel 3 yaitu nilai *pre-test* pada kemampuan membaca mahasiswa menunjukkan adanya 6 mahasiswa masuk dalam predikat sangat baik, lalu 12 mahasiswa masuk dalam predikat nilai baik, 10 mahasiswa berada dalam predikat cukup, kemudian 4 orang mahasiswa masuk dalam kategori kurang serta 6 anak lainnya masuk ke dalam predikat sangat kurang. Untuk nilai tertinggi dari hasil *pre-test* kemampuan membaca mahasiswa ini adalah 88, nilai *pre-test* yang memiliki nilai paling rendah adalah sebesar 16, dan rata-rata nilai *pre-test* kemampuan membaca mahasiswa adalah 64.

Berikutnya, berdasarkan pada hasil data pada tabel 4 yakni nilai *pos-test* pada kemampuan membaca mahasiswa menyatakan jika 9 mahasiswa berada dalam kategori sangat

baik, sebanyak 10 mahasiswa dengan kategori baik, 4 mahasiswa dalam kategori cukup, 8 orang mahasiswa termasuk kategori kurang dan 7 orang mahasiswa pada kategori sangat kurang. Adapun nilai tertinggi yang mahasiswa dapatkan dalam *post-test* kemampuan membaca mahasiswa adalah 96, kemudian nilai *post-test* yang memiliki nilai paling rendah sebesar 20, dan rata-rata nilai *post-test* kemampuan membaca mahasiswa adalah 65,4. Dengan demikian, hasil nilai rata-rata tes ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca mahasiswa dinyatakan masuk dalam kategori baik sesuai dengan predikat nilai kemampuan membaca yaitu 64-65.

Analisis statistik deskriptif digunakan agar data yang disajikan menjadi lebih mudah dibaca atau dipahami. Tabel di bawah ini adalah hasil analisis statistik deskriptif:

**Tabel 5. Hasil Statistik Deskriptif**

Statistics		Pre-test	Post-test
N	Valid	38	38
	Missing	0	0
Mean		15.18	16.34
Median		16.00	17.00
Mode		17	17
Std. Deviation		4.666	4.686
Minimum		4	5
Maximum		22	24
Sum		577	621

*Ouput Statistics* pada Tabel 5 adalah data kemampuan membaca 38 mahasiswa yang mana dari hasil rata-rata dari *pre-test* dan *post-test* ditemukan adanya peningkatan sebesar 1.16%. Untuk hasil dari uji *t-test paired two sample for means* menunjukkan bahwa nilai signifikansi *variance post-test* memiliki nilai 0.18 lebih besar dari nilai *variance pre-test*, sehingga disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* kemampuan membaca seperti yang telah dijabarkan pada Tabel 6. Pada uji tersebut juga dijelaskan dapat diketahui bahwa nilai *t* yang negatif menunjukkan *post-test* lebih tinggi dari *pretest*, dimana berarti metode *drill* dapat meningkatkan kemampuan membaca mahasiswa.

**Tabel 6. Hasil Uji T-Test Paired Two Samples Means**

	Pre-test	Post-test
Mean	15.18421053	16.34210526
Variance	21.77596017	21.96088193
Observations	38	38
Pearson Correlation	0.759593091	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	37	
t Stat	-2.201190154	
P(T<=t) one-tail	0.017019487	
t Critical one-tail	1.68709362	
P(T<=t) two-tail	0.034038975	
t Critical two-tail	2.026192463	

Pada uji tersebut juga dijelaskan dapat diketahui bahwa nilai  $t$  yang negatif menunjukkan *post-test* lebih tinggi dari *pre-test*, dimana berarti metode *drill* dapat meningkatkan kemampuan membaca mahasiswa. Adapun hasil statistik menunjukkan bahwa probabilitas yang kurang dari 5% menunjukkan adanya perbedaan hasil yg signifikan selama tes awal dan tes akhir berlangsung. Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini duji menggunakan *independent sample test*. Kriteria pengujian hipotesis dari kedua tes adalah apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan atau  $H_a$  diterima. Hal itu berarti metode *drill* dapat meningkatkan kemampuan membaca mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2018.

Dengan demikian, metode *drill* dapat digunakan sebagai salah satu metode untuk mengembangkan kemampuan membaca bahasa Mandarin mahasiswa. Pengaruh metode *drill* terhadap kemampuan membaca mahasiswa diatas menunjukkan jika latihan yang dilakukan secara berulang dapat mengembangkan potensi kemampuan membaca bahasa Mandarin mahasiswa. Namun di sisi lain metode *drill* dapat menimbulkan dampak bosan dan membentuk sifat yang kaku karena kegiatan latihan yang dilakukan terkesan monoton dan membosankan. Hal ini dipertegas oleh pendapat Sagala (2007) jika kegiatan latihan yang hanya mengulang tersebut menjadi satu titik kelemahan dari metode ini, karena kegiatan yang dilakukan terkesan monoton hingga mampu mengurangi inisiatif peserta didik. Faktor lain yang dapat membantu perkembangan kemampuan membaca mahasiswa ialah minat serta kesadaran diri dari masing-masing mahasiswa untuk terus mengasah kemampuan bahasa Mandarin agar kian mahir.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan analisis data penelitian ini dan pembahasan di atas, disimpulkan bahwa metode *drill* terbukti meningkatkan kemampuan membaca mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2018. Sehingga metode *drill* dapat digunakan sebagai salah satu metode untuk mengembangkan kemampuan membaca bahasa Mandarin. Minat dan kesadaran diri siswa merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan membaca bahasa Mandarin. Penerapan metode *drill* dalam pengajaran, baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu seperti keterampilan, ketangkasan mahasiswa. Penguasaan kosakata dan mengenal huruf 汉字 [*hànzì*] 'aksara Han' menjadi pengetahuan dasar mahasiswa dalam memahami bacaan bahasa Mandarin /teks. Faktor lain yang mempengaruhi kemampuan membaca mahasiswa adalah faktor kebahasaan, motivasi dosen dan keluarga.

Adapun saran-saran yang dapat diajukan, antara lain: (1) Peneliti menyadari jika penelitian ini terdapat banyak keterbatasan. Terlebih karena pengumpulan data dilakukan secara daring (*online*) sehingga agak sulit untuk mengobservasi responden secara langsung. Meskipun demikian, peneliti berharap peneliti yang lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dengan menambahkan variabel lain yang belum ada pada penelitian ini, misalnya gaya belajar siswa (2) bagi mahasiswa perlu meningkatkan minat dan kesadaran diri untuk mengembangkan kemampuan membaca bahasa Mandarin serta mampu menanamkan latihan membaca secara teratur dan disiplin agar mereka lebih mahir (3) kemudian bagi dosen pentingnya memotivasi dan memilih metode pengajaran yang digunakan dalam mengembangkan minat baca mahasiswa juga dirasakan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap bacaan bahasa Mandarin menjadi lebih baik.

## Daftar Rujukan

- Al Habsy, M.I.F., Burhanuddin, & Sukmawaty. (2020). Kemampuan membaca memahami teks dialog bahasa Mandarin siswa kelas XII SMA Insan Cendekia Syech Yusuf Gowa. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 1(1), 28–34. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/phonologie/article/view/16523>
- Anshori, M.S.I. (2016). Metode drill auditori taktil terhadap kemampuan melafalkan huruf-huruf Al-Quran siswa tunanetra kelas VII SMPLB-A. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 8(1). Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/38/article/view/15681>
- Ardiyani, D.K., & Kurniawan, D. (2020). Policy and curriculum of Study Program of German Language Education at the State University of Malang in welcoming the needs of German language teachers in Indonesia in the era of industrial revolution 4.0. *KnE Social Sciences*. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v4i4.6465>
- Astuningtias, K.I., & Appulembang, O.D. (2017). Penerapan metode drill untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IX materi Statistika di SMP Kristen Rantepao [The implementation of the drill method to improve cognitive learning outcomes of grade 9 students studying Statistics at a Christian Junior High School in Rantepao]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 1(1), 53–59. doi: <http://dx.doi.org/10.19166/johme.v1i1.718>
- Budianto, P., & Laurencia, N. (2014). Keterkaitan New HSK dan kurikulum Bahasa Mandarin di Perguruan Tinggi. *Lingua Cultura*, 8(1), 16–21. doi: <https://doi.org/10.21512/lc.v8i1.437>
- Djamarah, S.B., & Zain, A. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fariziah, M., (2012). *Penggunaan artikel pada majalah Juma dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Tumpang* (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from <http://repository.um.ac.id/11850/>
- Hasibuan, J.J., & Mudjiono. (2000). *Proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hidayati, E. (2020). Meningkatkan kemampuan vocabulary bahasa Inggris melalui games kata berantai pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karangobar. *KOLANO: Journal of Multi-Disciplinary Sciences*, 1(1), 96–103. Retrieved from <http://e-journal.univ-nuku.ac.id/index.php/kolano/article/view/21>
- Juniati, E. (2017). Peningkatkan hasil belajar matematika melalui metode drill dan diskusi kelompok pada siswa kelas VI SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), 283–291. doi: <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p283-291>
- Kara, S. (2013). The relationship between text comprehension and second language vocabulary acquisition: Word-focused tasks. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 4(1), 39–53. Retrieved from <http://www.ijonte.org/FileUpload/ks63207/File/04.kara.pdf>
- Kurniawan, D., & Rosyidah, R. (2013). Lost in translation: Problems in translating Indonesian and English expressions into German. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 7(2), 10–15. Retrieved from <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/LEKSIKA/article/view/115>.
- Kusumawati, E., & Irwanto, R.A. (2016). Penerapan metode pembelajaran drill untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 49–57. doi: <http://dx.doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2289>
- Maharani, R. (2017). *Penerapan metode drill dan permainan tebak kata dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin di kelas 5 & 6 SD Tripusaka Surakarta* (Undergraduate thesis, Universitas Sebelas Maret, Surakarta). Retrieved from <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/64988/Penerapan-Metode-Drill-dan-Permainan-Tebak-Kata-dalam-Pembelajaran-Kosakata-Bahasa-Mandarin-di-Kelas-5-6-SD-Tripusaka-Surakarta>
- Mufida, R.Z., & Kurniawan, D. (2018). Pengembangan Role Playing Game (RPG) “In Meinem Traum” sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Jerman kelas XI SMA. *Journal DaFina*, 2(1). Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/3407>
- Nababan, M., Nuraeni, A., & Sumardiono. (2012). Pengembangan model penilaian kualitas terjemahan. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 24(1), 39–57. Retrieved from <http://hdl.handle.net/11617/2220>

- Nur'Azizah, I. (2018). *Pengaruh penggunaan metode drill terhadap kemampuan membaca siswa kelas VIII MTsN Lampung Timur 2017/2018* (Undergraduate thesis, IAIN Metro, Lampung). Retrieved from <http://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/2403>
- Putriningtias, A.D., & Kurniawan, D. (2021). The Development of android based game "Weißt du das?" for learning German vocabulary with Wonhung Themes. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 5(1), 16–20. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/17120>
- Rosyidah, R., Kurniawan, D., & Aini, D. (2017). Akseptabilitas terjemahan dongeng Haensel und Gretel. *Bahasa dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Pengajarannya*, 45(1), 64–75. doi: [dx.doi.org/10.17977/um015v45i12017p064](https://doi.org/10.17977/um015v45i12017p064)
- Sagala, S. (2007). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.
- Silvana, S. (2016). *Evaluasi penerapan metode drill pada pelajaran bahasa Tionghoa kelas 2 & 3 di Sekolah Nasional Tiga Bahasa SD Bina Widya Solo* (Undergraduate thesis, Universitas Sebelas Maret, Surakarta). Retrieved from <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/55145Evaluasi-Penerapan-Metode-Drill-pada-Pelajaran-Bahasa-Tionghoa-Kelas-2-3-di-Sekolah-Nasional-Tiga-Bahasa-SD-Bina-Widya-Solo>
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian pendidikan "Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D"*. Bandung: Alfabeta.
- Tambak, S. (2016). Metode drill dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 13(2), 110–127. doi: [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2016.vol13\(2\).1517](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2016.vol13(2).1517)
- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: PT Angkasa.
- Universitas Negeri Malang. (2018). *Katalog Jurusan Sastra Jerman Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang edisi 2018*. Malang: Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang.
- Widodo, E. (2019). *Pengaruh penggunaan metode drill terhadap kemampuan membaca bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Daarul 'Ulya Metro tahun pelajaran 2018/2019* (Undergraduate thesis, IAIN Metro, Lampung). Retrieved from <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1747/>

## The Creation of Humor in the Performance of *Stand up Comedy Indonesia (SUCI) Season 6*

### Penciptaan Humor pada Penampilan *Stand up Comedy Indonesia (SUCI) Season 6*

Fitriyanti Bunga\*, Dawud

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

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

Paper received: 02-09-2021; revised: 14-09-2021; accepted: 25-09-2021

#### Abstract

This study focuses on a form of humor creation in the form of language, logic, action, and identity utilization with social distance parameters by a comic Indra Jegel in *Stand-up Comedy Indonesia (SUCI) Season 6* that is aired on Kompas TV. His skill in presenting jokes into comedy is very interesting. Many language and logic aspects that are played by Indra Jegel that make him able to produce a comedy that is not only entertaining, but also filled with moral messages to the audience. This study used a qualitative approach. The data collection technique that was used was documentation participation by collecting the data sources, observing, and transcribing into written form to ease the data observation. The results of this study showed that the process of creating humor by Indra Jegel for his stand-up comedy performance used four kinds of humor anatomy utilization which were the utilization of language, logic, action, and identity with three parameters of social distance communication. They were parameters of age, gender, and familiarity level. It was found that there were 179 data of language utilization spread into three social distance parameters, whereas there were 115 data of logic utilization. Moreover, there were 43 data of action utilization and 145 data of identity utilization spread into three social distance parameters.

**Keywords:** humor creation, stand up comedy, Indra Jegel

#### Abstrak

Penelitian ini berfokus pada bentuk penciptaan humor berupa pendayagunaan bahasa, logika, aksi, dan identitas dengan parameter jarak sosial komika Indra Jegel dalam *Stand up Comedy Indonesia (SUCI) Season 6* yang ditayangkan di Kompas TV. Kepiawaiannya dalam menyajikan lawakan menjadi sajian komedi sangat menarik. Banyak aspek kebahasaan dan logika yang dimainkan oleh Indra Jegel sehingga mampu melahirkan komedi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga sarat dengan pesan-pesan moral kepada penonton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dengan cara mengumpulkan sumber data, menyimak, dan melakukan transkrip ke dalam bentuk tulisan untuk mempermudah pengamatan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penciptaan humor komika Indra Jegel dalam penampilan *stand up comedy* didapatkan empat macam pendayagunaan anatomi humor berupa pendayagunaan bahasa, logika, aksi, dan identitas dengan tiga parameter jarak sosial komunikasi, yaitu parameter usia, gender, dan tingkat keakraban. Pendayagunaan bahasa ditemukan sebanyak 179 data yang tersebar ke dalam tiga parameter jarak sosial, sedangkan pendayagunaan logika ditemukan sebanyak 115 data. Adapun pendayagunaan aksi ditemukan sebanyak 43 data yang tersebar ke dalam tiga parameter jarak sosial dan pendayagunaan identitas ditemukan sebanyak 145 data.

**Kata kunci:** Penciptaan humor, *stand up comedy*, Indra Jegel

#### 1. Pendahuluan

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak terlepas dengan komunikasi. Salah satu alat komunikasi yang utama adalah bahasa. Pada kenyataannya berbahasa tidak selalu

memperhatikan aspek gramatikal dalam setiap penggunaannya. Bahasa yang memiliki sifat distingsi atau pembeda makna dalam tujuan pengungkapannya (Chaer, 2009), tentu selalu bisa menimbulkan perspektif ganda pada setiap pendengarnya. Penyampaian-penyampaian yang terkadang tidak sesuai dengan prinsip gramatik ini sering kali menimbulkan keganjilan pada pendengarnya. Hal inilah yang kemudian dimanfaatkan untuk menciptakan humor melalui permainan bahasa yang disengaja oleh penuturnya. Humor menjadi salah satu kebutuhan nonverbal manusia (Danandjaja, 1989). Sebagai salah satu sarana komunikasi yang unik, humor juga memiliki fungsi sebagai sarana pengungkapan emosi, sarana pendidikan, dan kritik sosial (Wijana, 2004). Ada banyak humor yang berkembang di tengah-tengah kehidupan masyarakat. Cara penyampaian humor juga terbilang bermacam-macam. Misalnya humor yang disajikan dalam bentuk visual gambar, tulisan, atau gerak tubuh pelakunya.

Penampilan *stand up comedy* adalah salah satu bentuk penyampaian humor yang berkembang di masyarakat. *Stand up comedy* atau lawakan tunggal adalah jenis lawakan baru yang muncul di Amerika dan Inggris (Papana, 2016). Lawakan ini dibawakan oleh seorang narator yang disebut dengan komika. Komika bercerita mengenai suatu topik atau isu yang menjadi keresahannya kemudian ia kembangkan menjadi materi komedi. Lawakan ini biasanya dilakukan dengan cara berdiri. Oleh sebab itu kemudian disebut dengan *stand up* dan disaksikan langsung oleh khalayak atau penonton. Biasanya komika membawakan materi lawakan berupa fenomena sosial dalam kehidupan sehari-hari.

*Stand up comedy* di Indonesia mulai dikenal orang sejak kemunculannya yang dipopulerkan oleh salah satu stasiun televisi swasta, Kompas TV dalam ajang pencarian bakat pelawak Indonesia bertajuk *Stand up comedy* Indonesia (SUCI) pada tahun 2011. Sebelum itu, pertunjukan *stand up comedy* masih jarang dilirik oleh khalayak umum. Sebelum itu, pertunjukan lawak populer dengan format teater, sitcom, atau talkshow seperti yang pernah dibawakan oleh salah satu grup lawak Srimulat di tahun 1950-an dan Warkop DKI di tahun 1970-an. Kini perkembangan *stand up comedy* di Indonesia bukan sekadar pertunjukan komedi, juga sebagai ajang pencarian bakat dan banyak melahirkan komika-komika bertalenta dari penjuru Indonesia. Komika-komika ini datang dan berbicara mengungkapkan keresahannya dengan latar belakang yang beragam (Pragiwaksono, 2012). Salah satunya adalah Indra Jegel, salah satu jebolan dari acara *Stand up comedy* Indonesia (SUCI) Season 6 yang berhasil memenangkan kompetisi tersebut pada 2016.

Pada penelitian ini, peneliti tertarik dengan komika Indra Jegel karena karakteristik komedi yang dibawakannya cukup unik. Dengan membawa persona sebagai orang Melayu-Medan, ia berhasil memenangkan kompetisi SUCI Season 6 setelah mengalahkan finalis lainnya dalam acara Grand Final SUCI Season 6. Kepiawaiannya dalam menyajikan keresahan-keresahan tersebut menjadi sajian komedi yang menarik dan terasa akrab didengar oleh penonton, menuai pujian dari dewan juri kompetisi SUCI Season 6. Banyak aspek kebahasaan dan logika yang dimainkan oleh komika Indra Jegel sehingga mampu melahirkan komedi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga membuat pendengar berpikir ulang mengenai apa yang terjadi di sekitarnya. Pada kenyataannya dalam menyajikan lawakan, komika tidak hanya bermain dengan bahasa. Aspek lain yang juga dimainkan di dalamnya adalah logika, aksi, dan identitas (Berger, 2012).

Berbicara secara sopan tidaklah semata-mata terbentuk karena kepatuhan pembicara terhadap maksim kesopanan, tetapi juga harus didasari atas pertimbangan parameter

pragmatik yang bersangkutan. Parameter pragmatik tersebut antara lain jarak sosial, status sosial antara penutur dan mitra tutur, serta kedudukan relatif tindak ucap antara penutur dan mitra tutur (Wijana, 2004). Tingkat jarak sosial antara penutur dan mitra tutur ditentukan berdasarkan parameter perbedaan usia, jenis kelamin atau gender, dan latar belakang atau tingkat keakraban dari pelaku komunikasi. Adapun tingkat jarak sosial yang didasarkan parameter usia dikategorikan menjadi empat segmen, yaitu usia anak-anak, usia remaja, usia dewasa, dan lanjut usia. Tingkat jarak sosial yang didasarkan parameter gender dikategorikan menjadi dua segmen yaitu laki-laki dan perempuan. Adapun tingkat jarak sosial yang didasarkan parameter tingkat keakraban dari pelaku komunikasi dikategorikan menjadi empat segmen, yaitu teman akrab, sekadar teman, kenalan, dan orang yang dihormati.

Oleh karena paparan di atas, orientasi teoritis yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah teori analisis wacana humor dengan model analisis wacana multimodal. Teori analisis wacana humor yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori yang diungkapkan oleh Arthur Asa Berger pada tahun 2012 dalam bukunya yang berjudul *An Anatomy of Humor*. Dalam analisis wacana humor, Arthur Asa Berger menamainya sebagai anatomi humor yang dibagi menjadi empat aspek, yaitu bahasa, logika, aksi, dan identitas. Berbicara secara wajar berbeda hakikatnya dengan berbicara dalam rangka berhumor. Untuk menciptakan efek lucu dari keempat aspek tersebut, prinsip parameter sosial komunikasi sebagai penyempurnaan pemahaman aspek kebudayaan menjadi sasaran pemanfaatan atau penyimpangan komunikasi. Adapun parameter sosial komunikasi meliputi parameter jarak usia, gender, dan latar belakang tingkat keakraban pelaku komunikasi, dalam hal ini adalah komika yang menampilkan monolog lawakan tunggal dalam acara *stand up comedy*.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara jelas, mendalam, lengkap, dan jujur mengenai suatu fenomena atau peristiwa terkait data (Nazir, 2005). Pendekatan ini digunakan oleh peneliti untuk menjelaskan proses penciptaan humor berupa pendayagunaan kebahasaan, logika, aksi, dan identitas dengan parameter sosial komunikasi dalam penampilan *stand up comedy* komika Indra Jegel. Peneliti menganalisis wacana multimodal dalam bentuk video yang ditranskripsikan ke dalam bentuk teks tulis berupa materi *stand up comedy* yang dimuat secara daring di kanal resmi Kompas TV. Pendayagunaan kebahasaan, logika, aksi, dan identitas dengan pelanggaran parameter sosial komunikasi menjadi acuan teori dalam meneliti penciptaan humor komika Indra Jegel pada acara *Stand up comedy Indonesia (SUCI) Season 6 Kompas TV*.

Sumber data penelitian ini adalah video penampilan komika Indra Jegel dalam acara *Stand up Comedy Indonesia Season 6 Kompas TV* yang sudah diunduh dari YouTube dan ditranskrip menjadi data tulis atau teks. Secara keseluruhan, sumber data yang berhasil dikumpulkan oleh penulis selama satu minggu terdapat 19 video penampilan komika Indra Jegel dengan durasi setiap video sepanjang 5 menit penayangan. Video-video tersebut kemudian ditranskrip ke dalam bentuk tulisan selama kurun waktu satu bulan penuh untuk kemudian dipilah dan dipilih sesuai dengan kebutuhan analisis.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi. Teknik tersebut diterapkan dengan mengumpulkan sumber berupa materi penciptaan humor untuk memperkuat penelitian. Tahap selanjutnya yaitu pengunduhan video Indra Jegel dalam

acara *stand up comedy* Indonesia Season 6 Kompas TV. Tahap selanjutnya adalah pengamatan. Peneliti menyimak, meneliti, dan melakukan transkrip wacana multimodal tersebut ke dalam bentuk tulisan untuk mempermudah pengamatan terhadap data penciptaan humor yang digunakan oleh komika Indra Jegel. Dalam hal ini, peneliti sebagai pemerhati data yang terbentuk dari suatu peristiwa kebahasaan. Pada peristiwa tersebut, data yang diambil tentunya data yang memuat pendayagunaan kebahasaan, logika, aksi, dan identitas dari materi *stand up comedy* komika Indra Jegel. Pengumpulan data selanjutnya dilakukan dengan mencatat dan mengklasifikasikan data sesuai dengan rumusan masalah.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Menurut Wijana (2004) humor adalah suatu bentuk permainan. Permainan yang ada dalam badan humor adalah permainan bahasa, meski tidak menutup kemungkinan banyak faktor lainnya yang juga ikut mendukung. Sejalan dengan teori tersebut, Berger (2012) juga mengungkapkan bahwa adanya faktor lain yang juga turut andil dalam menciptakan keganjilan atau kelucuan. Keganjilan tersebut disebabkan oleh tuturan yang tidak masuk akal, pembelokan logika, pembelokkan bahasa, dan penggantian diksi. Berger (2012) juga menjelaskan bahwa humor dibentuk oleh adanya pendayagunaan bahasa, logika, aksi, dan identitas. Adanya pendayagunaan berarti memberlakukan sesuatu agar mendapatkan hasil atau manfaat sesuai dengan yang diinginkan oleh pelaku. Untuk dapat menciptakan efek lucu, pendayagunaan yang menghasilkan keganjilan menjadi faktor utama penciptaan humor.

Berbicara secara wajar, berbeda hakikatnya dengan berbicara dalam rangka berhumor. Pada dasarnya, pelanggaran berbahasa perlu melalui proses berpikir kedua belah pihak yang didasarkan atas pengetahuan yang sama (Dardjowidjojo, 2016). Permainan bahasa perlu menggunakan perencanaan topik yang menggembirakan dan melatih keterampilan dengan didasarkan pada pengetahuan sosial, salah satunya perencanaan dengan memanfaatkan parameter jarak sosial. Parameter jarak sosial antara penutur dan mitra tutur ditentukan berdasarkan parameter perbedaan usia, jenis kelamin atau gender, dan latar belakang tingkat keakraban dari pelaku komunikasi. Pada teknik penciptaan humor komika Indra Jegel, ditemukan empat pendayagunaan yang tersebar ke dalam tiga kategori parameter jarak sosial. *Pertama*, pendayagunaan bahasa dengan memanfaatkan parameter jarak sosial berupa usia, gender, dan tingkat keakraban. *Kedua*, pendayagunaan logika dengan memanfaatkan parameter jarak sosial berupa usia, gender, dan tingkat keakraban. *Ketiga*, pendayagunaan aksi dengan memanfaatkan parameter jarak sosial berupa usia, gender, dan tingkat keakraban. *Keempat*, pendayagunaan identitas dengan memanfaatkan parameter jarak sosial berupa usia, gender, dan tingkat keakraban. Secara rinci pendayagunaan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

#### *Pendayagunaan Bahasa dengan Parameter Jarak Sosial*

Aspek bahasa merupakan bahan untuk penciptaan humor dengan memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan seperti makna dan bunyi melalui ujaran (Berger, 2012). Teknik dasar penciptaan humor dalam aspek bahasa meliputi kiasan (*allusion*), kalimat atau kata yang berlebihan (*bombast*), penjelasan atau pengertian (*definition*), kalimat yang tidak masuk akal (*exaggeration*), kegilaan (*facetiousness*), menghina/meremehkan (*insult*), kekanak-kanakan (*infantilism*), ironi (*irony*), kesalahpahaman (*misunderstanding*), berlebihan dalam mengartikan (*overliteralness*), permainan kata/plesetan (*puns, word play*), ujaran pembelaan (*repartee*), ejekan (*ridicule*), sindiran kasar (*sarcasm*), dan ujaran yang memermalukan (*satire*). Dalam

penciptaan humor, komika Indra Jegel menggunakan pendayagunaan bahasa dengan tiga parameter jarak sosial, yaitu parameter usia, parameter gender, dan parameter tingkat keakraban.

Pendayagunaan bahasa dengan parameter usia yang digunakan oleh komika Indra Jegel memanfaatkan empat kategori parameter usia, yaitu (1) kategori anak-anak, (2) kategori remaja, (3) kategori dewasa, dan (4) kategori lanjut usia. Dari seluruh data pendayagunaan bahasa yang berjumlah 179, pendayagunaan bahasa dengan memanfaatkan parameter jarak sosial berupa usia ditemukan sebanyak 34 data. Data tersebut tersebar ke dalam empat kategori parameter usia. Sebanyak empat data pendayagunaan ditemukan dalam parameter usia kategori anak-anak dan tiga data pendayagunaan ditemukan dalam parameter usia remaja. Adapun pendayagunaan bahasa dengan parameter usia dewasa ditemukan 25 data, sedangkan kategori usia lansia ditemukan sebanyak dua data. Berikut salah satu contoh pendayagunaan bahasa dengan parameter usia dewasa yang ditampilkan oleh komika Indra Jegel.

015 Konteks:

Komika IJ menjelaskan pentingnya profesionalitas dalam dunia kerja. Ia memberikan salah satu contoh berupa dua orang muda mudi yang memiliki profesi sama tetapi juga menjalin hubungan asmara, yaitu dalam profesi pemusik dangdut.

Ujaran:

Misalnya pemain kendang pacaran sama biduannya. Biduannya joget di depan, disawer yang nyawer seram-seram kan. Yang kendang di belakang aja, didatangi sama pemain gitar, “kau tengok aja cewek kau tuh. Cewek kau digituin kau diam aja. Gimana harga diri kau?”

**Pemain kendangnya santai, “ya, Pak. Namanya professional, Pak. Saya makan juga dari situ, Pak”.**

(Penonton tertawa)

**(T9/15/b3/B)**

(Stand Up Kompas TV, 2016)

Data tuturan (015) dengan kode **(T9/15/b3/B)** mengandung tuturan yang mendayagunakan bahasa dengan parameter usia dewasa. Komika IJ menggunakan pendayagunaan bahasa berupa pembelaan (*repartee*). Komika IJ memperagakan sebagai dua orang tokoh yaitu pemain kendang dengan pemain gitar dalam grup pemusik dangdut. Pemain gitar sedang memancing emosi pemain kendang mengenai peristiwa yang terjadi ketika mereka bekerja. Merespon pancingan tersebut, pemain kendang mengungkapkan pembelaan sesuai dengan yang ada dalam data.

Pendayagunaan bahasa dengan parameter gender yang digunakan oleh komika Indra Jegel memanfaatkan dua kategori parameter gender yaitu (1) kategori laki-laki dan (2) kategori perempuan. Dari seluruh data pendayagunaan bahasa yang berjumlah 179, pendayagunaan bahasa dengan memanfaatkan parameter jarak sosial berupa gender ditemukan sebanyak 99 data. Data tersebut tersebar ke dalam dua kategori parameter gender. Sebanyak 94 data pendayagunaan ditemukan dalam parameter gender laki-laki dan lima data pendayagunaan ditemukan dalam parameter gender perempuan. Berikut salah satu contoh pendayagunaan bahasa dengan parameter gender laki-laki yang ditampilkan oleh komika Indra Jegel.

024 Konteks:  
Komika IJ menjelaskan bahwa meski orang Melayu identik dengan pantun dalam berkomunikasi, nyatanya tidak semua kegiatan selalu diselingi dengan pantun. Komika IJ memberikan salah satu contoh perumpamaan apabila pantun selalu disematkan dalam komunikasi sehari-hari keluarga Melayu.

Ujaran:

Kalau pakai pantun, buka puasa di keluarga kami buka puasa paling menarik di dunia. Udah adzan nih, makan. **Bapak aku nyambut, "burung gelatik di atas papan. Burung cendrawasih memakan ikan. Istriku yang cantik nan rupawan. Sepiring nasi tolong ambilkan".**

(Penonton tertawa)

(T18/19/b5/B)

(Stand Up Kompas TV, 2016b)

Data tuturan (024) dengan kode (T18/19/b5/B) tersebut mengandung tuturan yang mendayagunakan bahasa dengan parameter gender laki-laki. Komika IJ menggunakan pendayagunaan bahasa berupa permainan kata (*word play*) yaitu pantun. Komika IJ memperagakan dirinya sebagai ayahnya ketika keluarganya sedang berbuka puasa. Komika IJ mempraktikkan percakapan pengandaian yang dilakukan oleh Komika IJ apabila keluarganya selalu melakukan pantun dalam komunikasi sehari-hari. Hal tersebut membuat penonton tertawa.

Pendayagunaan bahasa dengan parameter tingkat keakraban yang digunakan oleh komika Indra Jegel memanfaatkan empat kategori parameter tingkat keakraban, yaitu (1) kategori teman akrab, (2) kategori teman, (3) kategori kenalan, dan (4) kategori orang yang dihormati. Dari seluruh data pendayagunaan bahasa yang berjumlah 179, pendayagunaan bahasa dengan memanfaatkan parameter jarak sosial berupa tingkat keakraban ditemukan sebanyak 46 data. Data tersebut tersebar ke dalam empat kategori parameter usia. Sebanyak 37 data pendayagunaan ditemukan dalam parameter tingkat keakraban kategori teman akrab dan lima data pendayagunaan ditemukan dalam parameter tingkat keakraban sebagai teman. Adapun pendayagunaan bahasa dengan parameter tingkat keakraban sebagai kenalan ditemukan dua data, sedangkan kategori orang yang dihormati ditemukan sebanyak dua data. Berikut salah satu contoh pendayagunaan bahasa dengan parameter tingkat keakraban sebagai teman dekat yang ditampilkan oleh komika Indra Jegel.

008 Konteks:  
Komika IJ melemparkan lawakan satir yang ditujukannya untuk salah seorang juri yaitu Pandji Pragiwaksono. Dalam lawakan tersebut ia membandingkan eksistensi Pandji dengan selebriti penyanyi lain yaitu Syahrini.

Ujaran:

Lagian pun gini ya, aku juga suka aneh nih, Bang sama *infotainment* Indonesia ya. **Syahrini nih, ke luar negeri, enggak ngapa-ngapain cuman maju mundur cantik tiduran di bunga, itu diliput infotainment. Follower Instagramnya sebelas juga. Sementara nih, Bang Pandji tour ke luar negeri membawa nama bangsa Indonesia, menemukan Indonesia, followernya cuma dua puluh ribu.**

(Penonton kembali tertawa)

(T11/05/b7/B)

(Stand Up Kompas TV, 2016c)

Data tuturan (008) dengan kode **(T11/05/b7/B)** tersebut mengandung tuturan yang mendayagunakan bahasa dengan parameter tingkat keakraban teman dekat. Komika IJ menggunakan pendayagunaan bahasa berupa ujaran satir (*satire*) kepada salah seorang juri, Pandji Pragiwaksono. Lawakan tersebut bertujuan untuk mempermalukan sekaligus menguji eksistensi Pandji yang disandingkan dengan seorang penyanyi ternama yaitu Syahrini.

#### *Pendayagunaan Logika dengan Parameter Jarak Sosial*

Aspek logika merupakan ide penciptaan humor melalui permainan logika (Berger, 2012). Suatu cerita atau gagasan pada awalnya menggunakan logika biasa, kemudian secara mendadak logika cerita atau ide itu dibelokkan. Teknik dasar penciptaan humor yang ada dalam aspek logika meliputi kemustahilan (*absurdity*), kecelakaan (*accident*), perumpamaan (*analogy*), penyamaran (*catalogue*), ketidaksengajaan (*coincidence*), perbandingan (*comparison*), kekecewaan (*dissapoinment*), kenaifan (*ignorance*), kesalahan (*mistake*), pengulangan situasi yang sama (*repetition*), kekakuan atau pikiran yang sempit (*rididity*), pemutarbalikan fakta (*reversal*), dan pengungkapan dengan cara yang variatif (*variation*). Dalam penciptaan humor, komika Indra Jegel menggunakan pendayagunaan logika dengan tiga parameter jarak sosial, yaitu parameter usia, parameter gender, dan parameter tingkat keakraban.

Pendayagunaan logika dengan parameter usia yang digunakan oleh komika Indra Jegel memanfaatkan empat kategori parameter usia, yaitu (1) kategori anak-anak, (2) kategori remaja, (3) kategori dewasa, dan (4) kategori lanjut usia. Dari seluruh data pendayagunaan logika yang berjumlah 115, pendayagunaan logika dengan memanfaatkan parameter jarak sosial berupa usia ditemukan sebanyak 27 data. Data tersebut tersebar ke dalam empat kategori parameter usia. Sebanyak tiga data pendayagunaan ditemukan dalam parameter usia kategori anak-anak dan satu data pendayagunaan ditemukan dalam parameter usia remaja. Adapun pendayagunaan logika dengan parameter usia dewasa ditemukan 21 data, sedangkan kategori usia lansia ditemukan sebanyak dua data. Berikut salah satu contoh pendayagunaan logika dengan parameter usia anak-anak yang ditampilkan oleh komika Indra Jegel.

009 Konteks:

Komika IJ menceritakan pengalaman masa kecilnya ketika menunggu penjual warung keluar untuk melayaninya. Ia menceritakan situasi di mana ia merasa tergoda untuk mengambil jajanan yang ada di warung tersebut, tanpa sepengetahuan sang pemilik warung.

Ujaran:

Kita masuk, nih. Ke warung, nih. Yang punya warung keluarnya lama. **“Bu, beli. Waduh, nggak ada orang, nih. Coklat, nih.”**

(Penonton tertawa)

**“Beli, Bu. Waduh, nggak ada”**

(Penonton kembali tertawa)

**(T3/09/11/L)**

(Stand Up Kompas TV, 2016b)

Data tuturan (009) dengan kode **(T3/09/11/L)** mengandung tuturan yang mendayagunakan logika dengan parameter usia anak-anak. Pada bagian ini, Komika IJ memperagakan sebagai dirinya di masa masih anak-anak yang hendak melakukan kenakalan berdasarkan cerita pengalaman masa kecilnya. Logika yang disampaikan merupakan salah satu contoh kenaifan (*ignorance*) di mana seorang anak kecil yang tergoda untuk mencuri

jajanan yang ada di warung tersebut. Pada bagian ini, Komika IJ berhasil menggiring tawa penonton.

Pendayagunaan logika dengan parameter gender yang digunakan oleh komika Indra Jegel memanfaatkan dua kategori parameter gender yaitu (1) kategori laki-laki dan (2) kategori perempuan. Dari seluruh data pendayagunaan logika yang berjumlah 115, pendayagunaan logika dengan memanfaatkan parameter jarak sosial berupa gender ditemukan sebanyak 71 data. Data tersebut tersebar ke dalam dua kategori parameter gender. Sebanyak 61 data pendayagunaan ditemukan dalam parameter gender laki-laki dan sepuluh data pendayagunaan ditemukan dalam parameter gender perempuan. Berikut salah satu contoh pendayagunaan logika dengan parameter gender laki-laki yang ditampilkan oleh komika Indra Jegel.

012        Konteks:  
Komika IJ merasa sedikit terganggu dengan adanya iklan yang diselipkan di dalam film. Ia juga menceritakan salah satu contoh hal yang menurutnya kurang tepat dengan konteks tersebut.

Ujaran:  
**Aku ini pecinta film sejati gitu, tapi aku suka risih sama film yang memaksakan iklan untuk masuk ke dalam tayanagnnya. Contohnya film *Habibie Ainun*. Di film itu ada iklan Chocolatos. Padahal di jaman itu, Chocolatos itu belum ada gitu.**

(Penonton tertawa)

**(T17/09/15/L)**

(Stand Up Kompas TV, 2016a)

Data tuturan (012) dengan kode **(T17/09/15/L)** tersebut mengandung tuturan yang mendayagunakan logika dengan parameter gender laki-laki. Komika IJ menggunakan pendayagunaan logika berupa kecelakaan secara kebetulan (*accident*) yang justru mengundang tawa penonton. Salah satu peristiwa yang dialami oleh Komika IJ dan merupakan kecelakaan adalah ketika ia melihat salah satu film dengan iklan yang diselipkan di dalamnya. Menurutnya, hal tersebut kurang cocok mengingat iklan yang diselipkan di dalam film tersebut tidak relevan.

Pendayagunaan logika dengan parameter tingkat keakraban yang digunakan oleh komika Indra Jegel memanfaatkan empat kategori parameter tingkat keakraban, yaitu (1) kategori teman dekat, (2) kategori teman, (3) kategori kenalan, dan (4) kategori orang yang dihormati. Dari seluruh data pendayagunaan logika yang berjumlah 115, pendayagunaan logika dengan memanfaatkan parameter jarak sosial berupa tingkat keakraban ditemukan sebanyak 17 data. Data tersebut tersebar ke dalam empat kategori parameter usia. Sebanyak 12 data pendayagunaan ditemukan dalam parameter tingkat keakraban kategori teman akrab dan dua data pendayagunaan ditemukan dalam parameter tingkat keakraban sebagai teman. Adapun pendayagunaan logika dengan parameter tingkat keakraban sebagai kenalan ditemukan dua data, sedangkan kategori orang yang dihormati ditemukan sebanyak satu data. Berikut salah satu contoh pendayagunaan logika dengan parameter tingkat keakraban sebagai kenalan yang ditampilkan oleh komika Indra Jegel.

- 017 Konteks:  
Komika IJ menceritakan pengandaian apabila sosial media sampai saat ini belum ada. Tentu hal yang mendukung promosi film akan sulit dilakukan dan masih dilakukan dengan cara yang konvensional.
- Ujaran:  
Mungkin para pembuat film, promonya door to door. Masuk kampung. *Tok-tok-tok (act out)*. “Assalamualaikum”. Keluar bapak-bapak pakai sarung. “Ada apa ramai-ramai ini?”  
**“Begini, Pak. Kebetulan saya Ram Surya. Kita ada film baru. Judulnya Tenggelamnya Kapal Van Der Sar. Ini ada aktornya. Tuh Junot sama Buavita Pear. Oke Junot, main!”**  
(T4/16/19/L)  
(Stand Up Kompas TV, 2016c)

Data tuturan (017) dengan kode (T4/16/19/L) tersebut mengandung tuturan yang mendayagunakan logika dengan parameter tingkat keakraban kenalan. Komika IJ menggunakan pendayagunaan berupa penyamaran (*catalogue*) dengan menyamakan judul film, nama aktor dan aktris yang terlibat dalam ceritanya. Cerita tersebut terinspirasi dari peristiwa yang benar-benar terjadi dari film yang pernah diproduksi. Dengan menyamakan judul dan nama aktor film yang terlibat tidak serta-merta membuat penonton bingung dengan lawakan yang dimaksud oleh Komika IJ. Penonton justru tertawa dengan kreativitas Komika IJ mengolah nama-nama tersebut menjadi plesetan lainnya yang menimbulkan kelucuan.

#### *Pendayagunaan Aksi dengan Parameter Jarak Sosial*

Aspek aksi merupakan aspek penciptaan humor yang diciptakan dengan anggota badan untuk menimbulkan kelucuan (Berger, 2012). Jadi, humor yang diciptakan menggunakan perubahan gerak tubuh sebagai pemicu humor. Teknik dasar penciptaan humor yang ada dalam aspek aksi meliputi adegan pengejaran (*chase*), adegan lawak (*slapstick*), kecepatan adegan yang berubah-ubah (*speed*), dan kesesuaian waktu dengan adegan (*time*). Dalam penciptaan humor, komika Indra Jegel menggunakan pendayagunaan aksi dengan tiga parameter jarak sosial, yaitu parameter usia, parameter gender, dan parameter tingkat keakraban.

Pendayagunaan aksi dengan parameter usia yang digunakan oleh komika Indra Jegel memanfaatkan empat kategori parameter usia, yaitu (1) kategori anak-anak, (2) kategori remaja, (3) kategori dewasa, dan (4) kategori lanjut usia. Dari seluruh data pendayagunaan aksi yang berjumlah 43, pendayagunaan aksi dengan memanfaatkan parameter jarak sosial berupa usia ditemukan sebanyak tujuh data. Data tersebut tersebar ke dalam tiga kategori parameter usia. Dalam penciptaan humor komika Indra Jegel yang menggunakan pendayagunaan aksi dengan parameter usia remaja tidak ditemukan karena pada pendayagunaan bahasa yang menggunakan parameter usia remaja, komika Indra Jegel menggunakan teknik deskripsi dan tidak ada sketsa adegan di dalamnya sehingga tidak ditemukan pendayagunaan aksi dengan parameter usia remaja. Sebanyak dua data pendayagunaan aksi ditemukan dalam parameter usia kategori anak-anak dan empat data pendayagunaan aksi ditemukan dalam parameter usia dewasa. Adapun pendayagunaan aksi dengan parameter usia lansia ditemukan satu data. Berikut salah satu contoh pendayagunaan aksi dengan parameter usia lansia yang ditampilkan oleh komika Indra Jegel.

016 Konteks:  
Komika IJ menceritakan pengalaman masa kecilnya ketika membeli barang di warung. Seorang pemilik warung adalah nenek-nenek tua. Komika IJ mengungkapkan keresahannya saat kejujurannya diuji ketika dihadapkan pada situasi tersebut. Komika IJ membangun ekspektasi penonton dengan memposisikan dirinya sebagai anak yang baik dan tidak akan tergoda untuk berbohong sekaligus melemparkan punchline yang tidak terduga.

Ujaran:

Kita belanja uang 20.000. Neneknya nanya, **“Cu, uang berapa tadi?”**. Aduh ini orang baik pun bakal tergoda ini, tapi ini udah nenek-nenek. Aku nggak bisa kayak gini. Bilang aja deh, “50 ribu, Nek uangnya, Nek”. **Neneknya marah, “wah kamu mau bohongin orang tua ya? Kamu kira saya nggak tahu apa ini uang dua juta?”**

(Penonton tertawa)

**(T3/14/a4/A)**

(Stand Up Kompas TV, 2016d)

Data tuturan (016) dengan kode **(T3/14/a4/A)** mengandung tuturan yang mendayagunakan aksi berupa adegan dengan kecepatan yang berubah-ubah (speed) dengan parameter lanjut usia. Komika IJ memperagakan dirinya sebagai seorang nenek-nenek penjaga warung yang dihadapkan pada anak kecil yang berbohong. Pada bagian ini, Komika IJ sukses membuat penonton tertawa karena Komika IJ berhasil membawakan *gimmick* sebagai seorang wanita tua dan anak-anak.

Pendayagunaan aksi dengan parameter gender yang digunakan oleh komika Indra Jegel memanfaatkan dua kategori parameter gender yaitu (1) kategori laki-laki dan (2) kategori perempuan. Dari seluruh data pendayagunaan aksi yang berjumlah 43, pendayagunaan aksi dengan memanfaatkan parameter jarak sosial berupa gender ditemukan sebanyak 31 data. Data tersebut tersebar ke dalam dua kategori parameter gender. Sebanyak 30 data pendayagunaan ditemukan dalam parameter gender laki-laki dan satu data pendayagunaan ditemukan dalam parameter gender perempuan. Berikut salah satu contoh pendayagunaan bahasa dengan parameter gender perempuan yang ditampilkan oleh komika Indra Jegel.

024 Konteks:

Komika IJ baru saja menceritakan keresahan mengenai salah satu program *reality show* di salah satu televisi swasta di Indonesia. Nama program tentunya sudah disamarkan demi kenyamanan tayangan. Pada bagian ini, Komika IJ memberikan impersonasi mengenai bagaimana presenter tayangan reality show tersebut membawakan acaranya dengan gimik dan bahasa yang sedikit dilebih-lebihkan.

Ujaran:

Cuma yang aneh di pertandingan anak-anak SD ini, yang main anaknya, yang berantem mamaknya. **Mamak-mamak rempong. Di pinggir lapangan “oi, ini patahkan aja kakinya ini. Patahkan aja kakinya ini”.**

(Penonton tertawa)

Di sebelah sana, **“enak aja kau patahkan kaki anak aku. Kau lah, kau urus aja keluarga kau tuh”.**

**“Eh, kau lah kau urus keluarga kau. Laki kau nggak pulang kan?”**

**“Kok tahu kau?”**  
**“Iyalah, dia kan jaga malam sama aku”**  
(Penonton kembali tertawa)

**(T15/23/a6/A)**

(Stand Up Kompas TV, 2016g)

Data tuturan (024) dengan kode **(T15/23/a6/A)** mengandung tuturan yang mendayagunakan aksi dengan parameter gender perempuan. Komika IJ memperagakan sebagai dua orang ibu-ibu yang anaknya bermain sepak bola. Dalam memperagakan peran yang berbeda, Komika IJ menggunakan kecepatan berbicara yang berubah-ubah sesuai dengan adegan yang ia perankan. Pada bagian ini, Komika IJ dapat dikatakan menggunakan pendayagunaan aksi berupa adegan kecepatan (*speed*) dengan memanfaatkan parameter gender perempuan. Dari aksinya tersebut, Komika IJ berhasil membuat penonton terpingkal-pingkal.

Pendayagunaan aksi dengan parameter tingkat keakraban yang digunakan oleh komika Indra Jegel memanfaatkan empat kategori parameter tingkat keakraban, yaitu (1) kategori teman dekat, (2) kategori teman, (3) kategori kenalan, dan (4) kategori orang yang dihormati. Dari seluruh data pendayagunaan aksi yang berjumlah 43, pendayagunaan aksi dengan memanfaatkan parameter jarak sosial berupa tingkat keakraban ditemukan sebanyak lima data. Data tersebut tersebar ke dalam empat kategori parameter tingkat keakraban. Sebanyak satu data pendayagunaan ditemukan dalam parameter tingkat keakraban kategori teman akrab, kategori teman, dan kategori kenalan. Adapun pendayagunaan aksi dengan parameter tingkat keakraban sebagai orang yang dihormati ditemukan dua data. Berikut salah satu contoh pendayagunaan aksi dengan parameter tingkat keakraban sebagai orang yang dihormati yang ditampilkan oleh komika Indra Jegel.

004 Konteks:  
Komika IJ mengajukan pertanyaan usil kepada salah satu juri sekaligus mentor *stand up comedy*-nya dalam kompetisi *SUCI Season 6*, yaitu Indro Warkop.

Ujaran:  
Ini malam yang luar biasa gitu. Semua datang kemari dengan busana terbaiknya. Jurinya lihat, Pandji datang ganteng dengan setelan jasanya. Nirina tampak cantik dengan busananya. **Denger-denger Pakde Indro mau gimbal katanya? Nggak jadi ya Pakde ya?**

(Penonton tertawa)

**(T17/02/a10/A)**

(Stand Up Kompas TV, 2016a)

Data tuturan (004) dengan kode **(T17/02/a10/A)** tersebut mengandung tuturan yang mendayagunakan aksi dengan parameter tingkat keakraban sebagai orang yang dihormati. Komika IJ menggunakan pendayagunaan aksi berupa adegan lawak (*slapstick*) dengan melemparkan pertanyaan jahil kepada salah satu juri. Hal tersebut lantas mendapat sambutan tawa dari penonton.

#### *Pendayagunaan Identitas dengan Parameter Jarak Sosial*

Aspek identitas merupakan aspek humor yang terdapat dalam ide suatu peristiwa, kejadian, atau gagasan yang dilebih-lebihkan dengan cara yang tidak proporsional hingga

menimbulkan keganjilan (Berger, 2012). Teknik dasar penciptaan humor yang ada dalam aspek identitas meliputi perbedaan penampilan (*before/after*), korban (*burlesque*), penggambaran (*caricature*), karakter unik atau aneh (*eccentricity*), hal yang memalukan (*embarrassment*), mempublikasikan diri sendiri (*exposure*), penampilan yang fantastik (*grotesque*), penampilan menirukan gaya (*imitation*), penampilan menirukan identitas (*impersonation*), penyamaran (*mimicry*), memperagakan gimik orang lain (*parody*), skala di luar logika (*scale*), stereotip (*stereotype*), dan membongkar kedok (unmasking). Dalam penciptaan humor, komika Indra Jegel menggunakan pendayagunaan identitas dengan tiga parameter jarak sosial, yaitu parameter usia, parameter gender, dan parameter tingkat keakraban.

Pendayagunaan identitas dengan parameter usia yang digunakan oleh komika Indra Jegel memanfaatkan empat kategori parameter usia, yaitu (1) kategori anak-anak, (2) kategori remaja, (3) kategori dewasa, dan (4) kategori lanjut usia. Dari seluruh data pendayagunaan identitas yang berjumlah 145, pendayagunaan identitas dengan memanfaatkan parameter jarak sosial berupa usia ditemukan sebanyak 23 data. Data tersebut tersebar ke dalam empat kategori parameter usia. Sebanyak enam data pendayagunaan ditemukan dalam parameter usia kategori anak-anak dan satu data pendayagunaan ditemukan dalam parameter usia remaja. Adapun pendayagunaan identitas dengan parameter usia dewasa ditemukan 14 data, sedangkan kategori usia lansia ditemukan sebanyak dua data. Berikut salah satu contoh pendayagunaan identitas dengan parameter usia remaja yang ditampilkan oleh komika Indra Jegel.

015 Konteks:

Komika IJ menyatakan asumsi yang didasarkan pada ketidakpercayaannya pada pengalamannya saat bertemu dengan seorang anak penjual kerupuk yang pernah ia temui. Anak tersebut mengenakan seragam sekolah dasar merah putih dan berjualan kerupuk di lampu merah.

Ujaran:

Di Indonesia banyak orang yang menyalahgunakan pendidikan. Contohnya anak-anak yang jual kerupuk kulit di lampu merah tapi pakai baju SD. **Ini aku pribadi ya kalau dihadapin sama tiga pengemis, yang satu pakai baju biasa, yang satu pakai baju SD, yang satu lagi pakai jersey MU. Ini posisinya sama-sama menyedihkan ini. Aku pasti lebih iba sama anak yang pakai baju SD.**

**(T8/14/i2/I)**

(Stand Up Kompas TV, 2016d)

Data tuturan (015) dengan kode **(T8/14/i2/I)** mengandung tuturan yang mendayagunakan identitas dengan parameter usia remaja. Komika IJ menceritakan salah satu pengalaman yang membuatnya tidak percaya dengan gimik orang-orang yang mengutamakan pendidikan. Contoh seperti yang ada dalam cerita pengalamannya, yaitu seorang anak penjual kerupuk yang mengenakan seragam sekolah dasar. Komika IJ menggunakan pendayagunaan identitas berupa penggambaran (*caricature*) identitas objek yang ada dalam lawakannya.

Pendayagunaan identitas dengan parameter gender yang digunakan oleh komika Indra Jegel memanfaatkan dua kategori parameter gender yaitu (1) kategori laki-laki dan (2) kategori perempuan. Dari seluruh data pendayagunaan identitas yang berjumlah 145,

pendayagunaan identitas dengan memanfaatkan parameter jarak sosial berupa gender ditemukan sebanyak 105 data. Data tersebut tersebar ke dalam dua kategori parameter gender. Sebanyak 98 data pendayagunaan ditemukan dalam parameter gender laki-laki dan tujuh data pendayagunaan ditemukan dalam parameter gender perempuan. Berikut salah satu contoh pendayagunaan identitas dengan parameter gender perempuan yang ditampilkan oleh komika Indra Jegel.

004 Konteks:  
Komika IJ menceritakan kebiasaan ibunya saat ia masih tinggal di rumah. Komika IJ melakukan impersonasi dengan menirukan gaya berbicara ibunya saat membangunkannya dan menawarkan sarapan pagi.

Ujaran:  
Mama aku hatinya lembut, serius. Kalau panggil aku itu, **“Nda, bangun nak makan”. Belum bangun juga, “Nda, bangun nak”. Belum bangun juga, “Nda, keluar aja nak dari rumah ini, Nak. Tidur aja kerja Indah pulak ini ya nak ya, keluar aja lah, mending”.**

(Penonton tertawa)

**(T16/04/i6/L)**

(Stand Up Kompas TV, 2016f)

Data tuturan (004) dengan kode **(T16/04/i6/L)** mengandung tuturan yang mendayagunakan identitas dengan parameter gender perempuan yaitu sebagai ibu Komika IJ. Komika IJ menggunakan pendayagunaan identitas dengan melakukan parodi (*parody*) sebagaimana ibunya ketika membangunkannya untuk sarapan pagi. Hal yang membuat lucu adalah ketika Komika IJ menyampaikan lawakan dengan menirukan gaya bicara sang ibu yang lemah lembut tetapi menggunakan kalimat pengusiran.

Pendayagunaan identitas dengan parameter tingkat keakraban yang digunakan oleh komika Indra Jegel memanfaatkan empat kategori parameter tingkat keakraban, yaitu (1) kategori teman akrab, (2) kategori teman, (3) kategori kenalan, dan (4) kategori orang yang dihormati. Dari seluruh data pendayagunaan identitas yang berjumlah 145, pendayagunaan identitas dengan memanfaatkan parameter jarak sosial berupa tingkat keakraban ditemukan sebanyak 17 data. Data tersebut tersebar ke dalam empat kategori parameter tingkat keakraban. Sebanyak 14 data pendayagunaan ditemukan dalam parameter tingkat keakraban kategori teman akrab. Adapun pendayagunaan identitas dengan kategori teman, kategori kenalan, dan kategori orang yang dihormati ditemukan masing-masing satu data. Berikut salah satu contoh pendayagunaan identitas dengan parameter tingkat keakraban sebagai teman dekat yang ditampilkan oleh komika Indra Jegel.

003 Konteks:  
Komika IJ mengekspos lawan mainnya di penampilan *Grand Final SUCI Season 6* yaitu Ardit Erwanda. Pada penampilan grand final keduanya saling melakukan roasting satu sama lain untuk melemahkan lawan dan menarik nilai lebih penonton untuk memperebutkan gelar juara. Ardit adalah *talent* komika di bawah naungan entertainment yang dipimpin oleh Ernest Prakasa, oleh sebab itu hubungan kedekatan keduanya tentu tidak perlu dipertanyakan lagi.

Ujaran:

**Untuk Kompas nih ya, untuk Kompas. Aku akan membuka satu rahasia kenapa Ardit jangan sampai juara satu. Ini rahasianya (act out-menunjukkan cuplike video Ernest Prakasa).**

**“Memang waktu itu gue mencari komika yang gampang dijual tampangnya, memang waktu itu. Jadi mau lucu mau nggak, yang penting bisa stripping sinetron gue dapat komisi kan lumayan. Ya kan?”**

(Penonton tertawa)

**(T19/03/i7/I)**

(Stand Up Kompas TV, 2016a)

Data tuturan (003) dengan kode **(T19/03/i7/I)** tersebut mengandung tuturan yang mendayagunakan identitas dengan parameter tingkat keakraban sebagai teman dekat. Komika IJ memanfaatkan sesi roasting malam penampilan grand final untuk melemahkan penilaian penonton terhadap lawannya yaitu Ardit Erwanda. Komika IJ memanfaatkan jejak digital yang pernah dipublikasi oleh Ernest mengenai alasan mengapa ia merekrut Ardit sebagai salah satu *talent* komika di perusahaan *entertainment* yang dikelolanya (*unmasking*).

#### 4. Simpulan

Pada bagian ini dipaparkan rangkuman simpulan mengenai pendayagunaan bahasa, logika, aksi, dan identitas dengan parameter jarak sosial. *Pertama*, pendayagunaan bahasa dalam penciptaan humor Komika Indra Jegel secara umum menggunakan tiga parameter jarak sosial, yaitu parameter usia, parameter gender, dan parameter latar belakang tingkat keakraban. Pendayagunaan bahasa adalah teknik penciptaan humor dengan memanfaatkan aspek-aspek bahasa seperti makna atau bunyi untuk menimbulkan suatu efek lucu. Pendayagunaan bahasa dengan menggunakan parameter usia merupakan pendayagunaan bahasa dengan menjadikan kategori usia sasaran pemanfaatan atau penyimpangan komunikasi demi menimbulkan efek humor pada penampilan Komika Indra Jegel. Pendayagunaan bahasa dengan parameter usia dibedakan menjadi empat kategori, yaitu pendayagunaan bahasa dengan parameter usia anak-anak, parameter usia remaja, parameter usia dewasa, dan parameter usia lanjut usia. Pendayagunaan bahasa dengan parameter gender dibedakan menjadi dua kategori yaitu pendayagunaan bahasa dengan parameter gender laki-laki dan parameter gender perempuan. Pendayagunaan bahasa dengan parameter latar belakang tingkat keakraban dibedakan menjadi empat kategori, yaitu kategori teman akrab, teman, kenalan, dan orang yang dihormati. Adapun pendayagunaan bahasa dengan parameter jarak sosial dilakukan oleh Komika IJ dengan mendeskripsikan, menirukan dan berujar menggunakan gaya berbicara sebagaimana ia memanfaatkan parameter jarak sosial tersebut sebagai materi lawakannya.

*Kedua*, pendayagunaan logika dalam penciptaan humor Komika Indra Jegel secara umum menggunakan tiga parameter jarak sosial, yaitu parameter usia, parameter gender, dan parameter latar belakang tingkat keakraban. Pendayagunaan logika merupakan aspek ide yang ada dalam humor dengan memainkan logika khalayak yang pada awalnya tidak menduga bahwa hal tersebut adalah sebuah humor. Pendayagunaan logika dengan menggunakan parameter usia merupakan pendayagunaan logika dengan menjadikan kategori usia sasaran pemanfaatan atau penyimpangan komunikasi demi menimbulkan efek humor pada penampilan Komika Indra Jegel. Pendayagunaan logika dengan parameter usia dibedakan menjadi empat kategori, yaitu pendayagunaan logika dengan parameter usia anak-anak,

parameter usia remaja, parameter usia dewasa, dan parameter usia lanjut usia. Pendayagunaan logika dengan parameter gender dibedakan menjadi dua kategori yaitu kategori laki-laki dan perempuan. Pendayagunaan logika dengan parameter tingkat keakraban dibedakan menjadi empat kategori, yaitu kategori teman akrab, teman, kenalan, dan orang yang dihormati. Adapun pendayagunaan logika dengan parameter jarak sosial dilakukan Komika IJ dengan memainkan logika atau cara berpikir sebagaimana ia memanfaatkan parameter jarak sosial tersebut sebagai materi lawakannya.

*Ketiga*, pendayagunaan aksi dalam penciptaan humor Komika Indra Jegel secara umum menggunakan tiga parameter jarak sosial, yaitu parameter usia, parameter gender, dan parameter latar belakang tingkat keakraban. Pendayagunaan aksi merupakan aspek penciptaan humor berupa gerakan atau adegan yang diciptakan dengan memanfaatkan anggota gerak tubuh dan properti pendukung. Pendayagunaan aksi dengan menggunakan parameter usia merupakan pendayagunaan aksi dengan menjadikan kategori usia sasaran pemanfaatan atau penyimpangan komunikasi demi menimbulkan efek humor pada penampilan Komika Indra Jegel. Pendayagunaan aksi dengan parameter usia dibedakan menjadi empat kategori, yaitu pendayagunaan aksi dengan parameter usia anak-anak, parameter usia remaja, parameter usia dewasa, dan parameter usia lanjut usia. Pendayagunaan aksi dengan parameter gender dibedakan menjadi dua kategori yaitu kategori laki-laki dan perempuan. Pendayagunaan aksi dengan parameter tingkat keakraban dibedakan menjadi empat kategori, yaitu kategori teman akrab, teman, kenalan, dan orang yang dihormati. Adapun pendayagunaan aksi dengan parameter jarak sosial dilakukan Komika IJ dengan memainkan peran atau adegan sebagaimana ia memanfaatkan parameter jarak sosial tersebut sebagai materi lawakannya.

*Empat*, pendayagunaan identitas dalam penciptaan humor Komika Indra Jegel secara umum menggunakan tiga parameter jarak sosial, yaitu parameter usia, parameter gender, dan parameter latar belakang tingkat keakraban. Pendayagunaan identitas merupakan aspek bentuk yang dalam ide tersebut, suatu peristiwa, kejadian, atau gagasan sedikit dimodifikasi dengan cara yang tidak proporsional demi menimbulkan suatu keganjilan. Pendayagunaan identitas dengan menggunakan parameter usia merupakan pendayagunaan identitas dengan menjadikan kategori usia sasaran pemanfaatan atau penyimpangan komunikasi demi menimbulkan efek humor pada penampilan Komika Indra Jegel. Pendayagunaan identitas dengan parameter usia dibedakan menjadi empat kategori, yaitu pendayagunaan identitas dengan parameter usia anak-anak, parameter usia remaja, parameter usia dewasa, dan parameter usia lanjut usia. Pendayagunaan identitas dengan parameter gender dibedakan menjadi dua kategori yaitu kategori laki-laki dan perempuan. Pendayagunaan identitas dengan parameter tingkat keakraban dibedakan menjadi empat kategori, yaitu kategori teman akrab, teman, kenalan, dan orang yang dihormati. Adapun pendayagunaan identitas dengan parameter jarak sosial dilakukan Komika IJ dengan bertindak sebagaimana ia memanfaatkan parameter jarak sosial tersebut sebagai materi lawakannya.

#### Daftar Rujukan

- Berger, A. A. (2012). *An anatomy of humor*. Piscataway, New Jersey: Transaciton Publisher.
- Chaer, A. (2009). *Pengantar semantik bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danandjaja, J. (1989). Humor. In *Ensiklopedia Nasional Indonesia Jilid VI*. Jakarta: Cipta Adi Pustaka.
- Dardjowidjojo, S. (2016). *Psikolinguistik: Pemahaman bahasa manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Nazir, M. (2005). *Metode penelitian*. Bogor: Ghalia indonesia.

- Papana, R. (2016). *Buku besar: Stand up comedy Indonesia*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pragiwaksono, P.P. (2012). *Merdeka dalam Bercanda*. Sleman: Bentang.
- Stand Up Kompas TV. (2016a, June 3). *Indra Jegel: Air mata buaya (SUCI 6 grand final)* [Video file]. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=rIp2Pa7yzSU&list=PLQPYhel4bM7nqP\\_9axwBC5PpFGPjXe\\_Fz&index=19](https://www.youtube.com/watch?v=rIp2Pa7yzSU&list=PLQPYhel4bM7nqP_9axwBC5PpFGPjXe_Fz&index=19).
- Stand Up Kompas TV. (2016b). *Indra Jegel: Ardit playboy (Grand Final SUCI 6)* [Video file]. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=Vcxe0gT\\_EtI&list=PLQPYhel4bM7nqP\\_9axwBC5PpFGPjXe\\_Fz&index=17](https://www.youtube.com/watch?v=Vcxe0gT_EtI&list=PLQPYhel4bM7nqP_9axwBC5PpFGPjXe_Fz&index=17)
- Stand Up Kompas TV. (2016c). *Indra Jegel: Asal musik dangdut (SUCI 6 Show 11)* [Video file]. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=DVeHmrrR31Y&list=PLQPYhel4bM7nqP\\_9axwBC5PpFGPjXe\\_Fz&index=9](https://www.youtube.com/watch?v=DVeHmrrR31Y&list=PLQPYhel4bM7nqP_9axwBC5PpFGPjXe_Fz&index=9)
- Stand Up Kompas TV. (2016d). *Indra Jegel: Fisik untuk main film (SUCI 6 Show 5)* [Video file]. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=NSaxndpro\\_4&list=PLQPYhel4bM7nqP\\_9axwBC5PpFGPjXe\\_Fz&index=4](https://www.youtube.com/watch?v=NSaxndpro_4&list=PLQPYhel4bM7nqP_9axwBC5PpFGPjXe_Fz&index=4)
- Stand Up Kompas TV. (2016f). *Indra Jegel: Identik dengan copet (SUCI 6 Show 4)* [Video file]. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=pztIVZT8h1o&list=PLQPYhel4bM7nqP\\_9axwBC5PpFGPjXe\\_Fz&index=3](https://www.youtube.com/watch?v=pztIVZT8h1o&list=PLQPYhel4bM7nqP_9axwBC5PpFGPjXe_Fz&index=3)
- Stand Up Kompas TV. (2016g). *Indra Jegel: Kebiasaan keluarga melayu (SUCI 6 Show 16)* [Video file]. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=\\_P9IJZBhfz0&list=PLQPYhel4bM7nqP\\_9axwBC5PpFGPjXe\\_Fz&index=16](https://www.youtube.com/watch?v=_P9IJZBhfz0&list=PLQPYhel4bM7nqP_9axwBC5PpFGPjXe_Fz&index=16)
- Wijana, I.D.P. (2004). *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.

## Classification and Identification of Sandur Manduro Mask from the *Gaya Rukun* Group in Manduro Village Jombang Regency

### Klasifikasi dan Identifikasi Topeng Sandur Manduro dari Grup “Gaya Rukun” di Desa Manduro Kabupaten Jombang

Dyva Agnecia\*, Lilik Indrawati, Agnisa Maulani Wisesa

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

\*Penulis korespondensi, Surel: dyvaagnecia@gmail.com

Paper received: 02-09-2021; revised: 14-09-2021; accepted: 25-09-2021

#### Abstract

Sandur Manduro is a performing art in the form of a traditional theater which includes music, dance, fine arts, theater, and literature. Research on the Sandur Manduro Mask art from the "Gaya Rukun" group is deemed necessary because this group is the only Sandur group in Jombang Regency. Because the art of the sandur manduro mask is a banner instrument, the sandur mask figure has differences in its characteristics. This research seeks to; (1) classify the visuals of the Sandur Manduro mask in the "Rukun Style" group, (2) identify the visuals for the Sandur Manduro mask in the "Rukun style" group, using a descriptive research design. Data collection techniques used the method of observation, interviews, and document analysis. From the results of the study, it was found that the visualization of the protagonist and antagonist roles in Sandur Manduro's mask had differences in the color, nose shape, eyebrows shape, moustache shape and decoration. Meanwhile, the visualization of the role of the supporting character on Sandur Manduro's mask has similarities with the protagonist's role in addition to the color of the face which has two colors, namely red and white.

**Keywords:** Visual classification, visual identification, masks, performing arts

#### Abstrak

Sandur Manduro adalah seni pertunjukan berbentuk teater tradisional yang di dalamnya mengandung seni musik, seni tari, seni rupa, teater dan sastra. Penelitian tentang kesenian Topeng Sandur Manduro dari grup “Gaya Rukun” ini dirasa perlu dilakukan karena grup ini merupakan satu-satunya grup Sandur yang ada di Kabupaten Jombang. Karena kesenian Topeng Sandur Manduro merupakan instrument *Panji* tokoh topeng Sandur memiliki perbedaan pada karakteristiknya. Penelitian ini berupaya untuk; (1) mengklasifikasi visual Topeng Sandur Manduro grup “Gaya Rukun”, (2) mengidentifikasi visual Topeng Sandur Manduro grup “Gaya Rukun, dengan memanfaatkan rancangan penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa visualisasi peran protagonis dan antagonis pada Topeng Sandur Manduro memiliki perbedaan yang terdapat pada warna, bentuk hidung, bentuk alis, bentuk kumis dan ragam hias. Sedangkan visualisasi pada peran tokoh pembantu pada Topeng Sandur Manduro memiliki kemiripan dengan peran protagonis selain warna muka yang memiliki dua warna yaitu merah dan putih.

**Kata-kata kunci:** Klasifikasi visual, identifikasi visual, topeng, seni pertunjukan

#### 1. Pendahuluan

Pertunjukan topeng merupakan seni pertunjukan yang sangat populer di Indonesia, bahkan genre pertunjukan tersebut merupakan salah satu yang tertua, yaitu sebagai seni panggung yang terkait dengan adat tradisi ritual (Hidajat, 2012). Kesenian wayang topeng mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan alam pikiran manusia pendukungnya. Perkembangan ini tampak dalam wujud bentuk, teknik pakeliran, dan peranannya dalam kehidupan manusia. Sementara manusia hidup dalam alam pikiran *animis*,

kesenian wayang topeng umumnya selalu dikaitkan dengan *ritus* yakni dimanfaatkan sebagai media pemujaan terhadap roh leluhur. Oleh sebab itu ia mempunyai sifat yang *sacral* (Astrini, Amiuz, & Handajani, 2013). Di Kabupaten Jombang Jawa Timur, tepatnya di Desa Manduro, masih bertahan salah satu bentuk seni pertunjukan, yaitu pertunjukan kesenian topeng yang disebut dengan Kesenian Topeng Sandur Manduro. Sandur Manduro adalah sebuah seni pertunjukan berbentuk teater tradisional yang di dalamnya mengandung berbagai ilmu seni, seperti: seni musik, seni tari, seni rupa, teater dan sastra (Warisan Budaya Tak Benda 2017). Pertunjukan Sandur Manduro ada beberapa hal yang sangat ditonjolkan, *pertama* kesederhanaan, hal ini tercermin dan terlihat dari aspek tempat pertunjukan, busana, rias, properti, peralatan musik, tari, dan cerita, *kedua* keluwesan, maksudnya adalah mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Afandi, 2018). Di Desa Manduro ini masih terdapat satu grup kesenian Topeng Sandur yang masih aktif, yaitu kesenian Topeng Sandur Manduro dari grup “Gaya Rukun” yang dipimpin oleh Warito.

Masyarakat Manduro menganggap bahwa tradisi yang dilakukan oleh nenek moyang mereka dahulu, hingga sampai pada generasi saat ini adalah bentuk pengejawantahan dari ide kebenaran tersebut yang tertuang dalam bentuk tarian (Mu'ammam & Hasan, 2013). Sajian pertunjukan kesenian ini diawali dengan tarian *Klono*, dilanjut dengan tari *Bapang*, tari *Gunung Sari*, tari *Panji*, kemudian ditutup dengan lawakan. Dalam pementasannya, bahasa yang digunakan adalah bahasa campuran, yaitu bahasa Jawa-Madura, karena lokasi Desa Manduro yang berada di pemukiman etnis Jawa. Kesenian Topeng Sandur Manduro juga telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda oleh Pemerintah Republik Indonesia pada tahun 2017 (Yulianto, 2020).

Berbeda dengan Kesenian Sandur lain yang lebih memuat cerita Mahabarata dan Ramayana dalam pementasannya, kesenian Topeng Sandur Manduro lebih ke instrumen *Panji* (Yulianto, 2020). Menurut Warito (komunikasi pribadi, Januari 19, 2021) Instrumen *Panji* yang dimaksudkan dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro ialah tokoh-tokoh dalam pertunjukan yang menggunakan tokoh yang ada dalam cerita *Panji*. Namun cerita yang dibawakan dalam Pertunjukan Topeng Sandur Manduro ini tidak menceritakan tentang cerita *Panji* melainkan lebih pada cerita-cerita tentang kehidupan masyarakat Desa Manduro.

Terdapat empat tokoh inti yang ada dalam Pertunjukan Topeng Sandur Manduro yaitu Tokoh *Panji*, *Klono*, *Bapang*, dan *Gunung Sari* serta tokoh hewan-hewan sebagai tokoh pendukung. Tokoh-tokoh tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari warna, bentuk mata, bentuk alis, bentuk hidung, mahkota, bentuk kumis dan bentuk mulut dari setiap tokoh manusia serta tokoh hewan yang ada pada pertunjukan topeng tersebut.

Berdasarkan permasalahan perbedaan tokoh dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro tersebut, maka dirasa perlu untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi visual topeng sebagai tokoh dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro grup “Gaya Rukun” pimpinan Warito tersebut. Apalagi kesenian Topeng Sandur Manduro dari grup “Gaya Rukun” merupakan satu-satunya grup Sandur yang ada di Kabupaten Jombang. dan belum pernah ada penelitian tentang identifikasi dan klasifikasi visual topeng sebagai tokoh dalam pertunjukan Sandur Manduro. Karena itulah penelitian ini dirasa perlu untuk dilakukan dengan tujuan agar ada pencatatan tentang visual topeng sebagai tokoh dalam pertunjukan kesenian Topeng Sandur Manduro.

Penelitian lain yang pernah dilakukan pada grup Sandur Manduro “Gaya Rukun” di Jombang adalah skripsi dengan judul “Manajemen Organisasi Kesenian Tradisi Topeng Sandur Manduro Grup Gaya Rukun di Dusun Guwo Desa Manduro Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang” oleh Dewayanti (2013) yang menjelaskan tentang: (1) Penerapan manajemen organisasi pada kesenian tradisi Topeng Sandur Manduro grup “Gaya Rukun”, (2) Alasan penerapan manajemen organisasi pada kesenian tradisi Topeng Sandur Manduro grup “Gaya Rukun” dengan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.

Penelitian lainnya yang pernah dilakukan pada grup kesenian Sandur Manduro “Gaya Rukun” Jombang adalah skripsi dengan judul “Struktur Lakon Cina Ngajak Celeng Pada Pertunjukan Sandur Manduro Grup Gaya Rukun Desa Manduro Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang”, (Kaliwanovia, 2014) yang menjelaskan tentang unsur-unsur yang terdapat di dalam cerita meliputi tema dan amanat; penokohan; konflik; alur; dan setting.

Penelitian lainnya yang relevan dengan penelitian ini adalah skripsi dengan judul “Analisis Visual Topeng Barongan pada Jaranan Senterewe di Tulungagung”, (Sandhimukti, 2014) yang menjelaskan tentang visualisasi dan makna simbolik barongan raja dan barongan cakotan. Dari ketiga penelitian di atas belum ada yang meneliti tentang Klasifikasi dan Identifikasi Topeng Sandur Manduro dari Grup “Gaya Rukun” di Desa Manduro Kabupaten Jombang sehingga penelitian saya ini belum pernah ada atau kebaruannya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengklasifikasi visual dari setiap tokoh topeng yang digunakan dalam kesenian topeng Sandur Manduro di grup “Gaya Rukun”, (2) mengidentifikasi visual dari setiap tokoh topeng yang digunakan dalam kesenian Topeng Sandur Manduro di grup “Gaya Rukun”. Secara teoritis kegunaan penelitian dilakukan untuk melengkapi dokumen tertulis berupa pencatatan kesenian Topeng Sandur Manduro berupa identifikasi dan klasifikasi visual topeng sebagai tokoh dalam pementasan kesenian Topeng Sandur Manduro; serta sebagai wujud pelestarian kesenian daerah Kabupaten Jombang. Secara praktis, bagi penulis penelitian yang dilakukan sebagai aplikasi dari metode penelitian dan keilmuan bidang seni rupa yang diperoleh di perkuliahan, serta sebagai prasyarat untuk menyelesaikan studi S1 bidang Pendidikan Seni Rupa. Bagi mahasiswa Jurusan Seni dan Desain Universitas Negeri Malang, penelitian ini diharapkan menjadi masukan untuk munculnya penelitian lanjutan untuk dapat melengkapi pencatatan tentang kesenian Topeng Sandur Manduro sebagai bentuk kesenian tradisi lokal di Jombang. Bagi grup Sandur “Gaya Rukun”, penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan grup Sandur “Gaya Rukun” serta untuk mempertahankan eksistensi dari grup Sandur “Gaya Rukun” agar tetap lestari tidak ditelan zaman. Penelitian ini merupakan tahap utama untuk pelestarian visualisasi budaya. Untuk selanjutnya ada harapan Peneliti untuk pelestarian dan mempertahankan eksistensi Sandur Manduro yaitu dengan jalan mempublikasikan di website Jombang agar warga Jombang setidaknya mengetahui tentang Topeng Sandur Manduro.

## **2. Metode**

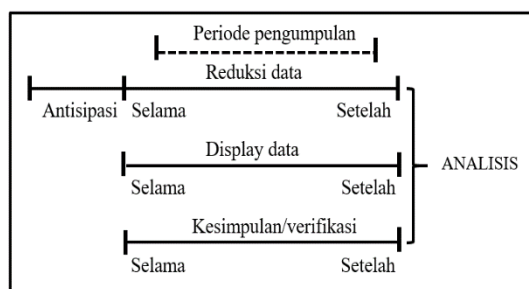
Klasifikasi dan identifikasi visual Topeng Sandur Manduro dari grup “Gaya Rukun” di Dusun Guwa - Desa Manduro, Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan pada 19 Agustus 2020 tepatnya di Dusun Guwa, Desa Manduro, Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang. Data dalam penelitian ini berupa data visual, dan data deskriptif. Data visual berupa visual (gambar atau foto) tentang tokoh dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro, sedang

data deskriptif berupa deskripsi visual dan komposisi tokoh dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro. Berikut adalah tabel ruang lingkup yang akan menggambarkan luasan dari penelitian ini.

**Tabel 1 Ruang Lingkup Penelitian**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Prosedur pengumpulan data	Sumber Data	Instrumen
Klasifikasi & identifikasi Visual Topeng Sandur Manduro	1. Klasifikasi Tokoh dalam seni pertunjukan Sandur Manduro	1. Tokoh Protagonis 2. Tokoh Antagonis 3. Tokoh pelengkap Dikelompokkan tiap tokoh	a. Wawancara b. Observasi	1. Seluruh topeng yang ada di kesenian Sandur Manduro yaitu 10 buah 2. Pimpinan grup kesenian "Gaya Rukun"	a. Panduan wawancara b. Lembar observasi
	2. Identifikasi Visual setiap tokoh Topeng Sandur Manduro	1. Warna 2. Muka 3. Bentuk mata 4. Bentuk hidung 5. Bentuk mulut 6. Bentuk alis 7. Bentuk kumis 8. Bentuk ragam hias			

Pengumpulan data visual dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi/pengamatan pada seluruh visual tokoh Topeng Sandur Manduro yang berjumlah 10 buah. Hal tersebut dikarenakan seluruh topeng yang digunakan dalam kesenian Topeng Manduro berjumlah 10 buah. Oleh karena itu peneliti memilih untuk meneliti seluruh topeng yang ada di kesenian Sandur Manduro yang berjumlah 10 buah. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data visual topeng dengan mengamati Topeng Sandur Manduro grup "Gaya Rukun". Narasumber menjelaskan mengenai topeng yang dipakai dalam pementasan. Proses pengumpulan data visual tersebut dilengkapi dengan wawancara kepada pemimpin kesenian topeng Sandur grup "Gaya Rukun" Warito sebagai informan untuk melengkapi data visual beserta deskripsinya, dengan menggunakan teknik wawancara semi terstruktur dan memanfaatkan panduan wawancara.



**Gambar 1. Bagan Analisis Data Miles dan Huberman**

(Sumber: Sugiyono, 2011)

Data yang telah dijarah dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan tipe analisis deskriptif interpretatif yang menggunakan analisis data (Sugiyono, 2011; Moleong, 2011). Reduksi data pada penelitian ini dilakukan dengan jalan memilah tokoh topeng Sandur yang dikelompokkan berdasarkan ketokohnya, dan visualisasinya. Penyajian data pada penelitian ini dilakukan dengan jalan menyajikan hasil temuan sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini yaitu untuk mengklasifikasi topeng berdasarkan ketokohnya, dan mengidentifikasi visual topeng berdasarkan peran ketokohnya dalam pertunjukan Topeng

Sandur Manduro dari grup “Gaya Rukun”. Data pada awalnya disajikan dalam bentuk gambar/ foto dan kata-kata dalam bentuk tabel agar memudahkan peneliti untuk melakukan analisis lebih lanjut sampai pada penarikan kesimpulan. Pada tahap ini peneliti mulai menyimpulkan hasil dari tiap-tiap penjaringa data sesuai indikator yang telah dirumuskan dalam ruang lingkup penelitian ini.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Paparan yang disajikan dalam bab ini adalah uraian tentang hasil analisis dari temuan data penelitian yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Berdasarkan letak geografis Kabupaten Jombang merupakan Kabupaten di Provinsi Jawa Timur. Jombang sering disebut sebagai kota santri dikarenakan terdapat banyak pondok yang ada di kabupaten Jombang (Permadi, 2013). Di Desa Manduro ini hanya terdapat satu kesenian topeng Sandur yang masih aktif, yaitu kesenian topeng Sandur Maduro dari grup “Gaya Rukun” yang dipimpin oleh Warito.

Berdasarkan wawancara dengan Warito (komunikasi pribadi, Januari 19, 2021) pimpinan dari kesenian topeng Sandur dari grup “Gaya Rukun”, kesenian ini tidak hanya tampil di Desa Manduro saja, peminatnya meliputi seluruh Kecamatan Kabuh serta Kecamatan lain di sekitarnya. Selain untuk hiburan, kesenian ini merupakan pertunjukan topeng yang memiliki fungsi sebagai seni ritual (sedekah desa atau *ngudari ujar*).

Sajian pertunjukan kesenian ini diawali dengan tarian *Klono*, dilanjutkan dengan tari *Bapang*, tari *Gunungsari*, tari *Panji*, kemudian ditutup dengan lakon lawak pada bagian *Sapen*. Hal yang mencolok dari setiap pementasan pertunjukan Topeng Sandur Manduro tersebut adalah, bahwa topeng yang digunakan para pemain pertunjukan Topeng Sandur Manduro, berbeda dengan kesenian Sandur yang lain; yang lebih bermuatan cerita Mahabarata dan Ramayana. Sedang kesenian Topeng Sandur Manduro lebih bermuatan instrument *Panji*, dan banyak menampilkan adegan lawakan, apalagi pada bagian pertunjukan *Sepen* (Yulianto, 2020). Instrumen *Panji* yang dimaksudkan dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro ialah, bahwa tokoh-tokoh yang berperan dalam pertunjukannya adalah tokoh-tokoh yang ada dalam cerita *Panji*. Cerita yang dibawakan dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro ini tidak menceritakan tentang cerita *Panji* melainkan lebih mengacu pada cerita-cerita tentang kehidupan masyarakat Desa Manduro itu sendiri.

Empat tokoh inti yang ada dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro ini, yaitu tokoh-tokoh *Panji*, *Klono*, *Bapang*, dan *Gunung Sari*. Selain itu juga terdapat tokoh pendukung dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro, yaitu tokoh hewan-hewan yang biasanya digunakan dalam pertunjukan lawakan. Topeng *Panji* merupakan salah satu bentuk seni rupa tradisi yang ada di berbagai daerah di Jawa, mulai dari Cirebon, Yogyakarta, Surakarta, Malang, dan lain-lain (Narawati, 2013).

Dalam setiap tokoh pasti memiliki wataknya masing masing. Watak tersebut mendasari peranan tokoh tersebut dalam sebuah cerita. Peran antagonis menggambarkan topeng tersebut bersifat buruk, peran protagonis yaitu tokoh dengan peran baik, dan peran pembantu yang memiliki sifat netral mengikuti jalan cerita. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hidajat (2012) bahwa penokohan, istilah “tokoh” menunjukkan pada person atau orangnya, atau pelaku cerita. Ciri karakter secara fisiognomis dapat dilihat dari bentuk mata, alis, hidung, dan mulut (Narawati, 2013). Tokoh yang dikaitkan dengan karakter (watak) adalah pelaku yang ditampilkan pada suatu cerita atau drama. Tokoh dalam sebuah cerita menampilkan

karakter atau watak yang membentuk kepribadian melalui tingkah laku, tindakan yang terdiri dari gerakan atau sikap yang menunjukkan perbedaan kualitas tokoh yang satu dengan yang lain.

Simbol-simbol kebudayaan masih tampak pada bentuk-bentuk Topeng yang di dalamnya berisi pesan, makna, atau nilai tertentu. Simbol mempunyai suatu fungsi sebagai media untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Sehingga nilai yang ditanamkan nenek moyang dapat terawetkan sampai saat ini melalui simbol yang ada (Fauzan, 2016). Berdasarkan teori di atas simbol-simbol kebudayaan terlihat dalam bentuk-bentuk yang ada dalam sebuah topeng. Simbol-simbol kebudayaan tersebut dapat dilihat pada bentuk visual yang ada dalam mata, hidung, mulut, kumis, alis, warna, dan ragam hias.

#### *Klasifikasi Visual Tokoh Topeng Sandur Grup “Gaya Rukun”*

Klasifikasi visual topeng berdasarkan peran tokoh dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro, akan dipaparkan sebagai berikut: (1) peran tokoh protagonis, (2) peran tokoh antagonis, dan (3) peran tokoh pelengkap/pembantu.

**Tabel 1. Klasifikasi Visual Peran Tokoh Protagonis**


No.	Nama Tokoh	Visual Topeng	Deskripsi
1.	Tokoh <i>Panji</i>		Tokoh <i>Panji</i> dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro digunakan dalam pementasan Tari <i>Panji</i> . Tokoh <i>Panji</i> termasuk dalam pemeran protagonis dikarenakan dalam pementasannya tokoh <i>Panji</i> menceritakan tentang seorang raja yang bijaksana dan lemah lembut. Selain itu berdasarkan visualnya tokoh <i>Panji</i> memiliki warna muka putih yang menggambarkan tokoh tersebut memiliki sifat baik.
2.	Tokoh <i>Klono</i>		Tokoh <i>Klono</i> dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro digunakan dalam pementasan Tari <i>Klono</i> . Tokoh <i>Klono</i> termasuk dalam pemeran protagonis dikarenakan dalam pementasannya tokoh <i>Klono</i> menceritakan tentang seorang raja bijaksana yang sedang berkelana bersama pengikutnya untuk mencari pengikut sebanyak-banyaknya. Selain itu berdasarkan visualnya tokoh <i>Klono</i> memiliki warna muka putih yang menggambarkan tokoh tersebut memiliki sifat baik.
3.	Tokoh <i>Gunung Sari</i>		Tokoh <i>Gunung Sari</i> dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro digunakan dalam pementasan Tari <i>Gunung Sari</i> . Tokoh <i>Gunung Sari</i> termasuk dalam pemeran protagonis dikarenakan dalam pementasannya tokoh <i>Gunung Sari</i> menceritakan tentang seorang Raja bersama patihnya yang bernama <i>Sogol</i> menggembala sapi untuk nantinya dipakai membajak sawah. cerita tersebut menggambarkan warga desa manduro yang bertani dan membajak sawahnya dengan sapi. Selain itu berdasarkan visualnya tokoh <i>Gunung Sari</i> memiliki warna muka putih yang menggambarkan tokoh tersebut memiliki sifat baik

Berdasarkan wawancara dengan Warito (komunikasi pribadi, Januari 19, 2021), tokoh *Panji* termasuk dalam pemeran protagonis dikarenakan dalam pementasannya tokoh *Panji* menceritakan tentang seorang raja yang bijaksana dan lemah lembut. Tokoh *Klono* juga termasuk dalam pemeran protagonis dikarenakan dalam pementasannya tokoh *Klono* menceritakan tentang seorang raja bijaksana yang sedang berkelana bersama pengikutnya untuk mencari pengikut sebanyak-banyaknya. Begitu juga dengan tokoh *Gunung Sari* yang termasuk dalam peran protagonis dikarenakan dalam pementasannya tokoh *Gunung Sari* menceritakan tentang seorang Raja bersama patihnya *Sogol* yang menggembala sapi untuk

dijadikan alat membajak sawah. Hal tersebut menceritakan warga Desa Manduro yang bertani dan membajak sawahnya dengan menggunakan sapi.

Berdasarkan visualnya tokoh topeng *Panji, Klono, dan Gunung Sari* memiliki warna muka berwarna putih yang menggambarkan tokoh dengan sifat baik. Oleh karena itu tokoh topeng *Panji, Klono, dan Gunung Sari* termasuk kedalam tokoh dengan peran protagonis atau tokoh dengan peran baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hidajat (2012) bahwa penokohan, istilah “tokoh” menunjukkan pada person atau orangnya, atau pelaku cerita. Tokoh yang dikaitkan dengan karakter (watak) adalah pelaku yang ditampilkan pada suatu cerita atau drama. Tokoh dalam sebuah cerita menampilkan karakter atau watak yang membentuk kepribadian melalui tingkah laku, tindakan yang terdiri dari gerakan atau sikap yang menunjukkan perbedaan kualitas tokoh yang satu dengan yang lain.

**Tabel 2. Klasifikasi Visual Peran Tokoh Antagonis**





No.	Nama Tokoh	Visual Topeng	Deskripsi
1.	Tokoh <i>Bapang</i>		Tokoh <i>Bapang</i> dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro digunakan dalam pementasan Tari <i>Bapang</i> . Tokoh <i>Bapang</i> termasuk dalam pemeran antagonis dikarenakan dalam pementasannya tokoh <i>Bapang</i> menceritakan tentang sosok remaja yang <i>slengekan</i> dan energik. Tokoh <i>Bapang</i> juga digambarkan dengan tarian yang lincah dan gerakannya yang tegas. Selain itu berdasarkan visualnya topeng <i>Bapang</i> memiliki wajah yang galak dan warna muka merah yang menggambarkan tokoh tersebut memiliki sifat buruk.

Berdasarkan wawancara dengan Warito (komunikasi pribadi, Januari 19, 2021), tokoh *Bapang* dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro digunakan dalam pementasan Tari *Bapang*. Dalam pementasannya tokoh *Bapang* menceritakan tentang sosok remaja yang *slengekan* dan energik. Tokoh *Bapang* juga digambarkan dengan tarian yang lincah dan gerakannya yang tegas.

Berdasarkan visualnya tokoh *Bapang* memiliki wajah yang galak dan warna muka merah yang menggambarkan tokoh tersebut memiliki sifat buruk. Oleh karena itu tokoh topeng *Bapang* termasuk kedalam tokoh dengan peran antagonis atau tokoh dengan peran buruk. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hidajat (2012) bahwa penokohan, istilah “tokoh” menunjukkan pada person atau orangnya, atau pelaku cerita. Tokoh yang dikaitkan dengan karakter (watak) adalah pelaku yang ditampilkan pada suatu cerita atau drama. Tokoh dalam sebuah cerita menampilkan karakter atau watak yang membentuk kepribadian melalui tingkah laku, tindakan yang terdiri dari gerakan atau sikap yang menunjukkan perbedaan kualitas tokoh yang satu dengan yang lain.

Berdasarkan wawancara dengan Warito (komunikasi pribadi, Januari 19, 2021), tokoh *Putri Ayon-ayon (1,2,3)* termasuk dalam pemeran pelengkap/pembantu dikarenakan dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro digunakan dalam pementasan Tari *Panji* sebagai pengiring tarian Raja *Panji*. Tokoh *Sogol* juga termasuk dalam pemeran pelengkap/pembantu dikarenakan dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro digunakan dalam pementasan Tari *Gunung Sari* sebagai patih yang setia menemani Raja *Gunung Sari* menggembala sapi. Tokoh *Sapen* juga termasuk dalam pemeran pelengkap/pembantu dikarenakan dalam pementasannya Tokoh *Sapen* menceritakan tentang seekor sapi yang digembala oleh *Sogol* dan Raja *Gunung Sari*.

Tabel 3. Klasifikasi Visual Peran Tokoh Pelengkap/Pembantu

No.	Nama Tokoh	Visual Topeng	Deskripsi
1.	Tokoh Putri Ayon-ayon (1,2,3)	 <p>Putri Ayon-Ayon 1</p> <p>Putri Ayon-Ayon 2</p> <p>Putri Ayon-Ayon 3</p>	Tokoh <i>Ayon-ayon</i> (1,2,3) dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro digunakan dalam pementasan Tari <i>Panji</i> . Tokoh <i>Ayon-ayon</i> (1,2,3) termasuk dalam pemeran pelengkap/pembantu. Hal tersebut dikarenakan dalam pementasannya tokoh <i>Ayon-ayon</i> (1,2,3) menceritakan tentang seorang tiga Putri bernama Putri <i>Ayon-ayon</i> yang menari mengiringi tarian tokoh <i>Panji</i> dalam pementasannya. Selain itu berdasarkan visualnya Tokoh <i>Ayon-ayon</i> (1,2,3) memiliki warna muka putih yang menggambarkan tokoh tersebut memiliki sifat baik.
2.	Tokoh <i>Sogol</i>		Tokoh <i>Sogol</i> dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro digunakan dalam pementasan Tari <i>Gunung Sari</i> . Tokoh <i>Sogol</i> termasuk dalam pemeran pelengkap/ pembantu. Hal tersebut dikarenakan dalam pementasannya Tokoh <i>Sogol</i> menceritakan tentang seorang patih/ pengikut dari <i>Raja Gunung Sari</i> yang setia mendampingi <i>Raja Gunung Sari</i> dalam menggembala sapi. Selain itu berdasarkan visualnya tokoh <i>Sogol</i> memiliki warna muka merah yang menggambarkan tokoh tersebut memiliki sifat mengabdikan kepada raja, berakal cerdas dan ber budi luhung.
3.	Tokoh <i>Sapen</i>		Tokoh <i>Sapen</i> dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro digunakan dalam pementasan Tari <i>Gunung Sari</i> . Tokoh <i>Sapen</i> termasuk dalam pemeran pelengkap/pembantu. Hal tersebut dikarenakan dalam pementasannya Tokoh <i>Sapen</i> menceritakan tentang seekor sapi yang digembala oleh <i>Sogol</i> dan <i>Raja Gunung Sari</i> . Selain itu berdasarkan visualnya tokoh <i>Sapen</i> memiliki warna muka merah yang menggambarkan tokoh tersebut memiliki sifat mengabdikan kepada raja, berakal cerdas dan ber budi luhung.
4.	Tokoh Pengikut Klono		Tokoh <i>Sapen</i> dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro digunakan dalam pementasan Tari <i>Gunung Sari</i> . Tokoh <i>Sapen</i> termasuk dalam pemeran pelengkap/pembantu. Hal tersebut dikarenakan dalam pementasannya Tokoh <i>Sapen</i> menceritakan tentang seekor sapi yang digembala oleh <i>sogol</i> dan <i>Raja Gunung Sari</i> . Selain itu berdasarkan visualnya tokoh <i>Sapen</i> memiliki warna muka merah yang menggambarkan tokoh tersebut memiliki sifat mengabdikan kepada raja, berakal cerdas dan ber budi luhung.

Selain itu berdasarkan visualnya tokoh Putri *Ayon-Ayon* memiliki warna muka putih yang menggambarkan tokoh tersebut memiliki sifat baik. Selain itu, tokoh *Sogol*, *Sapen*, dan *Pengikut Klono* memiliki warna muka merah yang menggambarkan mereka memiliki sifat yang mengabdikan kepada raja, berakal cerdas dan ber budi luhung. Oleh karena itu tokoh tersebut termasuk kedalam peran tokoh pelengkap/ pembantu. Berdasarkan tabel tersebut di atas, visualisasi Topeng Sandur Manduro dapat diklasifikasikan menurut peranannya yaitu peran protagonis, antagonis dan peran pembantu. Tokoh dalam peran protagonis meliputi tiga tokoh

topeng sebagai berikut: (1) topeng *Panji*, (2) topeng *Klono*, dan (2) topeng *Gunung Sari*. Topeng yang dapat diklasifikasi sebagai topeng dalam peran antagonis, yaitu topeng *Bapang*, sedang topeng yang dapat diklasifikasi berperan sebagai tokoh pembantu ada 6 topeng sebagai berikut: (1) tokoh *Putri Ayon-ayon (1,2,3)*, (2) *Sogol*, (3) *Sapen*, dan (4) pengikut *Klono*. Hal ini sesuai dengan apa yang telah dikemukakan oleh Warito (komunikasi pribadi, Januari 19, 2021) saat proses wawancara bahwa semua tokoh topeng mempunyai sifat yang baik kecuali dengan tokoh *Bapang* yang slengekan dan energik. Selain itu hal tersebut juga didukung dengan teori (Hidajat, 2012) bahwa penokohan, istilah “tokoh” menunjukkan pada person atau orangnya, atau pelaku cerita. Tokoh yang dikaitkan dengan karakter (watak) adalah pelaku yang ditampilkan pada suatu cerita atau drama. Tokoh dalam sebuah cerita menampilkan karakter atau watak yang membentuk kepribadian melalui tingkah laku, tindakan yang terdiri dari gerakan atau sikap yang menunjukkan perbedaan kualitas tokoh yang satu dengan yang lain.

*Identifikasi Visual Tokoh Topeng Sandur Grup “Gaya Rukun” berdasarkan perannya*

Identifikasi visual topeng berdasarkan peran tokoh dalam pertunjukan Topeng Sandur Manduro, akan dipaparkan sebagai berikut: (1) peran tokoh protagonis, (2) peran tokoh antagonis, dan (3) peran tokoh pembantu. Berdasarkan Tabel 4 dapat diidentifikasi visual dari tiga tokoh topeng sandur berdasarkan peran protagonis yaitu tokoh *Panji*, *Klono*, dan *Gunung Sari*. Dari setiap tokoh peran protagonis akan diidentifikasi berdasarkan sebagai berikut: (1) warna muka, (2) bentuk mata, (3) bentuk hidung, (4) bentuk mulut, (5) bentuk alis, (6) bentuk kumis, dan (7) ragam hias.

**Tabel 4. Identifikasi Visual Peran Tokoh Protagonis**

No.	Nama Tokoh	Warna	Bentuk Mata	Bentuk Hidung	Bentuk Mulut	Bentuk Alis	Bentuk Kumis	Bentuk Ragam Hias
1.	 Tokoh <i>Panji</i>	Warna muka topeng Panji yaitu putih. Warna putih pada topeng menggambarkan watak jujur, suci dan berbudi luhung	<i>Liyepan</i>	Hidung <i>pangotan</i> (seperti pangot, alat ukir kayu)	Bentuk mulut sedikit terbuka, gigi atas tampak	<i>Alis blarak sineret</i> (daun kelapa ditarik, melengkung ke atas)	Tidak ada	Memiliki ragam hias urna <i>kembang juwet</i> . ragam hias dahi bunga teratai dan <i>sinom merapat jithok</i> .
2.	 Tokoh <i>Klono</i>	Warna muka topeng Klana yaitu putih. Warna putih pada topeng menggambarkan watak jujur, suci dan ber budi luhung dan ber budi luhung	<i>Liyepan</i>	Hidung <i>pangotan</i> (seperti pangot, alat ukir kayu)	Mulut sedikit terbuka, gigi atas tampak	<i>Alis blarak sineret</i> (daun kelapa ditarik, melengkung ke atas)	Kumis <i>nunggen g</i> (seperti ketungge ng/mele ngkung ke atas)	Memiliki ragam hias urna <i>kembang juwet</i> . Memiliki ragam hias pada dahi geometri berbentuk segitiga.
3.	 Tokoh <i>Gunung Sari</i>	Warna muka topeng Gunung Sari yaitu putih. Warna putih pada topeng menggambarkan watak jujur, suci dan ber budi luhung dan ber budi luhung	Kedondong	Hidung <i>pangotan</i> (seperti pangot, alat ukir kayu)	Mulut sedikit terbuka, gigi atas tampak	<i>Alis blarak sineret</i> (daun kelapa ditarik, melengkung ke atas)	Kumis <i>nunggen g</i> (seperti ketungge ng/mele ngkung ke atas)	Memiliki ragam hias urna <i>kembang juwet</i> . Memiliki ragam hias pada dahi geometri berbentuk segitiga.

Warna muka dari tokoh protagonis dapat diidentifikasi menjadi satu warna muka. Tokoh protagonis memiliki muka berwarna putih. Muka berwarna putih terdapat pada tokoh *Panji*, *Klono*, dan *Gunung Sari*.

Bentuk mata dari tokoh protagonis dapat diidentifikasi menjadi dua bentuk mata. Tokoh protagonis memiliki bentuk mata *kedhondong* dan *liyepan*. Bentuk mata *kedhondong* terdapat pada tokoh *Gunung Sari* sedangkan bentuk mata *liyepan* terdapat pada tokoh *Panji* dan *Klono*.

Bentuk hidung dari tokoh protagonis dapat diidentifikasi menjadi satu bentuk hidung. Tokoh protagonis memiliki bentuk hidung *pangotan* (seperti pangot, alat ukir kayu). Hidung *pangotan* terdapat pada tokoh *Panji*, *Klono*, dan *Gunung Sari*.


Bentuk mulut dari tokoh protagonis dapat diidentifikasi menjadi satu bentuk mulut. Tokoh protagonis memiliki mulut sedikit terbuka, dan gigi atas tampak. Bentuk mulut sedikit terbuka, dan gigi atas tampak terdapat pada tokoh *Panji*, *Klono*, dan *Gunung Sari*.

Bentuk alis dari tokoh protagonis dapat diidentifikasi menjadi satu bentuk alis. Tokoh protagonis memiliki alis *blarak sineret* (daun kelapa ditarik, melengkung ke atas). Bentuk alis *blarak sineret* terdapat pada tokoh *Panji*, *Klono*, dan *Gunung Sari*.

Bentuk kumis dari tokoh protagonis dapat diidentifikasi menjaddi dua bentuk alis. Tokoh protagonis memiliki kumis *nunggeng* (seperti ketunggeng/melengkung ke atas) dan tidak memiliki kumis. Bentuk kumis *nunggeng* terdapat pada tokoh *Gunung Sari* dan *Klono*. Sedangkan tokoh *Panji* tidak mempunyai kumis.

Ragam hias dari tokoh protagonis dapat diidentifikasi memiliki dua ragam hias yaitu ragam hias urna dan ragam hias dahi. Pada ragam hias urna terdapat ragam hias *kembang juwet*. Sedangkan pada ragam hias pada dahi terdapat ragam hias bunga teratai, *sinom merapat jithok*, dan geometri berbentuk segitiga. Ragam hias urna *kembang juwet* terdapat pada tokoh *Panji*, *Klono*, dan *Gunung Sari*. Ragam hias dahi bunga teratai dan *sinom merapat jithok* terdapat pada tokoh *Panji*. Sedangkan ragam hias geometri segitiga terdapat pada tokoh *Klonodan Gunung Sari*. Hal tersebut sesuai dengan pengamatan peneliti saat observasi pada grup Sandur “Gaya Rukun”.

**Tabel 5. Identifikasi Visual Peran Tokoh Antagonis**

No.	Nama Tokoh	Warna	Bentuk Mata	Bentuk Hidung	Bentuk Mulut	Bentuk Alis	Bentuk Kumis	Bentuk Ragam Hias
1.	 Topeng Tokoh Bapang	Warna muka topeng Bapang yaitu merah. Warna merah pada topeng menggambarkan sifat mengabdikan kepada raja, slengekan, penuh semangat dan berakal cerdas	Kedondhongan karena berbentuk seperti buah kedondong	Hidung <i>bapangan</i> (memanjan g kedepan)	Mulut sedikit terbuka, gigi atas tampak	Alis <i>kuwel</i>	Kumis <i>bundhelan</i> (bak tali di ikat)	Urna seikat bunga. Memiliki ragam hias pada dahi geometri berbentuk segitiga.

Berdasarkan Tabel 5 dapat diidentifikasi visual dari tokoh topeng sandur berdasarkan peran antagonis yaitu tokoh *Bapang*. Dari setiap tokoh peran antagonis akan diidentifikasi berdasarkan sebagai berikut: (1) warna muka, (2) bentuk mata, (3) bentuk hidung, (4) bentuk mulut, (5) bentuk alis, (6) bentuk kumis, dan (7) ragam hias.

Warna muka dari tokoh antagonis dapat diidentifikasi menjadi satu warna. Tokoh antagonis memiliki muka berwarna merah. Muka berwarna merah terdapat pada tokoh *Bapang*.

Bentuk mata dari tokoh antagonis dapat diidentifikasi menjadi satu bentuk mata. Tokoh antagonis memiliki bentuk mata *kedhondong*. Bentuk mata *kedhondong* terdapat pada tokoh *Bapang*.

Bentuk hidung dari tokoh antagonis dapat diidentifikasi menjadi satu bentuk hidung. Tokoh antagonis memiliki bentuk hidung *bapangan* (memanjang kedepan). Hidung hidung *bapangan* terdapat pada tokoh *Bapang*.

Bentuk mulut dari tokoh antagonis dapat diidentifikasi menjadi satu bentuk mulut. Tokoh antagonis memiliki mulut sedikit terbuka, dan gigi atas tampak. Bentuk mulut sedikit terbuka, dan gigi atas tampak terdapat pada tokoh *Bapang*.

Bentuk alis dari tokoh antagonis dapat diidentifikasi menjadi satu bentuk alis. Tokoh antagonis memiliki alis *kruwel*. Bentuk alis *kruwel* terdapat pada tokoh *Bapang*.

Bentuk kumis dari tokoh antagonis dapat diidentifikasi menjadi satu bentuk alis. Tokoh antagonis memiliki kumis *bundhelan* (bak tali di ikat). Bentuk kumis *bundhelan* terdapat pada tokoh *Bapang*.

Ragam hias dari tokoh antagonis dapat diidentifikasi menjadi dua ragam hias yaitu ragam hias urna dan ragam hias dahi. Pada ragam hias urna terdapat ragam hias seikat bunga. Sedangkan pada ragam hias pada dahi terdapat ragam hias geometri berbentuk segitiga. Ragam hias tersebut terdapat pada tokoh *Bapang*. Hal tersebut sesuai dengan pengamatan peneliti saat observasi pada grup Sandur “Gaya Rukun”.

Tabel 6 menjelaskan visual dari tokoh topeng sandur berdasarkan peran pelengkap/pembantu yaitu tiga tokoh *Putri Ayon-ayon (1,2,3)*, *Sogol*, *Sapen*, dan pengikut *Klono*. Dari setiap tokoh peran pelengkap/pembantu akan diidentifikasi berdasarkan sebagai berikut: (1) warna muka, (2) bentuk mata, (3) bentuk hidung, (4) bentuk mulut, (5) bentuk alis, (6) bentuk kumis, dan (7) ragam hias.

Warna muka dari tokoh pelengkap/pembantu dapat diidentifikasi menjadi dua warna. Tokoh pelengkap/pembantu memiliki muka berwarna merah dan putih. Muka berwarna merah terdapat pada tokoh *Sogol*, *Sapen*, dan pengikut *Klono*. Sedangkan muka berwarna putih terdapat pada tokoh *Putri Ayon-ayon (1,2,3)*.

Bentuk mata dari tokoh pelengkap/pembantu dapat diidentifikasi menjadi dua bentuk mata. Tokoh pelengkap/pembantu memiliki bentuk mata *liyepan* dan *kedhondong*. Bentuk mata *liyepan* terdapat pada tokoh *Putri Ayon-ayon (1,2,3)* dan pengikut *Klono*. Sedangkan bentuk mata *kedhondong* terdapat pada tokoh *Sogol* dan *Sapen*.

Bentuk hidung dari tokoh pelengkap/pembantu dapat diidentifikasi menjadi dua bentuk hidung. Tokoh pelengkap/pembantu memiliki bentuk hidung Bentuk hidung moncong sapi dan *pangotan* (seperti pangot, alat ukir kayu). Bentuk hidung moncong sapi terdapat pada tokoh *Sapen*. Sedangkan bentuk hidung *pangotan* terdapat pada tokoh *Putri Ayon-ayon (1,2,3)*, *Sogol*, dan pengikut *Klono*.

**Tabel 6. Identifikasi Visual Peran Tokoh Pembantu/Pelengkap**

No.	Nama Tokoh	Warna	Bentuk Mata	Bentuk Hidung	Bentuk Mulut	Bentuk Alis	Bentuk Kumis	Bentuk Ragam Hias
1.	 Tokoh Putri Ayon-ayon 1	Warna muka topeng Ayon-Ayon yaitu putih. Warna putih pada topeng menggambarkan watak jujur, suci dan ber budi luhung	<i>Liyepan</i>	Hidung ( <i>pangotan</i> (seperti pangot, alat ukir kayu)	Mulut sedikit terbuka, gigi atas tampak	Alis <i>blarak sineret</i> (daun kelapa ditarik, melengkung ke atas)	Tidak ada	Memiliki ragam hias urna <i>kembang juwet</i> . Memiliki ragam hias pada dahi bunga teratai dan <i>sinom merapat jithok</i> .
2.	 Tokoh Putri Ayon-ayon 2	Warna muka topeng Ayon-Ayon yaitu putih. Warna putih pada topeng menggambarkan watak jujur, suci dan ber budi luhung	<i>Liyepan</i>	Hidung ( <i>pangotan</i> (seperti pangot, alat ukir kayu)	Mulut sedikit terbuka, gigi atas tampak	Alis <i>blarak sineret</i> (daun kelapa ditarik, melengkung ke atas)	Tidak ada	Memiliki ragam hias urna <i>kembang juwet</i> . Memiliki ragam hias pada dahi bunga teratai dan <i>sinom merapat jithok</i> .
3.	 Tokoh Putri Ayon-ayon 3	Warna muka topeng Ayon-Ayon yaitu putih. Warna putih pada topeng menggambarkan watak jujur, suci dan ber budi luhung	<i>Liyepan</i>	Hidung ( <i>pangotan</i> (seperti pangot, alat ukir kayu)	Mulut sedikit terbuka, gigi atas tampak	Alis <i>blarak sineret</i> (daun kelapa ditarik, melengkung ke atas)	Tidak ada	Memiliki ragam hias urna <i>kembang juwet</i> . Memiliki ragam hias pada dahi bunga teratai dan <i>sinom merapat jithok</i> .
4.	 Topeng Tokoh Sogol	Warna muka topeng Sogol yaitu merah. Warna merah pada topeng menggambarkan sifat mengabdikan kepada raja, berakal cerdas dan ber budi luhung	Kedondong karena berbentuk seperti buah kedondong	<i>Pangotan</i> (seperti pangot, alat ukir kayu)	Mulut sedikit terbuka, gigi atas tampak	Alis <i>blarak sineret</i> (daun kelapa ditarik, melengkung ke atas)	Kumis <i>bundhelan</i> (bak tali di ikat)	Memiliki ragam hias urna geometri segi empat. Memiliki ragam hias pada dahi <i>kol buntet</i> dan geometri.
5.	 Topeng Tokoh Sapen	Warna muka topeng yaitu merah. Warna merah pada topeng menggambarkan sifat mengabdikan kepada raja,	Kedondong karena berbentuk uk seperti buah kedondong	Bentuk hidung moncong sapi	Bentuk mulut memanjang sampai samping dan tidak terlihat gigi	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
6.	 Pengkut Klana	Warna muka topeng yaitu merah. Warna merah pada topeng menggambarkan sifat mengabdikan kepada raja,	<i>Liyepan</i>	Hidung ( <i>pangotan</i> (seperti pangot, alat ukir kayu)	Mulut terbuka, gigi atas dan bawah tampak	Alis <i>blarak sineret</i> (daun kelapa ditarik, melengkung ke atas)	Tidak ada	Tidak ada

Bentuk mulut dari tokoh pelengkap/pembantu dapat diidentifikasi menjadi tiga bentuk mulut. Tokoh pelengkap/pembantu memiliki mulut sedikit terbuka, dan gigi atas tampak, Bentuk mulut memanjang sampai samping dan tidak terlihat gigi, dan mulut terbuka gigi atas dan bawah tampak. Bentuk mulut sedikit terbuka, dan gigi atas tampak terdapat pada tokoh *Putri Ayon-ayon (1,2,3)* dan *Sogol*. Bentuk mulut memanjang sampai samping dan tidak terlihat gigi terdapat pada tokoh *Sapen*. Bentuk mulut terbuka gigi atas dan bawah tampak terdapat pada tokoh Pengikut *Klono*.

Bentuk alis dari tokoh pelengkap/pembantu dapat diidentifikasi menjadi dua bentuk alis. Tokoh pelengkap/pembantu memiliki alis *blarak sineret* (daun kelapa ditarik, melengkung ke atas) dan tidak memiliki alis. Bentuk alis *blarak sineret* terdapat pada tokoh *Putri Ayon-ayon (1,2,3)*, *Sogol*, dan pengikut *Klono*. Sedangkan tokoh *Sapen* digambarkan tidak memiliki alis.

Bentuk kumis dari tokoh pelengkap/pembantu dapat diidentifikasi menjadi dua bentuk alis. Tokoh pelengkap/pembantu memiliki kumis *bundhelan* (bak tali di ikat) dan tidak memiliki kumis. Bentuk kumis *bundhelan* terdapat pada tokoh *Sogol*. Sedangkan tokoh *Putri Ayon-ayon (1,2,3)*, *Sapen*, dan pengikut *Klono* digambarkan tidak memiliki kumis.

Ragam hias dari tokoh pelengkap/pembantu dapat diidentifikasi menjadi ragam hias yaitu ragam hias urna dan ragam hias dahi. Pada ragam hias urna terdapat ragam hias urna *kembang juwet* dan urna geometri segi empat. Ragam hias urna *kembang juwet* terdapat pada tokoh *Putri Ayon-ayon (1,2,3)*. Ragam hias urna geometri segi empat terdapat pada tokoh *Sogol* sedangkan pada tokoh *Sapen* dan *Pengikut Klono* tidak memiliki ragam hias urna. Ragam hias pada dahi terdapat ragam hias *kol buntet* dan geometri yang terdapat pada tokoh *Sogol*. Terdapat juga ragam hias dahi bunga teratai dan *sinom merapat jithok* yang terdapat pada *Putri Ayon-ayon (1,2,3)*. Sedangkan untuk tokoh *Sapen* dan *Pengikut Klana* digambarkan tidak memiliki ragam hias dahi.

Berdasarkan table-tabel tersebut, visualisasi Topeng Sandur Manduro dapat disimpulkan bahwa identifikasi visual pada setiap tokoh Topeng Sandur Manduro menunjukkan bahwa tokoh protagonis yaitu topeng *Panji*, *Klana*, dan *Gunung Sari* memiliki wajah berwarna putih di mana warna putih menggambarkan watak jujur, suci dan berbudi luhung, mata *kedhondong* dan *liyepan*, hidung *pangotan* (seperti pangot, alat ukir kayu), mulut sedikit terbuka, dan gigi atas tampak, alis *blarak sineret*(daun kelapa ditarik, melengkung ke atas), kumis *nunggeng* (seperti ketunggeng/melengkung ke atas) dan tidak memiliki kumis. Serta mempunyai ragam hias urna *kembang juwet* dan ragam hias dahi bunga teratai, *sinom merapat jithok*, dan geometri berbentuk segitiga. Pada peran antagonis terdapat tokoh *Bapang* yang memiliki Warna muka merah, mata *kedhondong*, hidung *bapangan* (memanjang kedepan), mulut sedikit terbuka, dan gigi atas tampak, alis *kruwel*, kumis *bundhelan* (bak tali di ikat), dan ragam hias urna seikat bunga dan ragam hias dahi geometri berbentuk segitiga. Pada peran pelengkap/pembantu yaitu tiga tokoh *Putri Ayon-ayon(1,2,3)*, *Sogol*, *Sapen*, dan pengikut *Klono* memiliki warna muka merah dan putih, mata *liyepan* dan *kedhondong*, hidung moncong sapi dan *pangotan*, mulut sedikit terbuka, dan gigi atas tampak, mulut memanjang sampai samping dan tidak terlihat gigi, dan mulut terbuka gigi atas dan bawah tampak, kumis *bundhelan* (bak tali di ikat) dan tidak memiliki kumis, dan ragam hias urna *kembang juwet* dan urna geometri segi empat, ragam hias dahi *kol buntet* dan geometri.

Hal tersebut sesuai dengan pengamatan peneliti saat observasi pada grup Sandur “Gaya Rukun” dan didukung dengan teori (Narawati, 2013) Ciri karakter secara fisiognomis dapat dilihat dari bentuk mata, alis, hidung, mulut, warna, kumis, dan ragam hias.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat sepuluh tokoh topeng yang ada pada kesenian Topeng Sandur Manduro di grup “Gaya Rukun” dengan klasifikasi sebagai berikut: (1) topeng dengan peran sebagai tokoh protagonis, yaitu topeng *Panji*, *Klana*, dan *Gunung Sari*, (2) topeng dengan peran sebagai tokoh antagonis, yaitu topeng *Bapang*, (3) topeng dengan peran sebagai tokoh pembantu, yaitu tiga topeng *Putri Ayon-Ayon*, topeng *Sogol*, *Sapen*, dan *Pengikut Klana*.

Identifikasi visual pada setiap tokoh Topeng Sandur Manduro menunjukkan bahwa (1) tokoh protagonis yaitu topeng *Panji*, *Klana*, dan *Gunung Sari* memiliki wajah berwarna putih di mana warna putih menggambarkan watak jujur, suci dan berbudi luhur, mata *kedhondong* dan *liyepan*, hidung *pangotan* (seperti pangot, alat ukir kayu), mulut sedikit terbuka, dan gigi atas tampak, alis *blarak sineret* (daun kelapa ditarik, melengkung ke atas), kumis *nunggeng* (seperti ketunggeng/melengkung ke atas) dan tidak memiliki kumis. Serta mempunyai ragam hias urna *kembang juwet* dan ragam hias dahi bunga teratai, *sinom merapat jithok*, dan geometri berbentuk segitiga. (2) Pada peran antagonis terdapat tokoh *Bapang* yang memiliki Warna muka merah, mata *kedhondong*, hidung *bapangan* (memanjang kedepan), mulut sedikit terbuka, dan gigi atas tampak, alis *kruwel*, kumis *bundhelan* (bak tali di ikat), dan ragam hias urna seikat bunga dan ragam hias dahi geometri berbentuk segitiga. (3) Pada peran pelengkap/pembantu yaitu tiga tokoh *Putri Ayon-ayon* (1,2,3), *Sogol*, *Sapen*, dan pengikut *Klono* memiliki warna muka merah dan putih, mata *liyepan* dan *kedhondong*, hidung moncong sapi dan *pangotan*, mulut sedikit terbuka, dan gigi atas tampak, mulut memanjang sampai samping dan tidak terlihat gigi, dan mulut terbuka gigi atas dan bawah tampak, kumis *bundhelan* (bak tali di ikat) dan tidak memiliki kumis, dan ragam hias urna *kembang juwet* dan urna geometri segi empat, ragam hias dahi *kol buntet* dan geometri.

Seharusnya keberadaan artefak tradisi ini bisa lebih diperhatikan lagi di tengah arus globalisasi yang semakin maif, karena segala bentuk kebudayaan lokal saat ini kurang diminati dan dianggap sudah ketinggalan zaman. Kita sebagai pewaris tradisi tersebut tentunya harus melestarikan dan memperkenalkan kembali nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian tradisi Sandur Manduro, agar generasi muda dapat memetik nilai-nilai luhur dari budaya tradisi dan lokal genius yang ada. Peneliti berharap bisa melestarikan kebudayaan Sandur Manduro di tengah kondisi pandemik saat ini dengan menaikkan eksistensi seni pertunjukan Sandur Manduro melalui penulisan artikel tentang Sandur Manduro pada website artikel yang ada di Jombang. Untuk peneliti selanjutnya di bidang teater diharapkan dapat meneliti dan memetakan lebih mendalam tentang cerita lokal yang muncul dan pernah dipagelarkan dalam kesenian Sandur Manduro. Untuk peneliti lain bidang seni tari dan seni musik, diharapkan bisa lebih mendalami kesenian Sandur Manduro dengan mengidentifikasi dan memaknai gerak dan musik yang ada di dalam kesenian Topeng Sandur Manduro.

#### Ucapan Terima Kasih (Opsional)

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Ibu Dra. Lilik Indrawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi bimbingan serta pengarahan terbaik untuk skripsi ini. Ibu Agnisa Maulani Wisesa, S.Sn., M.A selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi

bimbingan serta pengarahan terbaik untuk skripsi ini. Bapak Warito, selaku pemilik kesenian Topeng Sandur Manduro Grup “Gaya Rukun” yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian. Serta seluruh pihak yang telah mendukung baik secara moral maupun materil.

## Daftar Rujukan

- Afandi, A.T. (2018). *Makna filosofis Sandur Manduro menyambut panen raya dalam perspektif Charles Sanders Pierce* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya). Retrieved from [http://digilib.uinsby.ac.id/26796/7/Ahmad%20Thoriq%20Afandi\\_E91214052.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/26796/7/Ahmad%20Thoriq%20Afandi_E91214052.pdf)
- Astrini, W., Amiuzza, C.B., & Handajani, R.P. (2013). Semiotika rupa topeng Malangan (studi kasus: Dusun Kedungmonggo, Kec. Pakisaji, Kabupaten Malang). *RUAS*, 11(2). doi: <http://dx.doi.org/10.21776/ub.ruas.2013.011.02.9>
- Warisan Budaya Tak Benda. (2017). *Sandur Manduro*. Retrieved from <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=528#:~:text=Sandhur%20Manduro&text=Sandur%20Manduro%20adalah%20sebuah%20seni,seni%20rupa%2C%20teater%20dan%20sastra.&text=Seluruh%20tarian%20dalam%20pertunjukan%20Sandur%20Mandura%20menggunakan%20>
- Dewayanti, M.B. (2013). *Manajemen organisasi kesenian tradisi Topeng Sandur Manduro grup Gaya Rukun di Dusun Guo Desa Manduro Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang* (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/seni-desain/article/view/31200>
- Fauzan. (2016). Makna simbolik Topeng Sakura pada masyarakat adat Lampung. *Kalam: Jurnal Studi Agama dan Pemikiran Islam*, 10(1), 223-225. doi: <https://doi.org/10.24042/klm.v10i1.342>
- Hidajat, R. (2012). Karakteristik empat tokoh pada wayang topeng Malang. *Joged*, 4(2). doi: <https://doi.org/10.24821/joged.v3i2.335>
- Kaliwanovia, T.S. (2014). *Struktur Lakon Cina Ngajak Celeng pada pertunjukan Sandur Manduro Grup Gaya Rukun Desa Manduro Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang* (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Surabaya).
- Moleong, J. L. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mu'ammara, M.A., Hasan, A.W. (2013). *Studi Islam prespektif orientalisme dan oksidentalisme*. Jogjakarta: IRCISOD.
- Narawati, T. (2013). Etnokoreologi: Pengkajian tari etnis & kegunaannya dalam Pendidikan Seni. *Proceeding of the International Seminar on Languages and Art*, 70-74. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/isla/article/download/4005/3209>.
- Permadi, A.D. (2013). Deskripsi konstruksi sosial dalam membentuk identitas simbolik Orang Manduro. *AntroUnairDotNet*, 2(1), 232-247. Retrieved from <http://www.journal.unair.ac.id/download-fullpapers-Dewo.pdf>
- Sandhimukti, D.A. (2014). *Analisis visual Topeng Barongan pada Jaranan Senterewe di Tulungagung* (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/seni-desain/article/view/36891>
- Sugiyono. (2011). *Metodologi penelitian kualitatif kuantitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Warito. (2021, Januari 19). Klasifikasi dan identifikasi visual Topeng Sandur Manduro dari grup “Gaya Rukun” di Desa Manduro Kabupaten Jombang. (D. Agnecia, Interviewer)
- Yulianto, A. (2020, Januari 5). Sandur Manduro, kesenian khas dari Kabuh Jombang. *Bhirawa Online*. Retrieved from <https://www.harianbhirawa.co.id/Sandur-Manduro-Kesenian-Khas-Dari-Kabuh-Jombang/>

## Deceptive Utterances Captured in Rian Johnson's *Knives Out*

### Ujaran-Ujaran Menipu dalam Film *Knives Out* Karya Rian Johnson

Miftakhul Khoiroh

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

\*Penulis korespondensi, Surel: miftakhulkhoiroh2@gmail.com

Paper received: 02-09-2021; revised: 14-09-2021; accepted: 25-09-2021

#### Abstract

This research aims to analyze the deceptive utterances in a movie entitled *Knives Out* (2019). Different from previous research, this research does not only focus on one character, but also the other characters who are potentially being deceptive. By doing analysis based on theory of types of deception, this qualitative research analyzed the video of the movie along with the script to solve the research problems regarding how the utterances in the movie can be categorized as deceptive utterances. Moreover, this research also used the theory of deception motive to investigate the relationship between motive and the type of deception employed by the characters. The results show that the movie contains 23 deceptive utterances, and the motive influences the characters in determining what type of deception strategy they should use. This research contributes to the existing knowledge of deception by pointing out that each character uses deception in two different kinds of purposes: deception to achieve their goal, and deception to save them in unfavorable circumstances.

**Keywords:** deceptive utterances, motives, types of deception strategy, *Knives Out*

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ujaran-ujaran menipu dalam film berjudul "*Knives Out*" (2019). Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini tidak hanya fokus pada satu karakter saja, tetapi juga pada karakter lain yang juga berpotensi menipu. Dengan melakukan analisis berdasarkan teori jenis-jenis penipuan, penelitian kualitatif ini menganalisis video film beserta naskahnya untuk memecahkan masalah penelitian tentang bagaimana ujaran-ujaran dalam film dapat dikategorikan sebagai ujaran-ujaran menipu. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teori motif penipuan untuk menyelidiki hubungan antara motif dan jenis penipuan yang digunakan oleh karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film tersebut mengandung 23 ujaran penipuan dan motif mempengaruhi karakter dalam menentukan jenis penipuan apa yang harus mereka terapkan. Secara umum, motif dibagi menjadi dua: penipuan untuk mencapai tujuan mereka, dan penipuan untuk menyelamatkan mereka dalam keadaan yang tidak menguntungkan.

**Kata kunci:** ujaran menipu, motif, jenis strategi penipuan, *Knives Out*

#### 1. Introduction

In general, not all interactions are conducted truthfully. People have various kinds of reasons and causes why they are being deceptive in certain contexts and situations. Hence, people who are being deceptive presumably have certain intentions or motives. People have to confront a situation and minimize the misunderstanding in order to achieve their goals which is one of the ways is by being deceptive (McCornack, 1992), for instance, to have a good image, to cover up faults, to get certain advantages, and so on. However, people might not be able to identify deception properly. People often misinterpret between truth and deception. (Dzindolet & Pierce, 2005) stated that people need to have the ability of detecting deception since it is a significant skill. Not only guessing, conjecturing, or assuming, but people also need to understand the principle to know the differences between the truth and falsity. The

linguistics style used is different when people tell the truth and when they are being deceptive (Pennebaker, Mehl, & Niederhoffer, 2003).

Regarding deceptive utterances and motives, *Knives Out* is a movie that can help to look deeper into this topic. This movie tells about figuring out the suspect of a murder case. During the interrogation scenes, the deceptive utterances are scattered up. Interestingly, even though the actual suspect is only one person, the other people who are investigated are being deceptive as well (Johnson, 2019). Their motives of being deceptive are appealing to be investigated. The huge number of deceptive utterances in this movie is the reason to conduct research on this movie. Moreover, this movie is chosen since it is considered as a recent movie which was released in 2019, so that there is still not much research on this movie especially in the area of linguistics. The center point of this study is on the deceptive utterances expressed by some selected characters: Richard Drysdale, Walt Thrombey, Joni Thrombey, Marta Cabrera, and Hugh Ransom Drysdale in the interrogation scenes. The decision for choosing some characters is because the deceptive characters are not only the suspect, so I can compare the deceptive utterances of the suspect and non-suspect.

Research on deception in linguistics has been conducted by some researchers with various research objects and focuses (e.g., Addawood, Badawy, Lerman, & Ferrara (2019); Francis (2018); Hancock, Curry, Goorha, & Woodworth (2008); Levitan, Maredia, & Hirschberg (2018); Makhfiana & Himmawati (2017); Merzah & Abbas (2020); Newman, Pennebaker, Berry, & Richards (2003), Nugrahaeni (2019), Picornell (2013), and Wangru, (2016)). The researchers examined deception in movies, various kinds of text data, social media, and spoken data like an interview. Deception can be found in movies as captured in characters' utterances by employing various deception strategies (Makhfiana & Himmawati, 2017; Nugrahaeni, 2019). In the form of text, analysis on deception has been done in novel, text-based setting, and text written by a witness (Hancock et al., 2008; Merzah & Abbas, 2020; Newman et al., 2003; Picornell, 2013). In the age of technology, social media can be a medium of deception. Social media as a platform where information can be spread quickly is such a nest for unbelievable and less evidence information which is manifested in fake news (Francis, 2018). Meanwhile, in spoken data, deception is analyzed in dialogue of interview and cognitive interaction (Levitan et al., 2018; Wangru, 2016).

Previous research, especially the research on movies, mostly tend to focus on deceptive utterances spoken by the suspect (one person) only. This research, however, selected several characters who are also potentially being deceptive as the focal point of the investigation. It will bring new insight where I can compare the differences between the deceptive utterances of the suspect and the non-suspect. Therefore, this research prominently identifies how the utterances spoken by selected characters in *Knives Out* movie can be considered as deceptive utterances. Pragmatics theory about types of deception is used. This research is also intended to enrich knowledge by examining the relationship between the deception motives and the strategy used. The research is expected to be beneficial for people especially English students in identifying deceptive utterances in movies by examining the linguistics strategy.

Deception is such a trick of manipulation to tell something which is not in accordance with reality (Druckman & Bjork, 1991). Prominently, there are two basic tricks in deception which are concealment and falsification (McCormnack, 1992). When people conceal, they do not say the whole information, but they tend to uphold the important information. Meanwhile,

when people falsify, they tell the wrong information as the truth (McCornack, 1992). This pragmatics theory is functioned to determine the deception category of the utterances in this movie. Since this theory explains the way the characters tell deception, I can also see the strategy of the characters in the movie when telling deception.

There are two types of deception including dissimulation and simulation (Bell & Whaley, 2017). Dissimulation (hiding) is described as a type of deception in which the way the person tells the untruthful things by hiding or withholding the information. Dissimulation is divided into three strategies: 1) masking is done by blending the truth with the background pattern. Masking really depends on the surroundings or the situation; 2) repackaging, in repackaging, the truth is wrapped and modified in diverse ways. It can be by adding irrelevant information or even by doing something dangerous; 3) dazzling, the interlocutor knows the truth, but dazzling enables the speaker to distract the interlocutor to be confused hence the truth becomes blurred. Differently, a deception can be categorized as simulation (showing) when a person tries to tell wrong or even misleading information. Similar to dissimulation, simulation also has three strategies: 1) mimicking is showing the false by copying a certain character as if it is a truth. It is done not only to hide the truth but also to achieve a goal; 2) inventing is applied when mimicking and hiding is not possible to cover up the truth. It is done by creating new patterns that actually do not exist; 3) decoying enables deceivers to manipulate the interlocutor by attracting and pursuing with the high tension of certainty. Furthermore, Merzah and Abbas (2020) compiled some types of deception from several researchers such as Dynel (2018), Fallis (2010), Galasiński (2000), Schröter (2013), and Vincent and Castelfranchi (1981). The researchers classified them into withholding information, equivocation, red herring, and lying. Withholding information is a type of deception which leads the interlocutor to believe in an untrue fact. It is divided into two: half-truths and silence (Dynel, 2018). The second is equivocation. This kind of deception is well known with the use of manipulative language which also sometimes apply euphemism and/or dysphemism (Vincent & Castelfranchi, 1981). According to (Allan & Burrige, 2006), euphemism is shortly known as sweet talking means the speaker makes something have a good and positive image. Fear and hatred are the common triggers of euphemism. Meanwhile, dysphemism as the opposite of euphemism is offensive talking. The speaker tries to degrade something/someone since the speaker thinks it disturbs him. Equivocation is a form of violation of maxim of manner since the speaker seems vague and ambiguous (McCornack, 1992). Meanwhile, red herring consists of two strategies: evasion and distraction. Evasion itself is a form of the violation of maxim of relevance and quantity (Galasiński, 2000). Meanwhile in distraction, (Schröter, 2013) explained that in order to achieve his goal, the speaker usually attempts to switch one topic to another, and even attacks the interlocutor. It is commonly marked by impoliteness strategy and flouting maxim of relevance and/or quantity (Merzah & Abbas, 2020). The last is lying. Lying is actually under classification of deception. As we all know that lying is a deception strategy where the speaker attempts to convince the interlocutor about something wrong to be right or the vice versa (Fallis, 2010). (Merzah & Abbas, 2020) added that flouting maxim of quality can be seen through this type of deception since in lying, the speaker tries to assure the interlocutor with the untruth information.

Motive is such a cornerstone in deception. The deception strategy employed is affiliated to the motive. As explained that in determining what deception strategy should employ, deceiver will take consideration over the motive (Utz, 2005). The strategy used by deceivers means something to the deceiver's motive, for instance, (Joinson & Dietz-Uhler, 2002) in their

study mentioned identity play as one of deception motives on the internet. This kind of motive leads people to be deceptive by giving invalid personal information and tend to be anonymous. In other words, motive leads the deceiver to determine and choose what suitable deception strategy to cover up their deception. The suitable type of deception strategy for this case can be withholding information and/or simulation (inventing) where the deceiver can cover up or even create his new personal data.

## 2. Method

This research is descriptive qualitative research which deals with descriptive analysis. This method suits the aim of this research which refers to interpreting meaning and context rather than number. The data were collected from a movie entitled *Knives Out* (2019), the video of the movie along with the script. The use of the script is considered to assist me in analyzing the utterances. The data analysis steps were developed based on the necessity of the research. Those steps are: first, watching the whole part of the 2 hours and 10 minutes long movie to get to know the whole story of the movie and understand the context; second, selecting the focus of the scenes and characters to narrow down the scope of the analysis; third, grouping the utterances based on the type of deception strategies; fourth, the main step, analyzing the utterances by applying the theories; last, withdrawing conclusions based on the results of the research

## 3. Results and Discussion

### 3.1. Types of Deception in *Knives Out* (2019)

The first section aimed for the first research problem regarding how the utterances in the movie are considered as deception. The data is focused only in the interrogation scenes. In order to examine the utterances, I applied theory of types of deception from several experts. The utterances are explained as follows.

**Table 1. Frequency of Types of Deception Strategy**

No.	Types of Deception	Total
1.	Dissimulation	
	- Masking	0
	- Repackaging	0
2.	Simulation	
	- Mimicking	0
	- Inventing	1
3.	- Decoying	2
	Withholding Information	3
4.	Equivocation	
	- Euphemism	3
5.	- Dysphemism	3
	Red Herring	
6.	- Evasion	4
	- Distraction	6
	Lying	2
	Total	26

Based on the table above, the most used type of deceptive strategy is red herring (distraction). The characters use this strategy when they feel cornered during the interrogation. By using this strategy, they can distract the interlocutors' attention by shifting

the topic, so that they can escape from the unfavorable circumstances, for instance when the cops and the detective accuse them. Meanwhile, dissimulation is not used by any characters in this movie. There are 3 utterances that apply 2 types of deception strategy in one utterance. That is why even though the amount of the deceptive utterances is 23, the total number in the table is 26.

### 1. Simulation

As explained in the Introduction Section, in simulation, the deceiver tries to give misleading information to the interlocutor (Bell & Whaley, 2017).

#### a. Inventing

The way inventing manipulates the interlocutor is by creating new things or stories that actually do not even exist (Bell & Whaley, 2017).

Richard: *"Yes. I know - yes, ha [U-7a]. So, Harlan decided to finally put his mom in a nursing home. Which Linda always opposed. And I was going to wait till we were back home in Boston to tell her, so there wouldn't be a whole scene, but Harlan wanted me to tell her then [U-7b]. That was it. Sorry. Forgot."* (Johnson, 2018, p. 20).

The cited utterance is in the middle of the interrogation of Richard Drysale. Detective Blanc asks and attempts to push him about whose man scream voice belongs to at that time. In the end, admits that it is his voice by answering as in [U-7a]. In the utterance, he mentioned "yes" twice shows that he feels cornered and forced to admit it at that time. Even though he has admitted, he still hides another fact about the cause he had a dispute with Harlan. Instead of telling the truth, Richard creates a new story regarding what happened between him and Harlan that night as captured in [U-7b]. Meanwhile, what actually happened is that both Richard and Harlan were bickering about Richard's infidelity and Harlan warned him that he was going to tell Linda, Richard's wife, about it. This is what is called as simulation (inventing) where the deceiver tells the interlocutor about the new story s/he creates which is in contradiction with the fact to cover up the truth (Bell & Whaley, 2017). Furthermore, he mentioned "that was it" as a sign to restrict the conversation and prohibit the detective from asking more regarding this topic.

#### b. Decoying

Decoying is able to manipulate the interlocutors by pursuing them with the high level of certainty of wrong fact (Bell & Whaley, 2017).

Marta: *"I took him upstairs. We played our nightly game of GO, at some point he knocked the board over and Joni came up to check on us. Then I gave him pain medication, he pulled his shoulder last week, and left him in his study. At midnight. Said bye to Walt went home."* [U-18]

L. Elliott: "What medication did he get?"

Marta: *"Since his injury I've been giving him a 100 milligram IV push of Toradol, a non narcotic analgesic. And to help him sleep, 3 milligrams of morphine."* [U-19] (Johnson, 2018, p. 46).

Detective Blanc starts the interrogation with Harlan's nurse, Marta Cabrera. She is asked about what happened that night after Harlan's birthday party was over. Marta answers it and tells the whole thing she did with Harlan until she left the house.

Marta deliberates all her activities with Harlan as stated in [U-18] and [U-19]. This statement seems true, yet if I take a look at the details, she misses some things and intends to omit it. It is in the part after she gave medication, she states that she directly came home. Meanwhile, the time after she gave medication and before she went home is the main point where the tragedy occurred. It was the time where she accidentally gave the wrong medication to Harlan and how she did all of Harlan's plans to cover up the accident. As mentioned, she does attempt to omit that point here. Fortunately, Marta is able to tell it in order and smoothly like Harlan's command, so that her statements do not feel suspicious at all. Considering the compatibility of the time and the activity informed between Marta and Thrombeys, all of her statements can be accepted, makes sense, and considered to have a high level of accuracy as how decoying should be (Bell & Whaley, 2017).

## 2. Withholding information

As previously mentioned, withholding information provokes the interlocutor to believe in an untruth fact by mentioning half truth (Dynel, 2018).

Joni: *"It was just a mix up with the payment for Meg's tuition."* [U-16]

Blanc: "I'm sorry to press, what kind of mix up?"

Joni: *"Just a money wiring issue. With the office at the school. So I had to ask Harlan to cut a check for this semester. No big deal."* [U-17]  
(Johnson, 2018, pp. 21-22).

Joni is interrogated by Detective Blanc regarding why she came early and what she did on the day of Harlan's birthday party. Detective Blanc knows that she was having a dispute with Harlan and he asks for confirmation from her. Joni indirectly admits it and tells them what is going on at that time.

In [U-16], Joni mentions *"just a mix up"* as if it is not a big trouble, while the truth says it is not just a mix up, but a big problem where she manipulates her daughter's tuition fee to get more allowance from Harlan. In order to get more exact statements, Detective Blanc keeps asking what exactly the mix up is about. Joni reveals the half truth that it is about her daughter's tuition as mentioned in [U-17], but she does not reveal what the cause of the problem is, that she is the one who manipulates the allowance. In this utterance, she mentioned *"just money wiring issue"*, and *"no big deal"*. The word *"just"* and the rest of the sentence is the way she portrays the problem as if it is not a serious problem. It includes her tricks in revealing the half truth. Thus, [U-16] and [U-17] are considered as withholding information since in withholding information, the deceiver only reveals half-truth, yet still hides the other truth (Dynel, 2018).

## 3. Equivocation

Equivocation employs manipulative language by using euphemism and/or dysphemism (Vincent & Castelfranchi, 1981).

### a. Euphemism

Euphemism is also known as sweet talking means the speaker attempts to create a good/positive image of an object she/he talks about (Allan & Burrige, 2006).

Richard: *"...But my wife, Linda does. Harlan started with a rusty Smith Corona, built himself into one of the bestselling mystery writers of all time."* [U-1] (Johnson, 2018, p. 8).

The utterances is Richard's response toward Lieutenant Elliott's previous statement. In this conversation, Richard is talking about the positive image of Linda (his wife) and also Harlan (his father-in-law). He seems to admire Linda and Harlan so much by mentioning how Linda respects and loves her father so much, and how great Harlan who is very successful in building his career [U-1]. Through the word "*rusty*", Richard wants to say how great Harlan is in creating masterpieces from the old typewriter. He also mentioned "*all time*". Both phrases aim to exaggerate Harlan's skill and career as a novel writer (hyperbole). The utterance violates the maxim of manner since it is really ambiguous. Richard himself is the one who bring this kind of topic to show that his relationship with both Linda and Harlan is fine while the truth is the vice versa. He had a dispute with Harlan because Harlan knows that Richard is having an affair with another woman. He applies this strategy because he was triggered by fear of being divorced by his wife Linda. Creating something becomes good as what Richard employs in this conversation is named as equivocation (euphemism) strategy (Allan & Burrige, 2006).

#### b. Dysphemism

Meanwhile, dysphemism is the opposite of euphemism. Dysphemism is an offensive talking which leads the speaker to create the negative side of an object (Allan & Burrige, 2006).

Walt: "*But he's always been the black sheep of the family* [U-13a], and I'm not, I, keep stuff like this in the family, but with Ransom, *he's never had a job* [U-13b]. But dad for some unknown reason has always supported him [U-13c], they've got this love hate bond. They fight. But that night, God. They had blown out."

Blanc: "About what?"

Walt: "*We couldn't make it out, but it was huge. And it was strange they went in another room to do it they usually love stoking up drama in front of the whole family.*" [U-14] (Johnson, 2018, p. 18).

After Walt is interrogated regarding the dispute between him and Harlan that night, he decides to disclaim that he was having a quarrel. Then, he directly switches the topic to Ransom. That is how this conversation between him and Detective Blanc occurs. The detective seems welcomed to it and gives a chance to him to continue to talk about Ransom.

Walt shows his feeling of hatred toward Ransom through the above statement. In [U-13a], Ransom is described as a "*Black sheep in the family*" which means he is such a disgrace of the family. Furthermore, in [U-13b], Walt says that Ransom is an unemployed person. From these two phrases, it can be concluded that Ransom is such a troublemaker in the family with no job and all of the problems he makes. Then, proceed to [U-14] where Walt tells how the dispute between Ransom and Harlan takes place. Walt said "*it was huge*" to emphasize and exaggerate the dispute (hyperbole).

All of the utterances that Walt says referring to Ransom have negative connotations just the same as the definition of dysphemism (Allan & Burrige, 2006). Even though what Walt says is a fact, it is very impossible that he carries out this strategy for no reason. Considering how the situation he is in at that time, that is being cornered by the questions he receives during the interrogation, it is highly possible if he intends to get advantage by doing that. Walt thinks that by shifting the topic and talking about how bad Ransom is, it will distract the focus and attention of the detective and the cops hence they will have suspicion or even accusation

toward Ransom instead of him. Moreover, it is also caused by his jealousy toward Ransom as in [U-13c]. It seems ambiguous how Walt brings this topic and shows his feelings of hatred of Walt toward Ransom which make these utterances violate the maxim of manner.

#### 4. Red herring

In covering the truth, red herring employs two strategies which are evasion and distraction (Merzah & Abbas, 2020).

##### a. Evasion

Same as the name, evasion allows the interlocutors to be evasive when they are asked or interrogated. The evasive utterances can also be categorized as a violation of maxim of relevance and quantity (Galasiński, 2000).

Walt: *"What? Richard said what? Jesus. No, we didn't get "into it"."*  
[U-9] (Johnson, 2018, p. 16).

Detective Blanc tells Walt about what Richard said about him and Harlan at the night of the birthday party. That he had a fight with Harlan talking about the movie adaptation. Blanc asks for confirmation from Walter whether it is true or not and Walt denies it.

As a response toward an accusation from Blanc, Walter says as cited in utterance [U-9]. He straightly and evasively states that the accusation is not true. Still about utterance [U-9], he mentions the word *"Jesus"* in the middle of his evasion statement as if he swore in the name of God. This word is aimed to convince the interlocutor to believe his statement. Moreover, his answer is considered as a violation of maxim of quantity since his information is too much as required (Galasiński, 2000). This evasive response can be defined as a manifestation of evasion.

##### b. Distraction

Speakers can be categorized employing distraction when they attempt to switch the topic of conversation and even attack the interlocutors when they feel cornered. It is a form of flouting maxim of relevance and/or quantity (Schröter, 2013).

Ransom: *"You have her confession!"* [U-22] (Johnson, 2018, p. 112).

The context is in the interrogation of Ransom. Detective Blanc is putting Ransom in a hard position by revealing more truth. At this point, Ransom switches the talk by mentioning that Marta has confessed the murder with the consideration it will save him from the accusation as the suspect. The strategy he uses is called as red herring (distraction), where deceiver attempts to switch the focused topic to another (Schröter, 2013). Impoliteness strategy also can find in this conversation in a form of interruption since this utterance is shouted by Ransom to cut off Detective Blanc's talk.

#### 5. Lying

People who are lying have an intention to convince the interlocutor by providing wrong information hence lying is a form of flouting of maxim of quality (Fallis, 2010).

Walt: *"Look, we love Ransom, he is a good kid, we love him."* [U-11]  
(Johnson, 2018, p. 18).

This utterance is stated by Walt in the middle of conversation with Detective Blanc when he successfully shifts the topic during his interrogation. At first, it is seemingly clear that he has

feeling of hatred toward Ransom. Thus, this sentence can be assumed is not intended to employ the actual meaning, but it has another hidden meaning. Through this sentence, Walt as if wants to convey that he hates Ransom, he is not a good kid or in other words, the meaning delivers the opposite meaning (Fallis, 2010). In other words, this utterance is sarcasm as how violation of maxim of quality should be.

From those various types of deception strategies, simulation (decoying) and withholding information are the strategies that are quite effective. Based on the previous explanation, those two types of strategy can successfully manipulate the interlocutors to believe in the deceiver's statements as happen to Marta Cabrera in [U-18] and [U-19]. When she is asked about what she did with Harlan at the night when the incident occurred, she is able to tell the whole story smoothly without making the interlocutors realize that she has actually omitted the main tragedy.

Based on the explanation above, types of deception strategy used by the characters are varied. Each character uses more than one types of strategy. In addition, by looking at the context and the diction in characters' utterances, I could reveal what types of deception the characters used. The findings of the current study are similar to the study conducted by Merzah and Abbas (2020). However, their research has only been carried out in a small number of types of deception strategy. This current research found more various types of strategies because the scope of the data is wider than Merzah and Abbas' (2020). There are 5 strategies along with the sub-strategies. Moreover, this current research focuses on 5 characters, while Merzah and Abbas' (2020) only used one character as the research focus. With those 5 characters with different characteristics certainly make the findings of the current research are more diverse.

### **3.2. The Relationship of Motives and The Deception Strategy**

The next section discusses the second research problem regarding the relationship between the motives and the deception strategy. First of all, the explanation starts to reveal the deception motives of the characters. As mentioned, this research focuses on 5 characters: Richard Drysdale, Walt Thrombey, Joni Thrombey, Marta Cabrera, and Hugh Ransom Drysdale. The first is Richard. He covers his quarrel with Harlan that night because it is related to his affair. He threatens Harlan not to tell his wife, Linda about it. He is afraid of being divorced by his wife since if he is divorced, he will not get the inheritance. Secondly, Walt is being deceptive when he talks about the fight with Harlan because it is about Harlan's book company he runs. He presses Harlan to approve the book adaptation, but Harlan firmly rejects it. Because of this, he is fired. If he does not hide this incident, he is worried what if he will not inherit the company and probably the cops and detective will accuse him over the death of Harlan even though the fact says he did not. Thirdly, Joni has a serious talk with Harlan about the monthly allowance for her daughter. Harlan finds out that Joni has been stealing the money by making double reports. Harlan decides to discontinue giving the allowance. Again, it was about money. The fourth, Marta Cabrera who is Harlan's nurse. She thinks she is the suspect over the death of Harlan for giving wrong medical treatment. Therefore, her utterances during the interrogation scene also contain deception. She tells about what she did with Harlan at the night of the incident by omitting the detail and main event. The last is Ransom, the actual suspect. He is the one who traps Marta as if she is the suspect. Even though the circumstances and the accusation are referring to him, he still defends himself and denies it. He does all of that since he knows well that all of his inheritance will be given to Marta.

According to Utz (2005), the type of strategy chosen by deceiver is determined by the motive, for instance, deception which is commonly found in the internet mostly related to identity play (Joinson & Dietz-Uhler, 2002). The deceiver does this usually to cover up the actual identity. With this kind of motive, it really makes sense for the deceiver to choose simulation (inventing) as the strategy.

Bringing this theory to this research, First, Richard, who has the motive to cover up his affair, applies the equivocation (euphemism) strategy when talking about his wife and father-in-law. This is intended to make him seem like to create an image that his relationship with his wife and father-in-law is fine; equivocation (dysphemism) used when he talked about other family members. In accordance to the inheritance, probably he assumes his other Thrombeys as his villain in getting the heritance; red herring (evasion) applied when he responds to the accusation; he used red herring (distraction) when he feels cornered by the accusations toward him, so he tries to distract the cops and detective's focus by talking about and blaming other family members; and simulation (invention), when he is unable to dodge the accusation, he is forced to tell a story, but adds with "spices" to create a new story that do not actually exist.

The second is Walt. His motive for being deceptive is that he wants to take over his father's book company. The deception strategies he uses are: 1) equivocation (euphemism), when he talks about his father. He does it to create a good image about his relationship with his father; 2) red herring (evasion) applied when he is accused of having quarreled with his father because of an unapproved book adaptation and he denies it with this strategy; 3) withholding information, when he is asked about the cause of his fight with Harlan, he only reveals the half part of it and he does not say if it is about a novel adaptation; 4) when he is cornered, he tries to distract the interlocutor by applying red herring distraction. In the movie, he distracts the interlocutor by talking about Ransom; 5) when talking about Ransom, he is lying by saying that he loves Ransom, but these words are intended to employ the opposite meaning of it.

Thirdly, Joni, who has a deception motive due to the fact that she steals her daughter's allowance, exposes 3 types of deception. She applies withholding information when she is asked about the cause of her fight with Harlan. When she is asked about how close her relationship is to Harlan's family, she applies equivocation (euphemism) and lying. Euphemism to create a harmonious relationship between himself and Thrombeys and lying, which seems to state if her statement is completely the opposite or not true.

Fourth, Marta was being deceptive with motive that she thinks she is the one who killed Harlan applies 2 types of deception, namely decoying which used to convince the cops and the detective with a story she tells with a high level of accuracy, and withholding information when she tells about the main tragedy that night by revealing the half-truth and hide the rest other.

The last one is Ransom, the actual suspect in this case. When he is interrogated and accused of being the mastermind over the Harlan's death, he dodges and applies red herring (evasion), and in a state of distress and cornered, he threatens the detective as well as Marta with profanity and insults that can be categorized as red herring (distraction).

**Table 2. Number Strategies Use by The Characters**

No.	Characters	Total of Strategy
1.	Richard Drysdale	5
2.	Walt Thrombey	5
3.	Joni Thrombey	3
4.	Marta Cabrera	2
5.	Hugh Ransom Drysdale	2
Total		12

The table above is provided to explain the difference of the deception strategy used by the suspect and the non-suspect. The difference between both can be seen through the amount of times they speak and also the number of strategies they use. The amount of times they speak can be seen in the script or the video of the movie during the interrogation scene. The table shows that Richard and Walt have the highest number. Both of them also found out as the characters who talk too much during the interrogation scene. The investigation stated that they are not the suspect. Meanwhile, Ransom, who is the suspect, is found out as the character with the least amount of speaking. Furthermore, looking at the amount of deception strategy, Ransom along with Marta have the same number as stated in table above. It can be assumed that the suspect character tends to be silent and does not speak often. However, it turns out to become confusing since Marta, a non-suspect character, also has the same number of strategies as Ransom. It is because in the beginning, Marta is trapped by Ransom that makes her think that she is the suspect, so she acts like she is the real suspect by controlling his verbal and do not speak often.

Consistent with the previous research, the motive behind deception is triggered by pressure (Nugrahaeni, 2019). Based on the findings above, all of the 5 characters are pressured by the questions asked by the detective and the cops hence it leads them to be deceptive. In addition, too little attention has been paid to the relationship of the motive and the deception strategy. The previous research only investigated how various type of motives lead the character to be deceptive (Nugrahaeni, 2019). This research shows how motive can determine what type of deception strategy they should use. Moreover, since most of previous research on fictional products focus only on one character, their research lacks discussion about the comparison between the deceptive utterances of the suspect and non-suspect which is discussed in this research (Makhfiana & Himmawati, 2017; Merzah & Abbas, 2020; Nugrahaeni, 2019).

#### **4. Conclusions**

The main goal of this research was first, to investigate how utterances in *Knives Out* can be defined as deceptive utterances, and second to analyze the relationship between motive and deception strategy. Based on the result, I found out that there are 23 deceptive utterances in the movie which are separated into various types of deception strategy.

This current research shows that the motives are owned by the characters, except Marta. It can be assumed that all of the deceptive utterances in the movie are due to Harlan's inheritance. When each of the characters, again, except Marta, talk about other family members, they tend to use the equivocation strategy (dysphemism) because they consider the other family members as rivals in gaining the inheritance, so they hate each other and demonize them. However, when they are talking about Harlan, they implement equivocation (euphemism) because Harlan is the owner of the inheritance hence, they need to show if they

have a harmonious relationship with him. Regarding the murder case, dysphemism also used to blame the others, and euphemism employed to avoid any accusation about the murder. Thus, in general, deception portrayed in this movie basically is triggered by motives which are divided into two: deception to achieve their goal, and deception to save them in unfavorable circumstances.

The findings of this research contribute to enhance the knowledge regarding the difference of deceptive utterances of the suspect and non-suspect characters. Considering the previous research which mostly look at one character, this research focuses on 5 characters to see the differences which has not been discussed before. Focusing on one character only give limitation to the researcher to compare and look deeper to the other characters. By comparing these two kinds of characters I can see some significant differences in terms of the number of types of deception and the strategy they used.

## References

- Addawood, A., Badawy, A., Lerman, K., & Ferrara, E. (2019). Linguistic cues to deception: Identifying political trolls on social media. *Thirteenth International AAAI Conference on Web and social media*, 13, 15–25.
- Allan, K., & Burrige, K. (2006). *Forbidden words: Taboo and the censoring of language*. Cambridge, UK; New York: Cambridge University Press.
- Bell, J.B., & Whaley, B. (2017). *Cheating and deception*. New Brunswick, N.J: Routledge.
- Druckman, D., & Bjork, R.A. (Eds.). (1991). *In the mind's eye: Enhancing human performance*. Washington, D.C.: National Academy Press.
- Dynel, M. (2018). *Irony, deception and humour: Seeking the truth about overt and covert untruthfulness*. Boston Berlin: Walter de Gruyter.
- Dzindolet, M.T., & Pierce, L.G. (2005). Using a linguistic analysis tool to detect deception. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 49(3), 563–567. doi:10.1177/154193120504900374
- Fallis, D. (2010). Lying and deception. *Philosophers' Imprint*, 10(11), 1–22.
- Francis, E. (2018). *MisInfoWars: A linguistic analysis of deceptive and credible news* (Master's thesis, Simon Fraser University, Canada). Retrieved from <http://summit.sfu.ca/item/18571>
- Galasiński, D. (2000). *The language of deception: A discourse analytical study*. Thousand Oaks, Calif: Sage Publications.
- Hancock, J.T., Curry, L.E., Goorha, S., & Woodworth, M. (2008). On lying and being lied to: A linguistic analysis of deception in computer-mediated communication. *Discourse Processes*, 45(1), 1–23. doi:10.1080/01638530701739181
- Johnson, R. (2018). *Knives Out* [Screen script]. Retrieved from <https://lionsgate.brightspotcdn.com/fb/14/23cd58a147afbb5c758ecb3dff0a/knivesout-final.pdf>
- Johnson, R. (Director). (2019). *Knives Out*. [Film]. T-Street Productions.
- Joinson, A.N., & Dietz-Uhler, B. (2002). Explanations for the perpetration of and reactions to deception in a virtual community. *Social Science Computer Review*, 20(3), 275–289. doi:10.1177/08939302020003005
- Levitan, S.I., Maredia, A., & Hirschberg, J. (2018). Linguistic cues to deception and perceived deception in interview dialogues. *Proceedings of the 2018 Conference of the North American Chapter of the Association for Computational Linguistics: Human Language Technologies, Volume 1 (Long Papers)*, 1941–1950. New Orleans, Louisiana: Association for Computational Linguistics. doi:10.18653/v1/N18-1176
- Makhfiana, L., & Himmawati, D.R. (2017). Deception analysis of Chutney Windham in Legally Blonde movie. *Language Horizon*, 5(1), 66–73. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/language-horizon/article/view/19178>

- McCornack, S.A. (1992). Information manipulation theory. *Communication Monographs*, 59(1), 1–16. doi:10.1080/03637759209376245
- Merzah, S.K., & Abbas, N.F. (2020). Deception in Flynn's psychological thriller *Gone Girl* (2012): A pragma-stylistic analysis. *European Journal of Literature, Language and Linguistics Studies*, 3(4), 118–148. doi:10.5281/ZENODO.3766515
- Newman, M.L., Pennebaker, J.W., Berry, D.S., & Richards, J.M. (2003). Lying words: Predicting deception from linguistic styles. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 29(5), 665–675. doi:10.1177/0146167203029005010
- Nugrahaeni, Q.W. (2019). *A study of deception in Red Sparrow movie 2018* (Master's thesis, Muhammadiyah University of Surakarta). Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/70553/>
- Pennebaker, J.W., Mehl, M.R., & Niederhoffer, K.G. (2003). Psychological aspects of natural language use: Our words, our selves. *Annual Review of Psychology*, 54(1), 547–577. doi:10.1146/annurev.psych.54.101601.145041
- Picornell, I. (2013). Analysing deception in written witness statements. *Linguistic Evidence in Security, Law and Intelligence*, 1(1), 41–50. doi:10.5195/LESLI.2013.2
- Schröter, M. (2013). *Silence and concealment in political discourse*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Utz, S. (2005). Types of deception and underlying motivation: What people think. *Social Science Computer Review*, 23(1), 49–56. doi:10.1177/0894439304271534
- Vincent, J.M., & Castelfranchi, C. (1981). On the art of deception: How to lie while saying the truth. In H. Parret, M. Sbisà, & J. Verschuere (Eds.), *Studies in Language Companion Series* (vol. 7, pp. 749–777). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. doi: 10.1075/slcs.7.39vin
- Wangru, C. (2016). On deception from the perspective of sociolinguistics. *Studies in Literature and Language*, 12(5), 54–59. doi:10.3968/8443

## **The Designing of a 2D Animation as an Effort to Increase Adolescent Knowledge and Insights about How to Make Turmeric and Tamarind Tonic and its Benefits**

### **Perancangan Animasi 2D sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Wawasan Remaja tentang Pembuatan Jamu Kunyit Asam dan Manfaatnya**

**Sisca Kumara Dayu, 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: 02-09-2021; revised: 14-09-2021; accepted: 25-09-2021

#### **Abstract**

Traditional turmeric and tamarind tonic is a traditional drink that is one of Indonesia's cultural heritages. This drink is increasingly seen being replaced by modern drinks that are widely sold in shopping centers. It is proven by the decreasing consumption of traditional herbal medicine in the upper economic community, this will affect the existence of traditional herbal medicine. For this reason, traditional turmeric and tamarind tonic needs to be reintroduced to the public, especially to teenagers, so that this drink can be popular again alongside modern drinks. The media that is used to introduce the traditional turmeric and tamarind tonic for adolescents is in the form of 2d animation. The media was chosen because it is very popular and favored by adolescents. This study uses a descriptive method with a design consisting of pre-production, production, and post-production stages. 2d animation entitled Mother's Kitchen as the main media, with supporting media in the form of an animated trailer. From the survey data, it was found that 53% of respondents' understanding of animation was very good and 56% thought that the story was very interesting. Based on the data obtained, the 2d animation mother's kitchen can be used as an effort to increase the knowledge and insight of adolescents about the manufacture of traditional turmeric and tamarind tonic and its benefits.

**Keywords:** 2d animation, traditional turmeric and tamarind tonic, adolescent

#### **Abstrak**

Jamu kunyit asam merupakan minuman tradisional yang menjadi salah satu warisan budaya Indonesia. Minuman ini semakin jarang terlihat tergantikan oleh minuman-minuman modern yang banyak dijual di pusat-pusat perbelanjaan. Terbukti dengan konsumsi jamu tradisional pada masyarakat ekonomi atas yang mulai berkurang, hal ini akan mempengaruhi keberadaan jamu tradisional. Untuk itu jamu kunyit asam perlu dikenalkan kembali kepada masyarakat, khususnya remaja agar minuman ini bisa kembali populer bersanding dengan minuman modern. Media yang digunakan dalam pengenalan jamu kunyit asam bagi remaja berupa animasi 2 dimensi, media tersebut dipilih karena sangat populer dan digemari oleh para remaja. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan perancangan terdiri dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Animasi 2 dimensi berjudul "Mother's Kitchen" sebagai media utama, dengan media pendukung berupa trailer animasi. Dari data survei menghasilkan pemahaman responden tentang animasi 53% sangat baik dan 56% berpendapat cerita sangat menarik. Berdasarkan data yang diperoleh, animasi 2 dimensi "Mother's Kitchen" dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan remaja tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya.

**Kata kunci:** animasi 2D, jamu kunyit asam, remaja

## 1. Pendahuluan

Indonesia memiliki berbagai macam warisan budaya, namun warisan tersebut semakin luntur seiring dengan majunya arus globalisasi hingga menyebabkan rasa cinta terhadap budaya semakin berkurang, dalam hal ini generasi muda memiliki peran penting untuk tetap melestarikan warisan budaya Indonesia (Nahak, 2019). Akibat dari mulai lunturnya warisan budaya tersebut mempengaruhi keberadaan warisan budaya lokal bagi masyarakat Indonesia. Warisan budaya lokal tersebut salah satunya yaitu jamu tradisional. Berdasarkan data yang diperoleh Andriati dan Wahjudi (2016) penerimaan jamu sebagai alternatif obat modern paling tinggi yaitu pada masyarakat ekonomi rendah 58% dari data responden, pada masyarakat ekonomi menengah tingkat konsumsi jamu sebesar 25% dari data responden, dan masyarakat ekonomi atas hanya 17% yang mengkonsumsi jamu. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pada masyarakat dengan tingkat ekonomi yang tinggi semakin berkurang dalam konsumsi jamu tradisional. Jamu merupakan salah satu minuman tradisional yang digemari khususnya bagi orang Jawa, khasiat dari jamu yang teruji secara turun temurun membuat jamu memberikan peran penting dalam menyembuhkan berbagai penyakit (Paryono & Kurniarum, 2014). Selain karena harganya yang dinilai lebih terjangkau, mengkonsumsi obat tradisional berupa jamu diyakini memiliki efek samping yang relatif lebih rendah dan lebih aman (Prasanti, 2017). Jamu memiliki keunggulan komparatif yang tinggi karena berasal dari kearifan lokal masyarakat serta keragaman hayati yang tinggi, jamu tidak hanya sebagai produk ekonomi kreatif secara turun temurun tetapi juga sebagai warisan budaya yang berperan dalam bidang kesehatan, perekonomian dan sosial budaya Indonesia (Aditama, 2014).

Menurut Herianto (2019) jamu kunyit asam merupakan salah satu jamu yang banyak digemari, selain itu juga merupakan produk unggulan dari salah satu produsen jamu terbesar di Indonesia. Jamu kunyit asam lebih disukai masyarakat karena memiliki rasa yang lebih manis dan ada sedikit rasa asam yang membuat jamu ini berbeda dari jamu lainnya yang cenderung sedikit pahit, selain itu jamu ini juga memiliki kandungan kunyit yang pekat. Jamu kunyit asam memiliki banyak manfaat diantaranya; meningkatkan fungsi otak, meremajakan sel-sel tubuh, menurunkan risiko kanker, membuat kulit bersih bebas dari jerawat, mengurangi nyeri haid serta melancarkan siklus haid, membantu menurunkan berat badan, mencegah bau badan, menyuburkan kandungan, mencegah panas dalam dan sariawan (Fiona, 2021). Bahan utama dalam pembuatan jamu kunyit asam berupa kunyit (*Curcuma Longa Linn*) dan asam jawa (*Tamarindus Indica L.*) (Herianto, 2019). Jamu kunyit asam banyak ditemukan dalam bentuk seduhan cair seperti jamu-jamu yang bisa dijual di pasaran.

Ketika sakit remaja cenderung memilih obat kimia, karena sejak awal sudah terbentuk pemikiran bahwa obat kimia lebih baik daripada jamu tradisional dengan alasan bahwa obat kimia efeknya lebih cepat dan lebih praktis (Nainggolan, 2019). Menurut WHO dalam Harismi (2020) menjelaskan bahwa remaja adalah penduduk pada rentang usia 10-19 tahun, namun ada juga rentang usia 15-24 tahun yang disebut dengan istilah anak muda. Pada pengertiannya remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menjadi dewasa, masa remaja dikelompokkan menjadi tiga tahap; yaitu masa pra remaja dengan usia 12-13 tahun, masa remaja awal dengan usia 13-17 tahun, dan masa remaja lanjut dengan usia 17-20 tahun (Diananda, 2019). Menurut Sinambela, Mahdiyah, dan Helmiah (2016), pemilihan konsumen jamu tradisional bagi remaja memiliki banyak pengaruh dalam kehidupan sosial, baik secara individu maupun kelompok, sehingga salah satu strategi pengembangan jamu yang diterapkan sampai sekarang adalah dengan memelihara keberadaan konsumen remaja. Selain itu, remaja

merupakan generasi penerus bangsa yang nantinya akan berperan penting dalam melestarikan warisan budaya Indonesia, oleh sebab itu penting bagi remaja dalam mempelajari cara pembuatan dan manfaat jamu kunyit asam.

Sanyoto (dalam Budiani, 2016) memaparkan bahwa perancangan diartikan sebagai pembuatan desain, perancangan berasal dari kata dasar rancang yang merupakan hasil terjemahan dari kata design dalam Bahasa Inggris. Perancangan merupakan proses pembuatan produk, pengembangan, dan pengumpulan data. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Moenir (2017) bahwa perancangan animasi dengan tema lokal berupa jamu tradisional bisa menjadi salah satu media agar jamu tradisional kembali dikenal oleh kalangan masyarakat seiring dengan berkembangnya era globalisasi dan perkembangan industri animasi di Indonesia. Penelitian tersebut juga membuahkan hasil yang positif, dimana baik segi materi maupun teknis membuat karya animasi dengan tema jamu tradisional nantinya akan semakin memperkuat media hiburan berupa animasi di Indonesia. Salah satunya animasi 2 dimensi yang sering ditemui dalam berbagai media seperti iklan, video klip musik, film, dan animasi berseri atau yang biasa dikenal dengan anime yang berasal dari Jepang. Pemilihan animasi 2 dimensi sebagai media dalam pembuatan tugas akhir karena animasi 2 dimensi sudah dikenal oleh berbagai kalangan termasuk remaja, sehingga mempermudah dalam penyampaian animasi tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pratama, Pramono dan Samudro (2020) menjadi acuan dalam penggunaan animasi sebagai media promosi terutama implementasi prinsip animasi. Sejak perkembangan dunia pertelevisian animasi mulai dikenal luas, hal ini kemudian menjadi realisasi nyata dari perkembangan animasi 2 dimensi terutama dalam pembuatan film kartun (Wardhana, Susilo, & Ramadhani, 2020). Utami (2011) menjelaskan bahwa animasi yang dijadikan sebagai media edukasi dapat memperkuat motivasi karena disertai gambar yang bergerak sehingga menarik perhatian siswa, disamping itu animasi juga bisa digunakan sebagai media dalam memberikan pemahaman dari materi atau informasi yang akan diberikan. Sedangkan menurut Sutrisno (2021) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan melalui media animasi lebih mudah dipahami secara alami, sehingga motivasi dalam belajar muncul tanpa adanya paksaan. Oleh sebab itu, animasi 2 dimensi akan membuat remaja tertarik karena disertai dengan audio dan visual sehingga animasi 2 dimensi bisa menjadi media edukasi yang efektif bagi remaja, terutama dalam edukasi tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya. Berdasarkan data serta permasalahan yang telah dijelaskan tersebut memberikan ide bagi penulis dalam memilih animasi 2 dimensi sebagai sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan remaja tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya.

## **2. Metode**

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode penelitian yang mengutamakan pemecahan masalah secara aktual (Seondari, 2012). Selain itu, metode ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang ada, baik fenomena hasil rekayasa maupun fenomena bersifat alamiah (Sukmadinata, 2005). Dalam penggunaannya metode ini membutuhkan instrumen sebelum akhirnya digunakan untuk mengumpulkan data sesuai dengan kebutuhan penelitian (Sutrisno, 2021). Metode deskriptif dinilai tepat karena objek digambarkan dan diinterpretasikan sesuai dengan apa adanya, sesuai dengan perancangan

animasi 2 dimensi tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya berdasarkan data yang dikumpulkan secara sistematis.

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi sumber data primer dan sekunder. Pada sumber data primer dalam penelitian ini berupa wawancara dengan narasumber yang berpengalaman dalam pembuatan jamu, salah satunya jamu kunyit asam. Narasumber tersebut antara lain, ibu rumah tangga dan penjual jamu dengan rentang usia 45-50 tahun. Proses wawancara dengan narasumber menggunakan metode 5W+1H, tahapan tersebut antara lain mengembangkan pertanyaan *what* (apa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (di mana), *why* (mengapa), dan *how* (bagaimana) sesuai dengan tema dalam pembuatan animasi nantinya. Sedangkan pada sumber data sekunder yaitu pencarian data melalui internet berupa sumber literatur, jurnal, blog, serta *website*. Pencarian dilakukan di berbagai sumber yang membahas tentang jamu kunyit asam, baik berupa berita, tulisan blog, video maupun gambar.

Berdasarkan pengumpulan data primer dan data sekunder tersebut jamu kunyit asam masih belum terlalu diminati oleh remaja. Sehingga dibuatlah sebuah media yang digunakan sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan remaja berupa animasi 2 dimensi tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya. Alur dari tahap perancangan yang digunakan dalam pembuatan animasi 2 dimensi terbagi menjadi 3 tahap antara lain; tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi. Masing-masing dari tahapan tersebut kemudian terbagi lagi menjadi beberapa tahap; pada tahap pra produksi terdiri dari konsep dan ide animasi, pengumpulan data dan referensi, *script*, dan *storyboard*. Tahap produksi terdiri dari desain karakter, properti animasi, animasi infografis, *background*, *dubbing* dan *sound effect*, serta tahap *animating*. Tahap pasca produksi terdiri dari tahap *compositing*, *editing*, *rendering* animasi dan yang terakhir yaitu proses publikasi animasi, tahapan tersebut dicantumkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Perancangan Animasi

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara (komunikasi pribadi, 12 Maret 2021) dan studi literatur ditemukan bahwa perancangan animasi 2 dimensi tentang pembuatan jamu kunyit asam bisa dijadikan upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi remaja. Media utama dalam perancangan ini berupa animasi 2 dimensi yang menjelaskan tentang proses pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya, sedangkan media pendukungnya berupa trailer animasi. Judul dari animasi ini yaitu *"Mother's Kitchen"* yang disesuaikan dengan tema animasi tentang memasak, dengan target penonton remaja berusia 12-24 tahun. Berdasarkan tahap

perancangan pada bagian metode serta hasil yang akan dicapai, kemudian dibuatlah tahapan dari pembuatan animasi *“Mother’s Kitchen”*. Terdapat beberapa tahapan, antara lain:

### 3.1. Pra Produksi

Tahap pra produksi menjadi awal dari perancangan animasi, tahap ini merupakan tahapan atau persiapan sebelum dilakukannya proses produksi. Pada pra produksi dilakukan pembuatan konsep atau dasar sebelum dibuatnya animasi, sehingga pada tahap produksi nantinya dapat dengan mudah diimplementasikan. Tahap ini terbagi menjadi konsep dan ide, pengumpulan data dan referensi, pembuatan *script*, dan pembuatan *storyboard*.

#### *Konsep dan Ide*

Konsep dan ide merupakan tahap awal dan utama dari pembuatan animasi, sehingga tahap ini menjadi proses dasar dan penting dalam terciptanya animasi. Pada pembuatan konsep juga merupakan tahap terciptanya sebuah cerita, *storyboard* dan karakter (Pratama dkk., 2020). Konsep atau ide dari terciptanya animasi *“Mother’s Kitchen”* berawal dari menurunnya jumlah ketertarikan remaja tentang jamu tradisional Indonesia, penulis memilih jamu kunyit asam karena masyarakat dari berbagai usia terutama remaja menggemari jamu kunyit asam (Herianto, 2019). Berdasarkan pernyataan tersebut penulis kemudian menggabungkan proses pembuatan jamu kunyit asam disertai dengan manfaatnya melalui media animasi 2 dimensi. Mengingat pada perkembangannya saat ini animasi semakin dikenal dan digemari oleh berbagai kalangan masyarakat (Wardhana dkk., 2020). Sehingga media dan tema ini dinilai tepat untuk direalisasikan dalam sebuah animasi edukasi tentang jamu tradisional.

Pada tahap konsep dan ide animasi tidak luput dari elemen warna yang akan digunakan, warna merupakan elemen yang penting dalam mengkomunikasikan suatu objek, menarik perhatian, membuat lebih indah, terorganisir, serta memberikan asosiasi dan menunjukkan perasaan (Banindro, 2018). Tone warna yang digunakan dalam perancangan animasi *“Mother’s Kitchen”* yakni warna hangat meliputi nuansa merah, oranye, dan kuning. Warna hangat merupakan warna yang memberikan kesan hangat dan membawa rasa nyaman (Skema dan kelompok warna, 2019). Selain itu, ada juga warna coklat yang memberikan kesan hangat dan nyaman, secara psikologis warna ini juga memiliki kesan kuat dan dapat diandalkan. Warna-warna tersebut dipilih agar sesuai dengan tema cerita yang menceritakan tentang anak dan ibu, sehingga akan memberi kesan kehangatan dalam cerita dengan pemilihan warna yang tepat.

#### *Pengumpulan Data dan Referensi*

Setelah tahap konsep dan ide langkah selanjutnya yaitu pengumpulan data dan referensi, tahap ini dilakukan agar alur cerita dalam animasi terlihat nyata dan mengandung informasi yang valid. Data dan referensi berasal dari sumber-sumber internet dan wawancara melalui narasumber. Data tersebut kemudian dikumpulkan dan digunakan sebagai referensi animasi. Dalam pengumpulan data dan referensi, penulis mengumpulkan data melalui wawancara bersama narasumber, melalui artikel, *website* maupun jurnal dari internet. Sebagian besar referensi dari pembuatan karakter, properti, *background* dan gambar yang digunakan dalam animasi infografis didapatkan melalui blog maupun *website*. Berdasarkan hasil wawancara (komunikasi pribadi, 12 Maret 2021) bersama ibu Rukayah sebagai penjual

jamu berusia 47 tahun dan ibu Nur seorang ibu rumah tangga yang mengetahui proses pembuatan jamu kunyit asam, berusia 50 tahun, serta berdasarkan sumber literatur diperoleh hasil berupa bahan, proses pembuatan dan manfaat jamu kunyit asam.

Bahan dari pembuatan jamu kunyit asam terdiri dari 250 gram kunyit, 30 gram gula jawa, 250 gula pasir, 50 gram asam jawa, 1 ½ liter air dan ½ sendok teh garam. Sedangkan proses pembuatannya dimulai dari mengupas dan mencuci bersih kunyit, kemudian diparut. Selanjutnya kunyit direbus bersama 1 ½ liter air, 30 gram gula jawa, 250 gram gula pasir, 50 gram asam jawa dan ½ sendok teh garam. Langkah terakhir yaitu tunggu sampai mendidih dan dinginkan jamu kunyit asam, setelah itu jamu siap untuk dinikmati. Selanjutnya yaitu manfaat dari jamu kunyit asam antara lain; meningkatkan fungsi otak, meremajakan sel-sel tubuh, menurunkan resiko kanker, membuat kulit bersih bebas dari jerawat, mengurangi nyeri haid dan melancarkan siklus haid, membantu menurunkan berat badan, mencegah bau badan, menyuburkan kandungan, mencegah panas dalam dan sariawan.

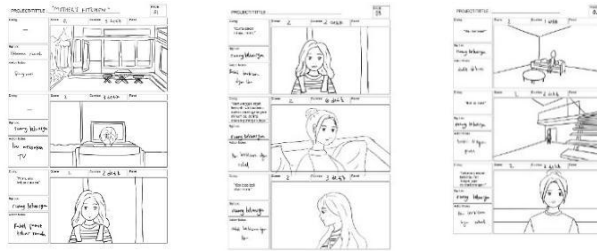
Selain itu, berdasarkan hasil wawancara (komunikasi pribadi, 12 Maret 2021) dengan narasumber disimpulkan bahwa hampir semua kalangan masyarakat dari muda hingga tua masih mengkonsumsi jamu. Sedangkan untuk jamu tradisional yang masih diminati remaja antara lain; jamu beras kencur, jamu kunyit, jamu sinom dan jamu kunyit asam. Saat ini masyarakat kurang tertarik dalam mengkonsumsi jamu karena banyaknya obat yang lebih mudah didapat dan lebih praktis daripada jamu yang saat ini sangat jarang ditemui penjual jamu dan masyarakat terutama remaja memiliki minat yang berkurang terhadap jamu tradisional. Salah satu alasan narasumber belajar membuat jamu yaitu karena ingin melestarikan warisan leluhur Indonesia dan bisa diwariskan secara turun temurun nantinya.

### *Script*

Setelah tahap pengumpulan data dan referensi dibuatlah *script* atau naskah, *script* merupakan unsur dari pembuatan animasi, program televisi maupun film, *script* berupa karya tulis yang dibuat oleh *scriptwriter*. *Script* dibuat berdasarkan hasil dari pengumpulan data dan referensi yang telah didapatkan, kemudian disusun hingga menjadi cerita. Penggunaan aspek yang dihasilkan dari tahap pengumpulan data dan referensi yaitu, pada penulisan *script* berisi latar tempat, waktu, narasi, dialog antar tokoh, ekspresi dan gerakan. Latar tempat dari animasi terdiri dari ruang keluarga, dapur dan halaman belakang, sedangkan latar waktu meliputi siang hari dan malam hari.

Pada bagian narasi, dialog, ekspresi dan gerakan tokoh meliputi isi dari *script* yang bercerita bercerita tentang Rahel yang merupakan seorang remaja, diajak oleh ibunya membuat jamu kunyit asam dan belajar tentang proses pembuatannya. Pada bagian akhir cerita juga dijelaskan oleh ibunya tentang manfaat dari jamu kunyit asam. Pembuatan *script* disesuaikan dengan durasi dan cerita yang akan dibuat dengan pertimbangan dari kelengkapan cerita dan kesesuaian alur yang akan diciptakan dalam animasi. Selain itu penyesuaian dari durasi animasi yang tidak terlalu panjang agar animasi dapat tetap menarik perhatian penonton dan pesan yang ada dalam cerita dapat tersampaikan kepada penonton (Putranto, Samudro & Wardhana, 2020).

## Storyboard



**Gambar 2. Storyboard Animasi**

Tahap selanjutnya yaitu pembuatan *storyboard*, tahap ini dibuat berdasarkan hasil dari tahap pembuatan *script* kemudian dibuat sebagai dasar dari penyusunan gambaran dari setiap *scene* yang akan dibuat dalam animasi, setiap *scene* disusun dengan runtut sehingga menjadi cerita yang utuh berupa gambar. Kumpulan gambar tersebut akan menjadi dasar dalam pembuatan animasi. *Storyboard* biasanya berupa gambar dan kolom yang berisi durasi dari setiap *scene* animasi, *background* atau lokasi dalam *scene* serta dialog tokoh.

*Storyboard* merupakan penggambaran dari urutan rangkaian sketsa yang digunakan dalam sebuah animasi (Ariyati & Misriati, 2016). *Storyboard* juga termasuk gambaran sederhana dari hasil akhir berdasarkan setiap adegan dari sudut kamera, pada tahap ini sangat penting dalam memahami jalan cerita agar bisa menggambarkannya melalui *storyboard*. Terdapat 3 *scene* dalam animasi “Mother’s Kitchen”. Dalam *storyboard* animasi terdapat latar waktu siang dan sore hari, dengan latar tempat di halaman rumah, ruang keluarga dan dapur. Selain animasi berupa *frame by frame* yang digambarkan dalam *storyboard*, terdapat juga animasi infografis yang menjelaskan tentang manfaat dari jamu kunyit asam. *Storyboard* dibuat secara berurutan sesuai dengan alur cerita mulai dari pengenalan cerita, terjadi konflik, klimaks dan penyelesaian.

Selain *storyboard* berbentuk gambar ada juga *storyboard animatic* yang berbentuk video, *storyboard* ini berisi urutan gambar dari *storyboard* yang telah dibuat. *Storyboard* ini menjelaskan gambaran dari hasil animasi nantinya, dengan ditambahkan *dubbing*, *sound effect*, dan *background*. Pembuatannya melalui *software adobe premiere pro CC 2015*, *storyboard animatic* digunakan dalam memperkirakan durasi dari setiap *scene* dan *dubbing*, sehingga lebih akurat dan cepat dalam proses *editing* hasil akhir animasi, dengan kata lain *storyboard animatic* digunakan agar mempermudah dalam tahap pasca produksi nantinya dengan perkiraan animasi berdurasi 3 menit 26 detik. Pembuatan *storyboard* menjadi proses terakhir dari tahap pra produksi yang kemudian dilanjutkan menuju tahap produksi.





### 3.2. Produksi




Tahap produksi merupakan hasil dari tahap pra produksi yang diimplementasikan lebih lanjut, dimana semua data atau referensi yang telah dikumpulkan serta tahapan lain dalam pra produksi siap untuk dikerjakan atau diproduksi. Tahap ini terdiri dari pembuatan karakter, properti animasi, pembuatan bahan animasi infografis, pembuatan *background*, *dubbing* dan *sound effect* serta proses *animating*.

Karakter

Proses pertama dari tahap produksi yaitu pembuatan karakter dalam animasi mulai dari landasan permasalahan dari penelitian, konsep dan ide hingga hasil akhir karakter. Terdapat 2 karakter dalam animasi yaitu seorang remaja dan ibunya, sebagai karakter dan penghubung dari animasi kepada penonton yang nantinya akan ditujukan untuk remaja sebagai target utamanya. Hal ini sesuai dengan aspek yang mewakili isi animasi tentang proses pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya, dimana terdapat seorang ibu sebagai karakter yang akan menjelaskan tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya sedangkan karakter remaja yang akan menjadi target dari penyampaian tersebut. Berikut ini tahapan dari pembuatan karakter:

Tabel 1. Karakter Animasi

No	Proses Pembuatan Karakter	Keterangan
1	 <p>Sumber: <a href="http://www.tribunnews.com">www.tribunnews.com</a></p>  <p>Sumber: <a href="http://www.purlsoho.com">www.purlsoho.com</a></p>	<p>Pada bagian referensi berisi pengumpulan referensi karakter menggunakan referensi dari publik figur bernama Prisia berusia 37 tahun. Pakaian yang digunakan karakter nantinya yaitu apron berwarna merah dan <i>dress</i> rumahan berwarna krem. Tokoh utama animasi berusia 37 tahun memiliki rambut panjang disanggul berwarna hitam kecoklatan, pandai memasak dengan pembawaan sabar.</p>
2	 <p>Sumber: Animasi Homesick (TheCGBros, 2018) dan Hanna (2020) knuanimation, 2020) by Amabel Emillavta</p>	<p>Tahap selanjutnya yaitu menentukan gaya visual yang digunakan pada karakter menggunakan referensi <i>style</i> dari Amabel Emillavta, sehingga sesuai dengan <i>style</i> pada remaja pada umumnya selain itu juga menggunakan pemilihan warna-warna kecoklatan dimana lebih menggambarkan suasana hangat. Hal ini akan sesuai dengan cerita dari animasi nantinya yang menggambarkan interaksi antara seorang anak dan ibunya.</p>
3		<p>Tahap sketsa dimulai dengan proses pembuatan karakter dikerjakan melalui <i>software clip studio paint</i> dan sesuai dengan referensi yang telah dikumpulkan. Pembuatan karakter dimulai dari proses sketsa yang merupakan gambaran kasar dari tiap properti.</p>

No	Proses Pembuatan Karakter	Keterangan
4		Tahap <i>line art</i> yaitu merapikan gambar pada sketsa sehingga detail garis yang menggambarkan karakter terlihat jelas.
5		Tahap <i>coloring</i> yaitu proses karakter dari hasil <i>line art</i> mulai diberikan warna dasar.
6		<i>Finishing</i> Hasil dari proses <i>coloring</i> kemudian diberikan <i>shading</i> sehingga menyerupai properti yang diinginkan dan sehingga warna pada properti tidak terlihat <i>flat</i> .

Pada karakter pendukung bernama Rahel merupakan seorang remaja berusia 17 tahun memiliki rambut panjang berwarna coklat kemerahan, karakter ini diambil dari referensi publik figur bernama Azizi. Rahel merupakan remaja berusia 17 tahun. Sifat dari Rahel yakni terkadang malas, namun dalam beberapa hal selalu ingin tahu dan antusias, sehingga membuatnya suka mencoba hal baru. Pakaian yang digunakan oleh Rahel disesuaikan dengan suasana musim kemarau dalam cerita, mengenakan kaos pendek bergaris dan *jumpsuit* yang juga menggambarkan *fashion* remaja namun tetap *casual*. Dari hasil pembuatan karakter animasi kemudian dilanjutkan pada tahap pembuatan properti animasi.

### Properti

Tabel 2. Properti Animasi

No	Tahap Pembuatan Properti Animasi	Keterangan
1	<p>Sumber: </p> <p>www.akurat.co</p>  <p>Sumber: www.bukalapak.com</p>	Pengumpulan referensi properti meliputi gambar dari alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan jamu kunyit asam, seperti teko kaca, gelas dan kunyit.
2		Pembuatan properti dimulai dari proses sketsa yang merupakan gambaran kasar dari tiap properti.

No	Tahap Pembuatan Properti Animasi	Keterangan
3		Dilanjutkan dengan proses <i>line art</i> , yaitu merapikan gambar pada sketsa sehingga detail garis yang menggambarkan properti terlihat jelas.
4		<i>Coloring</i> merupakan hasil dari <i>line art</i> yang diberikan warna dasar.
5		Tahap <i>Finishing</i> merupakan hasil dari proses <i>coloring</i> kemudian diberikan <i>shading</i> sehingga menyerupai properti yang diinginkan dan sehingga warna pada properti tidak terlihat <i>flat</i> .




Properti merupakan objek pendukung dari animasi yang didasarkan pada kebutuhan cerita sekaligus menjadi pendukung suasana (Ahmad & Sayatman, 2020). Selain sebagai pendukung dalam animasi, properti memiliki peran penting salah satunya agar animasi bisa terlihat nyata dan bisa mewakili jalan cerita serta karakter dalam animasi. Properti yang dibuat nantinya akan disesuaikan dengan kebutuhan cerita animasi, desain dari properti disesuaikan dengan referensi yang telah dikumpulkan sebelumnya dan dibuat sedemikian rupa sehingga objek lebih mudah dipahami oleh penonton.

Sesuai dengan referensi yang telah dikumpulkan, properti yang dibuat dan digunakan dalam animasi sebagian besar berupa peralatan memasak, seperti pisau, panci, sendok dan spatula sop. Terdapat juga bahan-bahan dalam pembuatan jamu kunyit asam seperti, kunyit, garam, gula, dan gula jawa. Properti tersebut disesuaikan dengan animasi yang bercerita tentang proses pembuatan jamu kunyit asam. Proses pembuatan properti melalui *software clip studio paint*, mulai dari tahap sketsa, *line art*, *coloring* dan *finishing*. Setelah pembuatan properti selesai dilanjutkan kemudian dengan pembuatan animasi infografis.

### Animasi Infografis

**Tabel 3. Bahan Animasi Infografis**


No	Tahap Pembuatan Animasi Infografis	Keterangan
1	 <p>Sumber: <a href="http://www.thebodyshop.co.id">www.thebodyshop.co.id</a></p>	Pada tahap pengumpulan referensi yang digunakan dalam animasi infografis yaitu meliputi pencarian gambar yang berkaitan dengan manfaat dari jamu kunyit asam.
2		Tahap sketsa dimulai dari pembuatan bahan animasi infografis berupa gambaran kasar dari tiap ilustrasi nantinya.

No	Tahap Pembuatan Animasi Infografis	Keterangan
3		Dilanjutkan dengan proses <i>line art</i> , yaitu merapikan gambar dari hasil sketsa sehingga detail garis yang menggambarkan bahan dari animasi infografis terlihat jelas.
4		Pada proses <i>coloring</i> merupakan lanjutan dari hasil dari <i>line art</i> yang mulai diberikan warna dasar.
5		Pada tahap <i>finishing</i> yaitu hasil dari proses <i>coloring</i> yang kemudian diberikan <i>shading</i> sehingga menyerupai bahan animasi infografis yang diinginkan dan warna ilustrasi tidak lagi terlihat <i>flat</i> .





Pada tahap pembuatan animasi infografis dilakukan dengan cara pembuatan ilustrasi, ilustrasi ini dibuat sebagai bahan dalam pembuatan animasi infografis dengan tampilan yang lebih sederhana dan berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan. Bahan dari pembuatan animasi infografis berupa gambar yang menerangkan tentang manfaat dari jamu kunyit asam, seperti; menurunkan berat badan, mencegah bau badan, membuat kulit bersih bebas dari jerawat, meningkatkan fungsi otak, menurunkan resiko kanker, meremajakan sel-sel tubuh, menyuburkan kandungan, mengurangi nyeri haid, melancarkan siklus haid, mencegah panas dalam dan sariawan. Gambar ini nantinya akan dimasukkan ke dalam animasi di bagian belakang ketika *scene* ibu menjelaskan tentang manfaat dari jamu kunyit asam. Sesuai dengan referensi yang telah dikumpulkan tersebut, kemudian ilustrasi dibuat menggunakan *software clip studio paint*, mulai dari proses sketsa, *line art*, *coloring* hingga *finishing*. Kemudian hasil akhir dari pembuatan bahan animasi infografis di-*export* dengan format png. Proses selanjutnya yaitu menggunakan *software adobe after effect* untuk menganimasikan ilustrasi dari animasi infografis. Setelah pembuatan bahan animasi infografis selesai dilanjutkan dengan tahap pembuatan *background*.

### Background

**Tabel 4. Background Animasi**

No	Tahap Pembuatan Background	Keterangan
1		Pengumpulan referensi yang digunakan pada pembuatan <i>background</i> animasi yaitu seperti contohnya halaman belakang rumah.

Sumber: animasi hanna (2020knuanimation, 2020)

No	Tahap Pembuatan <i>Background</i>	Keterangan
2		Pembuatan <i>background</i> dimulai dari proses sketsa yang merupakan gambaran kasar dari <i>background</i> nantinya.
3		Dilanjutkan dengan proses <i>line art</i> , yaitu merapikan gambar dari hasil sketsa sehingga detail garis yang menggambarkan <i>background</i> terlihat jelas.
4		Proses <i>coloring</i> yaitu pada hasil dari <i>line art</i> mulai diberikan warna dasar, sehingga mulai terlihat gambaran <i>background</i> animasi.
5		Finishing merupakan hasil dari proses <i>coloring</i> kemudian diberikan <i>shading</i> sehingga menyerupai <i>background</i> yang diinginkan dan warna tidak lagi terlihat <i>flat</i> .

*Background* memiliki peran penting sebagai penggambaran suasana dalam animasi. Pembuatan *background* digunakan untuk menggambarkan keadaan dari setiap *scene* dalam animasi agar sesuai dengan *setting* atau latar tempat yang ingin ditunjukkan pada penonton dan menjadi latar belakang dari objek utama. *Background* dibuat sesuai dengan kebutuhan yang telah dicantumkan dalam *storyboard* animasi.

Pembuatan *background* dimulai dari mengumpulkan referensi yang telah didapatkan, pembuatan sketsa, *line art*, *coloring* dan *finishing*. *Background* pada animasi menggambarkan suasana rumah meliputi dapur, ruang keluarga, dan halaman belakang rumah. Penggambaran tersebut juga disesuaikan dengan waktu dari setiap *scene* dimana terdapat latar waktu siang dan sore hari. Total terdapat 7 *background* utama dan 21 *background* pendukung yang digunakan dalam animasi, proses pembuatannya dikerjakan menggunakan *software clip studio paint*. Setelah pembuatan *background* selesai dilanjutkan kemudian dengan tahap *dubbing* dan *sound effect*.

#### *Dubbing dan sound effect*

Pada tahap *dubbing* dilakukan perekaman suara dari karakter oleh pengisi suara atau *voice actor* agar animasi dapat dipahami dengan mudah dan lebih informatif dalam penyampaian. Terdapat 2 suara yang mengisi masing-masing karakter dalam animasi. Penulis mengisi suara pada tokoh Rahel dan tokoh ibu dibantu oleh saudari Azza sebagai pengisi suara ibu. Selain *dubbing*, terdapat juga *sound effect* yang ditambahkan agar setiap adegan dalam animasi yang dilakukan karakter terlihat nyata, ditambah dengan *background* atau suara latar untuk keseluruhan animasi. *Background* juga memberikan kesan dalam animasi semakin menonjol dan dengan mudah dipahami. Selain itu bisa membuat penonton tertarik dan terhanyut saat menikmati animasi. *Sound effect* pada animasi didapatkan melalui youtube dari beberapa vlog video memasak sesuai dengan kegiatan dalam adegan pada tiap *scene*

animasi, seperti menuang air, mencuci kunyit, meletakkan piring dan lain sebagainya. Pada *backsound* penulis memilih alat musik gitar sebagai instrumen yang digunakan dalam pembuatan *backsound*, selain itu animasi lebih mudah diterima oleh penonton dengan adanya *backsound* yang ringan.

### Animating

Setelah tahap *dubbing* dan *sound effect* selesai dilanjutkan kemudian dengan tahap terakhir produksi yaitu *animating*. Tahap *animating* merupakan tahap dimulainya pembuatan animasi, menganimasikan karakter dan properti yang telah dibuat serta ditambah dengan *background*. *Animating* juga merupakan proses dari mengolah karakter dan properti menggunakan sebuah *software* yang digunakan untuk menggerakkan kedua aspek tersebut, tahapan ini menjadi proses awal dalam menghasilkan animasi (Putranto dkk., 2020). Tahap *animating* termasuk tahap paling lama, sehingga akan memakan banyak waktu. *Animating* sendiri merupakan proses dari membuat objek yang awalnya benda mati dibuat sedemikian rupa menjadi hidup atau bergerak. Selain itu terdapat 12 unsur atau prinsip yang sering digunakan dalam pembuatan animasi, namun dalam pembuatan animasi ini menggunakan 4 dari 12 prinsip tersebut, antara lain; *staging*, *slow in and slow out*, *solid drawing*, *timing* dan *spacing*. Prinsip tersebut pertama kali diperkenalkan oleh 2 animator Disney bernama Ollie Johnston dan Frank Thomas. Menurut Ardiyansah (2010) dalam tulisannya dijelaskan pengertiannya sebagai berikut:

**Tabel 5. Prinsip Animasi**

No	Prinsip Animasi yang digunakan	Contoh Pada Animasi
1		<i>Staging</i> , pada prinsip ini berkaitan dengan pengambilan gambar atau posisi kamera dalam animasi.
2		<i>Slow in and slow out</i> , <i>slow in</i> terjadi apabila diawali dengan gerakan lambat kemudian menjadi cepat, sedangkan <i>slow out</i> terjadi apabila sebuah gerakan yang relatif cepat menjadi lambat.
3		<i>Timing dan spacing</i> , penentuan waktu tentang kapan sebuah gerakan dalam animasi harus dilakukan, ketepatan dalam pengaturan waktu dari sebuah adegan atau gerakan dapat memberikan emosi pada karakter dan mampu memberikan kesan yang nyata.
4		<i>Solid drawing</i> , dimaksudkan untuk menghasilkan animasi yang lebih peka seperti gambar memiliki keseimbangan, konsentrasi kualitas, volume, dan anatomi.

Sesuai dengan keempat prinsip animasi tersebut kemudian dibuatlah tahap *animating*. Pada tahap ini dibuat menggunakan *software clip studio paint*, selain digunakan dalam pembuatan ilustrasi *software* ini juga dapat digunakan dalam pembuatan animasi 2 dimensi. Animasi “*Mother’s Kitchen*” menggunakan teknik animasi *frame by frame*. *Frame by frame* merupakan teknik pembuatan animasi dengan cara menggambar dari tiap gerakan pada animasi. dimulai dari tahap *keyframe*, *in between*, dan *clean up*. Pada tahap ini juga disertakan hasil *dubbing* yang telah direkam kemudian pada bagian tertentu yang terdapat dialog dari tokoh dapat disesuaikan dengan pergerakan karakter. Pada tahap ini menghasilkan *scene* animasi berdurasi 1-13 detik setiap *scene*-nya. *Animating* menjadi proses terakhir dari tahap produksi yang kemudian dilanjutkan dengan tahap pasca produksi.



### 3.3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan hasil penyelesaian dari tahap produksi animasi berupa karya final atau hasil akhir. Tahap ini menjadi tahap paling akhir sebelum akhirnya animasi bisa dinikmati oleh penonton nantinya. Tahap pasca produksi terdiri dari *compositing*, *editing*, *rendering*, dan publikasi animasi, kemudian tahap ini dimulai dari *compositing*.

#### *Compositing*

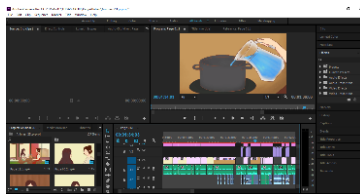
*Compositing* merupakan proses awal dalam tahap pasca produksi, Proses ini dilakukan melalui *software adobe after effect CS6*. *Compositing* digunakan untuk memberikan *special effect* seperti mengatur pencahayaan, saturasi, dan kontras pada animasi. Pada beberapa bagian *scene* seperti halnya bagian awal dan akhir animasi menggunakan *compositing* untuk mengubah suasana menjadi pagi dan sore hari. Selain itu, *software adobe after effect CS6* juga digunakan untuk menganimasikan pembuatan animasi infografis singkat yang berada di bagian akhir animasi membahas tentang manfaat dari jamu kunyit asam. *Software* ini digunakan karena lebih mudah dalam pembuatan infografis berupa animasi. Berikut ini bagian dalam animasi yang menggunakan *software adobe after effect CS6*:

**Tabel 6. Proses *Compositing***

No	Bagian Animasi yang menggunakan <i>compositing</i>	Keterangan
1		Menggambarkan pagi hari
2		Menggambarkan sore hari
3		Menganimasikan animasi infografis

### Editing

*Editing* merupakan proses kedua dalam tahap pasca produksi, proses ini berfungsi untuk menggabungkan berbagai *scene* dalam animasi, menambahkan *dubbing*, *sound effect* dan *background* hingga kemudian melalui proses *rendering* (Putranto dkk., 2020). Dengan kata lain, proses ini dilakukan untuk menggabungkan dan menata setiap bagian dari proses *compositing*, *dubbing*, hasil dari animasi infografis, potongan *scene* tiap animasi dan *sound effect* sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Proses ini menjadi tahapan terakhir sebelum animasi siap untuk di-*render*. Pada proses ini menggunakan *software adobe premiere pro CC 2015*. *Software* ini digunakan untuk menggabungkan video dari tiap *scene*, *scene* dari animasi infografis, *credit* animasi sekaligus menambahkan *dubbing*, *sound effect* dan *background* pada animasi. Selain itu, pada pembuatan judul dan *credit* animasi juga dibuat melalui *software* ini. *Font* yang digunakan dalam animasi “*Mother’s Kitchen*” adalah *Arial*. Tahap *editing* dapat dipermudah dengan adanya pembuatan *storyboard animatic*, sehingga lebih cepat dalam pengerjaannya. Pada proses *editing* merupakan tahap terakhir sebelum akhirnya animasi melalui tahap *rendering* dan menjadi hasil akhir.



**Gambar 9. Proses Editing**

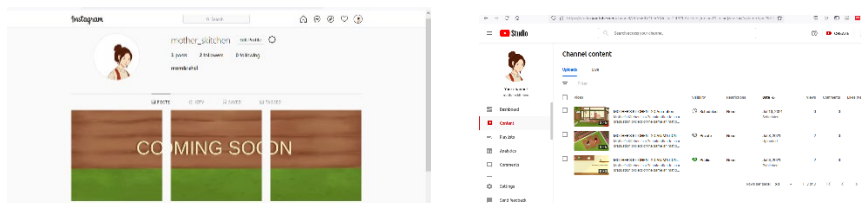
### Rendering

Setelah tahap *editing* selesai, video dari tiap *scene* yang sudah digabungkan siap untuk di-*render* hingga menghasilkan karya final dari animasi dan dapat dinikmati banyak orang. Hasil dari proses *rendering* menghasilkan animasi berdurasi 3 menit 26 detik dan media pendukung berupa trailer animasi berdurasi 30 detik dengan format mp4. Masing-masing dari hasil *rendering* tersebut memiliki resolusi 1280 x 720 *pixel*. Animasi “*Mother’s Kitchen*” memiliki konsep tentang peran besar seorang ibu pada masa remaja sekaligus memperlihatkan tentang kehangatan antara anak dan ibu dalam proses edukasi bagi anak tentang pembuatan jamu kunyit asam. Animasi diawali dengan perkenalan dan menyampaikan permasalahan dari karakter Rahel kepada ibunya. Tampilan awal animasi yaitu saat tokoh Rahel ingin akan membeli es tetapi diingatkan ibunya jika sedang musim kemarau dan mengingat sebelumnya Rahel pernah sariawan karena terlalu banyak minum es ditambah dengan makan gorengan, kemudian ibunya mengajak Rahel untuk membuat jamu kunyit asam sebagai pengganti dari membeli es. Pada bagian kedua, dijelaskan tentang proses pembuatan jamu kunyit asam mulai dari bahan dan urutan dari pembuatannya. Bagian ketiga yakni ibu menjelaskan tentang manfaat dari jamu kunyit asam kepada Rahel, diikuti kemudian bagian terakhir yaitu judul dan *credit* dari animasi. Proses selanjutnya dilanjutkan dengan publikasi animasi.

### Publikasi Animasi

Publikasi animasi merupakan tahap setelah proses *rendering* dimana animasi akan di-*upload* melalui media sosial dengan tujuan agar animasi bisa dinikmati oleh target penonton yaitu remaja. Publikasi dari animasi dilakukan melalui media sosial *instagram* dengan nama *mother\_skitchen* dan *channel youtube* yang dibuat khusus bernama *mothers kitchen* untuk

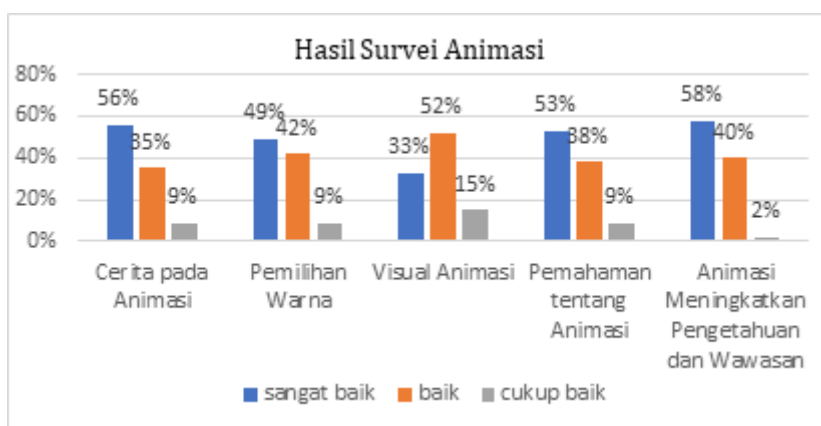
mengenalkan animasi “Mother’s Kitchen”. Pada *instagram* digunakan sebagai media publikasi dan perkenalan pada animasi sebelum akhirnya animasi bisa diakses melalui *youtube*.



Gambar 4. Publikasi Animasi melalui *Instagram* dan *Youtube*

### 3.4. Hasil Survei Animasi

Berdasarkan hasil survei animasi dari 30 responden remaja yang dilakukan melalui google form, menghasilkan data sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik Hasil Survei Animasi

Pada grafik di atas terlihat bahwa 56% responden berpendapat jika cerita dalam animasi sangat baik dan 35% baik. Pemilihan warna pada animasi 49% sangat baik dan 42% baik. Pada visual animasi 33% sangat baik dan 52% baik, dalam pemahaman tentang animasi 53% responden berpendapat sangat baik dan 38% baik. Animasi meningkatkan pengetahuan dan wawasan 58% responden berpendapat sangat baik dan 40% baik. Sehingga dari hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa animasi ini mendapatkan respon positif dan cukup efektif digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya.

## 4. Simpulan

Perancangan animasi 2 dimensi “Mother’s Kitchen” sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan remaja tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya, pada perancangannya melalui tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Media utamanya berupa animasi 2 dimensi berdurasi 3 menit 26 detik dan media pendukungnya yaitu trailer animasi berdurasi 30 detik, masing-masing dari hasil tersebut dipublikasikan melalui *instagram* bernama *mother\_skitchen* dan *channel youtube moters kitchen*. Pada pembuatan animasi terdapat beberapa kendala yaitu pembuatan animasi yang dikerjakan secara individu dan bukan berupa tim sehingga karya yang dihasilkan pun memiliki tingkat

kualitas yang terbatas, selain itu kurangnya pemahaman pada beberapa unsur dari animasi, sehingga untuk perancangan berikutnya dapat memperbaiki hal tersebut agar pada hasil perancangan dari karya menjadi lebih baik lagi.

Pada hasil survei dari 30 responden remaja melalui google form menghasilkan 56% cerita dalam animasi sangat baik, pada pemilihan warna animasi 49% sangat baik. Keseluruhan visual animasi 52% baik, pemahaman tentang animasi 53% sangat baik, dan animasi dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan 58% sangat baik. Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa sebagian besar remaja memberikan respon positif terkait animasi 2 dimensi sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya.

## Daftar Rujukan

- Aditama, T.Y. (2014). *Jamu dan kesehatan* (1st ed.). Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan.
- Ahmad, & Sayatman. (2020). Perancangan environment bertema dunia fantasi burung Indonesia sebagai pendukung serial animasi 3d "Little Bird" untuk pasar global. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(1), 79–84. doi: 10.12962/j23373520.v9i1.52093
- Andriati, & Wahjudi, R.M.T. (2016). Society's acceptance level of herb as alternative to modern medicine for lower, middle, and upper class group. *Masyarakat, Kebudayaan dan Politik*, 29(3), 33.
- Ardiansah. (2010). *12 prinsip animasi*. Retrieved from <https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik BSI*, 2(1), 116–121. doi: <https://doi.org/10.31294/jtk.v2i1>
- Banindro, B.S. (2018). *Kapita Selekta: Pengkajian seni rupa, desain, media dan budaya*. Yogyakarta: Dwi - Quantum.
- Budiani, R.D. (2016). *Perancangan buku ilustrasi sebagai media kampanye pengenalan permainan tradisional jawa tengah* (Undergraduate thesis, Universitas Sebelas Maret, Surakarta).
- Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. *ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. doi: 10.33853/istighna.v1i1.20
- Fiona, D. (2021, May 19). Cara membuat kunyit asam dan sinom, Segar dan Menyehatkan. *Orami*. Retrieved from <https://www.arami.co.id/magazine/resep-jamu-kunyit-asam-dan-sinom/>
- Harismi, A. (2020, Oct 20). Batasan usia remaja ternyata ada dalam rentang ini, *Sehatq*. Retrieved from <https://www.sehatq.com/artikel/batasan-usia-remaja-dan-perubahannya-secara-fisik-dan-mental>
- Herianto, J.R. (2019). *Formulasi granul effervescent ekstrak kering jamu kunyit asam dengan kombinasi asam sitrat dan asam tartrat sebagai sumber asam* (Undergraduate thesis, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya). Retrieved from <http://repository.wima.ac.id/id/eprint/20416/>
- 2020Knuanimation. (2020, December 17). *Korean National University of Arts Animation: "Hanna" - by Amabel Emillavta* [Video file]. Retrieved from [https://www.instagram.com/p/C14-bKGnwyW/?utm\\_medium=copy\\_link](https://www.instagram.com/p/C14-bKGnwyW/?utm_medium=copy_link)
- Moenir, H. (2017). *Perancangan trailer film animasi 2D Supri Sang Ksatria Jamu* (Undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Retrieved from <https://docplayer.info/214131908-Perancangan-trailer-film-animasi-2d-supri-sang-ksatria-jamu.html>
- Nahak, H.M.I. (2019). Upaya melestarikan budaya Indonesia di era globalisasi, *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. doi: 10.33369/jsn.5.1.65-76
- Nainggolan, M. (2019). *Gambaran Tingkat Kepercayaan masyarakat terhadap penggunaan obat tradisional dan obat kimia sintesis di Desa Siantar Tonga-Tonga I Kecamatan Siantar Narumonda* (Undergraduate thesis, Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan). Retrieved from <http://repo.poltekkes-medan.ac.id/xmlui/handle/123456789/769>

- Paryono, & Kurniarum, A. (2014). Kebiasaan konsumsi jamu untuk menjaga kesehatan tubuh pada saat hamil dan setelah melahirkan di Desa Kajoran Klaten Selatan. *Jurnal Terpadu Ilmu Kesehatan*, 3(1), 64–72. Retrieved from <http://jurnal.poltekkes-solo.ac.id/index.php/Int/article/view/76/0>
- Prasanti, D. (2017). Komunikasi terapeutik tenaga medis dalam pemberian informasi tentang obat tradisional bagi masyarakat. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 53–64. doi: <https://doi.org/10.29313/mediator.v10i1.2624>
- Pratama, R.B., Pramono, A., & Samudro, J. (2020). The design of Bali island tourism animation as a media for promotion of tourism. *KnE Social Sciences*, 427–433. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.761>
- Putranto, Y.W., Samudro, J., & Wardhana, M.I. (2020). 2D animation design of freshwater lobster cultivation. *KnE Social Sciences*, 532–537. doi: 10.18502/kss.v4i12.7627
- Seondari, T. (2012). *Metode penelitian deskriptif*. Bandung: UPI
- Sinambela, D.P., Mahdiyah, D., & Helmiah, R. (2016). Persepsi remaja putri tentang konsumsi jamu-jamuan untuk mengatasi nyeri haid di MAN 8 Banjarmasin. *Dinamika Kesehatan*, 7(2), 124–135. Retrieved from <https://ojs.dinamikakesehatan.unism.ac.id/index.php/dksm/article/view/119>
- Skema dan kelompok warna. (2019, Aug 7). *Hicoates*. Retrieved from <http://hicoates.com/tag/warna-hangat/>
- Sukmadinata, N.S. (2005). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, A. (2021). Animated film visual style preferences of elementary school students in Malang regency. *KnE Social Sciences*, 139–144. doi: 10.18502/kss.v5i6.9188
- TheCGBros. (2018, December 17). *CGI 3D Animated Short: "Homesick" - by Amabel Emillavta* [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=wWrtHz6XshI>
- Utami, D. (2011). Efektivitas animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.
- Wardhana, M.I., Susilo, G., & Ramadhani, F.D. (2020). Designing digital advertising with scribble animated video techniques. *KnE Social Sciences*, 291–297. doi: 10.18502/kss.v4i12.7605

## Parody in “Terminal” Rubric on the *Mojok.co* Site

### Parodi dalam Rubrik “Terminal” pada Situs *Mojok.co*

Wiwin Sulistyorini\*, Karkono

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

\*Penulis korespondensi, Surel: wiwin.sulistyorini.1702126@students.um.ac.id

Paper received: 02-09-2021; revised: 14-09-2021; accepted: 25-09-2021

#### Abstract

This research was conducted to determine the topic, meaning, and function of parody contained in the "Terminal" rubric on the Mojok.co website. The "Terminal" rubric contains a collection of articles submitted by Mojok.co contributors consisting of several categories, namely gaya hidup, hiburan, pojok tubir, kampus, politik, media sosial, nusantara, and luar negeri. This research is qualitative research that uses documentation techniques for data collection. There are two theories used in this research, Teun van Dijk's theory of critical discourse analysis for topics and meaning analysis, and M.A.K. Halliday's theory of language functions for function analysis. The results of this study indicate that there are three parody topics discussed in the article "Terminal" rubric, namely the Omnibus Law, the performance of politicians, and historical truth in a documentary. The meaning of parody in the article rubric "Terminal" is relevant to the situation, events, and political figures in Indonesia. There are seven parody functions found in the "Terminal" rubric article, namely instrumental function, regulatory function, representation function, interactional function, heuristic function, personal function, and imaginative function

**Keywords:** parody, topic, meaning, function

#### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui topik, makna, serta fungsi parodi yang terdapat dalam rubrik “Terminal” pada situs Mojok.co. Rubrik “Terminal” berisi kumpulan artikel yang dikirimkan oleh kontributor Mojok.co yang terdiri dari beberapa kategori, yakni gaya hidup, hiburan, pojok tubir, kampus, politik, media sosial, nusantara, dan luar negeri. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan teknik dokumentasi untuk pengambilan data. Terdapat dua teori yang digunakan dalam penelitian ini, yakni teori analisis wacana kritis van Dijk untuk analisis topik dan makna, serta teori fungsi bahasa M.A.K. Halliday untuk analisis fungsi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat tiga topik parodi yang dibahas dalam artikel rubrik “Terminal”, yakni Undang-Undang Omnibus Law, kinerja politisi, serta kebenaran sejarah dalam sebuah film dokumenter. Makna parodi dalam artikel rubrik “Terminal” relevan dengan situasi, peristiwa, serta tokoh politik di Indonesia. Terdapat tujuh fungsi parodi yang ditemukan dalam artikel rubrik “Terminal”, yakni fungsi instrumental, fungsi regulasi, fungsi representasi, fungsi interaksional, fungsi heuristik, fungsi personal, dan fungsi imajinatif.

**Kata kunci:** parodi, topik, makna, fungsi

#### 1. Pendahuluan

Media informasi yang semakin banyak dan meluas di kalangan masyarakat menjadi bukti adanya percepatan arus informasi yang tersebar di masyarakat. Kebutuhan masyarakat terhadap informasi yang cepat dan aktual mendorong lahirnya media informasi berbasis digital. Maraknya media informasi konvensional yang merambah ke konsep digital menimbulkan persaingan untuk mendapatkan pembaca. Berbagai inovasi dalam penyajian informasi dikembangkan, mulai dari segi penampilan hingga gaya penulisan. Salah satu gaya penulisan yang menarik untuk dikaji adalah parodi. Parodi merupakan cara menanggapi secara evaluatif apa yang disampaikan orang lain. Kritikus asal Kanada, Linda Hutcheon,

mendefinisikan parodi sebagai imitasi dengan jarak kritis atau pengulangan dengan perbedaan (dalam Kostka, 2016).

Salah satu media informasi berbasis digital yang memiliki gaya penulisan menarik adalah situs *Mojok.co*. Media informasi yang dikepalai oleh Puthut E.A. tersebut telah berdiri sejak 28 Agustus tahun 2014. Situs *Mojok.co* tercatat sebagai salah satu media yang memiliki konten-konten bernada kritik sebagai salah satu ciri khasnya. Artikel dalam situs *Mojok.co* tidak hanya ditulis oleh redaktur, namun juga dikirim oleh beberapa kontributor. Artikel-artikel yang kritis sekaligus humoris merepresentasikan slogan yang diusung situs *Mojok.co*, “Sedikit Nakal, Banyak Akal”. Salah satu rubrik yang terdapat pada situs *Mojok.co* adalah rubrik Terminal. Rubrik ini berisi kumpulan artikel yang dikirimkan oleh kontributor *Mojok.co* yang terdiri dari beberapa kategori, yakni gaya hidup, hiburan, pojok tubir, kampus, politik, media sosial, nusantara, dan luar negeri. Rubrik ini mengunggah sedikitnya sepuluh hingga dua puluh artikel setiap hari. Hal ini mengindikasikan bahwa rubrik “Terminal” merupakan rubrik yang banyak diminati oleh pembacanya dan memiliki kontributor yang aktif mengirimkan tulisan.

Penelitian tentang parodi pernah dilakukan oleh Purnomo Sidik Kustiyono (2010) dengan judul “Strategi Resistensi terhadap Budaya Populer pada Kolom ‘Parodi’ Samuel Mulia di Harian Kompas (Sebuah Analisis Wacana Kritis)”. Penelitian tersebut mengkaji representasi budaya populer, bentuk intertekstualitas parodi budaya populer, serta parodi sebagai sebuah strategi wacana terhadap identitas budaya populer bekerja sebagai bentuk perlawanan. Penelitian dengan fokus parodi juga pernah dilakukan oleh Rusyda Ulva (2014) dengan judul “Dara Jingga, Wisran Hadi: Parodi Terhadap Kekuasaan (Dara Jingga, Wisran Hadi: *a Power Parody*)”. Dengan menggunakan teori parodi postmodern model Linda Hutcheon, Rusyda mengkaji makna-makna implisit dan eksplisit sebagai interpretasi baru dari penyimpangan cerita mitos dan teks sejarah yang menjadi latar penciptaan lakon Dara Jingga.

Parodi sebagai strategi penyampaian informasi menarik untuk dikaji dalam fungsinya sebagai media kritik implisit. Penelitian ini memiliki sejumlah perbedaan dengan kajian lain dengan fokus parodi yang pernah dilakukan. Kajian ini menitikberatkan pada analisis makna dan fungsi parodi dalam sebuah wacana. Dengan mengungkap makna berdasarkan konteksnya, akan dapat diketahui kritik atau pesan tersirat di dalamnya. Analisis topik juga menjadi salah satu pertimbangan untuk mengetahui wacana apa saja yang kerap diparodikan dan apakah topik tersebut berkaitan dengan fungsi penciptaan parodi.

Berdasarkan konteks yang telah dipaparkan, penelitian ini memiliki tiga fokus, yakni (1) topik parodi yang terdapat dalam rubrik “Terminal” pada situs *Mojok.co*, (2) makna parodi yang terdapat dalam rubrik “Terminal” pada situs *Mojok.co*, (3) fungsi parodi yang terdapat dalam rubrik “Terminal” pada situs *Mojok.co*.

## 2. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif memahami fenomena sosial melalui gambaran holistik dan memperbanyak pemahaman mendalam (Moleong, 2010). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, yakni data deskriptif yang berupa kata, frasa, klausa, kalimat, atau teks yang mengandung unsur parodi pada artikel yang terdapat dalam rubrik “Terminal” *Mojok.co*. Sumber data dalam penelitian ini adalah teks-teks artikel dalam rubrik “Terminal” *Mojok.co* yang diunggah pada tanggal 7-15 Oktober 2020.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik dokumentasi yang terdiri dari tiga langkah, yakni pencarian dan pengumpulan data, peninjauan data, serta pencatatan data. Instrumen kunci dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, menganalisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya (Sugiyono, 2013). Selain instrumen kunci, digunakan pula instrumen pendukung berupa tabel analisis.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teori analisis wacana kritis Teun van Dijk yang dipadukan dengan teori fungsi bahasa M.A.K. Halliday. Menurut van Dijk, wacana memiliki tiga dimensi atau bangunan, yakni teks, kognisi sosial, dan konteks sosial (Eriyanto, 2011). Berkaitan dengan fokus dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, analisis data akan dilakukan pada level atau dimensi teks. Teun A. van Dijk membagi teks ke dalam tiga struktur atau tingkatan, yakni (1) struktur makro yang merupakan makna global dari suatu teks yang diamati dari topik/tema yang diangkat oleh suatu teks; (2) superstruktur, yakni struktur wacana yang berhubungan dengan kerangka teks, bagaimana suatu teks disusun secara utuh; (3) struktur mikro yang merupakan makna lokal dari suatu teks yang dapat diamati dari pilihan kata, kalimat, dan gaya yang dipakai oleh suatu teks. Sementara teori fungsi bahasa digunakan untuk menganalisis fungsi parodi dalam artikel. Fungsi bahasa dapat diartikan sebagai cara menggunakan bahasa, yakni penggunaan bahasa sebagai sarana komunikasi yang memiliki tujuan tertentu sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Halliday (dalam Sumarlam, 2003) mengklasifikasikan fungsi bahasa ke dalam tujuh fungsi, yakni fungsi instrumental, fungsi regulasi, fungsi representasi, fungsi interaksional, fungsi heuristik, fungsi personal, dan fungsi imajinatif.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan tujuh artikel dalam rubrik “Terminal” yang menggunakan gaya penulisan parodi. Tujuh artikel tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 1. Data Artikel Parodi**

Kode Artikel	Judul Artikel	Tanggal Unggah
AP1	Seandainya Sherlock Holmes Tinggal di Indonesia dan Ikut Melawan Omnibus Law	7 Oktober 2020
AP2	Film Pengkhianatan Uchiha’ dan Bahaya Kebangkitan Akatsuki	8 Oktober 2020
AP3	Negeri Wano Ternyata Sudah Lama Terapkan Omnibus Law, Ini Dampak Positifnya	8 Oktober 2020
AP4	Menebak ke Mana Hilangnya Mayor Thomas, Presiden Mineral Town yang Sering Blusukan	11 Oktober 2020
AP5	Sekolah Superhero Pengecut, Tutup Pagar Saat Murid Akan Konsolidasi	12 Oktober 2020
AP6	Menanti Demonstrasi Besar yang Dilakukan oleh Pasukan Revolusi One Piece	15 Oktober 2020
AP7	Politisi Konoha: Bersih, Rakyat, dan Kerja Nyata, tapi Budek juga	19 Oktober 2020

### 3.1. Topik Parodi

Topik merupakan elemen yang terdapat pada tingkatan struktur makro. Elemen topik menggambarkan makna global atau makna umum dari suatu teks. Topik memberikan gambaran tentang gagasan utama yang dikedepankan penulis dalam memandang suatu peristiwa (Eriyanto, 2011). Topik umum dapat terbentuk dari beberapa subtopik yang saling kait dan mendukung satu sama lain. Setiap subtopik diturunkan ke dalam serangkaian fakta yang dapat diruntut dari kata-kata kunci yang digunakan dalam setiap kalimat atau paragraf. Keseluruhan subbagian tersebut saling mendukung dan membentuk teks koheren yang utuh. Topik dapat diartikan sebagai pokok pembicaraan (Mulyana, 2005) yang berbentuk frasa maupun kalimat. Tingkat kejelasan topik berpengaruh terhadap kejelasan struktur dan isi wacana.

Berdasarkan data yang dihimpun, ditemukan hasil bahwa terdapat tiga topik parodi yang dibahas dalam artikel rubrik “Terminal”, yakni Undang-Undang *Omnibus Law*, kinerja politisi, serta kebenaran sejarah dalam sebuah film dokumenter.

#### 3.1.1. Topik Undang-Undang *Omnibus Law*

Artikel dengan topik Undang-Undang *Omnibus Law* membahas tiga isu, yakni polemik pengesahan, dampak penerapan, hingga berbagai aksi penolakan yang dilakukan baik melalui media massa maupun aksi turun ke jalan atau demonstrasi. Isu perihal polemik pengesahan *Omnibus Law* ditemukan pada artikel (AP1). Pengesahan *Omnibus Law* berpolemik karena adanya beberapa hal yang dinilai janggal selama proses pengesahan. Pertama, adanya upaya membungkam opini yang bertentangan dengan cara mematikan mikrofon fraksi yang melakukan sanggahan. Kedua, jadwal pengesahan yang dipercepat dan dilakukan di tengah pandemi Covid-19. Hal tersebut ditunjukkan melalui kutipan berikut.

- (1) Hal pertama yang ditelusuri oleh Sherlock adalah sidang anggota DPR yang betul-betul menyebalkan. Sanggahan dari fraksi partai lain tidak diperbolehkan. Selain suara rakyat, ternyata suara rekan sesama politisi pun dibungkam saat ingin memberi interupsi dengan cara mematikan microphone.
- (2) Hal kedua adalah terkait perubahan jadwal sidang yang mendadak diubah dari yang sebelumnya tanggal 8 Oktober menjadi 5 Oktober. Apakah Omnibus Law betul-betul semendesak itu? Wajar jika Sherlock langsung memikirkan tentang apa agenda dibalik hal tersebut. Padahal, saat ini kasus penyebaran Covid-19 masih belum bisa diselesaikan dengan baik. Urgensinya apa, Wahai pemimpin?

Isu kedua, yakni aksi penolakan *Omnibus Law* ditemukan pada artikel (AP5) dan artikel (AP6). Penolakan yang diceritakan dalam artikel (AP5) dilakukan secara langsung melalui aksi demonstrasi dan konsolidasi. Demonstrasi besar dilakukan untuk menolak sebuah aturan baru karena dinilai merugikan para buruh. Namun aksi konsolidasi terhambat oleh adanya aturan dan imbauan yang berisi larangan untuk melakukan demonstrasi, serta adanya aksi penutupan akses masuk di saat konsolidasi akan dilakukan. Berikut adalah kutipan yang menunjukkan topik perihal isu penolakan.

- (3) Demo besar yang melibatkan antar sekolah kemarin, menuntut keadilan pemerintah dalam menyediakan peraturan yang adil bagi tiap superhero.
- (4) Aturan berikutnya dari Kemem mengatakan, para guru harus senantiasa mendukung para muridnya untuk melakukan kegiatan yang berhubungan

dengan akademik. Diperjelas lagi, para siswa tidak diperbolehkan mengikuti aksi demonstrasi.

- (5) Tambah menggelikan, Kepala Sekolah saya yang memiliki quirk seperti tikus, sore tadi menutup akses masuk untuk para siswa. Padahal, hari ini konsolidasi akan dilakukan oleh kelas 1-A yang dipimpin oleh wali kelas kami, Eraser Head.

Sementara aksi penolakan yang dibahas dalam artikel (AP6) dilakukan dengan dua cara, yakni aksi demonstrasi dan aksi penolakan melalui media massa. Aksi penolakan tersebut dituangkan dalam kutipan-kutipan berikut.

- (6) Mereka bercuit di Twitter dan membangun tagar mulai dari #MosiTidakPercaya hingga #WorldGovernmentKontrol.
- (7) Ivankov, selaku dewan terhormat, bisa juga melancarkan aksi sporadis berupa berkomentar di akun @WorldGovernment\_OP dengan puisi indah Wiji Thukul, “Apabila usul ditolak tanpa ditimbang, suara dibungkam, kritik dilarang tanpa alasan, dituduh subversif dan mengganggu keamanan, maka hanya ada satu kata: LAWAN!”
- (8) Pasukan Revolusi juga akan vis-à-vis dengan BuzzerRp dari World Government. Lha iya to, nggak asik kalau nggak ada lawan di media sosial.
- (9) Mereka siap kapan saja. Turun ke jalanan. Water cannon? Tenang saja, Jinbe dan kolega malah senang jika disemprot air. Gas air mata? Tenang, Sanji sudah khatam babagan tangis dan derai air mata.

Isu ketiga, yakni dampak penerapan *Omnibus Law* ditemukan pada artikel (AP3). Artikel (AP3) membahas tentang penerapan *Omnibus Law* di Negeri Wano. Aturan setebal 900 halaman tersebut dibuat oleh Dewan Perwakilan Rakyat Wano. Penerapan *Omnibus Law* di Negeri Wano dinilai hanya menguntungkan investor dan pemerintah, sementara para buruh menjadi pihak yang dirugikan. Topik tersebut diuraikan ke dalam tiga subtopik, yakni dampak bagi pemerintah dan para cukong, dampak bagi alam, serta dampak bagi rakyat terutama para buruh. Subtopik-subtopik tersebut didukung dengan serangkaian fakta yang terdapat dalam kutipan berikut.

- (10) Kedua, *Omnibus Law* menguntungkan cukong. Melalui keuntungan cukong, negara juga mendapat untung. Tunggu dulu, bukan masyarakat Wano keseluruhan yang untung, tapi hanya sebagian kecil “rakyat” saja yang untung. Lagi-lagi, si perwakilan rakyat Wano atau ASU inilah yang untung.
- (11) Sedangkan Kabupaten Kuri, kini seakan menjadi gundukan gurun lantaran tercemar oleh pabrik senjata yang didukung penuh oleh pemerintah. Sungai-sungai air tawar tercemar limbah berbahaya.
- (12) Banyak buruh di Kota Bakura—pusat Beast Pirates—merana. Aturan ini kian memberatkan mereka. Contohnya nggak ada lagi cuti-cuti (mereka menganggap cuti itu nggak penting), gampang di-PHK, cuti haid nggak ada soalnya (katanya ASU) nggak penting, cuti melahirkan apalagi, pekerjaan Pabrik Smile yang menggunakan sistem kontrak jadi mudah meng-PHK dan semena-mena.

### 3.1.2. Topik Kinerja Politisi

Terdapat dua artikel yang membahas topik kinerja para politisi, yakni artikel (AP4) dan (AP7). Artikel (AP7) membahas kondisi politik di Konoha sesuai pemilihan *hokage* (pemimpin tertinggi). Diceritakan bahwa kondisi politik di Konoha usai pemilihan *hokage* sedang memanas. Terjadi demonstrasi dan protes yang dilakukan untuk menuntut keadilan. Kinerja politisi Konoha juga dinilai nihil, mulai dari Naruto yang awalnya dikenal sederhana dan merakyat mulai tergeser dengan label kapitalis dan otoriter; Boruto yang berambisi mengikuti

jejak ayahnya menjadi seorang politisi; Shikamaru yang lebih sering menghilang dan banyak diam; Danzo yang seakan mengambil alih tugas Shikamaru; dan Sakura yang melakukan tindakan *nyeleneh* dalam menangani wabah virus. Topik tersebut didukung dengan serangkaian fakta yang terdapat dalam kutipan berikut.

- (13) Politik dinasti baru serta bagi-bagi kekuasaan lebih nyata terlihat di periode ini. Shinobi yang nggak kompeten pun dipertahankan.
- (14) Entah, sadar atau nggak, beliau itu adalah politisi Konoha yang seharusnya membantu tugas dari Hokage. Tapi, beliau malah sering hilang entah kemana. Walaupun hanya sekedar menyapa rakyat Konoha saja jarang.
- (15) Sakura yang kinerjanya sedari awal dalam menangani kasus ini rada *nyeleneh*, malah lebih sering hilang dibanding mengupayakan langkah konkret untuk penanganan virus ini.
- (16) Kebijakan yang terkesan terpecah belah dan ditangani oleh berbagai bidang institusi serta nihilnya “kehadiran” Sakura sebagai pemegang kewenangan hanya sebagian wajah kusut penanganan pandemi di Konoha.

Sementara itu, artikel (AP4) hanya fokus membahas satu politisi, yakni presiden bernama Mayor Thomas. Topik yang diangkat dalam artikel tersebut adalah nihilnya kehadiran seorang pemimpin saat masyarakat membutuhkan. Hal tersebut berbanding terbalik dengan citra yang dibangun sebelumnya, yakni sosok yang dekat dengan rakyat. Diceritakan bahwa Mayor Thomas adalah sosok yang dikenal bersahaja, suka bagi-bagi afeksi, memiliki kebiasaan blusukan, serta kerap berkomunikasi dengan rakyatnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa Mayor Thomas adalah sosok pemimpin yang dekat dengan rakyat. Namun, di saat rakyat meminta penjelasan mengenai beberapa konflik di Mineral Town, dan undang-undang yang ditetapkan bawahannya, tidak terlihat kehadiran Mayor Thomas untuk melakukan dialog massa dengan rakyat. Topik tersebut dipertegas melalui kutipan-kutipan berikut.

- (17) Namun, beberapa kali kita seakan susah mencari blio di saat keadaan genting. Blio memang gila kerja karena mengusung semboyan mantap, yakni “*ngerjain, ngerjain, ngerjain!*”. Tapi, bukan berarti ketika masyarakat Mineral Town mencari blio malah blionya nggak ada, dong?
- (18) Ke mana hilangnya Mayor Thomas? Bukankah seorang pemimpin, ketika masyarakat butuh bantuan dan kejelasan, ia hadir dan melakukan dialog massa? Sejatinya kita bisa cari blio mulai dari tempat favorit ia blusukan. Lho, iya to, ketika butuh suara ia mendekati rakyat, mengunjungi rumah ke rumah, mosok waktu dibutuhkan blio menghilang?
- (19) Ketika Mayor Thomas susah dicari, mungkin ia ke sini. Sambil mengingat kejadian ketika ia orasi dan kampanye, mengundang para artis ternama ibukota Mineral Town, menyatakan janji setia untuk mensejahterakan rakyat. Nggak mungkin kan ia ingkar? Nggak mungkin kan ia ke tempat yang ramai massa hanya kala kampanye saja? Blio bukan pemimpin ingkar.

### 3.1.3. Kebenaran sejarah dalam sebuah film dokumenter

Topik kebenaran sejarah dalam sebuah film dokumenter ditemukan pada artikel (AP2). Artikel (AP2) menceritakan tentang penayangan sebuah film dokumenter di stasiun televisi bernama Konoha TV. Penayangan film dokumenter berjudul *Pengkhianatan Uchiha'* tersebut menuai pro-kontra karena cerita dalam film tersebut dinilai tidak sesuai dengan realita atau sejarah yang terjadi sesungguhnya. Film tersebut menceritakan tentang pembunuhan beberapa tokoh terkemuka di Konoha yang akhirnya berujung tindakan pembantaian massal pada Klan Uchiha, yakni klan yang dituduh sebagai dalang aksi pembunuhan. Film tersebut

kemudian dipertontonkan dari generasi ke generasi atas suruhan Danzo yang saat itu menjabat sebagai *hokage* (pemimpin tertinggi). Topik utama dalam artikel tersebut juga dipertegas dengan pengulangan kata-kata kunci pada data berikut.

- (20) Padahal, menurut kajian sejarah, film yang dibuat selama Pemerintahan Danzo—yang menjabat saat itu—hanya fiksi dan jauh akan realitas sesungguhnya.
- (21) Banyak yang protes penayangan film ini bisa merusak sejarah sesungguhnya Desa Konoha.
- (22) Selama Itachi memutuskan pergi, Sasuke memupuk dendam, Danzo membuat film fiktif Pengkhianatan Uchiha dengan Akatsuki sebagai organisasi terlarang.

### 3.2. Makna Parodi

Artikel (AP1) memparodikan kondisi politik di Indonesia yang saat ini sedang bergejolak karena polemik pengesahan kebijakan *Omnibus Law*. Artikel tersebut menunjukkan adanya upaya menentang *Omnibus Law*. Diksi *melawan* pada judul yang digunakan mengindikasikan adanya unsur ketidaksetujuan terhadap *Omnibus Law* yang berusaha disampaikan melalui artikel tersebut. Judul tersebut didukung dengan struktur penulisan yang menonjolkan atau menekankan informasi tentang respons warganet berupa penolakan terhadap *Omnibus Law* yang diletakkan pada paragraf pertama. Berikut kutipan paragraf pertama artikel (AP1).

- (23) Pada pagi hari, tanggal 6 Oktober 2020, Sherlock Holmes sedang duduk santai sambil menikmati cerutu dan melihat lini masa Twitter melalui hape pintarnya. Ia tidak merasa heran dengan banyaknya tagar bermunculan bertema penolakan serta makian terhadap *Omnibus Law* yang baru saja disahkan sehari sebelumnya. Terang saja, sebab, hal tersebut betul-betul timpang dan menyengsarakan kaum pekerja dan buruh.

Frasa *tidak merasa heran* pada kutipan tersebut menunjukkan pemakluman terhadap aksi penolakan *Omnibus Law* yang dilakukan di media sosial. Kalimat terakhir kutipan tersebut secara implisit menyatakan sikap setuju dengan tindakan yang dilakukan oleh warganet yang menentang pengesahan *Omnibus Law* dan menunjukkan ketidakberpihakan penulis pada pemerintah. Sikap ketidakberpihakan juga terlihat dari adanya upaya memaparkan kejanggalan-kejanggalan selama proses pengesahan *Omnibus Law* dalam kutipan berikut.

- (24) Hal pertama yang ditelusuri oleh Sherlock adalah sidang anggota DPR yang betul-betul menyebalkan. Sanggahan dari fraksi partai lain tidak diperbolehkan. Selain suara rakyat, ternyata suara rekan sesama politisi pun dibungkam saat ingin memberi interupsi dengan cara mematikan microphone.
- (25) Hal kedua adalah terkait perubahan jadwal sidang yang mendadak diubah dari yang sebelumnya tanggal 8 Oktober menjadi 5 Oktober. Apakah *Omnibus Law* betul-betul semendesak itu? Wajar jika Sherlock langsung memikirkan tentang apa agenda dibalik hal tersebut. Padahal, saat ini kasus penyebaran Covid-19 masih belum bisa diselesaikan dengan baik.

Elemen latar berupa peristiwa mikrofon yang dimatikan dan agenda pengesahan di tengah Covid-19 tersebut seolah mengomunikasikan kepada pembaca bahwa DPR enggan mendengarkan opini dari pihak lain dan terkesan mengesampingkan keselamatan rakyat. Hal tersebut menjadi alasan pendukung untuk melakukan aksi penolakan *Omnibus Law*. Perlawanan atau penolakan juga ditunjukkan melalui diksi yang digunakan untuk melabeli

*Omnibus Law*, yakni kebijakan nyeleneh dan *Omnibus Law sampah*. Diksi *nyeleneh* dan *sampah* tersebut menunjukkan bagaimana *Omnibus Law* dimaknai sebagai sesuatu yang buruk.

Artikel (AP3) juga menunjukkan upaya perlawanan atau penolakan terhadap *Omnibus Law*. Artikel tersebut berisi parodi yang menceritakan dampak dari penerapan *Omnibus Law*. Skema penulisan pada artikel tersebut secara nyata menunjukkan penolakan. Judul yang menggunakan frasa *dampak positif* tersebut merupakan sebuah sindiran. Hal tersebut diidentifikasi dari isi artikel yang justru memaparkan informasi yang bertentangan dengan judul yang digunakan. Poin-poin yang disebutkan dalam artikel tersebut menjelaskan dampak buruk penerapan *Omnibus Law* bagi buruh dan juga bagi alam.

- (26) Sedangkan Kabupaten Kuri, kini seakan menjadi gundukan gurun lantaran tercemar oleh pabrik senjata yang didukung penuh oleh pemerintah. Sungai-sungai air tawar tercemar limbah berbahaya.
- (27) Carut marut seperti ini terjadi ya karena dalam salah satu UU di “*Omnibus Lawakan Antara Wano*”, tepatnya pasal 29 mengenai amdal Wano yang dipangkas hingga jadi mekanisme assessment saja. Contohnya ya itu, area Kibi, di mana pabrik-pabriknya terbuat dari batu, tidak sesuai mekanisme amdal yang baik dan benar.
- (28) Banyak buruh di Kota Bakura—pusat Beast Pirates—merana. Aturan ini kian memberatkan mereka. Contohnya nggak ada lagi cuti-cuti (mereka menganggap cuti itu nggak penting), gampang di-PHK, cuti haid nggak ada soalnya (katanya ASU) nggak penting, cuti melahirkan apalagi, pekerjaan Pabrik Smile yang menggunakan sistem kontrak jadi mudah meng-PHK dan semena-mena.

Elemen detil yang menonjolkan dampak buruk penerapan *Omnibus Law* bagi alam atau lingkungan dan bagi para buruh tersebut seolah mengomunikasikan kepada pembaca untuk tidak menyetujui penerapan *Omnibus Law*. Pada elemen stilistik, parodi dalam artikel tersebut ditunjukkan pada kutipan berikut.

- (29) Pertama, ternyata Dewan Perwakilan Rakyat Wano atau yang bisa disingkat ASU, yang diketuai oleh Orochi, King, Queen, dan Jack, bisa juga kerja cepat.
- (30) Melalui penuturan Orochi, dikutip dari Harian New World, “*Omnibus Law* itu, kan, ‘*Omnibus Lawakan Antara Wano*’. Nah, itu kan sederhananya aturan baru yang akan memengaruhi aturan-aturan sebelumnya dengan cara lawak. Bagus, dong? Lihat saja, aturan bijak bestari zaman Klan Kozuki, bisa saya ganti dengan mudahnya.”

Pada kutipan (6), Dewan Perwakilan Rakyat Wano disingkat dengan ASU. Hal tersebut jelas tidak sesuai dengan kaidah pemendekan kata. Dalam bahasa Jawa diksi *asu* bermakna anjing dan dalam situasi tertentu digunakan sebagai umpatan. Diksi *asu* menjadi umpatan atau pisuhan yang paling kasar dalam bahasa Jawa (Wijayanti, 2014). Dalam konteks ini, singkatan dalam artikel tersebut merupakan umpatan yang ditujukan pada Dewan Perwakilan Rakyat Wano yang merupakan parodi DPR RI sebagai perancang *Omnibus Law*. Frasa *Lawakan Antara Wano* sebagai kepanjangan dari diksi *law* pada kutipan (7) tersebut juga menggambarkan ketidaksetujuan penulis atas penerapan *Omnibus Law*. Hal tersebut menunjukkan pandangan penulis yang menilai *Omnibus Law* sebagai sebuah lawakan atau lelucon yang diciptakan oleh pemerintah.

Upaya untuk melawan atau menolak *Omnibus Law* juga terlihat pada artikel (AP5). Hal tersebut terlihat pada kutipan berikut.

- (31) Melalui aturan baru yang mau disahkan tersebut, para superhero muda seperti saya muntab. Walau saya masih sekolah, kelak saya akan menjadi buruh superhero. Begini lho permasalahannya, misalnya mengenai upah. Jasa superhero dibayar per jam sesuai aliansi investor masing-masing. Iya kalau adil, kalau nggak gimana coba? Pun tidak ada izin cuti untuk superhero perempuan yang sedang haid dan hamil. Aneh.

Elemen latar yang membeberkan alasan terjadinya demonstrasi untuk menuntut peraturan yang adil tersebut seakan mengomunikasikan kepada pembaca untuk mendukung tindakan demonstrasi yang dilakukan para superhero. Penggunaan diksi *superhero* untuk menyebut profesi buruh pada artikel tersebut merupakan upaya menentang pandangan masyarakat terhadap buruh. Pada kultur Indonesia, buruh dipandang sebagai pekerja rendahan, kasaran, tidak memiliki kuasa, hina, hanya mengandalkan otot, bergantung pada majikan, dsb. Diksi *superhero* memiliki konotasi orang yang memiliki keberanian dalam membela kebenaran, memiliki kekuatan, dsb. Penggunaan diksi *superhero* untuk menyebut buruh tersebut mengindikasikan adanya upaya untuk mengangkat nilai buruh dalam pandangan masyarakat yang juga menunjukkan keberpihakan penulis pada buruh.

Keberpihakan penulis juga terlihat dari struktur penulisan. Informasi yang disusun pertama kali bukan bagaimana demo berlangsung atau pun dampak dari demo, melainkan alasan yang melatarbelakangi aksi demo besar tersebut. Sementara alasan diciptakannya aturan baru tidak diuraikan secara eksplisit. Hal tersebut menunjukkan bahwa sudut pandang yang digunakan penulis untuk melihat fenomena aturan baru tersebut adalah sudut pandang buruh.

Artikel (AP6) juga merupakan parodi penolakan *Omnibus Law*. Artikel tersebut menceritakan aksi massa yang dilakukan oleh sebuah pasukan bernama Pasukan Revolusioner untuk menuntut keadilan. Indikasi bahwa artikel tersebut merupakan parodi dari aksi demonstrasi penolakan *Omnibus Law* ditunjukkan melalui kutipan berikut.

- (32) Komandan Pasukan dalam Pasukan Revolusi misalkan, yakni Karasu, Belo Betty, Morley, dan Lindbergh, bertugas melancarkan woro-woro melalui media sosial. Bisa saja, kan? Apa sih yang nggak bisa. Mereka bercuit di Twitter dan membangun tagar mulai dari #MosiTidakPercaya hingga #WorldGovernmentKontrol.
- (33) Ivankov, selaku dewan terhormat, bisa juga melancarkan aksi sporadis berupa berkomentar di akun @WorldGovernment\_OP dengan puisi indah Wiji Thukul, "Apabila usul ditolak tanpa ditimbang, suara dibungkam, kritik dilarang tanpa alasan, dituduh subversif dan mengganggu keamanan, maka hanya ada satu kata: LAWAN!"

Tagar yang terdapat pada kutipan (9) senada dengan tagar yang menjadi *trending topic* di Indonesia pada 6 Oktober 2020, yakni #MosiTidakPercaya dan #dprkontrol. Kedua tagar tersebut merupakan salah satu dari bentuk respons masyarakat yang menolak undang-undang *Omnibus Law*. Respons masyarakat di media massa *Twitter* tidak hanya disampaikan melalui penggunaan tagar, tetapi juga melalui kolom komentar. Kutipan puisi Wiji Thukul pada kutipan (10) tersebut ramai digunakan warganet untuk menyatakan perlawanan terhadap pengesahan *Omnibus Law*.

Struktur penulisan informasi pada artikel tersebut menggambarkan buruknya suatu pemerintahan. Mulai dari adanya pelanggaran HAM hingga lahirnya ketidakadilan, yakni

adanya korupsi dan munculnya undang-undang karet. Hal tersebut akhirnya melahirkan Pasukan Revolusi yang menginginkan perubahan pada tatanan kenegaraan.

- (34) Pemerintah Dunia seakan gali lobang tutup lobang. Mereka menutup rapat kasus HAM zaman lampau, dengan melanggar HAM yang baru. Pepatah lama yang hingga sekarang masih kerap ditemui relevansinya; sejarah dibuat oleh pihak yang menang.
- (35) Ketidakadilan justru datang silih berganti. Pasal-pasal karet diciptakan World Government untuk menyengsarakan rakyat. Bejat!
- (36) Target Pasukan Revolusi adalah menjegal Bangsawan Dunia yang korup, tapi jika target mereka adalah Tenryūbito, jelas Pemerintah Dunia akan pasang badan.
- (37) Di berbagai lini masa, video tindakan represif yang dilakukan oleh aparat—Marine—mulai berkeliaran. Mereka memukul, mementung, dan menendang para bajak laut muda yang baru saja beranjak dewasa. “KEADILAN!” teriak Monkey D. Luffy. “Kami di sini menuntut keadilan abad kekosongan dan muak dengan undang-undang karet yang kalian buat. Cukup badan saya saja yang karet, keadilan ya jangan!”

Citra yang tergambar dari struktur penulisan tersebut adalah fakta bahwa aksi demonstrasi yang dilakukan adalah bentuk perjuangan untuk menuntut keadilan dan membela rakyat. Struktur penulisan yang demikian juga memarjinalkan posisi pemerintah sebagai pihak yang salah dan harus dilawan. Parodi juga terlihat pada elemen stilistik pada kutipan berikut.

- (38) Semoga tak ada luka, sakit, perih, seperti apa yang dirasakan oleh Ibu Pertiwi jagat One Piece. Cukup kita sudahi sakit itu, keadilan harus menang. Pasal gomu-gomu harus musnah.

Frasa *pasal gomu-gomu* pada kutipan tersebut merupakan parodi dari istilah *pasal karet*. *Gomu* [ゴム] dalam bahasa Jepang berarti karet (Palandi, 2013), sehingga *pasal gomu-gomu* bermakna pasal karet. Pasal karet adalah istilah yang digunakan di Indonesia untuk menyebut pasal yang bersifat multitafsir. Pasal tersebut dapat ditafsirkan secara subjektif oleh penegak hukum atau pihak-pihak lain (Rohmana, 2017). Kutipan tersebut menunjukkan sikap penulis yang menentang adanya pasal karet yang diindikasikan dengan diksi *musnah* yang bermakna hilang atau lenyap.

Cerita tentang buruknya suatu pemerintahan juga terdapat pada artikel (AP7). Hal tersebut terlihat dari kutipan berikut.

- (39) Setelah terpilih, terjadi berbagai perubahan di Konoha terutama di bidang infrastruktur yang dikebut. Walaupun sebagian besar biayanya berasal dari utang, tapi Naruto dengan bangga mengklaim semua pencapaiannya.
- (40) Kini, Konoha dihadapkan dengan masa pergolakan lain setelah selesainya kontroversi pasca pemilihan politisi Hokage. Demo besar-besaran terjadi di berbagai wilayah Konoha menuntut keadilan kepada Naruto dan kepada Dewan Perwakilan Rakyat Konoha.

Struktur kalimat kedua pada kutipan (16) tersebut menonjolkan fakta perihal utang dengan menempatkannya di bagian awal kalimat. Dengan meletakkan informasi tersebut di awal artikel mengindikasikan bahwa penulis ingin menunjukkan kepada pembaca tentang keruhnya kondisi perekonomian dan kacaunya situasi politik di Indonesia setelah pemilihan presiden. Struktur penulisan yang demikian memberikan gambaran buruknya pemerintahan di Indonesia. Gambaran tersebut didukung dengan elemen detil yang memberikan informasi tentang kinerja buruk para politisi.

- (41) Nah, di periode kedua ini lebih banyak polemik yang dibuat oleh Naruto. Sosok yang awalnya dikenal sederhana dan merakyat mulai tergeser dengan label kapitalis dan otoriter. Politik dinasti baru serta bagi-bagi kekuasaan lebih nyata terlihat di periode ini. Shinobi yang nggak kompeten pun dipertahankan.
- (42) Tapi, walaupun orangnya cerdas, Shikamaru ini lebih sering diam. Entah, sadar atau nggak, beliau itu adalah politisi Konoha yang seharusnya membantu tugas dari Hokage. Tapi, beliau malah sering hilang entah kemana. Walaupun hanya sekadar menyapa rakyat Konoha saja jarang.
- (43) “Kepala, pundak, Danzo lagi, Danzo lagi.”
- (44) Meme ini sering muncul di media sosial ketika terjadi pergolakan di rezim Naruto. Sosok Danzo yang lebih vokal dibandingkan dengan Shikamaru, menjadikannya lebih pas jika beliau saja yang menjabat sebagai politisi Konoha pembantu tugas Hokage daripada Shikamaru yang lebih suka diem dan ngilang.
- (45) Statemen Sakura yang absurd ketika di awal virus ini menyerang desa juga sangat bikin jengkel. Mulai dari menyalahkan warga desa yang membeli masker saat awal virus ini terdeteksi yang pada akhirnya menyebabkan harganya menjadi mahal, statemen lainnya yang mengatakan bahwa negara aman dari virus semua berkat kekuatan doa, hingga pernyataannya yang mengatakan bahwa virus ini bisa sembuh sendiri.

Kutipan-kutipan tersebut memparodikan para politisi di Indonesia, mulai dari presiden, wakil presiden, menteri koordinator bidang kemaritiman dan investasi Indonesia, serta menteri kesehatan (saat itu). Meme yang terdapat pada kutipan (20) merupakan parodi dari meme “Kepala, pundak, Luhut lagi, Luhut lagi” yang sempat menjadi *trending topic* di *Twitter*. Meme tersebut muncul usai penunjukkan Luhut Binsar untuk mengisi kekosongan posisi Kementerian Perikanan dan Kelautan. Kutipan-kutipan tersebut menunjukkan kekecewaan penulis pada pemerintahan yang sedang berjalan. Alasan di balik buruknya pemerintahan Indonesia saat ini diungkapkan pada kutipan berikut.

- (46) Ketika tiba pemilihan untuk menduduki jabatan kursi Konoha 1, Naruto yang dikenal sederhana dan merakyat, melenggang dengan mudah di periode pertama. Sebab, para calon lawannya memiliki track record buruk terhadap HAM, salah satunya terkait pembantaian klan Uchiha. Hal ini menjadikannya sebagai opsi terbaik kala itu untuk dipilih.

Elemen latar yang menguraikan alasan terpilihnya Naruto sebagai *hokage* tersebut seolah mengomunikasikan kepada pembaca bahwa kemenangan Jokowi dalam pemilihan presiden bukan murni kehendak masyarakat, melainkan keterpaksaan, sehingga wajar jika banyak pro-kontra yang akhirnya melahirkan kekacauan dan kekecewaan.

Kekecewaan terhadap presiden sebagai kepala pemerintahan juga terdapat pada artikel (AP4). Perasaan kecewa sekaligus kesal terlihat dari kutipan berikut.

- (47) Namun, beberapa kali kita seakan susah mencari blio di saat keadaan genting. Blio memang gila kerja karena mengusung semboyan mantap, yakni “ngeljain, ngerjain, ngerjain!”. Tapi, bukan berarti ketika masyarakat Mineral Town mencari blio malah blionya nggak ada, dong?
- (48) Ke mana hilangnya Mayor Thomas? Bukankah seorang pemimpin, ketika masyarakat butuh bantuan dan kejelasan, ia hadir dan melakukan dialog massa? Sejatinya kita bisa cari blio mulai dari tempat favorit ia blusukan. Lho, iya to, ketika butuh suara ia mendekati rakyat, mengunjungi rumah ke rumah, mosok waktu dibutuhkan blio menghilang? Doi sebenarnya mayor atau avatar?

Semboyan yang terdapat pada kutipan (23) merupakan parodi dari slogan yang diusung Jokowi pada pidato pertamanya sebagai presiden pada tahun 2014 lalu, yakni “kerja, kerja, kerja”. Slogan tersebut merupakan citra Jokowi yang dikonstruksikan sebagai sosok pekerja dengan karakter sederhana (Rusmulyadi & Hafiar, 2018). Slogan dengan diksi *kerja* tersebut memberikan citra positif pada Jokowi sebagai sosok yang giat bekerja. Sementara diksi *ngerjain* yang digunakan pada kutipan tersebut memberikan citra negatif pada Jokowi. Diksi *ngerjain* memiliki makna yang serupa dengan mengganggu, mengusik, atau membuat usil. Penggunaan diksi tersebut menunjukkan kekesalan penulis atas sikap Jokowi yang “menghilang” saat puncak demonstrasi penolakan *Omnibus Law* sedang berlangsung. Saat itu Jokowi melakukan kunjungan kerja ke Kalimantan Tengah dalam rangka meninjau lumbung pangan (*food estate*) di Kecamatan Pandih Batu (Sekretariat Kabinet Republik Indonesia, 2020). Citra negatif Jokowi juga digambarkan pada kutipan berikut.

- (49) Blio juga nggak sungkan berkomunikasi dengan rakyatnya. Cliff yang merupakan pengangguran di Mineral Town saja nggak sungkan ia ajak ngobrol. Sebab, satu suara itu penting di Pilkada Mineral Town.
- (50) Kalau di Mineral Town ada gorong-gorong sanitasi yang becek, bau, dan lembab, saya yakin blio mau masuk. Jangankan masuk, ngubek-ngubek juga sanggup. Ya, dengan catatan ada yang memfotokan, sih. Kan rugi, pakai baju pegawai, masuk gorong-gorong, tapi nggak ada yang foto.

Kalimat terakhir pada kutipan (25) dan (26) tersebut memberikan citra bahwa Jokowi adalah sosok yang pamrih. Penyusunan informasi yang kontras pada kedua data tersebut menunjukkan kepada pembaca bahwa terdapat maksud tersembunyi di balik tindakan yang dilakukan oleh Jokowi, yakni untuk meraih simpati rakyat terutama saat pemilihan umum.

Berbeda dengan enam artikel sebelumnya yang membahas pemerintahan dan kondisi politik saat ini, artikel (AP2) membahas peristiwa sejarah yang diabadikan dalam film dokumenter. Struktur penulisan informasi dalam artikel tersebut membentuk sebuah narasi kebencian. Hal tersebut terlihat dari informasi yang disampaikan di bagian awal artikel (paragraf kedua) berikut.

- (51) Entah pemakanan Danzo kini berada di mana. Jenazahnya dilarung, dikubur, atau bahkan dibiarkan membusuk. Nggak ada yang peduli juga, sih. Sekalipun ada dan dibuatkan sebuah museum penghormatan, saya yakin generasi sakit hati atas tingkahnya ini tiap hari akan berziarah dengan cara mengencingi pemakamannya. Anda mengatakan saya tega menulis seperti ini? Bahkan sepak terjang seorang Danzo ini lebih tega daripada apa yang saya tulis.

Paragraf tersebut membentuk sebuah narasi kebencian yang menunjukkan ketidakpedulian penulis dengan keberadaan makam Danzo. Narasi kebencian yang dibangun di awal artikel tersebut mengindikasikan bahwa rasa yang ingin disampaikan penulis adalah sentimen terhadap tokoh Danzo dengan sepak terjangnya untuk memperoleh kekuasaan sebagai *hokage*. Danzo merupakan parodi dari Soeharto. Hal tersebut terlihat dari kutipan berikut.

- (52) Konoha TV, secara mencengangkan, memutar film berjudul Pengkhianatan Uchiha di bulan September kemarin. Padahal, menurut kajian sejarah, film yang dibuat selama Pemerintahan Danzo—yang menjabat saat itu—hanya fiksi dan jauh akan realitas sesungguhnya. Film tersebut seakan media terbaik untuk keturunan Danzo buat cuci tangan dari dosa masa silam.

Film *Pengkhianatan Uchiha* yang dibuat saat pemerintahan Danzo merupakan parodi dari film *Pengkhiantan PKI* yang dibuat selama pemerintahan Soeharto. Film tersebut merupakan film dokumenter yang menceritakan peristiwa sejarah Gerakan 30 September atau yang dikenal dengan G30S/PKI. Penggunaan diksi *fiksi* sebagai penilaian dari film tersebut menunjukkan bahwa basis kebenaran yang digunakan penulis bertentangan dengan basis kebenaran yang terdapat dalam film.

Narasi kebencian juga terlihat dari diksi yang digunakan untuk menceritakan tindakan yang dilakukan Danzo.

- (53) Film ini mengkambinghitamkan Klan Uchiha secara luas karena dianggap berkhianat kepada Konoha. Lebih spesifik lagi, film ini menuding sosok Itachi dengan bersimbah darah seraya berkata, “Darah itu merah, Anbu!” sebagai dalang utama. Padahal, ya, sosok Danzo lah yang terlibat banyak dalam perangai pengkhianatan Uchiha. Klan Uchiha membunuh beberapa tokoh terkemuka Konoha, sedangkan Danzo dan Ne melakukan pembalasan dengan pembantaian massal Klan Uchiha.

Penggunaan diksi yang berbeda—*membunuh* dan *pembantaian*—untuk menyebut tindakan menghilangkan nyawa dengan korban lebih dari satu orang tersebut memarjinalkan posisi Danzo sebagai orang yang kejam dan secara implisit membenarkan tindakan Klan Uchiha. Kutipan tersebut memarjinalkan posisi Soeharto sebagai pihak yang bersalah, yang bertanggung jawab atas peristiwa G30S/PKI. Hal tersebut menunjukkan keberpihakan penulis pada PKI dengan menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan Soeharto lebih kejam dari yang dilakukan PKI. Penggambaran Soeharto sebagai sosok yang kejam didukung dengan diksi-diksi yang disematkan pada Danzo dalam kutipan berikut.

- (54) Itachi adalah sosok yang cinta damai dan dihasut dengan sempurna oleh Danzo si biadab.  
(55) Bayangkan saja, seorang anak sekecil Sasuke melihat keluarganya dibunuh atas dasar suruhan si bajingan Danzo

Penggunaan partikel *si* pada kutipan tersebut memberikan kesan merendahkan dan kurang hormat. Pemberian partikel tersebut menentang kesan sosok presiden yang selama ini tertanam di masyarakat, yakni sebagai orang yang berkuasa dan bermartabat. Hal tersebut didukung dengan penggunaan diksi *biadab* dan *bajingan* yang disematkan pada tokoh Danzo. Hal tersebut memberikan citra kepada Soeharto sebagai sosok yang jahat dan kejam.

### 3.3. Fungsi Parodi

Fungsi parodi dalam artikel rubrik “Terminal” diidentifikasi dengan menggunakan teori fungsi bahasa M.A.K. Halliday. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, ditemukan tujuh fungsi bahasa yang terdapat dalam artikel rubrik “Terminal”. Berikut adalah tabel hasil analisis fungsi bahasa.

**Tabel 1. Hasil Analisis Fungsi Bahasa**

Kode Artikel	Fungsi Bahasa						
	Ins	Reg	Rep	Int	Heu	Per	Ima
AP1			16		2	1	
AP2			11	1		7	1
AP3	1		17		1	9	
AP4			11	2	3	2	3
AP5	2		12			6	
AP6		1	19	1	2	6	
AP7			15			3	
Total	3	1	101	4	8	34	4

Keterangan :

Ins : Instrumental                      Heu : Heuristik  
 Reg : Regulasi                         Per : Personal  
 Rep : Representasi                    Ima : Imajinatif  
 Int : Interaksional

### 3.3.1. Fungsi Instrumental

Fungsi instrumental merupakan pemakaian bahasa sebagai alat untuk menggerakkan pendengar atau pembaca, memanipulasi lingkungan, serta menyebabkan suatu peristiwa terjadi. Dalam penelitian ini ditemukan tiga fungsi instrumental. Berikut contoh fungsi instrumental pada artikel (AP3).

(56) Mari kita lihat secara saksama, apakah iya Omnibus Law ini sepenuhnya buruk? Dari Masyarakat Wano yang sudah merasakan, mari kita khidmati, dalam, dan kaji lebih dalam lagi.

Kutipan tersebut memiliki fungsi intrumental yang menggerakkan pembaca untuk mengkaji dampak penerapan *Omnibus Law*. Diksi *mari* pada kutipan tersebut merupakan bentuk ajakan penulis kepada pembaca untuk secara bersama-sama mencermati kembali dampak apa saja yang akan ditimbulkan dari penerapan *Omnibus Law*.

### 3.3.2. Fungsi Regulasi

Fungsi regulasi merupakan pemakaian bahasa yang mengatur tingkah laku orang lain atau mengendalikan suatu peristiwa. Dalam penelitian ini ditemukan satu fungsi regulasi, yakni terdapat pada kutipan artikel (AP6) berikut.

(57) Tapi hati-hati saja ketika ada yang kebakaran. Entah fasilitas umum atau hutan ribuan hektar, bisa saja yang disalahkan Sabo, panglima aksi.

Pada kutipan tersebut penulis mengendalikan suatu peristiwa dengan mengimbau Pasukan Revolusi yang mengikuti aksi demonstrasi untuk berhati-hati karena mereka rawan dijadikan sebagai pihak pihak yang disalahkan dalam sebuah kasus kebakaran, terutama pemimpin pasukan mereka. Diksi *hati-hati* pada kutipan tersebut memberikan imbauan untuk berbuat waspada.

### 3.3.3. Fungsi Representasi

Fungsi representasi melihat bahasa sebagai alat untuk membicarakan suatu objek atau peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar. Fungsi ini paling banyak ditemukan dalam artikel

rubrik “Terminal”. Berikut salah satu contoh fungsi representasi yang terdapat pada artikel (AP7).

- (58) Target Pasukan Revolusi adalah menjegal Bangsawan Dunia yang korup, tapi jika target mereka adalah Tenryūbito, jelas Pemerintah Dunia akan pasang badan.

Kalimat tersebut memiliki fungsi representasi, yakni memberikan informasi kepada pembaca. Setidaknya terdapat tiga informasi yang diperoleh dari kutipan tersebut, yakni informasi tentang target Pasukan Revolusi dan informasi tentang pengaruh atau kekuasaan Tenryūbito sehingga Pemerintah Dunia patuh padanya. Selain itu, dari kutipan tersebut juga didapatkan informasi bahwa terdapat praktik korupsi yang terjadi di lingkup Bangsawan Dunia.

### 3.3.4. Fungsi Interaksional

Fungsi interaksional merupakan pemakaian bahasa yang berorientasi pada hubungan antarpihak yang melakukan komunikasi. Fungsi tersebut digunakan untuk memulai suatu komunikasi dan membuat komunikasi lebih akrab. Terdapat empat fungsi interaksional yang ditemukan penelitian ini. Berikut merupakan kutipan yang menunjukkan fungsi interaksional dalam artikel (AP4).

- (59) Bisa jadi, jika mereka hidup di masa kini, Kano bertugas jadi admin Instagram Mayor Thomas. Layaknya film propaganda, Instagram adalah citra di masa kini, Bung.

Fungsi interaksional pada kutipan tersebut ditunjukkan dengan adanya penggunaan diksi *bung*. Diksi tersebut merupakan salah satu deiksis sosial, yakni penggunaan bahasa yang didasarkan pada status sosial partisipan dan juga jarak antara penutur dan petutur (Budiman, Sujinah, & Ngatma'in, 2016). Diksi *bung* merupakan deiksis sosial yang digunakan sebagai bentuk penghormatan atau sebagai bentuk keakraban. Diksi tersebut dapat digunakan sebagai bentuk kata ganti orang kedua jamak atau orang ketiga tunggal. Dalam konteks kalimat pada kutipan tersebut, diksi *bung* digunakan sebagai kata ganti orang kedua bentuk jamak. Penggunaan diksi *bung* pada kalimat tersebut berfungsi sebagai bentuk panggilan yang menunjukkan keakraban antara penutur dan petutur. Melalui diksi tersebut penulis berusaha menjalin keakraban dengan pembaca.

### 3.3.5. Fungsi Heuristik

Fungsi heuristik digunakan sebagai alat untuk menyelidiki suatu realitas atau memperoleh ilmu pengetahuan. Dalam penelitian ini ditemukan delapan fungsi heuristik. Berikut adalah salah fungsi heuristik yang ditemukan pada kutipan artikel (AP1).

- (60) Hal kedua adalah terkait perubahan jadwal sidang yang mendadak diubah dari yang sebelumnya tanggal 8 Oktober menjadi 5 Oktober. Apakah Omnibus Law betul-betul semendesak itu?

Fungsi heuristik pada data tersebut ditunjukkan dengan adanya penggunaan kalimat tanya. Kata tanya *apakah* pada kalimat *Apakah Omnibus Law betul-betul semendesak itu?* menunjukkan bahwa kalimat tersebut merupakan kalimat tanya konfirmasi. Kalimat tanya konfirmasi merupakan kalimat tanya yang disampaikan untuk tujuan mengukuhkan atau memperjelas suatu persolan (Perdana, 2013). Dalam konteks ini, kalimat tanya pada data

tersebut digunakan untuk memperjelas persoalan atau realitas terkait dengan tentang tingkat urgensi *Omnibus Law* sehingga mengharuskan pelaksanaan sidang dimajukan tiga hari lebih cepat dari jadwal seharusnya.

### 3.3.6. Fungsi Personal

Fungsi personal merupakan penggunaan bahasa yang berorientasi pada penutur. Fungsi personal memberikan kesempatan kepada pengguna bahasa untuk mengungkapkan perasaan atau emosi melalui bahasa. Fungsi ini cukup banyak ditemukan dalam artikel rubrik “Terminal”, yakni sebanyak tiga puluh empat data. Berikut salah satu fungsi personal yang ditemukan pada artikel (AP3).

- (61) Padahal, beberapa bulan sebelumnya, kehendak rakyat yang menuntut ASU untuk merancang Rancangan Undang-Undang Penghapusan Kekerasan Seksual atau RUU PKS, lantaran di Wano rawan terjadi pemerkosaan yang dilakukan oleh anggota Beast Pirates, tidak digubris blas oleh ASU. Benar-benar mencerminkan ASU.

Data tersebut merupakan ungkapan ekspresi penulis berupa rasa marah atau jengkel. Hal tersebut ditunjukkan dengan penggunaan diksi *asu* pada *kalimat Benar-benar mencerminkan ASU*. Dalam konteks ini, diksi *asu* digunakan sebagai umpatan yang mengekspresikan perasaan marah atau jengkel. Perasaan tersebut merujuk pada tindakan Dewan Perwakilan Rakyat Wano—dalam artikel tersebut disingkat menjadi ASU—yang mengabaikan RUU PKS yang dituntut masyarakat.

### 3.3.7. Fungsi Imajinatif

Fungsi imajinatif merupakan pemakaian bahasa untuk mengekspresikan daya imajinasi dan kreativitas seseorang. Terdapat empat fungsi imajinatif yang ditemukan dalam penelitian ini. Berikut adalah salah satu kutipan yang menunjukkan fungsi imajinatif pada artikel (AP4).

- (62) Ketika masyarakat mencari dirinya, meminta penjelasan mengenai beberapa konflik di Mineral Town, dan undang-undang yang ditetapkan bawahan Mayor Thomas, mungkin ia sedang berada di kampung halamannya. Di rumahnya. Sembari minum teh hangat, ditemani bisikan bijak sang istri, dan menyadarkan diri bahwa sanak saudaranya juga rakyat, ia menguatkan hati untuk turun menghadapi rakyat yang sedang mencarinya.

Data tersebut menunjukkan fungsi imajinatif berupa khayalan atau imajinasi penulis tentang keberadaan dan kegiatan yang dilakukan oleh Mayor Thomas. Dalam imajinasi tersebut Mayor Thomas diceritakan sedang berada di kampung halaman bersama istrinya, lalu sadar bahwa dirinya harus menemui rakyat yang mencarinya. Imajinasi tersebut menggambarkan harapan penulis perihal tindakan Mayor Thomas dalam menyelesaikan konflik yang terjadi di Mineral Town, yakni dengan menemui dan mendengarkan rakyatnya.

## 4. Simpulan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa topik parodi yang dibahas dalam rubrik “Terminal” relevan dengan berbagai peristiwa yang terjadi di Indonesia. Makna dari parodi tersebut merepresentasikan terutama kondisi politik Indonesia. Parodi dalam artikel tersebut berfungsi sebagai bentuk ekspresi masyarakat dalam merespons fenomena-fenomena yang menimbulkan keresahan dan ramai dibicarakan publik.

Penelitian ini dapat diimplikasikan dalam kegiatan membaca kritis. Dengan menganalisis topik, makna, serta fungsi suatu wacana, maka pembaca akan dapat memahami maksud atau pesan yang disampaikan penulis secara eksplisit maupun implisit. Memahami maksud suatu wacana, terutama wacana parodi, dapat meningkatkan sensibilitas pembaca terhadap fenomena yang sedang terjadi di masyarakat karena parodi merupakan cara menanggapi secara evaluatif tentang sesuatu yang disampaikan maupun tentang peristiwa yang sudah atau sedang terjadi. Penelitian ini juga menjadi upaya untuk meningkatkan apresiasi terhadap karya tulis.

Parodi memiliki sifat ambivalen dan multitafsir sehingga selalu menarik untuk dikaji, baik parodi dalam karya sastra, artikel, teks berita dsb. Parodi juga telah banyak digunakan sebagai media kritik. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan mengkaji lebih dalam tentang aspek intertekstualitas artikel dalam rubrik “Terminal” pada situs *Mojok.co* dengan wacana atau karya-karya terdahulu.

### Daftar Rujukan

- Budiman, A., Sujinah, & Ngatma'in (2016). Deiksis sosial kumpulan esai buku Republik #Jancukers karya Sujiwo Tejo. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(2), 80–100. doi: <http://dx.doi.org/10.30651/st.v9i2.1177>
- Eriyanto. (2011). *Analisis wacana: Pengantar analisis teks media*. Yogyakarta: LkiS.
- Kostka, V. (2016). Linda Hutcheon's theory of parody and its application to postmodern music. *AVANT: Pismo Awangardy Filozoficzno-Naukowej*, 8(1), 67–73. doi:10.26913/70102016.0111.0003
- Kustiyono, P.S. (2010). *Strategi resistensi terhadap budaya populer pada kolom “Parodi” Samuel Mulia di harian Kompas (sebuah analisis wacana kritis)* (Master's thesis, UNS (Sebelas Maret University), Surakarta). Retrieved from <https://eprints.uns.ac.id/4506/1/170061611201011021.pdf>
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2005). *Kajian wacana: Teori, metode & aplikasi prinsip-prinsip analisis wacana*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Palandi, E. H. (2013). Kata serapan dalam bahasa Jepang: Upaya bangsa Jepang dalam pemeliharaan bahasa dan terjadinya pergeseran bahasa sesuai budaya lokal. *International Seminar “Language Maintenance and Shift III”*. 182–186. Retrieved from <http://eprints.undip.ac.id/54397/>
- Perdana, R. I. (2013). *Penggunaan kata tanya bahasa Indonesia dalam cerpen di harian umum Kompas*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Yogyakarta). Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/22261/>
- Rohmana, N.Y. (2017). Prinsip-prinsip hukum tentang tindak pidana penghinaan dan pencemaran nama baik dalam perspektif perlindungan Hak Asasi Manusia. *Yuridika*, 32(1), 105–133. doi: <http://dx.doi.org/10.20473/ydk.v32i1.4831>
- Rusmulyadi, R., & Hafiar, H. (2018). Dekonstruksi citra politik Jokowi dalam media sosial. *PRofesi Humas*, 3(1), 120–140. doi: <https://doi.org/10.24198/prh.v3i1.16729>
- Sekreratriat Kabinet Republik Indonesia. (2020). *Presiden akan tinjau food estate di Kalteng*. Retrieved from <https://setkab.go.id/presiden-akan-tinjau-food-estate-di-kalteng/>.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarlam. (2003). *Teori dan praktik analisis wacana*. Surakarta: Pustaka Cakra.
- Ulva, R. (2014). Dara Jingga, Wisran Hadi: Parodi terhadap kekuasaan (Dara Jingga, Wisran Hadi: A power parody). *SALINGKA: Majalah Ilmiah Bahasa dan Sastra*, (12), 51–63. Retrieved from <http://salingka.kemdikbud.go.id/index.php/SALINGKA/article/view/33>
- Wijayanti, K.D. (2014). Bentuk dan fungsi pisuhan bahasa Jawa: Suatu kajian sosiopragmatik. *Proceedings of International Seminar Language Maintenance and Shift IV*, 180–183. Retrieved from <http://eprints.undip.ac.id/54589/>

# The Effectiveness of Little Fox Chinese Learning Videos on the Students Learning Interest in Tenth Grade Students of the Across-Interests Program at State Senior High School 5 Malang

## Keefektifan Video Pembelajaran *Little Fox Chinese* terhadap Minat Belajar Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Lintas Minat SMAN 5 Malang

Elly Chossy Fourtuna\*, Deddy Kurniawan, Aiga Ventivani

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

\*Penulis korespondensi, Surel: elly.chossy.1702426@students.um.ac.id

Paper received: 02-09-2021; revised: 14-09-2021; accepted: 25-09-2021

### Abstract

Learning activities that initially take place face-to-face in the classroom must be transformed into online learning which affects students' learning interests. In online learning, teachers are required to be more creative in using interesting and flexible learning media. This study aims to describe the effectiveness of Little Fox Chinese learning videos on students' learning interest in learning Mandarin and describe students' learning interests during online learning using Little Fox Chinese learning videos. This research is a quantitative research method with a correlational research design. The sample in this study is 42 students in 10th-grade of a cross-interest program of State Senior High School 5 Malang. The data obtained in this study are the average score of pretest and posttest results, and the score of student interest questionnaires. The data analysis was conducted with a hypothesis test by using Pearson product moment. The results showed that the Little Fox Chinese learning video was effectively used in learning Mandarin on the material likes (喜欢) and dislikes (不喜欢) in 10th-grade students of the across-interests program at 5th Senior High School of Malang

**Keywords:** Little Fox Chinese learning video; interest to learn; Chinese language.

### Abstrak

Perubahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang awalnya berlangsung dalam kelas secara tatap muka harus diubah menjadi pembelajaran secara daring. Hal tersebut dapat memengaruhi minat belajar peserta didik. Selama pembelajaran daring guru diminta untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran daring yang fleksibel dan menarik untuk siswa. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mendeskripsikan efektivitas video pembelajaran Little Fox Chinese terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Lintas Minat bahasa Mandarin dan mendeskripsikan minat belajar siswa saat pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan video pembelajaran Little Fox Chinese. Penelitian ini menggunakan metode penelitian korelasional kuantitatif. Sumber data yang digunakan adalah siswa kelas X Lintas Minat SMAN 5 Malang sebanyak 42 siswa. Perolehan data dalam penelitian ini berupa rata-rata skor hasil tes pretest dan posttest serta skor hasil angket minat belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan uji hipotesis menggunakan uji Pearson product moment. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa video pembelajaran Little Fox Chinese efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin pada materi kesukaan (喜欢) dan ketidaksukaan (不喜欢) di kelas X Lintas Minat SMAN 5 Malang.

**Kata kunci:** video pembelajaran Little Fox Chinese; minat belajar; bahasa Mandarin

## **1. Pendahuluan**

Penyebaran virus Covid-19 sudah masuk ke Indonesia. Dalam waktu singkat penularan virus ini mulai meluas ke berbagai wilayah Indonesia. Wabah ini menimbulkan dampak pada berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Aji, 2020). Hal tersebut menyebabkan perubahan dalam pembelajaran tatap muka di kelas. Sebagai upaya untuk mengurangi dampak penularan Covid-19 kemendikbud mengeluarkan kebijakan agar semua sekolah melakukan kegiatan belajar mengajar melalui pembelajaran dalam jaringan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Gusty dkk. (2020) menyatakan, pembelajaran daring merupakan bentuk pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar dari rumah atau jarak jauh.

Model pembelajaran daring ini bukan model yang baru dalam bidang pendidikan di Indonesia, model pembelajaran ini sudah mulai dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran pada tahun 2013 (Cahyani, Listiana, & Larasati, 2020). Namun tidak semua lembaga pendidikan sudah menggunakannya, terutama sekolah yang berada di pedesaan serta kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung. Adanya wabah Covid-19 ini mengharuskan semua sekolah dan institusi pendidikan lainnya untuk menggunakan metode pembelajaran secara daring. Untungnya bidang pendidikan saat ini juga ikut terkena dampak perkembangan teknologi (Dewi & Kurniawan, 2018), sehingga penunjang pembelajaran secara daring seperti akses internet dan gawai mudah digunakan.

Pembelajaran secara daring ini menimbulkan ritme baru dalam proses pembelajaran sehingga dapat memengaruhi kondisi psikologis siswa yang dapat menurunkan minat belajarnya (Kurniawan, 2020). Syahputra (2020) mengatakan, minat belajar ditunjukkan siswa melalui keaktifan, rasa antusias, dan partisipasi ketika pembelajaran berlangsung. Penurunan minat siswa dalam belajar selama pembelajaran daring dapat disebabkan oleh berbagai macam faktor. Menurut Suryabrata (2013) ada dua faktor yang dapat memengaruhi minat belajar, yaitu faktor internal (dari dalam) dan faktor eksternal (dari luar). Pertama, faktor internal yang dapat memengaruhi minat belajarnya, seperti konsentrasinya, rasa keingintahuannya, dan motivasinya. Kedua, faktor eksternal seperti dorongan dari guru, dukungan dari orangtua, fasilitas penunjang belajar yang memadai, serta kondisi lingkungan. Namun tidak mudah bagi guru untuk mengontrol faktor-faktor tersebut karena terbatas dalam ruang virtual.

Melalui wawancara prapenelitian yang telah dilakukan dengan guru bahasa Mandarin di SMAN 5 Malang, diperoleh pernyataan bahwa mengontrol suasana kelas daring tidak semudah pada saat pembelajaran tatap muka di kelas. Guru harus ekstra memperhatikan karakteristik dan gaya belajar siswa yang hadir saat daring, karena masing-masing siswa memiliki gaya belajarnya sendiri (Puspitasari, Kurniawan, & Usman, 2013). Selain itu, selama berada dalam kelas virtual siswa harus dipanggil satu persatu agar tetap aktif dalam pembelajaran, karena pada saat daring siswa tidak selalu menyalakan kamera videonya. Terlebih lagi terdapat kendala seperti kondisi jaringan internet siswa yang tidak selalu stabil. Berkaitan dengan kondisi tersebut, penyerapan materi pembelajaran oleh siswa dapat terhambat, selain itu tidak semua siswa dapat memahami materi hanya dengan membaca modul dan mendengarkan penjelasan dari guru (Ilhami, Kurniawan, & Widyatmoko, 2013). Kondisi ini yang dapat mengurangi efektivitas kegiatan pembelajaran sehingga akan berdampak juga pada hasil belajarnya, padahal dalam proses pembelajaran siswa diharuskan memiliki minat belajar

untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan baik (Putriningtias & Kurniawan, 2021).

Dalam proses pembelajaran penting adanya minat belajar siswa karena minat belajar yang timbul dari seorang siswa dapat memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Emda (2017) yang menyatakan bahwa minat belajar siswa akan memengaruhi proses belajar yang dapat mengoptimalkan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran daring maupun luring tetap diperlukan adanya minat belajar. Namun dalam penelitian yang dilakukan oleh Fauziyah (2020) selama pembelajaran daring berlangsung siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat. Pernyataan ini juga diperkuat dengan penelitian dari Cahyani dkk. (2020) yang menyatakan bahwa terdapat 52,6% siswa mengatakan jika selama pembelajaran daring semangat belajarnya menurun. Hal ini menjadi kendala selama pembelajaran daring yang akan menyebabkan terhambatnya penerimaan materi oleh siswa yang diberikan guru.

Selama pembelajaran daring guru ditantang untuk memiliki kreativitas dalam mengajar dan mengelola kondisi kelas yang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan siswa saat ini (Ardiyani & Kurniawan, 2020). Kreatifitas guru dalam pembelajaran daring dapat ditunjukkan melalui metode maupun media pembelajaran yang digunakan saat mengajar. Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran adalah salah satu bagian yang penting (Ventivani, Iswandarin, Irsan, & Mayrena, 2020). Namun, dari hasil observasi pada pembelajaran bahasa Mandarin di SMAN 5 Malang, guru menggunakan media PPT dengan metode ceramah. Hal tersebut dapat mengurangi rasa antusias siswa dalam pembelajaran sehingga siswa merasa bosan (Alfia, Kurniawan, & Rosyidah, 2014). Oleh sebab itu, diperlukannya media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar untuk memudahkan penerimaan materi oleh siswa yang juga dapat membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan. Pernyataan ini juga didukung oleh Tafonao (2018) yang berpendapat bahwa dalam kegiatan belajar mengajar penggunaan media pembelajaran bisa mengatasi rasa bosan siswa.

Media pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran daring beraneka ragam jenisnya, media video (audiovisual) merupakan salah satunya. Menurut Widiyawati (2014), dengan adanya penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran ini efektif untuk peningkatan minat belajar siswa. Pendapat tersebut mendukung pernyataan siswa yang didapat dari hasil kuesioner yang disebar oleh peneliti, menyatakan bahwa siswa mengharapkan media video yang menarik seperti video animasi yang interaktif sehingga siswa dapat mendengar penjelasan sekaligus gambar yang menarik dari video yang disajikan. Dengan menggunakan media video dalam proses pembelajaran siswa akan lebih tertarik dalam mendengarkan penjelasan dari guru. Hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Fauzi, Lisnawati, dan Rofi'ah (2019) menunjukkan bahwa melalui tayangan video terkait materi pelajaran yang disampaikan, siswa akan mendapatkan pengalaman langsung dari materi tersebut yang akan menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan tidak monoton. Tanzil, Usman, dan Kurniawan (2015) juga mengatakan bahwa dalam pembelajaran bahasa harus ada media pembelajaran untuk memperkuat pemahaman materi yang diberikan. Diharapkan dengan adanya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar agar proses untuk mencapai tujuan pembelajaran akan lebih baik.

Dari hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Ribawati (2015), menunjukkan bahwa media video dalam pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Hal ini membuat peneliti ingin melakukan penelitian tentang efektivitas video pembelajaran *Little Fox Chinese* terhadap minat belajar siswa kelas X lintas minat SMAN 5 Malang. Penelitian ini bermanfaat 1) bagi Guru Bahasa Mandarin, dapat digunakan sebagai sumber informasi saat memilih media pembelajaran atau video pembelajaran yang fleksibel dan efektif dalam peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Mandarin, 2) bagi siswa, dapat digunakan untuk menambah wawasan media pembelajaran yang efisien untuk menumbuhkan minat belajarnya, 3) bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah keilmuan dan syarat untuk menyelesaikan studi, serta 4) penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan referensi penambahan teori bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengungkapan minat belajar siswa dan efektivitas media pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas video pembelajaran *Little Fox Chinese* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Lintas Minat bahasa Mandarin dan mendeskripsikan minat belajar siswa saat pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan video pembelajaran *Little Fox Chinese*. Dalam penelitian ini terdapat hipotesis yang berbunyi “video pembelajaran *Little Fox Chinese* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X LM SMAN 5 Malang dalam mata pelajaran bahasa Mandarin”. Selain hipotesis juga terdapat asumsi penelitian. Dalam penelitian ini terdapat asumsi 1) pembelajaran daring yang dilaksanakan di SMAN 5 Malang menggunakan aplikasi *google meet* dan *google classroom* sebagai media pembelajaran, 2) materi bahasa Mandarin yang diajarkan menggunakan silabus bahasa Mandarin kurikulum 2013 revisi 2018, dan 3) siswa Lintas Minat SMAN 5 Malang tidak memiliki minat belajar bahasa Mandarin yang sama.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode korelasional kuantitatif. Jenis data yang dihasilkan berupa angka yang diperoleh melalui hasil tes dan angket yang kemudian data tersebut diolah dengan metode statistika. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Lintas Minat bahasa Mandarin di SMAN 5 Malang sebanyak 72 siswa. Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan *probability sampling* dengan teknik *proportionate stratified random sampling*. Teknik sampling menggunakan rumus dari Slovin dengan tingkat kepercayaan 90%, sehingga didapat sampel sebanyak 42 responden.

Jenis instrumen yang peneliti gunakan adalah instrumen tes dan instrumen angket. Perangkat tes dan lembar angket digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Perangkat tes digunakan untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran *Little Fox Chinese* yang terdiri atas *pretest* dan *posttest* yang disusun dalam bentuk soal pilihan ganda. Perangkat tes disusun berdasarkan kompetensi dasar yang sesuai dengan silabus bahasa Mandarin kurikulum 2013 revisi 2018, materi soal berupa kalimat kesukaan (喜欢) dan ketidaksukaan (不喜欢) dengan tema kegiatan sekolah. Penelitian ini menggunakan angket tertutup dalam skala *Likert* empat interval. Pernyataan dalam angket dibuat dalam kalimat positif (*favorable*) dan negatif (*unfavorable*), penskoran butir pernyataan angket dapat dilihat pada tabel 2. Kisi-kisi angket dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1, kisi-kisi angket dikembangkan berdasarkan indikator minat belajar yang dikemukakan oleh (Sudaryono, 2012) yang menyatakan bahwa indikator minat seperti perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dapat digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

Indikator	No. Item Instrumen	
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
• Perasaan Senang	3	10
• Ketertarikan	1, 5	2, 8
• Perhatian	7	6
• Keterlibatan	9	4
<b>Jumlah</b>	5	5
<b>Total</b>	10	

Tabel 2. Penskoran Butir Minat Belajar

Favorable	Alternatif Jawaban	Unfavorable
4	Sangat Setuju (SS)	1
3	Setuju (S)	2
2	Tidak Setuju (TS)	3
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	4

Analisis data menggunakan uji linieritas dan uji hipotesis. Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah tampak hubungan yang lurus antara variabel video pembelajaran *Little Fox Chinese* (X) dan variabel minat belajar (Y). Hubungan yang linier antar variabel menunjukkan bahwa hubungan tersebut merupakan korelasi yang baik. Untuk menguji validitas konstruk dan reliabilitas instrumen dibantu dengan program *SPSS versi 25.0 for windows*. Analisis uji hipotesis yang digunakan adalah analisis korelasi *pearson product moment*. Nilai dignifikansi yang dihasilkan digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan, apabila nilai signifikansi yang dihasilkan lebih dari 0,05 dapat dikatakan bahwa ada korelasi antara variabel video pembelajaran *Little Fox Chinese* (X) dan variabel minat belajar (Y). Sedangkan jika nilai signifikansi yang dihasilkan kurang dari 0,05 maka antar variabel tidak memiliki korelasi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Terdapat tiga bahasan dalam bagian ini. Ketiga bahasan tersebut, yakni (1) uji validitas dan uji reliabilitas instrumen penelitian, (2) deskripsi data minat belajar siswa kelas X LMT SMAN 5 Malang pada pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan video pembelajaran *Little Fox Chinese*, dan (3) tingkat efektivitas video pembelajaran *Little Fox Chinese* terhadap minat belajar siswa. Penjelasan terkait ketiganya adalah sebagai berikut.

#### 3.1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan untuk mengambil data, instrumen penelitian berupa perangkat tes dan angket terlebih dahulu harus diuji validitas dan reliabilitasnya. Peneliti juga membuat angket penilaian dalam skala *Likert* untuk mengetahui kesesuaian isi materi dan pernyataan instrumen yang digunakan. Kesesuaian isi materi *pretest* dan *posttest* pengetahuan kosakata bahasa Mandarin, serta angket minat belajar bahasa Mandarin dinilai oleh validator ahli materi. Berdasarkan hasil perhitungan dari total nilai skor angket validasi instrumen yang telah diisi oleh validator ahli materi, dapat diketahui bahwa persentase kelayakan instrumen sebesar 90%. Selanjutnya dilakukan pengujian validitas konstruk pada tiap butir instrumen menggunakan *SPSS 25.0 for windows*.

**Tabel 3. Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Siswa (Y)**

No. Item	R <sub>qi</sub>	Taraf Signifikan 5%, N = 42	Keterangan
Q1	0,544	0,304	Valid
Q2	0,635		Valid
Q3	0,730		Valid
Q4	0,536		Valid
Q5	0,329		Valid
Q6	0,406		Valid
Q7	0,482		Valid
Q8	0,583		Valid
Q9	0,680		Valid
Q10	0,800		Valid

Dari pengujian validitas yang telah dilakukan dengan menggunakan program SPSS dihasilkan nilai r hitung yang disajikan dalam tabel 4. Selanjutnya membandingkan r hitung dengan r tabel untuk N=42 sebesar 0,304. Sehingga dapat diketahui bahwa pada setiap butir pernyataan instrumen angket minat belajar bahasa Mandarin dikatakan sah atau valid sesuai dengan hasil perhitungan r hitung > r tabel.

**Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen Pretest (X)**

No. Item	R <sub>qi</sub>	Taraf Signifikan 5%, N = 42	Keterangan
Q1	0,436	0,304	Valid
Q2	0,390		Valid
Q3	0,595		Valid
Q4	0,409		Valid
Q5	0,438		Valid
Q6	0,390		Valid
Q7	0,577		Valid
Q8	0,470		Valid
Q9	0,308		Valid
Q10	0,641		Valid

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa setiap butir soal memiliki nilai r hitung yang lebih tinggi. Nilai r hitung soal *pretest* yang dihasilkan lebih besar dari nilai r tabel, yakni diatas 0,304. Berdasarkan tabel 4 dapat diambil informasi bahwa setiap butir soal *pretest* memiliki status valid.

**Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Posttest (X)**

No. Item	R <sub>qi</sub>	Taraf Signifikan 5%, N = 42	Keterangan
Q1	0,440	0,304	Valid
Q2	0,495		Valid
Q3	0,495		Valid
Q4	0,390		Valid
Q5	0,510		Valid
Q6	0,495		Valid
Q7	0,490		Valid
Q8	0,346		Valid
Q9	0,390		Valid
Q10	0,390		Valid

Dari tabel 5 dapat diambil informasi bahwa setiap butir soal *posttest* sah atau valid. Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan, setiap butir soal menghasilkan nilai r hitung lebih besar dari 0,304. Nilai r hitung pada setiap soal *posttest* diatas nilai rtabel yang menandakan bahwa setiap item soal valid digunakan untuk mengukur variabel penelitian.

**Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Siswa**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.765	10

Uji reliabilitas digunakan dengan tujuan untuk melihat konsistensi butir pernyataan dalam instrumen data minat belajar, sehingga instrumen dapat digunakan secara berulang. Tinggi rendahnya reliabilitas dapat ditunjukkan dengan nilai koefisien reliabilitas. Nilai *cronbach's alpha* yang dihasilkan melalui perhitungan dengan menggunakan *SPSS versi 25* tergolong dalam rentang reliabel yang kuat. Sehingga dapat diambil informasi bahwa pada instrumen angket minat belajar dapat dipercaya karena nilai *cronbach's alpha* yang dihasilkan > 0,600 yakni sebesar 0,765.

**Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Pretest* dan *Posttest***

Reliability Statistics		
	Cronbach's Alpha	N of Items
<i>Pretest</i>	,624	10
<i>Posttest</i>	,615	10

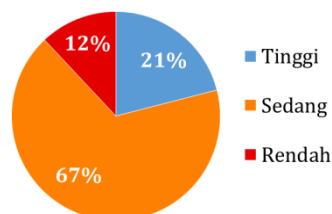
Uji reliabilitas dilakukan terhadap item soal *pretest* dan *posttest* yang telah dinyatakan sah. Suatu instrumen dapat dipercaya atau disebut reliabel apabila memiliki nilai *cronbach's alpha* > 0,600 (Thoifah, 2015). Perhitungan reliabilitas pada instrumen *pretest* dan *posttest* menghasilkan nilai sebesar 0,624 dan 0,614, nilai *cronbach's alpha* yang dihasilkan tersebut lebih besar dari 0,600 maka dapat dikatakan bahwa instrumen penelitian ini dapat dipercaya atau reliabel.

### 3.2. Deskripsi Data Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan rasa suka, ketertarikan, dan rasa gairah seorang siswa terhadap proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Adanya minat yang dimiliki seorang siswa dalam proses belajar akan memberikan siswa rasa semangat untuk mempelajari sesuatu, sehingga mencapai hasil belajar yang maksimal. Siswa yang memiliki minat belajar akan terlihat antusias dan berusaha untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Data yang sudah terkumpul dari hasil pengisian angket oleh siswa kemudian dianalisis. Nilai minat belajar yang didapat kemudian didistribusikan ke dalam tabel sesuai dengan rentang nilai. Untuk mempermudah pembacaan data yang diperoleh, data minat belajar dimasukkan ke dalam diagram. Berdasarkan gambar 1 di atas dapat diambil informasi bahwa siswa Lintas Minat bahasa Mandarin di SMAN 5 Malang mempunyai minat belajar yang berbeda dengan tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Dapat disimpulkan bahwa sebanyak 21% siswa berada dalam tingkat minat belajar tinggi, 67% siswa dalam tingkat minat belajar

sedang, dan 12% siswa dalam tingkat minat belajar rendah. Hasil tersebut sejalan dengan asumsi penelitian ini yang menyatakan bahwa siswa tidak memiliki minat belajar yang sama. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat dibuktikan bahwa indikator-indikator yang dipaparkan oleh Sudaryono (2012) yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun angket penelitian dapat mengukur minat belajar yang dimiliki siswa.



**Gambar 1. Minat Belajar Siswa**

Minat belajar yang berbeda-beda dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berdasarkan hasil angket siswa ditemukan bahwa perhatian siswa ketika pembelajaran berlangsung tidak terfokus atau siswa kurang berkonsentrasi selama pembelajaran. Hal ini dapat dipengaruhi oleh kondisi siswa ketika penelitian, yakni siswa merasa lelah karena pada waktu penelitian yang dilakukan pada siang hari setelah siswa melaksanakan PAT atau ujian akhir semester sehingga konsentrasi siswa ketika penelitian menurun. Kondisi ini didukung oleh teori dari Suryabrata (2013) yang mengatakan bahwa faktor internal juga dapat memengaruhi minat belajar siswa, yaitu perhatian dalam belajar berupa konsentrasi.

### **3.3. Efektivitas Video Pembelajaran *Little Fox Chinese* terhadap Minat Belajar**

Efektivitas merupakan keberhasilan usaha guru dalam mengajar sekelompok siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah dibuat dengan menggunakan metode maupun media pembelajaran tertentu. Untuk menyatakan keberhasilan pembelajaran dapat melihat pencapaian daya serap siswa yang menghasilkan kinerja yang baik atau tidak, secara perseorangan maupun kelompok yang telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran sebelumnya (Mishadin, 2012), sehingga untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran *Little Fox Chinese* diberikan tes. Video *Little Fox Chinese* yang digunakan berupa video animasi dengan *subtitle* hanzi dan pinyin dalam bahasa Mandarin. Adanya *subtitle* dalam video dapat memudahkan siswa menyerap materi pembelajaran yang disajikan saat penayangan video berlangsung. Pengucapan oleh tokoh animasi dalam video juga sangat jelas, tidak terlalu lambat dan tidak cepat. Durasi video yang digunakan tidak terlalu lama, sehingga tidak membuat siswa merasa bosan.

Dengan membandingkan rata-rata nilai pretest dan posttest siswa kemudian melihat kenaikan pada hasil posttest, sehingga dapat diketahui apakah video *Little Fox Chinese* efektif atau tidak digunakan dalam pembelajaran. Perolehan data dari hasil pretest dan posttest yang telah dikerjakan oleh siswa kemudian didistribusikan dalam tabel. Nilai terendah (minimum) pada hasil pretest diperoleh sebesar 40, sedangkan nilai terendah (minimum) pada hasil posttest sebesar 60. Dengan beda nilai rata-rata hasil pretest dan hasil posttest sebesar 12,38. Nilai standar deviasi nilai pretest yang dihasilkan sebesar 17,8 dan nilai standar deviasi

posttest sebesar 10,7. Terdapat peningkatan yang signifikan pada rentang nilai dengan kategori sangat baik pada hasil posttest yang dikerjakan oleh siswa.

**Tabel 8. Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* dan *Posttest***

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai <i>Pretest</i>	42	60	40	100	81.19	17.834
Nilai <i>Posttest</i>	42	40	60	100	93.57	10.780
Valid N (listwise)	42					

Untuk melihat apakah penggunaan video pembelajaran *Little Fox Chinese* dapat meningkatkan minat belajar bahasa Mandarin siswa maka digunakan uji korelasi *pearson product moment*. Namun sebelum data diuji dengan rumus *pearson product moment* terlebih dahulu dilakukan uji linieritas terhadap data penelitian. Hal ini dilakukan sebagai syarat uji korelasi bahwa variabel berhubungan secara linier atau seperti garis lurus.

**Tabel 8. Hasil Uji Linieritas**

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar * Efektivitas video <i>Little Fox Chinese</i>	Between Groups	(Combined)	1911,250	9	212,361	2,336	,037
		Linearity	475,950	1	475,950	5,235	,029
		Deviation from Linearity	1435,300	8	179,413	1,973	,083
Within Groups			2909,583	32	90,924		
Total			4820,833	41			

Nilai *sig. deviation from linearity* yang dihasilkan dari uji linieritas yang telah dilakukan sebesar 0,083, nilai yang dihasilkan lebih besar dari nilai signifikansi yang telah disepakati oleh ahli sebesar 0,05. Dari hasil tersebut dapat diambil informasi bahwa ada hubungan yang linier atau lurus antara variabel minat belajar dengan video *Little Fox Chinese*.

*Uji Korelasi Pearson Product Moment*

Uji korelasi *pearson product moment* dalam penelitian ini dilakukan untuk menganalisis hubungan atau pengaruh video *Little Fox Chinese* terhadap variabel minat belajar siswa pada mata pelajaran Lintas Minat bahasa Mandarin. Data efektivitas video *Little Fox Chinese* diambil dari hasil rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Pengujian hipotesis *pearson product moment* dilakukan dengan menggunakan program *SPSS versi 25.0*. Berikut tabel hasil pengujian korelasi *product moment*.

**Tabel 9. Hasil Pengujian *Pearson Product Moment***

Correlations			
		Efektivitas video little fox	Minat Belajar
Efektivitas video little fox	Pearson Correlation	1	,314*
	Sig. (2-tailed)		,043
	N	42	42
Minat Belajar	Pearson Correlation	,314*	1
	Sig. (2-tailed)	,043	
	N	42	42

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Dari perhitungan pada tabel 9, korelasi antara variabel bebas dan variabel terikat bertanda positif dengan memperhatikan besarnya nilai *pearson product moment* ( $r$ ) yang diperoleh sebesar 0,314. Apabila nilai r hitung tersebut dicocokkan dengan indeks korelasi rtabel berdasarkan ketentuan yang berlaku maka nilai tersebut berada di antara 0,20-0,399. Dari nilai tersebut dapat diketahui bahwa korelasi antara variabel video pembelajaran *Little Fox Chinese* ( $X$ ) dan variabel minat belajar ( $Y$ ) termasuk dalam kategori yang rendah.

Selanjutnya untuk mengetahui nilai signifikansi yang dihasilkan signifikan atau tidak nilai r hitung yang didapat dibandingkan dengan nilai rtabel. Nilai rtabel untuk jumlah sampel 42 dengan taraf kepercayaan 90% adalah sebesar 0,304. Dengan demikian keputusannya adalah r hitung  $>$  rtabel ( $0,314 > 0,304$ ) yang berarti hasil korelasi tersebut signifikan. Dari hasil tersebut maka dapat diputuskan bahwa hipotesis penelitian diterima, yang berarti video pembelajaran *Little Fox Chinese* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X LM SMAN 5 Malang dalam mata pelajaran bahasa Mandarin.

Hasil dari penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Ribawati (2015) dan Fauzi dkk. (2019), yang juga menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Walaupun ada kendala dalam proses pengambilan data di lapangan yang berhubungan dengan sampel dan kondisi lapangan. Akan tetapi, fokus utama penelitian ini sesuai dengan rancangan penelitian yang telah dibuat, sehingga hasil penelitian menyatakan bahwa video *Little Fox Chinese* efektif digunakan dalam peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran Lintas Minat bahasa Mandarin di kelas X SMAN 5 Malang.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan data hasil perhitungan dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa kelas X Lintas Minat bahasa Mandarin di SMAN 5 Malang memiliki minat belajar yang beragam dalam tingkatan tinggi sebesar 21%, sedang sebesar 67%, dan rendah sebesar 12%. Pada awalnya siswa merasa kurang tertarik mendengarkan materi pembelajaran melalui tayangan video *Little Fox Chinese*, tetapi banyak siswa memiliki rasa antusias untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video *Little Fox Chinese* karena animasinya yang tidak membosankan. Terdapat siswa yang berpendapat bahwa video *Little Fox Chinese* dapat membantu dalam mengerjakan tugas. Penggunaan video pembelajaran animasi dalam saluran YouTube *Little Fox Chinese* dengan materi kesukaan (喜欢) dan ketidaksukaan (不喜欢) dalam pembelajaran bahasa Mandarin efektif digunakan untuk peningkatan minat belajar siswa kelas X Lintas Minat bahasa Mandarin di SMAN 5 Malang. Selain itu, video pembelajaran ini juga berguna dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin siswa.

#### Daftar Rujukan

- Aji, R.H.S. (2020). Dampak Covid-19 pada pendidikan di Indonesia: Sekolah, keterampilan, dan proses pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(5), 395–402. doi: 10.15408/sjsbs.v7i5.15314
- Alfia, E. H., Kurniawan, D., & Rosyidah (2014). *Pengembangan media pembelajaran bahasa Jerman berbasis website untuk bahasan kosakata dengan tema Kennenlernen di Kelas X Bahasa SMAN1 Tumpang Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Ardiyani, D. K., & Kurniawan, D. (2020). Policy and curriculum of Study Program of German Language Education at the State University of Malang in welcoming the needs of German language teachers in Indonesia in the era of industrial revolution 4.0. *KnE Social Sciences*, 2020, 50–56. doi: 10.18502/kss.v4i4.6465

- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 123–140. doi: 10.37542/iq.v3i01.57
- Dewi, F. K. K. U., & Kurniawan, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android "Funologie" untuk materi peta dan sistem fonem bahasa Jerman pada matakuliah Deutsche Phonologie. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 2(2), 238–247.
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182. doi: <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fauzi, Y., Lisnawati, S., & Rofi'ah. (2019). Strategi penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Proceedings of Annual Conference on Islamic Education and Social Sains*, 1(1), 41–49.
- Fauziyah, N. (2020). Dampak Covid-19 terhadap efektivitas pembelajaran daring Pendidikan Islam. *Jurnal Unma*, 2(2), 1–11. Retrieved from <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/am/article/view/2294>
- Gusty, S., Nurmiati, Muliana, Sulaiman, O. K., Ginarta, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A. . . Warella, S. Y. (2020). *Belajar mandiri: Pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ilhami, N. R., Kurniawan, D., & Widyatmoko, T (2013). *Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran tata bahasa dan kosa kata bahasa Jerman dengan tema Kennenlernen* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kurniawan, D. (2020). Pembelajaran bahasa Jerman di kala pandemi Covid-19: Fleksibilitas dan aksesibilitas. *Proceedings of Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra 4*, 55–56. Retrieved from <http://repository.um.ac.id/id/eprint/961>
- Mishadin. (2012). *Efektivitas media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran Elektronika terhadap prestasi belajar siswa kelas XI Di SMK 1 Sedayu Bantul* (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Yogyakarta). Retrieved from <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/30220>
- Puspitasari, Y. D., Kurniawan, D., & Usman, R. (2013). *Pengaruh gaya belajar siswa kelas XI terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Jerman SMA Negeri 5 Malang* (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Putriningtias, A. D. & Kurniawan, D. (2021). The development of android based game "Weißt Du Das?" for learning German vocabulary with Wohnung themes. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 5(1), 16–20.
- Ribawati, E. (2015). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 1(1), 134–145. Retrieved from <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Candrasangkala/article/view/756>
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suryabrata, S. (2013). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball throwing tingkatkan minat dan hasil belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113
- Tanzil, M. N., Usman, R. & Kurniawan, D. (2015). *Penggunaan media video deutsche welle pada matakuliah Konversation 1 jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Thoifah, I. (2015). *Statistika pendidikan dan metode penelitian kuantitatif*. Malang: Madani Media.
- Ventivani, A., Iswandarin, F., Irsan, M., & Mayrena, R. (2020). Respon implementasi media 媒语 [Méi Yǔ] pada pembelajaran gramatika Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang. *Proceedings of Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra 4*.
- Widiyawati. (2014). *Efektivitas strategi video critic dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X SMK N 1 Tempel Tahun Ajaran 2013/2014* (Undergraduate thesis, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta).

## Design of Picture Story Books for Children about the Importance of Character Education in Daily Activities

### Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-hari

Igwanda Kurnia Febriyanti\*, Mitra Istiar Wardhana, Arif Sutrisno  
Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia  
\*Penulis korespondensi, Surel: igwanda02@gmail.com

Paper received: 02-09-2021; revised: 14-09-2021; accepted: 25-09-2021

#### Abstract

Picture storybooks are interesting visual media that can help provide and obtain information more easily because there are visual images and descriptions. This book is designed to invite children to recognize good and bad deeds and also to understand what its consequences are. This book presents a child who is given direction by his parents about the benefits and consequences of actions and deeds that they take. The purpose of making the book is expected for anyone who reads to understand the meaning of the message conveyed in the book and can be applied to become a good habit as the initial foundation for character development in children. In the design using the procedural method with reference to the Glass box model. The stages start from ideas and concepts, collecting the required data, then data analysis, followed by pre-production, production and post-production stages. The main media result is a color book with a size of 19x19 cm consisting of 26 pages and 2 pages as covers, using 150 gram art paper. The design also produces supporting media in the form of Instagram content feeds and GIF stickers that can be accessed on Instagram stories and direct messages.

**Keywords:** Media, Picture Storybook, character education.

#### Abstrak

Buku Cerita Bergambar merupakan salah satu media visual yang menarik dan dapat membantu untuk memberikan dan memperoleh informasi lebih mudah karena terdapat visual gambar beserta deskripsinya. Buku ini dirancang untuk mengajak anak-anak mengenal perbuatan baik dan juga pemahaman apa akibat dan konsekuensi perbuatan tidak baik. Buku ini menyajikan seorang anak yang diberikan arahan oleh orang tuanya tentang apa manfaat dan akibat dari perbuatan, tindakan yang akan dia ambil. Tujuan pembuatan buku diharapkan bagi siapa saja yang membaca dapat mengerti maksud pesan yang disampaikan pada buku dan dapat diterapkan menjadi suatu kebiasaan baik sebagai pondasi awal pembekalan karakter pada anak. Dalam perancangan menggunakan metode prosedural dengan acuan model Glass box. Tahapan-tahapan dimulai dari ide dan konsep, pengumpulan data-data yang dibutuhkan, kemudian analisis data, dilanjutkan dengan tahap pra-produksi, produksi dan tahap pasca-produksi. Hasil media utama berupa buku berwarna dengan ukuran 19x19 cm terdiri dari 26 halaman dan 2 halaman sebagai sampul, menggunakan kertas art paper 150 gram. Pada perancangan juga menghasilkan media pendukung berupa feed konten Instagram dan stiker GIF yang dapat diakses pada instastory dan direct message Instagram.

**Kata kunci:** Media, Buku Cerita Bergambar, pendidikan karakter

#### 1. Pendahuluan

Menurut berita Kompas (122 Remaja di Jakarta Barat, 2019) data kenakalan remaja setiap tahun meningkat dari 2018 hingga 2019 mencapai 122 pemuda di Jakarta Barat, dan kenakalan tersebut berkaitan dengan narkoba. Kemudian kenakalan remaja tawuran juga pernah terjadi di Magelang sekitar 40 siswa (Rukmorini, 2019). Di Surabaya, data kenakalan

remaja mencapai hingga 101 anak putus sekolah, terlibat dalam tawuran dan kasus kenakalan remaja lainnya (Basyari, 2019).

Faktor lingkungan yang tidak baik dapat mempengaruhi anak sehingga dapat terjerumus, namun faktor dari dalam diri sendiri jika memiliki mental yang kuat juga dapat membentengi diri sehingga anak dapat menolak secara tegas terhadap lingkungan tidak baik yang ada disekitarnya (TM, 2016).

Pesatnya teknologi juga selain terdapat kelebihan memiliki kekurangan seperti pengaruh fenomena perubahan karakter pada anak, pembiasaan buruk yang terjadi seperti degradasi moral dimana moral menurun yang dapat dilihat seperti kasus narkoba, tawuran, kriminal menyebabkan perlunya peran dari keluarga, masyarakat dan lingkungan seperti pemerintah yang bertanggungjawab agar masalah dapat ditangani dengan baik (Hidayat, 2016).

Krisis moral dapat menjadi perilaku negatif akibat kurangnya pendidikan karakter, pada pendidikan karakter terdapat pendidikan moral yang dapat membentuk kepribadian individu ke arah yang lebih baik, pendidikan karakter dapat membangun nilai-nilai positif seperti nilai kejujuran, toleransi, disiplin, mandiri, demokratis, cinta damai, peduli lingkungan dan lain sebagainya dengan tujuan pendidikan karakter menjadikan pribadi masyarakat yang berakhlak baik. Dalam membangun karakter yang baik pada anak perlu adanya peran orang tua, warga sekolah dan lingkungan yang baik untuk siswa (Laksono, 2020).

Pada usia dini merupakan waktu yang tepat dalam penanaman nilai-nilai baik untuk mengembangkan potensi pada anak, dalam penerapannya pada masa ini dapat dituangkan dalam program harian secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Orang tua dan lingkungan rumah dapat menjadi faktor yang penting dalam pembentukan karakter anak berperilaku sehari-hari, peran orang tua membimbing anaknya menentukan kesuksesan hingga dewasa (Dewita, 2019).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kebiasaan adalah kegiatan yang berulang kali dilakukan manusia dan menetap dalam kurun waktu tertentu (kebiasaan, n.d.). Kebiasaan dapat dimulai dari apa yang manusia lakukan ketika masih anak-anak. Pengenalan kebiasaan dan menanamkan karakter pada masa anak, perlu menggunakan pelayanan yang tepat, pengalaman awal pada masa anak-anak sangat penting karena akan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sehingga dapat menjadi suatu kebiasaan. Pada contoh sederhananya, kebiasaan buruk anak yang suka mencari perhatian. Anak yang suka mencari perhatian dengan cara menangis dan membuang-buang barang untuk mendapatkan perhatian orang tuanya. Jika tidak dihentikan maka kebiasaan tersebut dapat dilanjut hingga dewasa dan menjadi karakter buruk yang menetap (Dewi, 2016).

Orang tua merupakan lingkungan sosial utama yang paling dekat dalam berinteraksi dengan anak. Dalam masa pertumbuhan anak, kebiasaan baik merupakan suatu hal yang perlu ditekankan oleh orang tua dalam memberikan pendidikan karakter pada anak. Kebiasaan yang dilakukan anak akan menjadi cikal bakal karakter anak ketika dewasa. Peran orang tua sebagai guru pertama pada anak sangat berpengaruh pada masa pembentukan kebiasaan yang menjadi karakter bagi anak. Orang tua juga menjadi faktor dominan dalam pembentukan karakter (Rahmad, 2017).

Media visual dapat menjadi sarana yang tepat dalam penyampaian informasi (Samodra dkk., 2020). Media juga dapat menampilkan gambar peristiwa menjadi lebih nyata dan dalam model visualisasinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan agar lebih menarik sebagai media belajar (Sutrisno, 2021). Media visual yang menarik juga dapat membantu penyampaian informasi secara optimal karena peran anak lebih antusias dan terdorong ketika belajar (Pramono, Wibisono, Puspasari, & Salamah, 2021).

Buku cerita bergambar atau yang biasa disebut dengan cergam adalah buku yang memiliki gambar dan teks yang saling berkaitan pada sebuah cerita (Adipta, Maryaeni, & Hasanah, 2016).

Buku cerita bergambar dapat berisi sebuah penuturan dari keterangan perbuatan, dari peristiwa maupun pengalaman yang disajikan dalam bentuk visual gambar (Wignyodiputro, Tanudjaja, & Salamoon, 2018). Menurut data dari artikel yang diterbitkan oleh School of Parenting (Buku cerita bergambar, 2020), buku cerita bergambar dapat menjadi contoh yang dapat dimengerti serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari karena ilustrasi pada buku cerita bergambar dapat memperlihatkan kepada anak apa yang terjadi pada cerita yang ada dalam buku tersebut. Cerita dalam buku cerita bergambar juga dapat memberikan contoh pada anak, melalui buku cerita bergambar peran anak juga dapat memahami cerita dan menafsirkan apa yang terdapat pada buku cerita bergambar melalui imajinasi mereka setelah membaca dan melihat ilustrasinya. Buku cerita bergambar dapat dijadikan sebagai media edukasi yang tepat untuk usia anak-anak karena merupakan sebuah bacaan yang menarik minat baca dan rasa keingintahuan pada anak. Buku cerita anak juga dapat menjadi media anak dalam berani mengekspresikan diri dan pikirannya tentang cara bersikap dalam melakukan sesuatu yang baru. Di sisi lain, artikel yang diterbitkan oleh Ibu dan Balita (Manfaat memberikan cerita, 2020) menambahkan bahwa kegiatan orang tua yang membacakan buku cerita bergambar pada anak juga dapat mempererat hubungan antara orang tua (*bonding*) dengan anak sehingga dapat menjalin hubungan komunikasi yang baik dan anak dapat memiliki kepribadian yang positif, anak juga merasa lebih terbuka pada ibu/orang tuanya. Lenhart dkk. dalam penelitian Pengaruh Penggunaan Buku Cerita bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Anak yang dilakukan oleh Ratnasari dan Zubaidah (2019) memaparkan bahwa ketika melakukan kegiatan bersama dalam membacakan buku cerita pada anak, kegiatan tersebut dapat menambah kosakata baru pada anak. Pada kegiatan ini buku cerita bergambar dapat menjadi pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini dimana buku sebagai sarana strategi dalam mengembangkan kegiatan bermain dan belajar. Orang tua berperan dalam pengasuhan anak, maka pengasuhan perilaku buruk penting untuk tidak boleh ditinggalkan, peran orang tua harus memperbaiki perilaku anak dengan cara tepat agar tidak semakin parah pada kemudian hari. Perilaku anak yang buruk sangat penting agar tidak disepelekan diperbaiki secepatnya (Nugraheni, 2021).

Kebiasaan buruk pada anak tidak dapat disepelekan karena dapat menjadi masalah yang serius di kemudian hari. Dampak masalah yang ditimbulkan dari perilaku buruk yang terus menerus dilakukan pada anak dapat menjadi kebiasaan buruk yang sulit dihilangkan apabila berlanjut hingga dewasa. Maka sangat penting bagi orang tua untuk menghentikan atau menghindarkan dari kebiasaan buruk. Beberapa kebiasaan buruk juga berdampak pada kesehatan maupun hubungan dan kehidupan keluarga (6 kebiasaan buruk, 2020).

Kepribadian anak yang terbentuk semenjak usia 3 tahun bahkan dapat memprediksi kepribadiannya ketika dewasa, namun seperti yang dikutip oleh Cote (2018) di artikel Romper, orang tua tidak perlu cemas karena tidak semua kepribadian akan menetap hingga dewasa. Raksha Bharadia (2013) dalam bukunya *Roots and Wings 2* menyebutkan bahwa kepribadian juga terbentuk atas dasar genetik dan lingkungan. Maka sifat yang diwariskan dapat terbentuk dari bagaimana bentuk atau cara merawat dan mendidik yang akan menentukan diri kita. Cara merawat dan mendidik lebih berpengaruh daripada dasar genetik (Febrida, 2020).

Sebagai pertimbangan Perancangan Buku Cerita Bergambar ini dicantumkan penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti yang pernah penulis baca. Di antaranya seperti penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Ratnasari dan Zubaidah (2019) memperoleh hasil peningkatan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan bicara anak usia 4-5 tahun dalam penggunaan media buku cerita di TK-ABA Pringwulung Yogyakarta.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosari, Agung, dan Ambara (2014) juga memperoleh hasil terdapat peningkatan positif dalam perkembangan perilaku moral anak ketika terdapat penerapan media buku bergambar kelompok B semester II TK Kecubung Desa Patas tahun pelajaran 2012/2013. Hasil dapat dilihat dari persentase rata-rata sebelum adanya penerapan dan sesudah penerapan buku cerita bergambar yaitu pada sebelum penerapan termasuk kategori rendah 63,60% dan meningkat hingga 20% setelah penerapan.

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari, Eliyanti, dan Permana (2017) tentang buku cerita bergambar sebagai buku pendamping Buku Tematik Kurikulum 2013 pada siswa kelas 1 SDN Sakerta Timur juga terdapat peningkatan nilai rata-rata moral ketika menggunakan buku cerita bergambar sebagai buku pendamping pembelajaran, buku cerita bergambar juga digunakan sebagai media bahan ajar untuk guru yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran agar kegiatan belajar lebih bervariasi.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Kubra (2019) yang mengatakan bahwa metode bercerita memiliki pengaruh dalam nilai-nilai moral anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan sebelum adanya kegiatan bercerita dan hasil tes yang dilakukan setelah bercerita, setelah metode bercerita menghasilkan adanya peningkatan dimana anak dapat memahami dan menerapkan nilai moral sesuai dengan baik sesuai nilai moral dalam kegiatan bercerita tersebut.

Oleh karena itu, dibuatnya Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-hari dirancang sebagai buku edukasi. Buku ini berisikan ilustrasi gambar dan kalimat sederhana yang dapat dibaca oleh anak maupun dibacakan oleh orang tuanya yang mendampingi, visual gambar dilengkapi dengan gambar style yang khas dan warna-warni. Kelebihan pada buku ini tidak hanya menuntun dan mengarahkan anak agar dapat mengerti kebaikan ketika melakukan tindakan yang sesuai yang diarahkan namun juga diberikan pemahaman apa akibat dan konsekuensi yang dia dapatkan ketika menentang. Fungsi dari kelebihan tersebut agar anak dapat mempertimbangkan sendiri tindakan apa yang akan dilakukan setelah membaca buku. Cerita pada buku juga cerita kegiatan/aktivitas ringan yang dapat dijumpai pada kegiatan anak sehari-hari. Cerita yang sederhana namun dikemas dalam visual yang imajinatif agar anak penasaran kelanjutan cerita ketika membaca maupun dibacakan, sehingga dapat mengembangkan daya imajinasi anak dan rasa keingintahuan anak. Isi dari buku ini bercerita tentang seorang anak yang diberikan arahan oleh orang tuanya tentang apa manfaat dan akibat dari perbuatan dan tindakan yang

akan dia ambil. Sehingga diharapkan bagi siapa saja yang membaca dapat mengerti maksud pesan yang disampaikan pada buku dan dapat diterapkan menjadi suatu kebiasaan baik sebagai pondasi awal pembekalan karakter pada anak.

#### *Buku Cerita Bergambar*

Buku cerita bergambar menurut Nugiyantoro (dalam Laksitama, 2017) adalah sebuah buku bacaan cerita yang terdapat teks narasi secara verbal dan terdapat gambar ilustrasi. Fungsi buku cerita bergambar adalah memberikan gambar-gambar cerita yang menarik sehingga pembaca akan membaca dengan bersungguh-sungguh dalam mengikuti dan memahami alur cerita dari gambar yang dilihatnya. Gambar dapat menjadi daya penggerak fantasi imajinasi anak. Buku anak dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu fiksi dan non fiksi. Dan dapat disubkategorikan berdasarkan topiknya seperti dongeng binatang, kisah peri-peri, cerita petualangan, kisah sehari-hari, dan sebagainya (Arleen, 2018). Pada buku cerita bergambar juga dapat mengisahkan tentang kehidupan relasi antar manusia yang dapat memberikan pelajaran anak dalam bersikap dan bertingkah laku sesuai dengan kehidupan social yang bermasyarakat (Laksitama, 2017).

#### *Pendidikan Karakter anak*

Pendidikan Karakter anak dapat dimulai dari usia dini, pada masa ini merupakan masa yang tepat karena merupakan masa yang penting dalam perkembangan manusia. Pendidikan karakter pada masa usia anak menjadi karakter pada bangsa. Pendidikan karakter menurut Fakri Gafar (dalam Hadisi, 2015) merupakan proses mengembangkan nilai-nilai baik pada dalam diri kemudian dikembangkan pada diri manusia untuk menjadi sebuah kepribadian, dan kebiasaannya dalam bertingkah laku sehingga dapat terbentuk kepribadian seperti yang diharapkan.

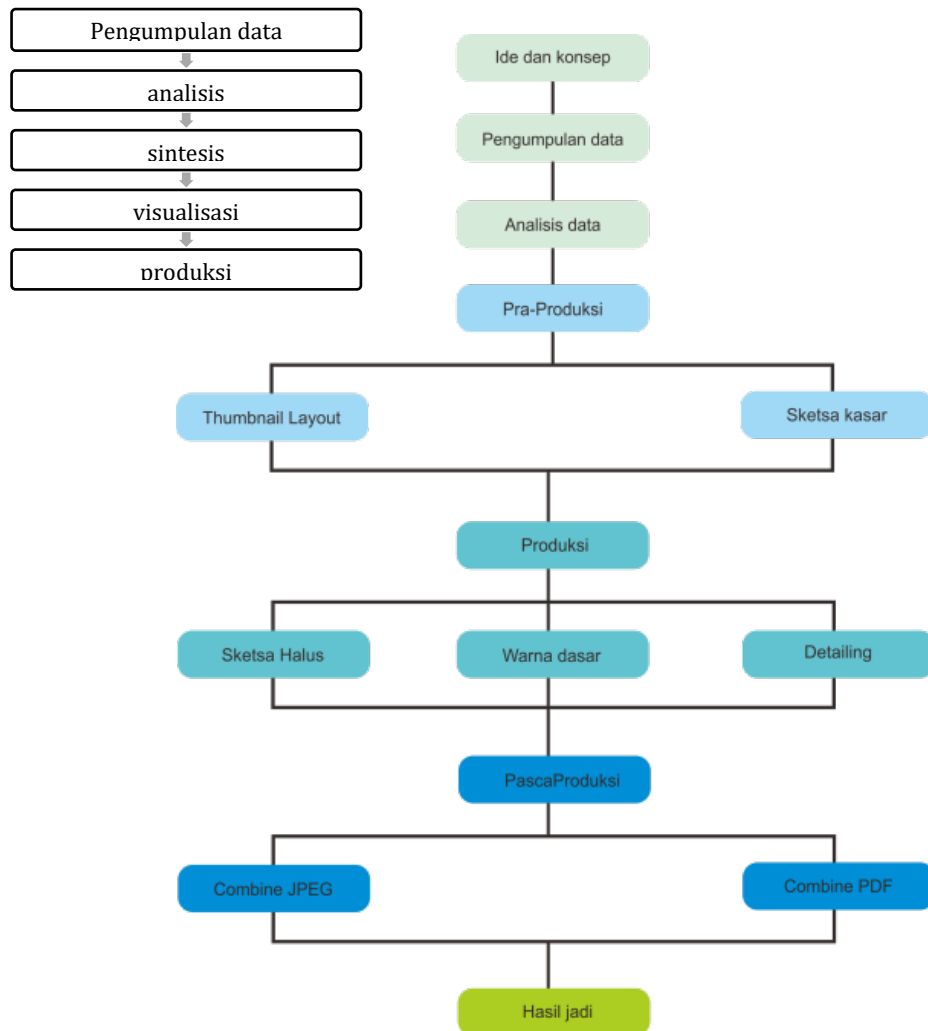
Pendidikan karakter dapat menjadi upaya membiasakan anak dalam berperilaku baik membentuk watak, dan perilakunya agar dapat sejalan dengan diterima baik di kehidupan sosial di masyarakat (Pramono, Pujiyanto, Puspasari, & Dhanti, 2021). Nilai-nilai yang baik dapat dikenalkan pada anak, bersifat umum dapat diterima masyarakat meliputi jujur, hormat, tekun, bertanggungjawab. Pendidikan karakter anak adalah upaya mengenalkan etika, moral dan tentang peraturan dalam diri anak sehingga perilaku atau tindakan yang akan dilakukan oleh anak dapat dilakukan atas dasar dirinya sendiri bukan karena aturan maupun paksaan dari orang lain. Pendidikan karakter dapat melalui cara yang sederhana dengan kegiatan pembiasaan pada kegiatan anak yang menyenangkan. Peran tenaga pendidik selain mengajarkan dapat memberikan contoh dan membantu anak dalam penerapan kegiatannya (Suyanto, 2012).

Pendidikan karakter anak adalah upaya mengembangkan watak yang baik pada anak. Pendidikan karakter juga menjadi bekal dalam menjadi warga negara yang baik. Dalam proses pendidikan karakter anak, tenaga pengajar baik orang tua atau guru dapat menyediakan aktivitas bimbingan untuk memberikan ajaran perilaku yang dapat mengembangkan semua aspek karakter anak yang baik (Shofihara, 2020).

## 2. Metode

Model perancangan disesuaikan dengan target dan konteks dari perancangan. Perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan metode dengan model prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif atau memiliki langkah-langkah terstruktur dan harus diikuti untuk dapat menghasilkan sebuah produk. Model prosedural ini dilakukan dengan sistematis, terstruktur dan berurutan (Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, 2017).

Dalam penerapannya, model perancangan buku cerita bergambar ini mengadaptasi metode model Glass Box sebagai acuan. Menurut Sarwono dan Lubis (dalam Utami & Afriwan, 2020) metode Glass box adalah metode yang berfikir yang masuk akal dan dapat diyakini secara logis secara sistematis dalam mengkaji sesuatu hal terbebas dari gagasan dan pertimbangan yang irasional, misalnya tentang sentimen dan selera. Metode ini menggunakan fakta-fakta dan sebab alasan faktual yang melandasi suatu hal maupun kejadian dan berusaha untuk menemukan pilihan solusi guna mengatasi masalah yang timbul.



Gambar 1. Sistematika Perancangan Metode Glass Box dan yang telah dimodifikasi

### *Sistematika Perancangan*

Model perancangan metode glass box terdiri dari tahapan pengumpulan data berupa ide-ide, analisis data yang telah dikumpulkan, sintesis kemudian visualisasi hingga produksi. Dalam perancangan buku ini langkah-langkah tahapannya dimodifikasi sesuai kebutuhan proses perancangan yaitu ditambahkan dimulai dari ide dan konsep, pengumpulan data-data yang dibutuhkan, kemudian analisis data yang telah dikumpulkan. Tahap selanjutnya yaitu konsep perancangan yang merupakan hasil dari sintesis dan sebuah visualisasi dan produk dijabarkan melalui pra-produksi, produksi dan tahap pasca-produksi.

### *Alur Perancangan Media*

#### 1) Ide dan Konsep

Pembuatan ide dan konsep untuk perancangan buku cerita bergambar ide dan konsep yang menjadi landasan Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak ini bermula dari pengetahuan mengenai karakter anak yang ditentukan dari kebiasaannya sejak dini. Pada masa anak-anak, kebiasaan akan menjadi karakter yang menjadi cikal bakal mereka hingga dewasa. Konsep tujuan pembuatan buku yaitu menyajikan suatu informasi yang mudah didapat untuk anak dan orang tua dalam memberikan gambaran kebiasaan baik. Untuk ide desain ilustrasi pada buku, disesuaikan dengan target utama yang disukai anak dan konten isi buku. Selain penyesuaian warna, ilustrasi yang dibuat juga disesuaikan dengan style yang digunakan.

#### 2) Pengumpulan data

Mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk analisis data dari ide dan konsep yang telah ada. Hasil pengumpulan data yang diperoleh bersumber dari internet baik berupa artikel, dan laman yang sesuai dengan ilmu parenting seperti School of Parenting dan Ibu dan Balita sebagai referensi utama berupa data karena informasi yang didapat jelas. Hasil pengumpulan data pada perancangan ini adalah pencarian berbagai materi data dan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan buku seperti data berupa informasi mengenai contoh kegiatan sederhana yang dapat menjadi pendidikan karakter dan manfaatnya, referensi gambar karakter dan style yang digunakan, serta font yang baik untuk buku cerita anak.

#### 3) Analisis data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan metode kualitatif. Analisis data digunakan untuk memperoleh visual yang nantinya akan digunakan dan dikembangkan dalam proses praproduksi

#### 4) Praproduksi

Pada tahap praproduksi dimulai dari pembuatan thumbnail layout pada proses ini merupakan tahapan untuk mengembangkan ide dan hasil riset menjadi rancangan gambaran awal yang berupa rough sketch storyboard atau gambaran kasar dari pembuatan desain layout buku cerita bergambar. Pada tahap ini, merancang konsep layout awalnya dengan ukuran lebih kecil, kemudian diperbesar dengan ukuran yang seharusnya dan diperjelas dengan tata letaknya (Omega, 2021). Pada tahap ini, sketsa kasar dan komposisi paling baik ditentukan baik aksi-reaksi-ekspresi tokoh bagaimana menggunakan layout spot (1 lembar) atau spread (2 lembar), dan tahap penempatan tipografi teks dan visual gambarnya (Putra, 2021). Kemudian dilanjutkan dengan sketsa kasar, pada tahap ini dimulai dengan sketsa perhalaman

yang sudah dirancang pada thumbnail. Sketsa kasar dibuat untuk mempermudah penataan ilustrasi .

#### 5) Produksi

Setelah dari tahap praproduksi dilanjutkan dengan membuat sketsa halus. Sketsa halus merupakan final sketsa yang dibuat dengan halus dan garis yang lebih tegas dan rapi. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian warna dasar. Warna dasar merupakan proses pewarnaan dari ketentuan colour pallet dari konsep yang telah dibuat. Halaman yang telah disketsa diberikan warna (blocking) pada keseluruhan halaman. Setelah itu detailing. Tahap detailing merupakan tahap terakhir, pada tahap ini pewarnaan lebih kompleks karena diberikan shading. Fungsi shading untuk memberikan volume pada objek dengan memperhatikan gelap terang cahaya dan bayangan yang jatuh pada objek (Omega, 2021).

#### 6) Pasca Produksi

Setelah semua tahap selesai maka menuju tahap combine JPEG. Pada proses ini menggabungkan semua elemen baik gambar sebagai visual dan pemberian teks sebagai deskripsi, mulai dari cover sampul buku, gambar dari tiap halaman, penomoran halaman dan teks judul serta deskripsi tiap halaman. Kemudian dirender berupa output JPEG. Kemudian masuk ke tahap combine PDF. Pada proses ini menggabungkan dari gambar JPEG halaman per halaman hingga menjadi sebuah pdf ebook sebelum cetak hingga dicetak.

#### *Metode Analisis data*

Metode untuk analisis data menggunakan metode kualitatif. Tahap utama yaitu pengumpulan data-data yang akan dibutuhkan. Perancangan ini menggunakan data sekunder yang diambil berdasarkan studi kajian pustaka yang diperoleh dari internet baik berupa teori pada artikel, pendapat dari beberapa ahli, berita maupun laman website resmi, dan gambar-gambar sebagai referensi visual ilustrasi pada rancangan yang akan digunakan.

Metode ini merupakan tahap riset pengumpulan ide, pengumpulan referensi baik dari gaya gambar yang akan digunakan, pemakaian tipografi font untuk layout terkait aspek readability dan attractiveness yang akan digunakan, pemilihan konsep warna yang digunakan, dan konsep layout. Untuk mempermudah dalam proses analisis data dalam perancangan buku cerita bergambar ini, penulis menggunakan metode 5W+1H sebagai berikut:

#### 1. What (Permasalahan apa yang diangkat)

Permasalahan yang diangkat pada “Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-Hari” adalah sifat anak-anak yang belum dapat membedakan mana perilaku yang baik dan tidak baik.

#### 2. Who (Untuk siapa masalah yang ditujukan)

Permasalahan ini ditujukan kepada anak yang berusia 5-7 tahun karena pada usia tersebut anak diajarkan oleh orang tua tentang perilaku dan perbuatan yang baik.

#### 3. When (Kapan permasalahan ini terjadi)

Anak usia 5-7 tahun, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, anak-anak sering bertanya kepada orang tua (Utami & Afriwan, 2020).

Peran orang tua untuk menjelaskan isi cerita dari “Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-Hari”.

#### 4. Why (Kenapa permasalahan diangkat)

Minimnya pendidikan karakter pada anak dapat menjadi perilaku buruk saat dewasa, sebagai contoh kurangnya pendidikan karakter seperti kasus kenakalan remaja, kasus narkoba. BNN menyebutkan bahwa kasus narkoba di kalangan pelajar remaja di Indonesia pada tahun 2018 dari 13 provinsi di Indonesia terdapat 2,27 juta orang berusia 15-35 tahun (PUSLITDATIN, 2019).

Buku ini dirancang untuk selain mengajak anak-anak mengenal perbuatan baik pada buku ini juga diberikan pemahaman apa akibat dan konsekuensi perbuatan jika melakukan tindakan tidak baik. Pada perancangan ini juga dapat menyelesaikan atau sebagai media dalam orang tua membina anak karena pentingnya pendidikan karakter merupakan bekal mereka hingga dewasa. Pada buku memberikan nilai moral yang dapat diterapkan pada anak dalam kebiasaan sehari-hari dicontohkan pada cerita yang disajikan. Pesan moral pada buku ini adalah mau bertanggungjawab atas tindakan dan perbuatan, disiplin, patuh terhadap orang tua, dan mendengarkan perkataan orang tua. Buku ini juga dapat menjadi sarana agar komunikasi atau hubungan antara orang tua dan anak sehingga anak lebih dekat dengan orang tuanya.

#### 5. Where (Di mana buku dialokasikan)

Buku ini dikhususkan untuk orang tua di rumah, namun dapat juga menjadi media ajar bimbingan untuk guru PAUD dan TK.

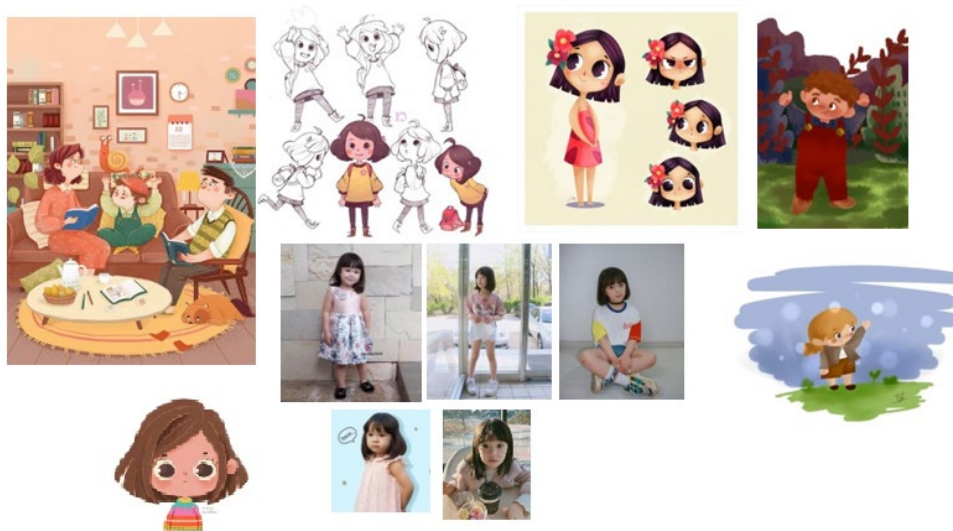
#### 6. How (Bagaimana mengatasi masalah yang terjadi)

Berdasarkan permasalahan di atas, maka solusi untuk mengatasinya menggunakan media utama berupa buku “Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-Hari” ini sebagai solusi untuk mengajarkan anak berperilaku yang baik dengan merancang buku yang memiliki ilustrasi gambar dan kalimat sederhana, visual gambar dilengkapi dengan gambar style yang khas dan warna-warni yang digemari oleh anak, dan pesan yang terdapat pada buku dapat dimengerti dengan baik anak.

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

Pengumpulan Data menghasilkan data sebagai dasar cerita yang nantinya menjadi acuan dalam buku, maka data informasi seputar pendidikan karakter yang dapat dilakukan oleh anak untuk melatih tanggung jawab, disiplin, dan patuh terhadap orang tua dapat dilakukan melalui kegiatan anak membereskan mainan. Menurut Cahya (2019) dalam kegiatan membereskan mainan selain anak dapat belajar mengenai tanggung jawab membereskan mainan yang mereka punya, kegiatan ini melatih anak agar dapat menghargai dan merawat barang yang mereka miliki, kegiatan membereskan mainan juga dapat melatih anak tertib dan dapat patuh terhadap orang tua mereka, dalam kegiatan membereskan mainan juga merupakan dapat menjadi upaya peduli terhadap lingkungannya.

Kemudian pengumpulan data berupa referensi style yang akan digunakan menggunakan style kartun, warna cerah, referensi karakter dari anak berusia 5-7 tahun.



**Gambar 2. Referensi gambar (Sumber: Google & Pinterest)**

### 3.1 Analisis Data

Hasil analisis dalam perancangan buku ini membuat sinopsis cerita, dan pengembangan cerita. Sinopsis cerita untuk perancangan buku cerita bergambar ini sebagai berikut :

Thalia adalah seorang anak yang berumur 5 tahun yang tinggal bersama Ayah dan Ibunya. Suatu hari ketika Thalia bermain di kamar, Thalia mengantuk hingga akhirnya tertidur. Ibu Thalia menghampiri Thalia lalu menemui Ayah dan mengatakan Thalia tertidur sedangkan mainannya masih berserakan, Ayah berkata untuk menunggu hingga Thalia terbangun. Ketika bangun Thalia dinasehati oleh Ibunya agar mengembalikan benda-benda mainannya yang berserakan ke tempat semula. Pada awalnya, Thalia sempat menolak, tidak lama Ayah menghampiri Thalia dan Ibu. Thalia diberikan penjelasan oleh Ibu dan Ayahnya apa akibatnya jika tidak mengembalikan dan apa manfaat jika dia membereskan mainannya.

Hasil dari pengumpulan data dan analisis menghasilkan penggunaan style gaya ilustrasi kartun dengan warna yang cerah terang dapat menampilkan kesan ceria dan dapat menjadi daya tarik bagi anak (Suyudi, Syakir, & Mujiyono, 2017). Font menggunakan font fredoka one, dan hasil implementasi karakter dari referensi yang telah dikumpulkan pada pengumpulan data.



**Gambar 3. Karakter utama Thalia, penerapan style kartun dan warna cerah**

## FREDOKA ONE

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**0123456789**

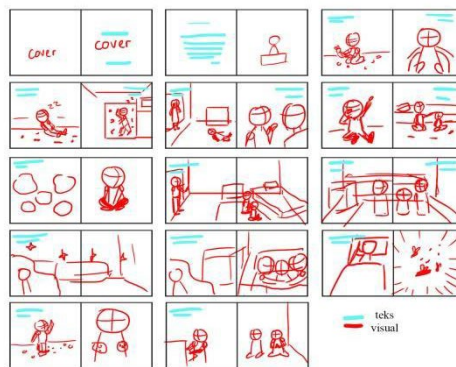
Gambar 4. Font yang digunakan pada buku

### 3.2 Pra-Produksi Media Utama

#### *Thumbnail Layout*

Cerita yang telah dibuat kemudian divisualisasikan menjadi gambar. Gambar yang dibuat dapat menjadi thumbnail layout. Thumbnail layout adalah menggambarkan secara garis besar mengenai komposisi elemen ilustrasi dan teks ke dalam sketsa kecil (Ardjaka, 2017).

Pembuatan thumbnail layout ini berfungsi untuk mempermudah dan melihat keseluruhan penempatan ilustrasi cerita dan teks deskripsi yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan dan sudah sesuai dengan tujuan permasalahan. Pembuatan thumbnail hingga proses akhir menggunakan teknik digital painting menggambar dengan software Photoshop CS6. Penggunaan digital dibandingkan dengan teknik tradisional digunakan karena pembuatan lebih mudah dan dapat menghemat waktu serta biaya dalam proses pengerjaan.



Gambar 5. Thumbnail Layout

#### *Sketsa kasar*

Pembuatan sketsa kasar dari tiap halaman yang terdapat pada proses thumbnail dibuat menjadi lebih jelas. Sketsa kasar merupakan pondasi awal dari ilustrasi yang digunakan. Pada tahap ini menggambar sketsa menggunakan garis yang kasar dan tidak rapi namun gambar yang dihasilkan dapat terlihat apa yang dilakukan dari kegiatan karakter ekspresi karakter maupun kejadian yang akan menjadi cerita pada karakter.



**Gambar 6. Sketsa Kasar**

### 3.3 Produksi

#### *Sketsa halus*

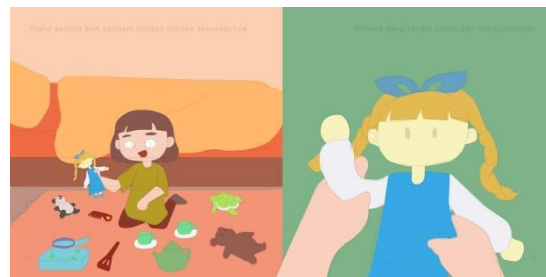
Pembuatan sketsa halus merupakan lanjutan dari sketsa kasar. Penggambaran dari sketsa halus menggunakan garis yang lebih rapi dan gambar terlihat lebih bersih.



**Gambar 7. Sketsa halus halaman 1-2**

#### *Warna dasar*

Proses selanjutnya yaitu warna dasar. Proses pewarnaan ini merupakan warna-warna utama yaitu warna-warna cerah.



**Gambar 8. Warna dasar halaman 1-2**

#### *Detailing*

Setelah diberikan warna dasar, diberikan shading untuk area gelap terangnya, serta diberikan detail pada gambar yang dibutuhkan.



Gambar 9. Detailing Halaman 1-2

### 3.4 Pasca Produksi

#### Combine JPEG

Penggabungan semua elemen baik visual dan teks, serta disesuaikan dengan layout yang telah dirancang. Setelahnya gambar-gambar yang telah dibuat dirender menjadi JPEG.



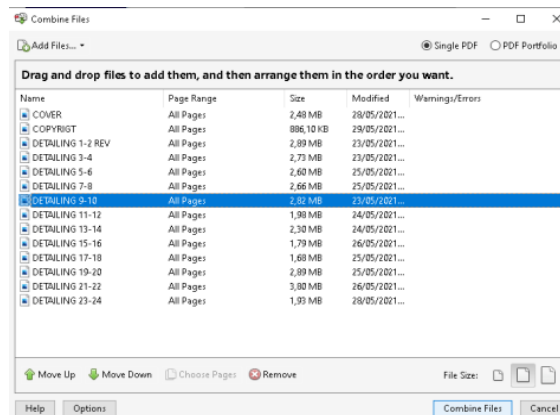
Gambar 10. Combine JPEG



Gambar 10. Combine JPEG (Lanjutan)

### Combine PDF

Setelah semua elemen visual telah dirender menjadi JPEG maka kumpulan JPEG tersebut digabungkan menjadi satu menjadi PDF E-Book.



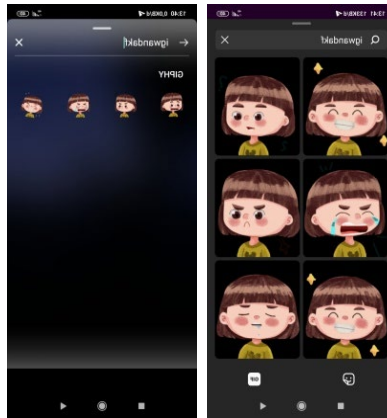
Gambar 11. Combine JPEG ke PDF

### 3.5 Media Pendukung

#### *Pembuatan Stiker GIF*

Pada pembuatan stiker gif dimulai dari sketsa, pewarnaan dan dirender menjadi GIF. Kemudian di upload pada laman GIPHY. Stiker GIF dapat diakses dan digunakan pada aplikasi Instagram dengan mencari keyword “igwandakf” atau “thaliaseries”.

Stiker GIF dapat digunakan sebagai pemanis story Instagram juga dapat digunakan untuk chat to chat pada Direct Message.



Gambar 12. Stiker GIF story dan GIF DM

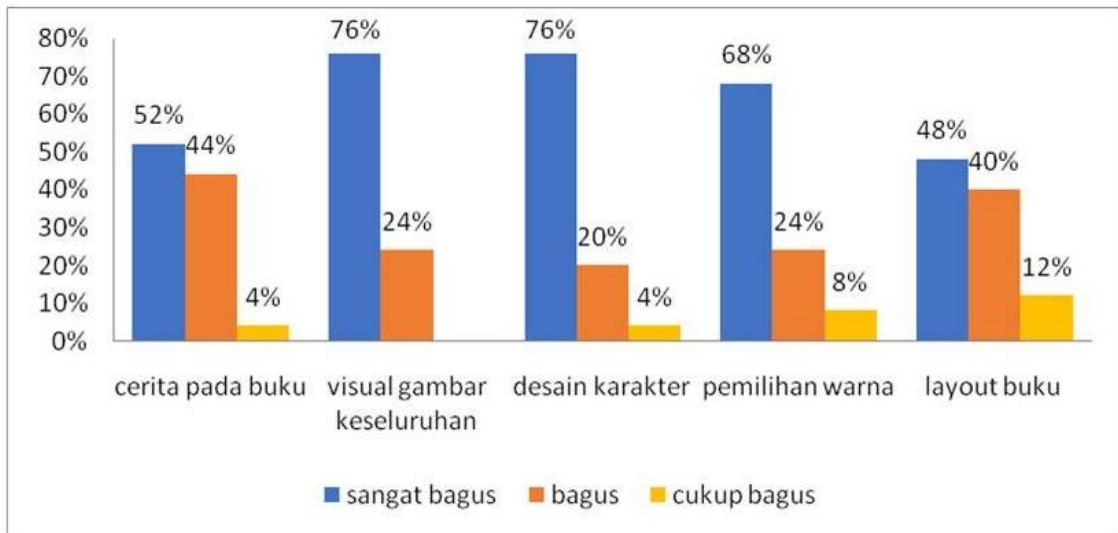
#### *Pembuatan Feed Instagram*

Pembuatan konten Feeds Instagram menggunakan software CorelDraw. Terdiri dari 9 gambar dan 3 gambar yang dapat di slide.



Gambar 13. Feed instagram

Sebagai penunjang terdapat survey yang telah dilakukan dengan menyebarkan lewat googleform yang telah diisi oleh 25 orang dan memperoleh hasil cerita yang terdapat pada buku 52% sangat bagus, dan 44% bagus. Visual gambar keseluruhan yang terdapat pada buku 76% sangat bagus, dan 24 % bagus. Desain karakter yang terdapat pada buku 76% sangat bagus dan 20% bagus. Pemilihan warna yang terdapat pada buku 68% sangat bagus, dan 24 % lainnya bagus. Sementara hasil layout yang terdapat pada buku 48% sangat bagus dan 40% bagus.



Gambar 14. Grafik hasil survey

#### 4. Simpulan

Perancangan ini menghasilkan media utama berupa Buku Cerita bergambar sebagai sarana media informasi sangat membantu. Produk buku berwarna di seluruh halaman, berukuran 19x19cm, terdiri dari 24 halaman isi dan 2 cover depan belakang, dicetak pada kertas art paper 150 gram. Visual yang ada dalam buku ilustrasi dapat memberikan gambaran sehingga pembaca dapat menerima informasi dengan mudah. Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-Hari ini cukup memberikan informasi secara utuh karena dikemas singkat dan jelas sesuai yang dengan mengatasi permasalahan yang diangkat.

Perancangan juga menghasilkan media pendukung berupa stiker GIF yang dapat diakses pada pencarian stiker instastory dan direct message Instagram dengan keyword "igwandakf" atau "thaliaseries". Media pendukung juga terdapat konten feed 9 gambar dan 3 diantaranya dapat di slide.

Hasil survei yang dilakukan oleh 25 orang dari googleform menghasilkan bahwa visual gambar keseluruhan 76% sangat bagus, dan desain karakter pada buku 76% sangat bagus, pemilihan warna pada buku 68% sangat bagus dan cerita pada buku 52% sangat bagus dan 44% bagus. Hal ini menunjukkan bahwa perancangan ini menghasilkan ilustrasi yang sesuai dengan selera masyarakat dan cerita yang dibuat tergolong menarik untuk dibaca.

## Daftar Rujukan

- 122 remaja di Jakarta Barat terlibat kejahatan jalanan. (2019, March 14). *Kompas*. Retrieved from <https://www.kompas.id/baca/utama/2019/03/14/122-remaja-di-jakarta-barat-terlibat-kejahatan-jalanan>
- 6 kebiasaan buruk yang sering dilakukan oleh anak. (2020, December 15). *halodoc*. Retrieved from <https://www.halodoc.com/artikel/6-kebiasaan-buruk-yang-sering-dilakukan-oleh-anak>
- Adipta, H., Maryaeni, M., & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(5), 989–992. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6337>
- Ardjaka, S. (2017). *Sumber belajar penunjang PLPG 2017 mata pelajaran/paket keahlian desain komunikasi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Retrieved from <https://www.scribd.com/document/366112901/Desain-Komunikasi-Visual>
- Arleen, A. (2018). *Belajar Menulis Cerita Anak*. Jakarta: Erlangga for kids.
- Basyari, I. (2019, December 20). Sebagian kasus kenakalan remaja dipicu media sosial. *Kompas*. Retrieved from <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2019/12/20/sebagian-kasus-kenakalan-remaja-dipicu-media-sosial>
- Bharadia, R. (2013). *Roots & Wings 2* (D. Begum, Trans.). Jakarta: Gaia.
- Buku cerita bergambar: Stimulasi awal untuk kecerdasan anak. (2020, December 13). *School of Parenting*. Retrieved from <https://schoolofparenting.id/buku-cerita-bergambar-stimulasi-awal-untuk-kecerdasan-anak/>
- Cahya. (2019, November 14). 5 #carapintarmam untuk melatih si kecil merapikan mainannya sendiri. *theAsianparent*. Retrieved from <https://id.theasianparent.com/merapikan-mainan>
- Cote, J.B. (2018, September 12). 5 personality traits that don't change after the age of 3. *Romper*. Retrieved from <https://www.romper.com/p/5-personality-traits-that-your-3-year-old-will-probably-have-forever-11867700>
- Dewi, B.K. (2016). Kebiasaan buruk anak dan cara mengatasinya (1). *Sahabat Keluarga Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Retrieved from <https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/index.php?r=tpost/xview&id=1709>
- Dewita, A. (2019, July 4). Pendidikan karakter bagi anak usia dini. *BP PAUD Dikmas Sumatera Barat*. Retrieved from <http://pauddikmassumbar.kemdikbud.go.id/artikel/42/pendidikan-karakter-bagi-anak-usia-dini>
- Febrida, M. (2020, September 10). 5 kepribadian anak 3 tahun yang terbawa hingga dewasa. *Haibunda.com*. Retrieved from <https://www.haibunda.com/parenting/20200910144333-62-161203/5-kepribadian-anak-3-tahun-yang-terbawa-hingga-dewasa>
- Hadisi, L. (2015). Pendidikan karakter pada anak usia dini. *AL-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 8(2), 50–69. Retrieved from <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/410>
- Hidayat, N. (2016). Implementasi pendidikan karakter melalui pembiasaan di Pondok Pesantren Pabelan. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(2), 128–145. doi: <https://doi.org/10.26555/jpsd.v2i1.a4948>
- Kebiasaan. (n.d.) In *kbbi.kemdikbud.go.id*. Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kebiasaan>
- Kubra, M. (2019). *Pengaruh penerapan metode bercerita terhadap penanaman nilai-nilai moral anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Negeri Pertiwi Letta Kabupaten Bantaeng* (Master's thesis, Universitas Negeri Makassar). Retrieved from <http://eprints.unm.ac.id/13288/>
- Laksitama, D.D. (2017). *Pengembangan buku cerita bergambar berbasis pendidikan anti korupsi untuk pembelajaran membaca siswa kelas IV SD* (Undergraduate thesis, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta). Retrieved from <https://123dok.com/document/y6eldj5z-pengembangan-cerita-bergambar-berbasis-pendidikan-korupsi-pembelajaran-membaca.html>

- Laksono, R.A.B. (2020, March 10). Pentingnya pendidikan karakter bagi siswa zaman now. *Radars Semarang Jawa Pos*. Retrieved from <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/untukmuruku/2020/03/11/pentingnya-pendidikan-karakter-bagi-siswa-zaman-now/>
- Lestari, M.A., Eliyanti, M., & Permana, A. (2017). Efektivitas penggunaan media buku cerita bergambar dalam penanaman nilai-nilai moral siswa SD kelas rendah. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(2). Retrieved from <https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/1234>
- Manfaat memberikan cerita bergambar pada si kecil. (2021, April 4). *Ibu dan Balita*. Retrieved from <https://www.ibudanbalita.com/artikel/7-manfaat-memberikan-cerita-bergambar-pada-si-kecil>
- Nugraheni, M. (2021, January 19). 4 masalah perilaku anak yang tak boleh disepelekan. *Dream.co.id*. Retrieved from <https://parenting.dream.co.id/ibu-dan-anak/4-masalah-perilaku-anak-yang-tak-boleh-disepelekan-210119z.html>
- Omega, H.A. (2021). *Perancangan buku ilustrasi "Crossover Folklore Nusantara"* (Undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/7409/>
- Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. (2017). Malang: UM Press. Retrieved from [https://drive.google.com/file/u/0/d/1Ti1zVPDco\\_WyOlzfnwFDL7q6e\\_M5Ls/view?usp=drive\\_web&usp=embed\\_facebook](https://drive.google.com/file/u/0/d/1Ti1zVPDco_WyOlzfnwFDL7q6e_M5Ls/view?usp=drive_web&usp=embed_facebook)
- Pramono, A., Pujiyanto, Puspasari, B.D., & Dhanti, N.S. (2021). Character thematic education game "AK@R" of society themes for children with Malang-Indonesian visualize. *International Journal of Instruction*, 14(2), 179–196. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14211a>
- Pramono, A., Wibisono, M.N., Puspasari, B.D., & Salamah, E. (2021). QR code game development as an effort to improve the quality of rides in the Bedengan tourism industry in Malang City. *KnE Social Sciences*, 194–200. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i6.9195>
- PUSLITDATIN. (2019). *Penggunaan narkotika di kalangan remaja meningkat*. Retrieved from <https://bnn.go.id/penggunaan-narkotika-kalangan-remaja-meningkat/>
- Putra, A. A. (2021, Mei 04). Webinar Ilustrasi yang bercerita. (I. K. Febriyanti, Interviewer)
- Rahmad. (2017, June 18). Peran keluarga dalam pendidikan karakter. *Industri*. Retrieved from <https://www.industry.co.id/read/10674/peran-keluarga-dalam-pendidikan-karakter>
- Ratnasari, E.M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. doi: <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Rosari, Y.P.P., Agung, A.A.G., & Ambara, D.P. (2014). Penerapan metode bercerita berbantuan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan perilaku moral. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). doi: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/3127>
- Rukmorini, R. (2019, February 1). Tawuran di Magelang dirancang rapi agar tak terendus polisi. *Kompas*. Retrieved from <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2019/02/01/tawuran-di-magelang-dirancang-rapi-agar-tak-terendus-polisi>
- Samodra, J., Novica, D.R., Sutrisno, A., Wibisono, M.N., Hidayat, I.K., Pramono, A., & Wardhana, M.I. (2020). Pengembangan media flipchart sebagai alat bantu pembelajaran bagi santri TPQ di Dusun Bunder Desa Tunjungtirto Kabupaten Malang. *Proceedings of CIASTECH 2020*, 1257–1262. Retrieved from <http://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/ciastech/article/view/2050>
- Shofihara, I.J. (2020, November 6). Perkuat pendidikan karakter anak usia dini dengan pembelajaran berbasis bimbingan. *Kompas.com*. Retrieved from <https://www.kompas.com/edu/read/2020/11/06/170502271/perkuat-pendidikan-karakter-anak-usia-dini-dengan-pembelajaran-berbasis?page=all>
- Sutrisno, A. (2021). Studi perbandingan animasi 360 derajat bertema sejarah. *JADECS*, 6(1), 22–34. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um037v6i12021p22-34>
- Suyanto, S. (2012). Pendidikan karakter untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1). doi: <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2898>

- Suyudi, D., Syakir, & Mujiyono. (2017). Ilustrasi buku dengan pendekatan personifikatif sebagai media pengenalan kerusakan lingkungan hidup bagi anak anak. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 6(2), 52–61. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart/article/view/35162>
- TM, D. (2016, August 19). Kurangnya pendidikan karakter di Indonesia. *Kompasiana*. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/daradtm/57b705087797734e1b619b63/kurangnya-pendidikan-karakter-di-indonesia>
- Utami, R., & Afriwan, H. (2020). Perancangan buku cerita bergambar "The Adventure of ARA". *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 10(1). Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/110322>
- Wignyodiputro, F.F., Tanudjaja, B.B., & Salamoon, D.K. (2018). Perancangan buku cerita ilustrasi tentang "Kebiasaan jorok anak" untuk usia 3-6 tahun dipadukan dengan teknik digital imaging. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12). Retrieved from <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7155>

## Collection of Poetries Al-'Itâb in the Book of Abu Nuwas (The Analysis of 'Arûdl)

### Kumpulan Syi'ir Al-'Itâb dalam *Diwan Abu Nuwas* (Analisis Ilmu 'Arûdl)

Yayil Kholisotul Makrufah\*, Kholisin

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

\*Penulis korespondensi, Surel: yayilkholisotul@gmail.com

Paper received: 02-09-2021; revised: 14-09-2021; accepted: 25-09-2021

#### Abstract

The science of 'Arûdl is one of sciences needs to be studied to understand metrum and right or wrong changes in a poetry. The purpose of this research is to describe the kinds of metrum and change found in the poetries of al-'Itâb in the diwan of Abu Nuwas because many learners of Arabic poetry find difficulties in knowing the metrum used in poetry when there are changes in it. The method used is qualitative descriptive. The data are poetry texts of al-'Itâb consisting of 29 titles with 132 verses from the e-book *Diwan Abu Nuwas* written by Al-Ghazali. In this research, the researcher is a research instrument (human instrument) as well as a data collector. Data were collected using document study techniques. There are 5 stages of data analysis: (1) reading the poetries, (2) doing *taqthi'* on every verse of the poem, (3) classifying data in a table, (4) determining the metrum and the change, and (5) concluding. The research results show that there are 8 types of metrum and 13 types of change consisting of 6 *Zihâf* and 7 'Illat. Metrum with the biggest number is metrum *Thawîl*, and the changes are *Zihâf Qabdl* and 'Illat *Hadzf*.

**Keywords:** poetry; science of 'Arûdl; diwan of Abu Nuwas; al-'Itâb.

#### Abstrak

Ilmu 'Arûdl adalah salah satu ilmu yang perlu dipelajari untuk memahami *Bahr* dan perubahan-perubahan yang benar atau salah dalam sebuah *syi'ir*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan macam-macam *Bahr* dan perubahan yang terdapat pada *syi'ir al-'Itâb* dalam diwan Abu Nuwas. Hal ini karena tidak sedikit pelajar kesulitan menentukan *Bahr* dalam sebuah *syi'ir* jika terdapat perubahan di dalamnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini berupa teks *syi'ir al-'Itâb* yang seluruhnya berjumlah 29 judul *syi'ir* dengan 132 bait yang bersumber dari e-kitab *Diwan Abu Nuwas* yang ditulis oleh Al-Ghazali. Dalam penelitian ini peneliti merupakan instrumen penelitian (*human instrument*) sekaligus sebagai pengumpul data. Data dikumpulkan menggunakan teknik studi dokumen. Adapun tahap analisis data dilakukan dalam 5 tahap, yaitu: (1) membaca *syi'ir*, (2) melakukan *taqthi'* pada setiap bait *syi'ir*, (3) mengklasifikasi data dalam sebuah tabel, (4) menentukan *Bahr* serta perubahannya, dan (5) menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 8 jenis *Bahr* dan 13 bentuk perubahan yang terdiri atas 6 *Zihâf* dan 7 'Illat. *Bahr* paling banyak ditemukan adalah *Bahr Thawîl*, perubahannya berupa *Zihâf Qabdl* dan 'Illat *Hadzf*.

**Kata kunci:** *syi'ir*; ilmu 'Arûdl; diwan Abu Nuwas; al-'Itâb

#### 1. Pendahuluan

Puisi adalah karya emosi, imajinasi, pemikiran, ide, nada, irama, kesan pancaindra, susunan kata, kata-kata kiasan, kepadatan, dan perasaan yang bercampur baur dengan memperhatikan pembaca (Suryaman & Wiyatmi, 2013). Puisi dalam bahasa Arab disebut dengan *syi'ir* yang kemudian diserap ke dalam bahasa Indonesia menjadi *syi'ir* (Umam & Farhah, 2018). Pada masa dinasti Abbasiyah, *syi'ir* Arab berkembang pesat karena adanya

dukungan dari para khalifah, yaitu semakin tinggi nilai sebuah *syi'ir* maka semakin tinggi pula kedudukan penyair tersebut (Kirana, 2016).

Seorang penyair yang menggugah sebuah *syi'ir* pasti memiliki tujuan tertentu dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Tujuan *syi'ir* atau dalam bahasa Arab disebut *Aghrâdl as-Syi'ri* dari masa Jahiliyah hingga saat ini berbeda-beda, hal ini karena tujuan dibuatnya puisi tergantung pada keadaan dan kebutuhan manusia. Tujuan *syi'ir* dapat dilihat dari tema-tema *syi'ir*, yaitu *al-ghazal* (cinta), *al-madhu* (pujian), *al-hamâsah wa al-fakhr* (semangat dan kebanggan), *al-hija'* (kebencian), *al-washfu* (deskripsi), *ar-ratsa'* (putus asa), *al-hikmah* (hikmah) (Tohme, 2019). Adapula tujuan *syi'ir* yang dikenal pada masa Abbasiyah seperti, *al-madah* (pujian), *al-hija'* (ejekan), *al-fakhr* (pengagungan), *ar-ratsa'* (ratapan), *al-ghazal* (cinta), *al-wasfy* (pensifatan), *az-zuhud* (zuhud), *al-'Itâb wa al-'itizar* (teguran dan pembelaan), *as-syi'ri at-ta'limy* (*syi'ir* pengajaran) dan *as-syi'ri al-fakahy* (*syi'ir* humor) (Mukammiluddin, 2017).

Penelitian ini fokus pada kajian ilmu '*Arûdl* berupa *Bahr* serta perubahannya yang terdapat pada *syi'ir* dengan tema *al-'Itâb* dalam *Diwan* Abu Nuwas. Peneliti memilih tema *al-'Itâb* sebagai objek kajian dalam penelitian ini karena *al-'Itâb* adalah tema *syi'ir* yang berkembang pada masa Abbasiyah dan tema ini jarang dibahas dan dikenal dalam *Diwan* Abu Nuwas, sehingga dengan penelitian ini diharapkan dapat mengenal sekaligus memperkenalkan tema *syi'ir* yang terdapat dalam diwan Abu Nuwas.

Abu Nuwas atau dalam buku terjemahan Nur Sutan Iskandar ditulis Abu Nawas (Abubakar, 1995) bernama asli Abu Ali Al-Hasan bin Hani Al-Hakami bin Shabah. Ia banyak menulis *syi'ir* tentang berbagai macam topik, seperti teguran, pengasingan diri, ketuhanan dan lain sebagainya. Tema yang terdapat dalam *Diwan* Abu Nuwas berjumlah 8 tema, yaitu: *Al-Khamriyat*, *al-Ghazal*, *al-Madhu*, *al-Hija'*, *ar-Ratsa'*, *al-'Itâb*, *al-Zuhd*, dan *at-Thardu*. *Diwan* tersebut dibukukan oleh Ahmad Abdul Majid Al-Ghazali dan dicetak oleh Darul Kitab Al-'Araby di Beirut, Libanon. Jumlah seluruh *syi'ir* dalam diwan ini lebih dari 500 *syi'ir* dan terdiri atas 767 halaman. Di dalam diwan tersebut telah dibahas mengenai qafiyah yang terdapat pada *syi'ir-syi'ir* karya Abu Nuwas, akan tetapi belum dibahas mengenai *Bahr* serta perubahan yang terjadi di dalamnya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji diwan tersebut dari segi *Bahr* dan perubahannya.

Di antara penelitian yang terkait dengan penelitian ini telah dilakukan sebelumnya oleh Arham (2013) pada *syi'ir* syaikh Imam Al-Busayri. penulis menemukan bahwa *Bahr* yang digunakan dalam *syi'ir* syaikh Imam Al-Busayri adalah *Bahr Basîth* dengan '*arûdl makhbunah* dan *dlarb makhbun*. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Prasetya (2015). Dalam penelitian ini ditemukan bahwa *syi'ir al-hub* karya Umar bin Ali al-Faridh ini telah ditulis sebanyak 50 bait menggunakan *Bahr Thawîl* dengan jumlah *tafîlah* mencapai 400. Dari 400 *tafîlah* ditemukan 121 perubahan pola berupa *qabdl*, 2 perubahan berupa *waqsh*, serta perubahan berupa '*ashb* dan '*aql* masing-masing satu.

Penelitian tentang ilmu '*Arûdl* di dalam *Diwan* Abu Nuwas pernah dilakukan oleh Jazuli (2019). Peneliti mengkhususkan kajian '*Arûdl* terhadap *syi'ir-syi'ir* bertema *Zuhdiyah* dalam diwan Abu Nuwas. Dari penelitian tersebut, ditemukan bahwa *Bahr* yang digunakan dalam diwan Abu Nuwas dengan tema *Zuhdiyah* adalah *Bahr Ramal*, *Thawîl*, *Sari'*, *Khaffif*, *Munsarih*, *Basîth*, dan *Wâfir*. Adapun perubahan yang terdapat di dalamnya adalah *Makhbûn*, *Majzû'*, *Mahdzûf*, *Mathwiyy*, *Maksûf* dan *Shahîh*.

Dari beberapa penelitian tersebut di atas, terdapat persamaan dengan penelitian kali ini, yakni mengkaji tentang ilmu 'Arûdl berupa *Bahr* serta perubahan-perubahan yang terdapat di dalamnya. Dalam penelitian kali ini peneliti mencoba mengkaji aspek keilmuan yang sama, namun dalam objek kajian yang berbeda, yaitu *syi'ir-syi'ir* bertema *al-'Itâb* dalam diwan Abu Nuwas.

*Syi'ir* terdiri atas kumpulan beberapa bait, yaitu ungkapan sastra yang kata-katanya tersusun rapi untuk mengikuti not-not yang tersedia dalam *taf'ilah-taf'ilah* dan diakhiri dengan *qafiyah*/rima (Zaenuddin, 2007). Dalam *syi'ir* Arab, satu bait *syi'ir* terdiri atas beberapa unsur, yaitu *shodrun* (setengah bait pertama), 'ajzun (setengah bait kedua), 'arûdl (*taf'ilah* terakhir pada *shodrun*), *dlarb* (*taf'ilah* terakhir pada 'ajzun), dan *hasywu* (*taf'ilah* selain *arûdl* dan *dlarb*). Berdasarkan banyaknya jumlah bait, bait terbagi menjadi 4 macam, yaitu *Mufrad*, *Nutfah*, *Qith'ah* dan *Qashidah*. Sedangkan bait jika ditinjau dari ragam bentuknya terbagi menjadi 9 macam, yaitu bait *Tamm*, bait *Majzu'*, bait *Masytur*, bait *Manhuk*, bait *Musharra'*, bait *Muqaffa*, bait *Mudawwar*, bait *Wafi*, dan bait *Mushmat* (Masykuri, 2017).

Ilmu bahasa Arab yang mempelajari tentang *syi'ir* adalah ilmu 'Arûdl. Ilmu ini membahas rumus-rumus *syi'ir* yang kemudian menjadi patokan dalam menyusun *syi'ir* maupun menganalisa *syi'ir* (Faizin & Atisah, 2020). Al-Sayyid mengatakan bahwa ilmu 'Arûdl memuat kaidah-kaidah untuk mengetahui pola-pola (*mawazin*) *syi'ir* dan nadzam, perubahan-perubahan pada pola tersebut, mengenali tuturan yang berpola dan tidak, membedakan satu pola dengan pola yang lain, serta untuk mengetahui wazan yang benar dan yang salah (Tohe, 2003). Jadi, ilmu 'Arûdl adalah salah satu cabang ilmu bahasa Arab yang membahas tentang pola-pola *syi'ir* untuk menghindari kerusakan serta percampuran satu pola *syi'ir* dengan pola yang lain, dan untuk mengetahui perubahan yang diperbolehkan serta wazan yang benar dan yang salah.

Wazan *syi'ir* adalah ketukan-ketukan lagu yang memecah kata-kata dalam tiap bait *syi'ir* atau nadzam ke dalam *maqathi'* (potongan-potongan) (Tohe, 2003). Ia merupakan sekumpulan lafaz yang terdiri atas sepuluh huruf, yaitu *lam*, *mim*, 'ain, ta', *sin*, *ya'*, *wawu*, *fa'*, *nun* dan *alif* (لمعت سيوفنا) (Zaenuddin, 2007). Dari kesepuluh huruf tersebut melahirkan 3 macam *taf'ilah* utama, yaitu *sabab*, *watad* dan *fâshilah* (Lajnah, 2017). *Sabab* adalah *taf'ilah* 2 huruf yang terbagi menjadi 2 macam, yaitu *sabab khafif* (hidup-mati) dan *sabab tsaqil* (hidup-hidup). *Watad* adalah *taf'ilah* 3 huruf yang terbagi menjadi 2 macam, yaitu *watad majmu'* (hidup-hidup-mati) dan *watad mafruq* (hidup-mati-hidup). Sedangkan *fâshilah* adalah *taf'ilah* 4-5 huruf yang terbagi menjadi 2 macam, yaitu *fâshilah sughro* (hidup-hidup-hidup-mati) dan *fâshilah kubro* (hidup-hidup-hidup-hidup-mati).

Dalam penerapannya, *taf'ilah* dalam suatu bait dapat mengalami pengulangan. Pengulangan *taf'ilah* dalam *syi'ir* sebagai rumus untuk membuat atau menganalisa suatu *syi'ir* disebut *Bahr* (Faizin & Atisah, 2019). Menurut bahasa, kata *Bahr* berarti laut atau Samudera (Masykuri, 2017). Dalam istilah bahasa Indonesia, *Bahr* bisa disebut dengan metrum (Mahliatussikah, 2015). Dinamakan *Bahr* karena luasnya *syi'ir* bagaikan lautan yang kemudian ditimbang dengan wazan-wazan tertentu (Al-Damanhuri, 1996). Jadi, *Bahr* adalah kumpulan dari *taf'ilah* yang berulang dalam sebuah *syi'ir* sebagai rumus untuk membuat *syi'ir* tersebut.

*Bahr* dalam *syi'ir* ada 16 berdasarkan penemuan Khalil bin Ahmad (dalam Noor & Miolo, 2019). Masing-masing *Bahr* memiliki pola *taf'ilah* yang berbeda, sehingga wazan-nya juga

berbeda-beda. Khalil adalah tokoh yang pertama kali meletakkan kaidah-kaidah Ilmu 'Arûdl dan mengelompokkannya menjadi 15 *Bahr*. Selanjutnya ditambah satu *Bahr* oleh muridnya (al-Akhfasy) yang diberi nama *Bahr mutadârik*, sehingga menjadi 16 *Bahr*. Khalil telah memberi nama bagi setiap *wazan* yang sebelumnya belum dikenal oleh orang-orang Arab (Noor & Miolo, 2019). Ke-16 *Bahr* ini adalah: (1) *Thawîl*, (2) *Madid*, (3) *Basîth*, (4) *Wâfir*, (5) *Kamil*, (6) *Hazj*, (7) *Rajaz*, (8) *Sarî'*, (9) *Munsarih*, (10) *Khafif*, (11) *Mudlari'*, (12) *Muqtadlab*, (13) *Mujtatsts*, (14) *Ramal*, (15) *Mutaqârib*, dan (16) *Mutadârik*.

Kumpulan *tafîlah* yang membentuk satu rumus *Bahr* dapat mengalami perubahan. Perubahan pada *tafîlah* otomatis akan berpengaruh pada bentuk *wazan* suatu *Bahr*. perubahan *wazan* kemungkinan dapat terjadi karena perbedaan bunyi atau rima dalam *syi'ir*. Perubahan ini dapat berupa *Zihâf* atau 'Illat. *Zihâf* secara bahasa bermakna "bersegera" (Al-Damanhuri, 1996). Apabila masuk pada suatu kalimat, maka kalimat tersebut dibaca cepat karena kurangnya huruf atau harakat. *Zihâf* adalah perubahan yang terjadi pada huruf kedua dari *sabab tsaqil* dengan men-*sukun* huruf hidup, atau *sabab khafif* dengan membuang huruf yang bersukun (Nur, 2019). Sedangkan 'Illat adalah perubahan yang terjadi pada *sabab* dan *watad* dari *tafîlah* terakhir pada *syatr awwal* dan *syatr tsani* suatu bait (Faizin & Atisah, 2019).

Dalam Zaenuddin (2007), *Zihâf* terbagi menjadi dua macam, yaitu *Zihâf Mufrad* dan *Zihâf Murakkab*. *Zihâf Mufrad* adalah perubahan yang terjadi pada satu tempat pada satu *tafîlah*. *Zihâf Mufrad* ada 8 macam, yaitu *Waqsh*, *Khabn*, *Idhmâr*, *Thayy*, 'Aql, *Qabdl*, 'Ashb, dan *Kaff*. Sedangkan *Zihâf Murakkab* adalah perubahan yang terjadi pada dua tempat pada satu *tafîlah*. *Zihâf Murakkab* ada 4 macam, yaitu *Khabl*, *Khazl*, *Syagl*, dan *Naqsh*. Sedangkan 'Illat juga terdapat dua macam, yaitu 'Illat *Ziyadah* dan 'Illat *Naqsh*. 'Illat *Ziyadah* ada 3 macam, yaitu *Tarfil*, *Tadzyil* dan *Tasbîgh*. Sedangkan 'Illat *Naqsh* ada 9 macam, yaitu *Hadzf*, *Qathf*, *Qath'*, *Batr*, *Qashr*, *Hadzadz*, *Shalm*, *Waqf* dan *Kasf*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk-bentuk *Bahr* beserta bentuk-bentuk perubahan yang terdapat di dalam *syi'ir al-Itâb* dalam *Diwan Abu Nuwas*.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan & Biklen (1982), penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati (Rahmat, 2009). Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan atau perilaku yang diamati dari suatu objek penelitian. Penelitian ini digunakan untuk menemukan dan memahami kajian ilmu 'Arûdl berupa *Bahr* serta perubahan *tafîlah* yang terdapat dalam *Diwan Abu Nuwas*.

Data penelitian dalam penelitian ini berupa teks-teks atau butir bait puisi bertema *al-Itâb* dalam *Diwan Abu Nuwas*. Sedangkan sumber data penelitian berupa e-kitab *Diwan Abu Nuwas* yang ditulis oleh Ahmad Abdul Majid Al-Ghazali. *Diwan* ini berupa e-book berbentuk pdf yang diakses dari internet dan diterbitkan oleh *Darul Kitab Al-Arabi* di Beirut, Libanon.

Dalam penelitian ini peneliti merupakan instrumen penelitian (*human instrument*). Sugiono mengungkapkan bahwa, peneliti sebagai instrumen penelitian berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya (Alhamid & Anufia, 2019).

Cara yang dilakukan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah studi dokumen. Menurut Rahmat (2009) sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi, seperti surat-surat, catatan harian, cenderamata, laporan, artefak, foto, dan lain sebagainya. Berikut tahapannya secara terperinci:

- 1) peneliti membaca *syi'ir* bertema *al-'Itâb* dalam *Diwan* Abu Nuwas secara bertahap.
- 2) Peneliti menulis *syi'ir* secara *imla'iyah* (tanpa merubah, menambah, atau mengurangi tulisan *syi'ir*).
- 3) Peneliti menulis *syi'ir* menggunakan *khat 'Arûdliyah* (teknik penulisan dalam ilmu '*Arûdl*).

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif menurut Miles & Huberman, yaitu: (1) Reduksi data, (2) Penyajian data, dan (3) Penarikan kesimpulan (Rijali, 2018). Berikut tahapan analisis data penelitian ini secara terperinci.

- 1) Peneliti membaca *syi'ir* bertema *al-'Itâb* dalam *Diwan* Abu Nuwas
- 2) Melakukan *taqthi'* pada setiap bait *syi'ir*.
- 3) Mengklasifikasikan data dalam sebuah tabel untuk masing-masing *syi'ir*.
- 4) Menentukan *bahr* serta perubahan yang terdapat pada masing-masing judul *syi'ir* ditinjau dari bentuk *taf'ilah*.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Proses pertama dalam menentukan *bahr* yang digunakan dalam setiap *syi'ir* adalah proses *taqthi'*, yakni menentukan setiap bunyi hidup atau mati pada kalimat *syi'ir*. Setelah melakukan *Taqthi'* pada 30 *syi'ir-syi'ir* bertema *al-'Itâb* dengan 132 bait tersebut, peneliti menemukan 8 *bahr* yang digunakan penyair dalam menggubah *syi'irnya*, yaitu (1) *Bahr Thawîl*, (2) *Bahr Sarî'*, (3) *Bahr Kâmil*, (4) *Bahr Wâfir*, (5) *Bahr Basîth*, (6) *Bahr Ramal*, (7) *Bahr Khafîf*, dan (8) *Bahr Mujtatsts*. Berikut pembahasannya.

#### *Bahr Thawîl*

*Bahr Thawîl* merupakan salah satu *bahr* yang memiliki retorika tinggi dan digunakan penyair untuk meningkatkan semangat pendengar ketika *syi'ir* tersebut dibaca (Husain, 2020). *Bahr* ini adalah *bahr* yang paling dominan digunakan dalam *syi'ir al-'Itâb* adalah *Bahr Thawîl*. *Bahr* ini memiliki 2 *taf'ilah* yang berulang hingga membentuk sebuah rumus berikut.

$$\text{فَعُولُنْ - مَفَاعِيْلُنْ - فَعُولُنْ - مَفَاعِيْلُنْ} \quad \# \quad \text{فَعُولُنْ - مَفَاعِيْلُنْ - فَعُولُنْ - مَفَاعِيْلُنْ}$$

Dari 30 judul *syi'ir*, terdapat 9 *syi'ir* yang menggunakan *Bahr* ini. Dalam penerapannya, bait pada *Bahr Thawîl* harus *Tamm* (Lajnah, 2017), yakni sempurna seluruh komponen *taf'ilah* nya. Bentuk '*Arûdnya* harus *Maqbûdlah* (kemasukan *Zihâf Qabdl*). Namun hasil analisis menunjukkan bahwa dari 45 bait ber*Bahr Thawîl*, terdapat 3 bait yang *taf'ilah 'Arûdnya* tidak *Maqbûdlah* melainkan *Shahîhah* (tidak mengalami perubahan). Hal itu karena *taf'ilah 'Arûdl* tersebut mengikuti *taf'ilah dlarbnya*, dan bentuk seperti ini disebut bait *Musharra'*. Al-Hasyimi (1991) mengatakan bahwa jika bait berbentuk *musharra'* maka *taf'ilah 'arûdnya* boleh mengikuti *taf'ilah dlarb*. Berikut salah satu contoh bait *syi'ir al-'Itâb* ber-*Bahr Thawîl*.

**Tabel 1. Contoh Bait Syi'ir ber-Bahr Thawil**

لَبِسْتُ لَهُ كِبْرًا أَبْرَ عَلَى الْكَبْرِ				وَ مُسْتَعْبِدِ إِخْوَانَهُ بِرَائِهِ				
عَلَى الْكَبْرِ	أَبْرَ	لَهُ كِبْرًا	لَبِسْتُ	*	فَرَأَيْتُ	هُوَ ب	بَدَلُ إِخْوَانًا	وَ مُسْتَعْبِدِ
././././	/./	./././	/./	*	./././	/./	./././	././
مَقَاعِلُنْ	فَعُولُ	مَقَاعِلُنْ	فَعُولُ		مَقَاعِلُنْ	فَعُولُ	مَقَاعِلُنْ	فَعُولُنْ
<i>Shahîh</i>	<i>Maqbûdl</i>	<i>Shahîh</i>	<i>Maqbûdl</i>		<i>Maqbûdlah</i>	<i>Maqbûdl</i>	<i>Shahîh</i>	<i>Shahîh</i>
<i>Dlarb</i>		<i>Hasywu</i>			<i>'Arûdl</i>		<i>Hasywu</i>	

Perubahan yang dapat terjadi di dalam *bahr Thawil* berupa *Zihâf* ada 2 macam, yaitu *Zihâf Qabdl* dan *Zihâf Kaff*. *Zihâf Qabdl* bisa masuk pada *tafîlah hasywu*, *'arûdl*, maupun *dlarb*. Sedangkan *Zihâf Kaff* hanya bisa masuk pada *tafîlah hasywu*. Sedangkan perubahan berupa *'Illat* ada 1 macam, yaitu *'Illat Hadzf*. Bentuk *'Illat* ini bisa masuk pada *tafîlah dharb*. Dalam *diwan* Abu Nuwas, *syi'ir-syi'ir al-'Itâb* yang menggunakan *bahr Thawil* mengalami 2 perubahan, yaitu *Zihâf Qabdl* dan *'Illat Hadzf*. *Zihâf Qabdl* yang masuk pada *bahr Thawil* ditemukan pada *tafîlah مَقَاعِلُنْ* menjadi *فَعُولُ*, dan *tafîlah مَقَاعِلُنْ* menjadi *مَقَاعِلُنْ*, yaitu membuang huruf ke-lima yang sukun. Sedangkan *'illat Hadzf* yang masuk pada *bahr* ini terjadi pada *tafîlah مَقَاعِلُنْ* menjadi *مَقَاعِلُنْ/فَعُولُنْ*, yaitu membuang *sabab khaffif* pada akhir *tafîlah*.

Dari kedua perubahan tersebut dapat diketahui bahwa perubahan yang terjadi terdapat pada *tafîlah bersabab khaffif*. Yaitu *tafîlah* 2 huruf yang mana huruf pertama berharakat dan huruf kedua sukun (Atiq, 1986). *Sabab khaffif* ketika diucapkan lebih ringan dan panjang, sehingga penyair menggunakan kedua perubahan di atas untuk membuat pengucapan *syi'ir* lebih tegas. Hal ini karena *syi'ir al-'Itâb* berisi kalimat-kalimat teguran yang tidak mendayudayu ketika dilafalkan, agar maksud penyair dapat tersampaikan kepada objek atau orang yang dituju. Seperti pada *syi'ir* berjudul *مستعبد الإخوان* untuk makna “menampakkan” penyair tidak menggunakan kata *تَظَاهَرَ* melainkan menggunakan kata *لَيْسَ* karena kata tersebut lebih tegas pelafalannya.

*Bahr Sari'*

*Bahr* selanjutnya yang digunakan adalah *Bahr Sari'*. Secara bahasa *Sari'* berarti cepat (Al-Damanhuri, 1996). Oleh karena itu, *syi'ir* yang menggunakan *bahr* ini diucapkan secara cepat. Rumus *bahr* ini adalah *مُسْتَفْعِلُنْ – مُسْتَفْعِلُنْ – مُسْتَفْعِلُنْ # مُسْتَفْعِلُنْ – مُسْتَفْعِلُنْ – مُسْتَفْعِلُنْ*. *Bahr* ini bisa digunakan untuk *syi'ir-syi'ir* yang sentimental atau mengharukan. Penyair-penyair pada masa Abbasiyah dan setelahnya lebih banyak menggunakan *Bahr* ini daripada penyair pada masa Jahiliyah (Al-Hasyimi, 1991). Oleh karena itu, Abu Nuwas menggunakannya dalam *syi'ir al-'Itâb* yang berisi tentang teguran atau nasehat atas penderitaan dirinya sendiri dengan bahasa yang mengharukan. Seperti pada *syi'ir* berjudul *فَأَفْسَدَتْ قَلْبِي* yang berisi tentang hatinya yang tersakiti oleh sifatnya sendiri yang suka mengeluh.

**Tabel 2. Contoh Bait Syi'ir ber-Bahr Sari'**

مَقْبَحًا خُلِقِي لَدَى النَّاسِ				يَا مَظْهَرًا شَكْوَى عَلَى صَرْمِهِ		
نَاسِي	خُلِقِي لَدَى	مَقْبَحِي	*	صَرْمِي	شَكْوَى عَلَى	يَا مَظْهَرِي

././	./././	././	*	././	./././	./././
فَعْلُنْ	مُسْتَفْعِلُنْ	مَفَاعِلُنْ	*	فَاعِلُنْ	مُسْتَفْعِلُنْ	مُسْتَفْعِلُنْ

Seluruh jumlah bait *syi'ir al-'Itâb* ber*bahr* ini adalah sebanyak 21 bait. Dari seluruh bait tersebut, terdapat satu bait berbentuk *Musharra'*, adapun bait lainnya berbentuk *Tamm. Bahr* ini tidak boleh berbentuk *Majzû'* atau *Manhûk* agar tidak menyerupai bentuk keduanya dalam *Bahr Rajaz* (Hasyimi, 1991).

*Syi'ir-syi'ir al-'Itab* yang menggunakan *bahr Sari'* kemasukan 4 perubahan berupa *Zihâf Khabn*, *'Illat Shalm*, *Mathwiyyah Maksûfah (Zihâf Thayy & 'Illat Kasf)*, dan *Zihâf Thayy*. *Zihâf Khabn* terjadi pada *tafîlah hasywu* مُسْتَفْعِلُنْ menjadi مَفَاعِلُنْ/مُتَفَعِّلُنْ, yaitu dengan membuang huruf ke-2 yang sukun. Perubahan selanjutnya adalah *'Illat Shalm* yang terjadi pada *tafîlah dlarb*, yaitu membuang *watad mafrûq* pada akhir *tafîlah* مُتَفَعِّلَاتُ menjadi فَعْلُنْ/مُفَعِّلُونَ. Perubahan lainnya berupa *Mathwiyyah Maksûfah* yang terjadi pada *tafîlah arûdl*. *Mathwiyyah Maksûfah* adalah perpaduan antara *Zihâf Thayy & 'Illat Kasf*, yakni dengan membuang huruf ke-4 yang mati/sukun dan membuang huruf ke-7 yang berharakat, dalam hal ini pada *tafîlah* مُتَفَعِّلَاتُ menjadi فَاعِلُنْ/مُفَعِّلًا. Dan perubahan terakhir berupa *Zihâf Thayy*, yaitu perubahan dengan membuang huruf ke-4 yang mati/sukun, dalam *tafîlah bahr* ini مُتَفَعِّلُنْ menjadi مُسْتَفْعِلُنْ. Berikut perubahan yang terdapat dalam salah satu contoh bait *syi'ir al-'Itab*.

Tabel 3. Contoh Perubahan Pada *Bahr Sari'*

فَأَمْنَعِ النَّفْسَ هَوَاهَا؛ فَقَدْ			*	أَذَلَّنِي لِلنَّاسِ إِفْلَاسِي		
لَأَيْسِي	لِنَّنَاسِ إِفْ	أَذَلَّنِي	*	هَأَ فَقَدْ	نَفْسَهَوَا	فَأَمْنَعُنْ
././	./././	././	*	././	./././	././
فَعْلُنْ	مُسْتَفْعِلُنْ	مَفَاعِلُنْ	*	فَاعِلُنْ	مُسْتَفْعِلُنْ	مَفَاعِلُنْ
<b>mashlûm</b>	<b>Shohîh</b>	<b>Makhbûn</b>		<b>Mathwiyyah Maksûfah</b>	<b>Mathwiyy</b>	<b>Makhbûn</b>
<i>Dlarb</i>	<i>Hasywu</i>			<i>'Arûdl</i>	<i>Hasywu</i>	

*Bahr Kâmil*

*Bahr* ketiga yang ditemukan adalah *bahr Kâmil*. penyair menggunakan *bahr* ini karena pengucapannya yang mudah dan ringan serta ritmenya yang indah dan teratur. *Bahr* ini juga cocok untuk semua jenis *syi'ir*, sehingga dalam hal ini penyair bisa menggunakannya dalam *syi'ir al-'Itâb* yang berisi tentang teguran. Menurut Hasyimi (1991), *bahr* ini lebih banyak digunakan pada *syi'ir* yang berisi kekerasan atau kekejaman juga celaan. *Bahr* ini memiliki rumus:

$$\text{مُتَفَاعِلُنْ} - \text{مُتَفَاعِلُنْ} - \text{مُتَفَاعِلُنْ} \quad \# \quad \text{مُتَفَاعِلُنْ} - \text{مُتَفَاعِلُنْ} - \text{مُتَفَاعِلُنْ}$$

*Bahr Kâmil* adalah *bahr* yang bisa dimasuki perubahan berupa *Zihâf Idhmâr*, *Zihâf Waqs*, *Zihâf Khazl*, *'illat hadzdaz*, *illat qath*, *'illat Tarfil*, dan *'illat Tadzyil*. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan 3 bentuk perubahan yang digunakan penyair, yaitu *Zihâf Idhmâr*, *'Illat Qath* dan *'Illat Tarfil*. *Zihâf Idhmâr* adalah perubahan dengan menyukun huruf ke-2 yang hidup, dalam *bahr* ini berarti pola *tafîlah* مُتَفَاعِلُنْ menjadi مُتَفَعِّلُنْ/مُسْتَفْعِلُنْ. *'Illat Qath* adalah perubahan berupa

membuang huruf mati/sukun pada *watad majmū'* dengan menyukun huruf sebelumnya, مُتَفَاعِلٌ menjadi مُتَفَاعِلٌ. Sedangkan *'Illat Tarfīl* adalah perubahan berupa menambahkan *sabab khafīf* pada *tafīlah* yang diakhiri dengan *watad majmū'*, مُتَفَاعِلَاتٌ -> مُتَفَاعِلَاتُنْ -> مُتَفَاعِلَاتُنْ. Berikut contohnya dalam salah satu bait.

**Tabel 4. Contoh Bait ber-Bahr Kâmil**

يا عمرو ما للناس قد		كَلِفُوا ((بلا)) و نَسُوا ((نعم))			
و نَسُوا نَعَم	كَلِفُوا بَلًا	*	لَيْنِ نَاسٍ قَدْ	يَا عَمْرُ مَا	
.//.0///	.//.0///	*	.//.0./	.//.0./	
مُتَفَاعِلٌ	مُتَفَاعِلٌ		مُسْتَفْعِلٌ	مُسْتَفْعِلٌ	
<i>Shohîh</i>	<i>Shohîh</i>		<i>Mudhmârah</i>	<i>Mudhmâr</i>	
<i>Dlarb</i>	<i>Hasywu</i>		<i>'Arûdl</i>	<i>Hasywu</i>	

Ketiga perubahan di atas berbeda dari perubahan-perubahan yang terjadi pada *Bahr* sebelumnya. Perubahan pada *Bahr* ini membuat pelafalan *syi'ir* menjadi mendayu-dayu karena seluruh *syi'ir* diawali dengan huruf *nidâ'* (seruan), yaitu “يَا”. Huruf tersebut digunakan untuk menyeru atau memanggil *munada* (objek yang diseru) yang dekat maupun jauh. Dalam hal ini, penyair menggunakannya sebagai isyarat atas ketinggian derajat *munada* tersebut atau bahkan kerendahan martabat, kelalaian ataupun kekerasan hatinya.

*Bahr Wâfir*

*Syi'ir-syi'ir al-Itâb* dalam *Diwan* Abu Nuwas yang menggunakan pola *bahr* ini memiliki jumlah bait sebanyak 14 bait dengan bentuk bait berupa bait *tamm*, sehingga *tafīlah* yang membentuknya utuh, tidak ada yang dibuang, ditambah ataupun dikurangi. Hal ini sesuai dengan pendapat Al-Hasyimi (1991) bahwa, dalam penerapannya bentuk bait pada *bahr Wâfir* bisa berupa bait *Tamm* atau *Majzû'*. *Bahr Wâfir* memiliki rumus *wazan* sebagai berikut.

$$\text{مُفَاعَلَةٌ - مُفَاعَلَةٌ - مُفَاعَلَةٌ} \# \text{مُفَاعَلَةٌ - مُفَاعَلَةٌ - مُفَاعَلَةٌ}$$

Jumlah penggunaan *bahr Wâfir* dalam *syi'ir-syi'ir* bertema *al-Itâb* ada 3. Berikut salah satu contoh bait *syi'ir* beserta *tafīlah*nya.

**Tabel 5. Contoh Bait ber-Bahr Wâfir**

و كُنْتُ بِمَدْجِكُمْ قِيمًا خَلِيقًا			أَجَلِي أَدُمُّكُمْ إِلَيْكُمْ			
خَلِيقٌ	حِكْمٌ قَمَنْ	و كُنْتُ بِمَدْ	*	إِلَيْكُمْ	أَدُمُّكُمْ	أَجَلِي
.0./	.0./0./	.///0./	*	.0./	.//0./	.0./0./
فَعُولٌ	مُفَاعَلٌ	مُفَاعَلٌ		فَعُولٌ	مُفَاعِلٌ	مُفَاعِلٌ
<i>Maqthûf</i>	<i>Ma'shûb</i>	<i>Shohîh</i>		<i>Maqthûfah</i>	<i>Ma'qûl</i>	<i>Ma'shûb</i>
<i>Dlarb</i>	<i>Hasywu</i>			<i>Arûdl</i>	<i>Hasywu</i>	

Dalam penelitian ini, ditemukan 3 perubahan yang terjadi pada *bahr Wâfir*, yaitu *Zihâf 'Ashb*, *Zihâf 'Aql*, dan *Illat Qathf*. *Zihâf 'Ashb* adalah perubahan dengan menyukun huruf ke-5

yang berharakat, dalam *bahr* ini مُفَاعَلَةٌ menjadi مُفَاعِلَةٌ/مُفَاعِلَةٌ. *Zihâf* ini boleh masuk pada *taf'ilah hasywu* dengan syarat hanya terjadi 1 kali saja agar tidak serupa dengan *Bahr* lain (Masykuri, 2017). Namun pada penelitian ini ditemukan lebih dari 1 kali *Zihâf 'Ashb* yang masuk pada *Hasywu*, hal ini membuat *Bahr* ini serupa dengan *Bahr Hazj*. Namun jika dimasukkan ke dalam *Bahr Hazj* terdapat pola yang tidak sesuai. Menurut Al-Hasyimi (1991), jika ditemukan *taf'ilah* مُفَاعَلَةٌ pada *Bahr* yang menyerupai *bahr Hazj* maka *syi'ir* tersebut dihukumi *Bahr Wâfir*.

Perubahan selanjutnya adalah *Zihâf 'Aql* yaitu perubahan dengan membuang huruf ke-5 yang berharakat, pada pola *bahr* مُفَاعَلَةٌ menjadi مُفَاعِلَةٌ/مُفَاعِلَةٌ. *Zihâf* ini hanya terjadi pada satu *taf'ilah* dalam penelitian ini, karena ia *qabih* (tidak baik). Adapun *'Illat Qathf* adalah perubahan berupa gabungan dari *'Illat Hadzf* dan *Zihâf 'Ashb*, yakni membuang *sabab khaffif* dari akhir *taf'ilah* dan menyukun huruf ke-5. Pada *bahr* ini dari pola مُفَاعَلَةٌ menjadi مُفَاعِلَةٌ / مُعْوَلَةٌ. Selain tiga perubahan di atas, terdapat satu perubahan yang bisa masuk pada *bahr* ini, yaitu *Zihâf Naqsh*. Namun perubahan ini tidak digunakan penyair karena ia termasuk perubahan yang *qabih* dan jarang digunakan dalam *bahr Wâfir*.

*Bahr Basîth*

Pada *syi'ir-syi'ir* berbahr *Basîth*, penyair menggunakan bentuk bait *tamm* pada seluruh baitnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Al-Hasyimi (1991), bahwa dalam penerapannya bait pada *Bahr* ini dapat menggunakan bait *Tamm*, *Majzû'* dan *Mukhalla'*. Jumlah seluruh bait adalah 12 bait, satu di antaranya memiliki bentuk *musharra'*. Rumus *bahr Basîth* adalah

$$\text{مُسْتَفْعِلَةٌ - فَاعِلَةٌ - مُسْتَفْعِلَةٌ} \# \text{ فَاعِلَةٌ - مُسْتَفْعِلَةٌ - فَاعِلَةٌ - مُسْتَفْعِلَةٌ - فَاعِلَةٌ}$$

Penggunaan *bahr Basîth* dalam *syi'ir-syi'ir* bertema *al-Itâb* ada 3, berikut salah satu contohnya.

Tabel 6. Contoh Bait ber-Bahr Basîth

و بَجَلٍ صَحْبِي أَصْحَابُ الْقَرَاطِيسِ				أَرِيدُ قِطْعَةَ قِرطَاسٍ فَتُعْجِزُنِي				
طَبِيسِ	حَابُ الْقَرَأِ	بِي أَصْ	وَجَلَّلَصَحْ	*	عِزُّنِي	طَاسِيسِ قِئُحْ	عَةَ قِرْ	أَرِيدُ قِطْ
././	./././	././	./././	*	././	././././	././	./././
فَعْلُنْ	مُسْتَفْعِلُنْ	فَعْلُنْ	مَفَاعِلُنْ	فَعْلُنْ	فَعْلُنْ	مُسْتَفْعِلُنْ	فَعْلُنْ	مَفَاعِلُنْ
<i>Maqthu'</i>	<i>Shohîh</i>	<i>Makhbûn</i>	<i>Makhbûn</i>	<i>Makhbûnah</i>	<i>Shohîh</i>	<i>Makhbûn</i>	<i>Makhbûn</i>	
<i>Dlarb</i>		<i>Hasywu</i>		<i>'Arûdl</i>		<i>Hasywu</i>		

Dari hasil penelitian, ditemukan 2 perubahan yang terjadi pada *syi'ir-syi'ir* yang menggunakan *bahr Basîth*, yaitu *Zihâf khabn* dan *'illat qath'*. *Zihâf Khabn* pada pola *bahr Basîth* ini yakni مُسْتَفْعِلُنْ menjadi مُتَفَعِلُنْ/مَفَاعِلُنْ, dan فَاعِلُنْ menjadi فَعْلُنْ. Adapun *'Illat Qath'* pada pola فَاعِلُنْ menjadi مُعْوَلُنْ/فَاعِلُنْ. Kedua perubahan memiliki persamaan, yaitu perubahan dengan membuang huruf sukun/mati. Perbedaannya adalah *Zihâf Khabn* membuang huruf sukun pada *taf'ilah sabab khaffif* sedangkan *'illat Qath'* membuang huruf sukun pada *taf'ilah watad majmû'*.

perubahan tersebut terjadi pada akhir *Syatr awwal* dan *Syatr tsani* atau pada ‘*arûdl* dan *dlarb*. Perubahan lain yang bisa masuk pada *bahr* ini adalah *Zihāf Thayy* dan ‘*illat Tadzyil*.

*Bahr Ramal*

Bait *syi’ir* dalam *diwan* Abu Nuwas yang menggunakan *bahr* ini ada 2 *syi’ir* dengan jumlah bait sebanyak 13 bait. *Syi’ir* pertama berbentuk *tamm* Sedangkan *syi’ir* kedua berbentuk *majzû’ mudawwar*. Sebagaimana dikatakan bahwa bait *majzû’* adalah bentuk bait yang dibuang *tafīlah ‘arûdl* dan *dlarbnnya*. Sedangkan bait *mudawwar* adalah bait yang *tafīlah* akhir pada *Syatr Awwal* dan *tafīlah* pertama pada *Syatr Tsani* masih satu kata (Masykuri, 2017). Bentuk bait *tamm* ada 2 bait, sedangkan bentuk bait *majzû’ mudawwar* ada 11 bait. *Bahr Ramal* memiliki rumus sebagai berikut.

$$\text{فَاعِلَاتُنْ} - \text{فَاعِلَاتُنْ} - \text{فَاعِلَاتُنْ} \# \text{فَاعِلَاتُنْ} - \text{فَاعِلَاتُنْ} - \text{فَاعِلَاتُنْ}$$

Perubahan yang bisa masuk pada *bahr* ini ada 5, 2 perubahan berupa *Zihāf* dan 3 perubahan berupa ‘*illat*. perubahan berupa *Zihāf* yaitu *Zihāf Khabn* dan *Zihāf Kaff*, sedangkan perubahan berupa ‘*illat* yaitu ‘*Illat Qashr*, ‘*Illat hadzf* dan ‘*Illat Tasbīgh*. Dari kelima perubahan tersebut, ditemukan 2 perubahan yang digunakan penyair dalam *syi’irnya*, yaitu *Zihāf Khabn* dan ‘*Illat Hadzf*. Dalam *bahr* ini *Zihāf Khabn* terjadi pada *tafīlah* فَاعِلَاتُنْ menjadi فَعِلَاتُنْ. Sedangkan ‘*Illat Hadzf* terjadi pada *tafīlah* فَاعِلَاتُنْ menjadi فَاعِلَاتُنْ. berikut contohnya dalam salah satu bait *syi’ir al-’Itab*.

Tabel 7. Contoh Bair ber-Bahr Ramal

وَ إِذَا فَاجَأَتْهُ فِي مِثْلِهَا			كَانَ بِالرَّدِّ بَصِيرًا حَادِفًا		
حَادِقُنْ	دِ بَصِيرُنْ	كَانَ بِرِ رَدُّ	*	مِثْلَهَا	جَاهُوْنِي
•//•/	•/•///	•/•//•/	*	•//•/	•/•//•/
فَاعِلُنْ	فَعِلَاتُنْ	فَاعِلَاتُنْ	*	فَاعِلُنْ	فَاعِلَاتُنْ
<b>mahdzûf</b>	<b>makhbûn</b>	<i>Shohîh</i>	*	<b>mahdzûfah</b>	<i>Shohîh</i> <b>makhbûn</b>
<i>Dlarb</i>	<i>Hasywu</i>			<i>Arûdl ‘</i>	<i>Hasywu</i>

Kedua perubahan di atas terjadi pada *tafīlah sabab khafif*. Pada *Zihāf Khabn tafīlah* tersebut hanya dibuang huruf yang sukun/mati, sedangkan pada ‘*Illat Hadzf tafīlah* tersebut dibuang seluruhnya. *Khafif* secara bahasa berarti “ringan”. Jika suatu *syi’ir* memiliki pola *sabab khafif* maka pengucapannya ringan. Dalam *syi’ir al-’Itāb* penyair menggunakan bahasa sindiran yang tegas dan butuh penekanan ketika diucapkan. Oleh karena itu, penyair menggunakan dua perubahan di atas agar pengucapan *syi’irnya* tegas dan tidak bertele-tele.

*Bahr Khafif*

Di dalam *syi’ir al-’Itāb* terdapat 2 *syi’ir* yang menggunakan *bahr* ini, yaitu *مناساة* dan *النسناس*. Kedua *syi’ir* ini memiliki bentuk bait *tamm* berjumlah 6 bait. Dalam penerapannya, bentuk bait pada *bahr Khafif* bisa berupa bait *Tamm* atau *Majzû’* (Al-Hasyimi, 1991). Rumus *bahr* ini adalah فَاعِلَاتُنْ - مُسْتَفْعِلُنْ - فَاعِلَاتُنْ # فَاعِلَاتُنْ - مُسْتَفْعِلُنْ - فَاعِلَاتُنْ.

Di dalamnya ditemukan 2 perubahan, yaitu *Zihāf Khabn*, dan ‘*Illat Tasy’its*. *Zihāf Khabn* dalam *bahr* ini terjadi pada pola فَاعِلَاتُنْ menjadi فَعِلَاتُنْ, dan pola مُسْتَفْعِلُنْ menjadi مُتَّفَعِلُنْ. Adapun perubahan berupa ‘*Illat Tasy’its* terjadi pada pola فَاعِلَاتُنْ menjadi فَالَاتُنْ / مُفْعُولُنْ. ‘*Illat Tasy’its* adalah perubahan dengan membuang huruf pertama yang ada pada *watad majmū*. Dan ia merupakan salah satu bentuk perubahan ‘*Illat* yang diberlakukan seperti *Zihāf*. Hal ini berarti bahwa, perubahan yang terjadi tidak menuntut bait selanjutnya untuk dirubah. Berikut contoh baitnya.

**Tabel 8. Contoh Bait ber-Bahr Khaffif**

أبيها العاذلان لا تغذلابي			في مناساة خلة الإخوان		
إِخْوَانُ	وَ خَلَّةُ أَلْ	يُنْ مَنَاسَاُ *	تَغْذَلَابِي	ذَلَان لَأْ	أَبِيهَا لَعَاُ
./././	./././	./././	./././	./././	./././
مُفْعُولُنْ	مُتَّفَعِلُنْ	فَاعِلَاتُنْ	فَاعِلَاتُنْ	مُتَّفَعِلُنْ	فَاعِلَاتُنْ
<b>Musya’ats</b>	<b>Makhbûn</b>	<i>Shohîh</i>	<i>Shohîhah</i>	<b>Makhbûn</b>	<i>Shohîh</i>
<i>Dlarb</i>	<i>Hasywu</i>		<i>Arûdl ‘</i>	<i>Hasywu</i>	

Selain 2 perubahan di atas, terdapat perubahan lain yang bisa masuk pada *bahr* ini, yaitu *Zihāf Kaff*, ‘*Illat Hadzaf* dan ‘*Illat Qashr*. Penyair menggunakan *bahr* ini dalam *syi’irnya* karena ia bisa digunakan dalam berbagai tujuan *syi’ir*, tidak terkecuali *syi’ir* celaan atau teguran. *Bahr* ini juga termasuk *bahr* yang memiliki irama yang lembut dan teratur (Al-Hasyimi, 1991). Pelafalannya ringan karena *taf’ilah*nya terdiri atas 3 lafadz ber-*sabab khaffif*.

*Bahr Mujtatsts*

Dalam *syi’ir al-’Itâb*, hanya ada satu *syi’ir* yang menggunakan *bahr* ini. *Syi’ir* ini terdiri atas 4 bait yang seluruhnya *majzû’*. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Masykuri (2017) yang mengatakan bahwa, *bahr Mujtatsts* adalah *bahr* yang wajib *Majzû’*, yakni *taf’ilah ‘arûdl* dan *dlarbnya* dibuang. Rumus *bahr* ini adalah:

$$\text{مُسْتَفْعِلُنْ} - \text{فَاعِلَاتُنْ} - \text{فَاعِلَاتُنْ} \# \text{مُسْتَفْعِلُنْ} - \text{فَاعِلَاتُنْ} - \text{فَاعِلَاتُنْ}$$

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan 1 perubahan yang terjadi pada *syi’ir* yang menggunakan *bahr Mujtatsts*, yaitu *Zihāf Khabn*. *Zihāf Khabn* dalam *bahr Mujtatsts* terjadi pada pola مُسْتَفْعِلُنْ menjadi مُتَّفَعِلُنْ. Dan pada pola فَاعِلَاتُنْ menjadi فَعِلَاتُنْ. Perubahan ini sama dengan perubahan yang terjadi pada *bahr Khaffif*. Berikut contoh baitnya.

**Tabel 9. Contoh Bait ber-Bahr Mujtatsts**

و مات مَرْحُبْ مَا		رَأَيْتَ مَا لِي قَلَاُ	
لِي قَلَاُ	رَأَيْتَ مَا *	حَبْ لَمْنَا	وَمَاتَ مَزْ
./././	./././	./././	./././
مُفْعُولُنْ	مُتَّفَعِلُنْ	فَاعِلَاتُنْ	مُتَّفَعِلُنْ
<b>Musya’ats</b>	<b>Makhbûn</b>	*	<b>Makhbûnah</b> <b>Makhbûn</b>
<i>Dlarb</i>	<i>Hasywu</i>		<i>’Arûdl ‘</i> <i>Hasywu</i>

Perubahan lain yang tidak digunakan penyair dalam *bahr* ini adalah *Zihāf Kaff*, *Zihāf Syakl*, dan ‘*Illat Tasy’its*. *Bahr* ini hanya bisa digunakan dalam *syi’ir-syi’ir* yang lembut dan tidak

boleh digunakan pada *syi'ir* yang bertentangan dengannya (Hasyimi, 1991). Dalam hal ini penyair menggunakannya dalam satu *syi'ir al-'Itâb* yang ditujukan untuk menegur orang yang tidak menyambut baik orang lain hanya karena orang tersebut tidak memiliki uang. Penyair menggunakan kata “wahai” agar teguran tersebut terdengar halus dan lembut.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, ditemukan bahwa *syi'ir-syi'ir al-'Itâb* gubahan Abu Nuwas menggunakan setengah atau 50% dari seluruh *bahr* penemuan Khalil dan murisnya yang berjumlah 16 *bahr*. Penyair menggunakan 8 bentuk *Bahr* yang hampir seluruhnya bersifat ringan, lembut dan memiliki irama melodi yang indah serta ritme yang teratur. Hal ini karena *syi'ir al-'Itâb* bertujuan untuk menasehati atau menegur orang yang dicintai ketika melakukan kesalahan, sehingga penyair menggunakan bahasa-bahasa sindiran yang lembut. Fathoni (2012) mengatakan, salah satu ciri *syi'ir* Abu Nuwas adalah ia menggunakan diksi yang tepat dan sering bersifat kiasan. Namun jika teguran itu dianggap berlebihan, maka hal itu bisa membuat rasa cinta menjadi benci, membuat pertemanan menjadi permusuhan (Jabir, 2013).

Dari 8 *bahr* yang digunakan, penyair lebih banyak menggunakan *bahr Thawîl* pada *syi'irnya* daripada *bahr* yang lain, yaitu 9 *syi'ir*. Hal ini karena *bahr Thawîl* memiliki retorika yang tinggi dan digunakan penyair untuk membakar semangat pendengar ketika *syi'ir* dibaca. Penyair ingin mengajak pendengar untuk memahami dan meresapi makna nasehat atau teguran yang diungkapkan, sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan.

Hampir seluruh *tafîlah* pada *syi'ir* tersebut mengalami perubahan. Hal ini dapat diketahui melalui proses *taqthî'* pada setiap bait. Dari 132 bait, hanya 2 bait yang tidak mengalami perubahan. Perubahan tersebut berupa *Zihâf* dan *'Illat*. *Zihâf* yang ditemukan dalam penelitian ada 6 yang seluruhnya merupakan *Zihâf Mufrod*, yaitu *Zihâf* yang hanya terjadi pada satu *tafîlah sabab* saja. *Zihâf* ini terjadi pada 310 *tafîlah*, 143 di antaranya adalah *Zihâf Qabdl* yang mendominasi. Karena ia terjadi pada *Bahr Thawîl* yang memiliki *tafîlah* lengkap dan panjang, serta merupakan *Bahr* yang paling banyak digunakan penyair. Sedangkan *'Illat* yang paling banyak ditemukan adalah *'Illat Hadzf*. Sebagaimana *Zihâf Qabdl*, *'Illat* ini juga ditemukan pada *bahr Thawîl* dan *bahr Ramal* yang seluruhnya berjumlah 26 *tafîlah*.

Penyair menggunakan perubahan-perubahan *wazan* sesuai dengan kaidah yang terdapat dalam ilmu *'Arûdl*. Dimana perubahan-perubahan tersebut sesuai dengan perubahan yang diperbolehkan masuk pada masing-masing *bahr* sehingga tidak ditemukan perubahan yang salah, yaitu perubahan diluar perubahan yang boleh masuk pada masing-masing *bahr*. Meskipun terdapat perubahan yang dianggap *Qabîh* (tidak baik), yaitu *Zihâf 'Aql* yang masuk pada *hasywu bahr Wâfir*, serta perubahan-perubahan yang membuat *bahr Kâmil* menyerupai *bahr Rajaz*, dan *bahr Wâfir* menyerupai *bahr Hazj*. Hal ini sebagaimana dikatakan Al-Hasyimi (1991), bahwa *bahr Hazj* memiliki pola yang menyerupai *Majzû' Wâfir* yang mengalami perubahan berupa *Zihâf 'Ashb*. Namun jika ditemukan *tafîlah مُفَاعَلَةٌ* pada *syi'ir*, maka *syi'ir* tersebut dihukumi *Majzû' Wâfi*.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang ilmu *'Arûdl* terhadap kumpulan *syi'ir al-'Itâb* dalam *Diwan* Abu Nuwas, dapat disimpulkan bahwa: Bentuk *bahr* yang digunakan ada 8 macam, yaitu (1) *bahr Thawîl*, (2) *bahr Sarî'*, (3) *bahr Kâmil*, (4) *bahr Wâfir*, (5) *bahr Basîth*, (6) *bahr Ramal*, (7) *bahr Khaff*, dan (8) *bahr Mujtatsts*. Hal ini menunjukkan bahwa

penyair menggunakan setengah dari seluruh *bahr* penemuan Khalil yang berjumlah 16 *bahr*. Dari seluruh *bahr*, ditemukan 4 bentuk bait *syi'ir*, yakni *tamm*, *majzû'*, *musharra'* dan *mudawwar*. Bait *tamm* dan *Majzû'* merupakan bentuk bait yang mempengaruhi jumlah *taf'ilah* dalam satu bait *syi'ir*. Sedangkan bait *musharra'* dan *mudawwar* hanya mempengaruhi perubahan pada *taf'ilah*. Penelitian ini menunjukkan bahwa penyair menggunakan setengah dari seluruh *bahr* penemuan Khalil dan muridnya yang berjumlah 16 *bahr*.

Bentuk perubahan berupa *Zihâf* yang ditemukan di dalam *syi'ir* tersebut ada 6 macam, yaitu (1) *Zihâf Qabdl*, (2) *Zihâf Khabn*, (3) *Zihâf Thayy*, (4) *Zihâf Idlmâr*, (5) *Zihâf 'Ashb*, dan (6) *Zihâf 'Aql*. Sedangkan bentuk perubahan berupa *'Illat* yang ditemukan ada 7 macam, yaitu (1) *'Illat Hadzf*, (2) *'Illat Kasf*, (3) *'Illat Shalm*, (4) *'Illat Tarfil*, (5) *'Illat Qath'*, (6) *'Illat Qathf*, dan (7) *'Illat Tasy'its*. Hal ini menunjukkan bahwa penyair menggunakan lebih dari setengah dari macam-macam perubahan yang berjumlah 25 macam.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Artikel ini disusun sebagai syarat kelulusan dalam menempuh program strata-1 Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Negeri Malang. Tidak sedikit hambatan dan kesulitan yang dialami penulis selama menyelesaikan artikel ini, akan tetapi berkat rahmat Allah SWT serta arahan, bimbingan dan do'a dari dosen beserta orang-orang tercinta, artikel ini dapat terselesaikan. Oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Dr. Kholisin, M.Hum., selaku dosen pembimbing yang sangat sabar dalam membimbing, mengarahkan, memberi masukan dan mengoreksi artikel ini sehingga dapat selesai dengan baik.
2. Ibu Dr. Hanik Mahliatussikah, S.Ag, M.Hum., dan Ibu Dra. Hj. Nur Anisah Ridwan, M.Pd., selaku penguji tugas akhir skripsi yang dengan telaten dan penuh perhatian memberikan arahan serta kritik yang membangun terhadap artikel ini.

Semoga segala kebaikan beliau semua mendapat balasan yang baik dari Allah SWT. Akhir kata, penulis berharap segala yang diusahakan dan dikerjakan penulis dapat bermanfaat bagi para pembaca dan orang banyak. Meskipun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan artikel ini, sehingga kritik dan saran sangat dibutuhkan agar karya tulis ini menjadi lebih baik.

## Daftar Rujukan

- Abubakar, H. (1995). Penyair Abu Nuwas, selayang pandang. *Jurnal Humaniora*, 95(1), 23–28. Retrieved from <https://jurnal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/1985>
- Al-Damanhuri, M. (1996). *Ilmu 'Arûdl & Qawafi, terjemah al-Mukhtashar as-Syaafi* (Mahfudz, Trans.). Pasuruan: Madrasah Diniyah Salafiyah Darut Taqwa Purwosari.
- Al-Ghazali, A.A.M. (n.d.). *Dîwan Abî Nuwas al-Hasan Ibn Hâni'*. Beirut-Libanon: Dârul Kitâb al-'Arabi. Retrieved from <http://www.hamassa.com/wp-content/uploads/2016/05/%D8%AF%D9%8A%D9%88%D8%A7%D9%86-%D8%A3%D8%A8%D9%89-%D9%86%D9%88%D8%A7%D8%B3-%D8%AA%D8%AD%D9%82%D9%8A%D9%82-%D8%A7%D9%84%D8%BA%D8%B2%D8%A7%D9%84%D9%8A.pdf>
- Al-Hasyimi, M.A. (1991). *Al-'Arûdl Al-Wâdlîh wa 'Ilmu Al-Qâfiyah*. Damaskus: Dâr al-Qalam.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *Resume: Instrumen pengumpulan data*. Retrieved from <https://osf.io/s3kr6/download>

- Arham. (2013). *Qasidah Burdah Imam Al-Busayri (suatu analisis 'Ilm Al-Qawafi)* (Undergraduate thesis, Universitas Hasanuddin, Makassar). Retrieved from [https://web.unhas.ac.id/arab/data\\_fl/Skripsi\\_Lengkap.pdf](https://web.unhas.ac.id/arab/data_fl/Skripsi_Lengkap.pdf)
- Atiq, A.A. (1986). *Ilmu al-'Arûdl wa al-Qâfiyah*. Beirut: Dâr an-Nahdlah al-'Arabiyyah.
- Bogdan, R.C., & Biklen, S.K. (1982). *Pengantar studi penelitian*. Bandung: PT Alfabeta.
- Faizin, S. & Atisah, A. (2020). Analisa ilmu Arudh dan Qawafi dalam *Syi'ir Al-I'tirof* karya Abu Nawas. *Jurnal Diwan*, 6(1), 47–57. doi: <https://doi.org/10.24252/diwan.v6i1.11190>
- Fathoni, H. (2012). Gaya kahasa dalam *Syi'ir "Al-I'tiraf"* karya Abu Nuwas: Sebuah analisis stilistik. *Jurnal At-Ta'dib*, 7(2), 205–224. Retrieved from <https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/tadib/article/download/72/71>
- Husain, H. (2020). *Ma'lumat 'an al-Bahr at-Thawil*. Retrieved from <https://mqaall.com/information-long-sea/>
- Jabir, M.R.M. (2013). Al-'Itâb fii as-Syi'ri al-'Abbasiy. *Jurnal Kulliyah at-Tarbiyah al-Asasiyah Jami'ah Babil*, 10(2), 509–517. Retrieved from <https://www.iasj.net/iasj/download/dde87a09f68ea58a>
- Jazuli, M. (2019). *Al-'Arûdl fî Dîwan Abî Nuwas Al-Hasan ibn Al-Hakami (Dirâsah Tahlîliyah fî 'Ilmi Al-'Arûdl)* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang). Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/15618/>
- Kirana, A.C. (2016). *Perkembangan puisi Arab pada masa dinasti Abbasiyah*. (Undergraduate Non-Seminar Paper, Universitas Indonesia, Depok). Retrieved from <http://www.lib.ui.ac.id/abstrakpdf?id=20434538&lokasi=lokal>
- Lajnah I'dad wa Tathwir Al-Manahij al-Azhar. (2017). *Al-Quthûf ad-Dâniyah fî al-'Arûdl wa al-Qâfiyah*. Mesir: al-Azhar.
- Mahliatussikah, H. (2015). *Pembelajaran puisi teori dan penerapannya*. Malang: UM Press.
- Masykuri, S.M. (2017). *Mudah belajar 'arûdl (Ilmu sya'ir bahasa Arab)*. Kediri: Santri Salaf Press.
- Mukammiluddin. (2017). *Syi'ir* pada masa Abbasiyah. *Jurnal Rihlah*, 5(1), 94–108. Retrieved from <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/rihlah/article/view/3186/3049>.
- Noor, D.D. & Miolo, M.I. (2019). Kontribusi Al-Khalil bin Ahmad Al-Farahidi dalam ilmu-ilmu bahasa Arab. *Al-Lisan: Jurnal Bahasa*, 5(2), 148–160. Retrieved from <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/al/article/view/757/666>
- Nur, M. (2019). *Syi'ir-Syi'ir* Wasf dalam *Syi'ir Imru' Al-Qais* (Tinjauan Ilm 'Arûdl). *Jurnal Nady Al-Adab*, 16(1), 25–39. Retrieved from <http://journal.unhas.ac.id/index.php/naa/article/view/6629>
- Prasetya, R.D. (2015). *Syi'ru al-Hûb li Umar ibn Ali al-Faridi (Dirâsah 'Arûdliyyah)* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta).
- Rahmat, P.S. (2009). Penelitian kualitatif. *Jurnal EQUILIBRIUM*, 5(9), 1–8. Retrieved from <http://yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf>
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/331094976\\_ANALISIS\\_DATA\\_KUALITATIF](https://www.researchgate.net/publication/331094976_ANALISIS_DATA_KUALITATIF)
- Suryaman, M., & Wiyatmi. (2013). *Puisi Indonesia*. Yogyakarta: Staff UNY. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131873962/pendidikan/buku-Ajar+Puisi.pdf>
- Tohe, A. (2003). Kerancuan pemahaman antara *Syi'ir* dan *Nadzam* dalam kesusasteraan Arab. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 31(1), 38–53. Retrieved from <http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/Kerancuan-Pemahaman-Antara-Syiir-dan-Nadzam-Dalam-Kesusasteraan-Arab-Achmad-Tohe.pdf>
- Tohme, T. (2019). *Aghrâdl as-Syi'ri al-'Arabî*. Retrieved from <https://sotor.com/%D8%A3%D8%BA%D8%B1%D8%A7%D8%B6-%D8%A7%D9%84%D8%B4%D8%B9%D8%B1-%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%B1%D8%A8%D9%8A/>

- Umam, M.A., & Eva, F. (2018). Qashidah Huwa An-Nur Karya Habib Ali Al-Habsyi: Kajian struktur teks, bentuk kata, dan jenis Qafiyah. *Jurnal Atavisme*, 21(1), 93–107. doi: <https://doi.org/10.24257/atavisme.v21i1.436.93-107>
- Zaenuddin, M. (2007). *Karakteristik Syi'ir Arab*. Bandung: Zain Al-Bayan. Retrieved from [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.\\_PEND.\\_BAHASA\\_ARAB/195307271980111-MAMAT\\_ZAENUDDIN/Perangkat\\_Kar\\_Syi%27ir.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_ARAB/195307271980111-MAMAT_ZAENUDDIN/Perangkat_Kar_Syi%27ir.pdf)

## Online Submissions

Already have a Username/Password for JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts?



<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/user/register>

**Register**



<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/login>

**Login and Submit Paper**

Registration and login are required to submit items online and to check the status of current submissions.

## Author Guidelines

1. **JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts** accepts articles on language, literature, library information management, and arts which have not been published or are under consideration elsewhere.
2. To be considered for publication, manuscripts should be between 5,000-7,000 words (excluding references and supplementary files), typed in MS Word doc. format, used 10.5-point Cambria, and 1.15-spaced on A4-size paper.
3. All headings are typed in **CAPITAL FIRST LETTER, BOLD, LEFT JUSTIFICATION**
4. All articles should contain: (a) Title; (b) Full name of contributor(s) without title(s), institution(s)/affiliation(s), address of institution(s)/affiliation(s), and corresponding author's email; (c) Abstract (150-200 words); (d) Keywords; (e) Introduction; (f) Method, if any; (g) Findings and Discussion; (h) Conclusions; (i) References; and (j) Appendix, if any. Further details on the template of the article can be downloaded **here**.
5. The list of references includes only those that are cited/referred to in the article. Please use reference manager applications such as **Mendeley, EndNote, or Zotero**.
6. The references should be presented alphabetically and be written in accordance with the **APA 6th** style.
7. Articles will be reviewed by subject reviewers, while the editors reserve the right to edit articles for format consistency without altering the substance.
8. Any legal consequences which may arise because of the use of certain intellectual properties in an article shall be the sole responsibility of the author of the article.

## Submission Preparation Checklist

As part of the submission process, authors are required to check off their submission's compliance with all of the following items, and submissions may be returned to authors that do not adhere to these guidelines.

1. The submission has not been previously published, nor is it before another journal for consideration (or an explanation has been provided in Comments to the Editor).
2. The submission file is in OpenOffice, Microsoft Word, or RTF document file format.
3. Where available, URLs for the references have been provided.
4. The text is multiple 1.15-spaced; uses a 10.5-point font; cambria normal, rather than underlining (except with URL addresses); and all illustrations, figures, and tables are placed within the text at the appropriate points, rather than at the end.
5. The text adheres to the stylistic and bibliographic requirements outlined in the Author Guidelines.



Scan Template JoLLA