

ArtComm

JURNAL KOMUNIKASI & DESAIN

Vol. 2 | Edisi 1 | April 2019

Pengaruh Pelatihan Untuk Pelatih Dalam Membentuk Sikap Positif Terhadap Keterampilan Komunikasi Medik
UNIVERSITAS PADJADJARAN
Saepudin Zohari, Uud Wahyudin, Gilang Yubiana

Pengaplikasian Teori Pers Pancasila dalam Televisi Nasional Berita Di Indonesia
UNIVERSITAS INFORMATIKA DAN BISNIS INDONESIA
Rachmawati Windyaningrum, Tazsa Nirmala Wiriaatmaja

Membangun Opini Publik Terhadap Partai Politik (Studi Kasus Pilkada Jabar 2018)
UNIVERSITAS INFORMATIKA DAN BISNIS INDONESIA
Hanafi

Perancangan Media Promosi Street Photography di Kota Bandung Studi Kasus pada Komunitas Bandoeng Photostreet Shooter Di Kota Bandung
UNIVERSITAS INFORMATIKA DAN BISNIS INDONESIA
Sophia Purbasari, Febrika Cahyadi Sambodo

Analisis Ilustrasi Dan Narasi Pada Buku Cerita Bergambar Paus Dan Nabi Yunus
UNIVERSITAS INFORMATIKA DAN BISNIS INDONESIA
Citra Kemala Putri

Perancangan Ulang Permainan Sonlah Untuk Anak Usia 6 Sampai 12 Tahun Di Kota Bandung
UNIVERSITAS INFORMATIKA DAN BISNIS INDONESIA
Diwan Setiawan, Ahmad Deni Saputra

Peran Komunikasi Media Dan Ekonomi Terhadap Politik Di Indonesia
UNIVERSITAS INFORMATIKA DAN BISNIS INDONESIA
Detya Wiryany, Wawan Darmawan

Analisis Semiotika Pada Iklan Djarum 76 Versi Korupsi, Pungli Dan Sogokan
UNIVERSITAS INFORMATIKA DAN BISNIS INDONESIA
Nichi Hana Karlina

Pengalaman Komunikasi Pasien Penderita Gagal Ginjal Kronik Bertahan Hidup Dengan Hemodialisis Dan Continous Ambulatory Peritoneal Dialysis (CAPD)
UNIVERSITAS INFORMATIKA DAN BISNIS INDONESIA
Faisal Reza, Eko Retno Wulandari, dan Risa Nurisani

Perancangan Buku Dongeng Telaga Warna
UNIVERSITAS PASUNDAN
Purmaningrum Maeni, Hedi Hadiansyah, Annisa Insyirah

ArtComm

JURNAL KOMUNIKASI & DESAIN

Pelindung

Dr. Ir. Bob Foster, M.M.

Pengarah

Drs. Muh. Deni Johansyah, M.M.

Penanggung Jawab

Rachmawati Windyaningrum, M.I.Kom.

Pemimpin Redaksi

Nichi Hana Karlina, S.Sn., M.Ds.

Anggota Redaksi

Aditya Ali, S.Sos., M.I.Kom.

Banon Gilang, M.Sn.

Citra Kemala Putri, S.Sn., M.Ds.

Detya Wiryany, M.I.Kom.

Diwan Setiawan, S.Ds., M.Sn.

Faisal Reza, S.Sos., M.I.Kom.

Hanafi, S.IP.

Indah Sari, M.I.Kom.

Shinta Putri Hartini, S. Ikom., M.Si.

Sophia Purbasari, M.Ds.

Publikasi

Aggi Panigoro, S.E., MM.

G. Guci Derry Midaya P. S.Kom.

Dedi Ardiansyah, S.T.

Artikel Jurnal

ARTCOMM adalah jurnal ilmiah elektronik yang diterbitkan oleh Fakultas Komunikasi Dan Desain, Universitas Informatika Dan Bisnis Indonesia. Jurnal ini sebagai media untuk mempublikasikan tulisan ilmiah: hasil penelitian, hasil pemikiran (gagasan konseptual), hasil perancangan karya desain, resensi buku bidang ilmu komunikasi dan desain.

Jurnal ARTCOMM edisi saat ini adalah Vol.2 edisi 1 yang terbit pada bulan April 2019. Edisi ini terdiri dari 10 (sepuluh) judul artikel hasil penelitian dalam cakupan bidang: Jurnalistik, komunikasi bisnis, desain grafis, User Interface (UI) & User Experience (UEx) dan media digital.

Penulis dalam artikel edisi kali ini berasal dari UNIBI (Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia), UNPAD *Universitas Padjadjaran) dan UNPAS (Universitas Pasundan)

Semoga dengan keberagaman institusi penulis, dapat menambah wawasan dan meningkatkan warna berpikir, serta meningkatkan minat meneliti bagi pembaca.

Salam,

Redaksi

Diterbitkan Oleh

FAKULTAS KOMUNIKASI DAN DESAIN
UNIVERSITAS INFORMATIKA DAN BISNIS INDONESIA (UNIBI)

Jl. Soekarno Hatta No. 643, Bandung 40268

Telp. (022) 7320841 (Hunting), ext: 741

Fax. (022) 7320842

Email : jurnal.artcomm@unibi.ac.id

Daftar Isi

- 1-14** Pengaruh Pelatihan Untuk Pelatih Dalam Membentuk Sikap Positif Terhadap Keterampilan Komunikasi Medik
Saepudin Zohari, Uud Wahyudin, Gilang Yubiliana
- 15-21** Membangun Opini Publik Terhadap Partai Politik (Studi Kasus Pilkada Jabar 2018)
Hanafi
- 22-36** Analisis Ilustrasi Dan Narasi Pada Buku Cerita Bergambar Paus Dan Nabi Yunus
Citra Kemala Putri
- 37-45** Peran Komunikasi Media Dan Ekonomi Terhadap Politik Di Indonesia
Detya Wiryany, Wawan Darmawan
- 46-54** Pengalaman Komunikasi Pasien Penderita Gagal Ginjal Kronik Bertahan Hidup Dengan Hemodialisis Dan Continuous Ambulatory Peritoneal Dialysis (CAPD)
Faisal Reza, Eko Retno Wulandari, dan Risa Nurisani
- 55-70** Pengaplikasian Teori Pers Pancasila dalam Televisi Nasional Berita Di Indonesia
Rachmawati Windyaningrum, Tazsa Nirmala Wiriaatmaja
- 71-88** Perancangan Media Promosi Street Photography di Kota Bandung Studi Kasus pada Komunitas Bandoeng Photostreet Shooter Di Kota Bandung
Sophia Purbasari, Febrika Cahyadi Sambodo
- 89-111** Perancangan Ulang Permainan Sonlah Untuk Anak Usia 6 Sampai 12 Tahun Di Kota Bandung
Diwan Setiawan, Ahmad Deni Saputra
- 112-121** Analisis Semiotika Pada Iklan Djarum 76 Versi Korupsi, Pungli Dan Sogokan
Nichi Hana Karlina
- 122-138** Perancangan Buku Dongeng Telaga Warna
Purmaningrum Maeni, Hedi Hadiansyah, Annisa Insyirah

PENGARUH PELATIHAN UNTUK PELATIH DALAM MEMBENTUK SIKAP POSITIF TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI MEDIK

Saepudin Zohari¹, Uud Wahyudin², Gilang Yubiliana³

¹Pengembang Teknologi Pembelajaran, ²Fakultas Ilmu Komunikasi, ³Fakultas Kedokteran Gigi
Universitas Padjadjaran

e-mail :

saepudin.zohari@unpad.ac.id, uudwahyudin@yahoo.co.id, gilang.yubiliana@fkg.unpad.ac.id

ABSTRAK

Pelaksanaan program pelatihan untuk pelatih di Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Padjadjaran (FKG Unpad), diduga dapat membentuk sikap positif dosen sebagai peserta pelatihan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi medik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kredibilitas pelatih, metode pelatihan, dan materi pelatihan untuk pelatih dalam membentuk sikap positif terhadap keterampilan komunikasi medik, dengan menggunakan metode survei eksplanatori. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Dosen di FKG Unpad dengan teknik *simple random sampling*. Didapat sampel sebanyak 36 orang Dosen. Kuesioner dan wawancara sebagai teknik pengumpulan data, serta analisis jalur sebagai teknik analisis data dengan bantuan program *IBM Statistics SPSS ver.22* dan *Office excel 2016*. Alat ukur yang digunakan adalah Alat ukur kemampuan komunikasi dokter gigi dan pasien transadaptasi *Calgary-Cambridge Guide* 24 dimensi. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa seluruh variabel yang dikaji, terdiri dari kredibilitas pelatih, metode pelatihan, materi pelatihan, kemampuan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, berada pada garis kontinum setuju dan sangat setuju kategori baik atau tinggi. Secara berurut hasil perhitungan variabel X adalah Kredibilitas pelatih mendapat nilai tertinggi, materi pelatihan mendapatkan nilai tertinggi kedua, dan metode pelatihan mendapatkan nilai terkecil. Untuk variabel Y aspek psikomotorik mendapatkan nilai tertinggi, aspek afektif mendapatkan nilai tertinggi kedua, dan aspek kognitif mendapatkan nilai terkecil. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kredibilitas pelatih, metode, dan materi pelatihan dalam membentuk sikap positif terhadap keterampilan komunikasi medik peserta pelatihan, meskipun materi pelatihan tidak berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek kognitif peserta.

Kata Kunci : Pelatihan, Komunikasi Medik, Kredibilitas Pelatih.

ABSTRACT

The implementation program of a training of trainers at the Faculty of Dentistry Padjadjaran University (FKG Unpad) is thought to shape the positive attitude of lecturers as trainees in improving medical communication skills. This research purposed to find out of how substantial the influence to the trainer credibility, method and training materials for trainers in creating positive attitude towards medical communication skills using explanatory survey method. The population in this research was all lecturers at FKG Unpad with simple random sampling technique of 36 lecturers. Questionnaire and interview was served as data collecting technique, the technique also carried out by path analysis supported by IBM-Statistics SPSS ver.22, and Office Excel 2016. The measuring tools used in this research was tran-sadaptation communication skills of dentists and patients by 24-dimension Calgary-Cambridge-Guide. The descriptive analysis result indicated that entire variables which had been reviewed in this research-contained of trainers credibility, training method, training material, cognitive skill, affective skill and psychomotor ability-were in appropriate alignment of agree and strongly agree in term of high category. The calculation result

for X variable was trainer credibility received the highest proportion of value; training material obtained the second highest value; and the training method derived the smallest value. As for Y variable, the psychomotor ability owned the highest; in the affective ability attained the second highest; and cognitive ability scored the smallest. It could be inferred that in creating positive attitude the lecturers towards medical communication ability, there were influential involvement which was significantly appeared between trainers' credibility, training method and training material. Yet, the training material had no leverages towards the sub-variable of medical communication ability which was the cognitive ability of training participants as explained.

Key words : Training, Medical Communication, Trainer Credibility.

1. PENDAHULUAN

Aktivitas komunikasi dapat terjadi pada siapa saja dan kapan saja, seperti halnya komunikasi yang terjadi antara dokter dan pasien. Seorang dokter memegang pengaruh penting bagi kesehatan seorang pasien, karena seorang dokter tentu saja lebih memahami ilmu kedokteran dibandingkan dengan orang yang tidak belajar mengenai ilmu kedokteran. Seorang dokter harus dapat memahami keluhan-keluhan pasiennya.

Keterampilan komunikasi telah mendorong berbagai organisasi profesi dokter maupun organisasi pendidikan untuk menetapkan kemampuan komunikasi sebagai kompetensi yang harus dimiliki oleh dokter. Di Indonesia, sebagian dokter merasa tidak mempunyai waktu yang cukup untuk berbincang-bincang dengan pasiennya, sehingga hanya bertanya seperlunya. Akibatnya, dokter bisa saja tidak mendapatkan informasi atau keterangan yang cukup mendalam, dalam menegakkan diagnosis dan menentukan perencanaan dan tindakan lebih lanjut terhadap pasiennya. Dari sisi pasien, umumnya pasien merasa dalam posisi lebih rendah di hadapan dokter (*superior-inferior*), sehingga takut bertanya dan bercerita atau hanya menjawab sesuai pertanyaan dokter saja (Konsil Kedokteran Indonesia, 2006: 1).

Komunikasi efektif dokter gigi-pasien merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki dan dikuasai oleh seorang dokter gigi. Komunikasi dokter pasien tidak hanya mengumpulkan data tentang penyakit pasien, tapi juga yang lebih penting adalah membangun hubungan kepercayaan, dan merespon

kebutuhan pasien akan informasi-informasi kesehatan yang diperlukannya.

Harapan dari pelatihan ini, sebagaimana dikemukakan Susilawati dalam sambutan "Gambaran Pemaparan Umum Blok Pembelajaran *Dental Science 1*, pada Pelatihan Keterampilan Komunikasi Medik" adalah terlatihnya staf pengajar (Dosen) yang akan menjadi Dosen Pemandu keterampilan Klinik Terpadu (DPKKT) dan fasilitator yang efektif yang dapat memfasilitasi mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi yang efektif di Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Padjadjaran (FKG Unpad).

Calgary Cambridge Guide merupakan panduan pembelajaran keterampilan komunikasi dokter-pasien. Struktur keterampilan komunikasi dalam *Calgary Cambridge Guide* mencakup dalam beberapa bagian, yaitu (1) *Initiating the session*, (2) *Gathering information*, (3) *Building the relationship*, (4) *Explanation and planning*, (5) *Closing the session*. (Silverman, et.all, 1998:7).

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Alat ukur kemampuan komunikasi dokter gigi dan pasien transadaptasi *Calgary-Cambridge Guide*", Alat ukur ini berisi daftar tilik keterampilan komunikasi menstruktur wawancara dokter gigi dan pasien. Daftar tilik ini telah dilakukan uji validitas dan realibilitas. Berdasarkan perhitungan uji validitas, bahwa koefisien validitas untuk semua pertanyaan valid karena nilai korelasinya lebih besar dari 0,3. Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas, dapat dilihat bahwa koefisien reliabilitas untuk kuesioner bernilai 0,91. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa daftar tilik ini sudah

reliable karena lebih besar dari 0,7 ($0,91 > 0,7$). (Yubiliana, 2016:6-7).

Keberhasilan suatu proses pelatihan tentu saja dapat dipengaruhi oleh proses sebelum diselenggarakannya pelatihan, selama proses pelatihan dan sesudah pelatihan. Langkah awal proses pelatihan adalah analisis kebutuhan pelatihan, metode, materi pelatihan, dan tentu saja pelatih, serta peserta pelatihan. Pelatihan untuk melatih keterampilan komunikasi medik di FKG Unpad adalah suatu kegiatan yang digagas oleh Pimpinan Fakultas dengan tujuan untuk lebih meningkatkan keterampilan komunikasi medik dosen. Kemampuan keterampilan komunikasi medik dosen yang dalam hal ini adalah dokter gigi akan peneliti lakukan dengan melakukan pengamatan-pengamatan saat kegiatan Pelatihan untuk melatih keterampilan komunikasi medik dokter gigi tahun 2016.

Pada saat input, peserta harus memperagakan benar atau tidak kemampuan awal keterampilan komunikasi mediknya, kemudian pada saat proses akan peneliti ukur apakah pelatih mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan komunikasi medik dosen tersebut, kemudian dosen peserta pelatihan komunikasi medik menilai pelatih komunikasi medik dari sisi metode, *material teaching*, termasuk bahan film ajarnya.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif (Arikunto, 2006: 12) dengan metode survei eksplanatori. Menurut (Singarimbun & Effendi, 1989: 4-5) bahwa tujuan dari survei eksplanatoris adalah untuk menjelaskan hubungan kausal dan pengujian hipotesis, melalui data akan dijelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel melalui pengujian hipotesis.

Penelitian dilakukan di FKG Unpad dengan populasinya seluruh Dosen di FKG Unpad sebanyak 144 orang. Menurut (Arikunto, 2010) bahwa apabila subjek penelitian kurang dari 100 orang maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya, jika subjeknya besar

lebih dari 100 orang, maka dapat diambil antara 10%-15% atau 20-25% dari jumlah populasi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling* karena pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara ini dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2015:82).

Sampel acak sederhana adalah sebuah sampel yang diambil sedemikian rupa sehingga tiap unit penelitian atau satuan elementer dari populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel (Singarimbun, 1989: 115). Selanjutnya Singarimbun, menyatakan bahwa teknik pelaksanaannya yaitu dengan mengundi unsur-unsur penelitian dalam populasi dengan menyusun semua unit penelitian ke dalam kerangka *sampling*, mulai dari nomor terkecil hingga nomor ke-n, (dalam penelitian ini adalah nomor 1 sampai dengan nomor 144). Nomor unsur populasi itu dituliskan dalam secarik kertas, digulung dan dimasukkan ke dalam sebuah toples, kemudian dilakukan pengocokan secara merata, dan diambil sejumlah gulungan kertas sebanyak ukuran sampel yang dikehendaki.

Populasi dalam penelitian ini adalah 144 orang Dosen dengan mengambil sebesar 25%, maka $25\% \times 144 \text{ orang} = 36 \text{ orang}$, sehingga sampel dalam penelitian ini yaitu Dosen yang mengikuti pelatihan keterampilan komunikasi medik di Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Padjadjaran sebanyak 36 orang.

Variabel penelitian dalam penelitian ini yaitu pelatihan untuk pelatih sebagai variabel bebas (X) dan keterampilan komunikasi medik sebagai variabel terikat (Y). Variabel Bebas terdiri dari:

Kredibilitas Pelatih dilambangkan dengan X_1 . Kredibilitas adalah seperangkat persepsi komunikate tentang sifat-sifat komunikator yang mencakup dua hal, yaitu kredibilitas merupakan persepsi komunikate dan kredibilitas berkenaan dengan sifat-sifat komunikator (Rakhmat, 2008: 257). Kredibilitas tersebut dioperasionalkan sebagai berikut: keahlian, kepercayaan dan daya tarik pelatih keterampilan komunikasi medik.

Metode Pelatihan dilambangkan dengan X_2 . Metode pelatihan dalam pelatihan keterampilan komunikasi medik ini dioperasionalkan sebagai metode pelatihan dalam bentuk ceramah, presentasi, presentasi audio visual; bermain peran (*role playing*) demonstrasi, dan diskusi kelompok dimana peserta pelatihan harus mempraktikkan keterampilan komunikasi mediknya dengan benar.

Materi Pelatihan dilambangkan dengan X_3 . Materi dalam pelatihan keterampilan komunikasi medik adalah bagaimana pentingnya berkomunikasi dalam kedokteran gigi. Materi pelatihan ini dioperasionalkan dengan apakah materi pelatihan sudah sesuai dengan kebutuhan dan harapan peserta dalam melaksanakan tugas sebagai dosen, ada kebaruan dari materi dan dapat diaplikasikan dalam pengajaran, apakah pelatih mampu menjelaskan dan menyajikan materi secara jelas dan sistematis, bagaimana ketepatan memulai dan mengakhiri pelatihan, dan apakah pelatih melibatkan atau mengikut-sertakan peserta aktif dalam pelatihan.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan komunikasi medik Dosen peserta pelatihan yang dilambangkan dengan (Y), terdiri dari kemampuan dalam aspek Kognitif (Y_1). Indikator pengetahuan yaitu kemampuan dalam mengidentifikasi keterampilan komunikasi medik; pemahaman yaitu kemampuan dalam menjelaskan keterampilan komunikasi medik; dan aplikasi yaitu kemampuan dalam menerapkan keterampilan komunikasi medik yang telah dipelajari.

Kemampuan dalam aspek Afektif (Y_2) indikatornya adalah : menerima yaitu kemampuan untuk memberi perhatian terhadap pembelajaran dan menerima sebagai keterampilan yang harus dimiliki; merespon yaitu kemampuan untuk berpartisipasi dalam pelatihan keterampilan komunikasi medik; memberi nilai yaitu tindakan menerima keterampilan komunikasi medik berupa sikap positif; mengorganisasi yaitu kemampuan untuk mengaplikasikan pelatihan; dan memberi karakter yaitu meyakini nilai dan norma yang dipelajari dalam pelatihan.

Kemampuan dalam aspek Psikomotorik atau kemampuan melaksanakan praktik

keterampilan komunikasi medik dilambangkan dengan (Y_3). Indikatornya Kemampuan untuk bertindak setelah menerima pengalaman belajar yaitu imitasi. Dalam penelitian ini adalah kemampuan mempraktikkan keterampilan komunikasi medik, sesuai dengan transadaptasi *Calgary Cambridge Guide* yaitu keterampilan pada fase persiapan; keterampilan komunikasi pada saat melakukan tindakan; komunikasi pada saat menutup wawancara; komunikasi pada saat sambung rasa dengan pasien; dan bagaimana keterampilan menstruktur wawancara.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN.

Hasil penelitian dan pembahasan dari pengolahan data yang diperoleh dari responden melalui kuisioner yang disebarakan kepada 36 orang responden yakni para peserta pelatihan yang telah mengikuti pelatihan keterampilan komunikasi medik. Hasil pengolahan data dan analisis yang dibahas dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis yang disusun ke dalam bentuk tabel tunggal dengan menggunakan pendekatan distribusi frekuensi dan perhitungan persentase, kemudian analisis jalur (*path analysis*) untuk mengetahui pengaruh dari variabel dan sub variabel dependen terhadap variabel independen.

Analisis data responden :

Tabel 1 Distribusi Responden berdasarkan Jenis Kelamin.

Jenis Kelamin	F	%
Laki-laki	19	52,8%
Perempuan	17	47,2%
Jumlah	36	100 %

Sumber : Data primer yang telah diolah

Tabel 2 Distribusi Responden berdasarkan Usia.

Umur	F	%
20-30 tahun	2	5,6%
31-40 tahun	17	47,2%
41-50 tahun	14	38,9%
≥ 51 tahun	3	8,3%
Jumlah	36	100 %

Sumber : Data primer yang telah diolah

Tabel 3 Distribusi Responden berdasarkan Pendidikan.

Pend. terakhir	F	%
S-1	7	19,4%
S-2/ Spesialis	23	63,9%
S-3	6	16,7%
Jumlah	36	100 %

Sumber : Data primer yang telah diolah

Tabel 5 Distribusi Responden Berdasarkan Lama Bekerja Sebagai Dosen.

Lama bekerja	F	%
1-5 tahun	9	25%
6-10 tahun	6	16,7%
> 10 tahun	21	58,3%
Jumlah	36	100 %

Sumber : Data primer yang telah diolah

Salah satu tujuan penyelenggaraan program pelatihan adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kompetensi pegawai. Kompetensi secara umum dimaknai sebagai kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan secara benar. (Pribadi, 2014: 92).

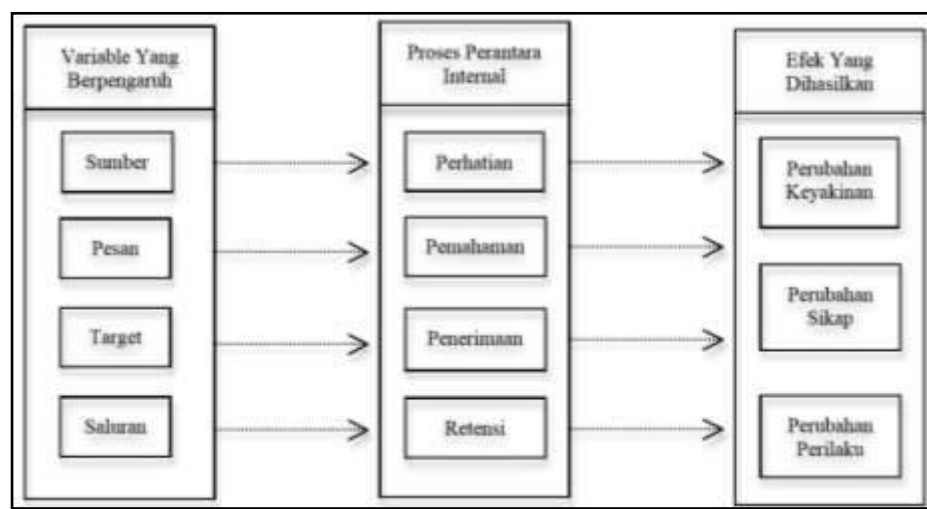
Seseorang dapat dikatakan kompeten apabila mampu menyelesaikan tugas dan pekerjaannya sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Program pelatihan yang didasarkan pada kompetensi berorientasi pada upaya untuk meningkatkan kemampuan peserta pelatihan dalam melakukan tugas dan pekerjaan yang spesifik, dalam hal ini peserta pelatihan akan

menjadi fasilitator yang efektif atau sebagai Dosen Pemandu keterampilan Klinik Terpadu (DPKKT) yang dapat memfasilitasi mahasiswa-mahasiswa-nya dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi yang efektif.

Dosen merupakan sumber daya manusia yang memiliki peranan utama dalam memberikan layanan pendidikan di perguruan tinggi. Tinggi-rendahnya kualitas Dosen akan menentukan kualitas lulusan dan pelayanan pendidikan. Meningkatkan kompetensi DPKKT dalam bidang komunikasi medik adalah upaya mengembangkan potensi individu, dimana setiap DPKKT agar dapat berperan maksimal sebagai pemandu keterampilan komunikasi medik dalam kegiatan pelatihan keterampilan klinik terpadu khususnya blok *Dental Science 1*.

Pendekatan belajar pesan (*message-learning approach*) menyatakan bahwa proses yang paling dasar dalam perubahan sikap manusia adalah atensi, pemahaman, penerimaan dan retensi. Keempat-empatnya merupakan proses perantara internal yang dipengaruhi oleh karakteristik sumber pesan, pesan itu sendiri, target atau orang yang sikapnya hendak diubah, dan saluran yang digunakan dalam penyampaian dan penerimaan pesan, (Azwar, 2015: 71).

Petty dan Cacioppo, 1981 menggambarkan pendekatan belajar pesan dalam bagan sebagai berikut :



Gambar 1 Model Pendekatan belajar pesan (*massage-learning approach*)
(diadaptasi dari Petty & Cacioppo, 1981, dalam Brigham, 1991:150, dalam Azwar, 2015:72)

Sikap peserta pelatihan untuk pelatih keterampilan komunikasi medik akan ditentukan oleh variabel sumber, variabel pesan, variabel target, dan saluran. Apabila variabel pengaruh tersebut sebagaimana terlihat dalam gambar 1 dapat menumbuhkan perhatian, pemahaman, penerimaan, dan retensi maka efek yang akan dihasilkan adalah terjadinya perubahan keyakinan, perubahan sikap, bahkan perubahan perilaku yang beragam diantara para peserta pelatihan untuk pelatih terhadap keterampilan komunikasi mediknya.

Sikap merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Selanjutnya Mar'at mengutip sebuah pendapat dari Allport, 1954:54 mengenai pengertian sikap sebagai berikut "A mental and neural state of readiness, organized through experience, exerting a directive or dynamic influence up on the individual's response to all objects and situations with which it is related". Mar'at (1984:9).

Newcomb, 1978 (dalam Mar'at 1984:10-11) membatasi sikap sebagai berikut: "The state of readiness for motiv arousal" Motif tersebut menyebabkan terjadinya tindakan tertentu sehingga dapat dikatakan bahwa sikap adalah kesiapan, kesediaan untuk bertindak. Sikap merupakan kesatuan kognisi yang akhirnya berintegrasi ke dalam pola yang lebih luas.

Dapat dikatakan sikap adalah kecenderungan atau kesediaan untuk melakukan atau menanggapi sesuatu. Selanjutnya Mar'at menyimpulkan bahwa: sikap dapat merupakan suatu kondisioning dan dibentuk; dapat timbul konflik dalam memiliki kesediaan bertindak; memiliki fungsi yang berarti bahwa sikap merupakan fungsi bagi manusia dalam arah tindakannya; dan sikap adalah konsisten dengan komponen kognisi. (Mar'at, 1984:15)

Calgary Cambridge Guide merupakan panduan pembelajaran keterampilan komunikasi dokter-pasien. Struktur keterampilan komunikasi dalam *Calgary Cambridge Guide* mencakup dalam beberapa bagian, yaitu (1)

Mengawali sesi, (2) Mengumpulkan informasi, (3) Membina sambung rasa, (4) Menjelaskan dan menyusun rencana, serta (5) Mengakhiri sesi. (Silverman, et.all, 1998:7).

Kelima bagian tersebut merupakan gambaran lima hal dasar yang secara rutin muncul di setiap sesi komunikasi yang berlangsung di setiap praktek pelayanan medik dokter. Pada saat melaksanakan komunikasi dokter pasien tersebut ada dua hal yang harus selalu diperhatikan, yaitu : (1). Kemampuan menjalin hubungan/ sambung rasa dengan pasien (*building the relationship*); dan (2) Kemampuan menstruktur wawancara (*structuring the consultation*). (Yubiliana, 2016: 9).

Selanjutnya (Yubiliana, 2010: 34) menyatakan bahwa keterampilan komunikasi medik dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu keterampilan komunikasi dasar dan keterampilan komunikasi lanjut. Keterampilan komunikasi dasar adalah pembukaan diri, dan mengepresikan diri, keterampilan mendengar, keterampilan bertanya, dan keterampilan memahami Bahasa nonverbal serta keterampilan memulai percakapan. Sedangkan keterampilan komunikasi lanjut adalah keterampilan melakukan anamnesa dan keterampilan melakukan konseling.

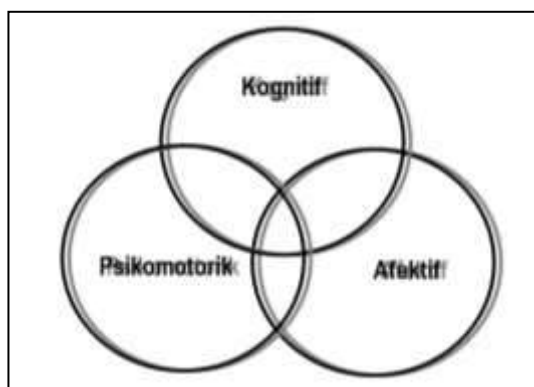
Keberhasilan dari proses komunikasi juga tidak terlepas dari kredibilitas komunikator dan keahliannya dalam mengemas pesan-pesan yang meyakinkan peserta pelatihan tentang pentingnya pesan yang disampaikan, karena itu pesan dan pengaruh pelatih keterampilan komunikasi medik sebagai komunikator sangatlah penting. Para komunikator harus mampu menyesuaikan diri dengan berbagai karakteristik pesertanya, agar lebih mudah dalam mempengaruhi sikap para pesertanya. Jika komunikator memiliki keahlian, memiliki banyak pengetahuan tentang materi pelatihan yang akan disampaikan, dapat dipercaya dan memiliki daya tarik yang tinggi, maka tentu saja akan lebih mudah bagi para komunikator untuk mempengaruhi sikap komunikannya.

Pelatih dalam program pelatihan

keterampilan komunikasi medik tentu saja harus dapat menunjukkan kredibilitasnya, hal ini dimaksudkan agar para peserta pelatihan dapat terpengaruh dengan pesan-pesan yang disampaikan. Diharapkan nantinya akan terjadi perubahan sikap dalam diri peserta pelatihan dalam meningkatkan kemampuan keterampilan komunikasi mediknya. Pemilihan pelatih yang kredibel dalam pelatihan keterampilan komunikasi medik adalah salah satu strategi yang harus dilakukan.

Taksonomi berarti klasifikasi berhierarki dari sesuatu atau prinsip yang mendasari klasifikasi atau juga dapat berarti ilmu yang mempelajari tentang klasifikasi. Taksonomi merupakan suatu tipe sistem klasifikasi yang berdasarkan data penelitian ilmiah mengenai hal-hal yang digolongkan-golongkan dalam sistematisa itu. (Santrock, 2007: 468).

Benyamin Bloom, 1956 (dalam Pribadi, 2014: 93-94) mengidentifikasi tiga domain dalam aktivitas pendidikan yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan psikomotorik. Setiap aspek tersebut dibagi kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hierarkinya. Aspek-aspek tersebut pada hakikatnya merupakan suatu kesatuan utuh yang dimiliki oleh seseorang. Integrasi dari aspek-aspek tersebut seperti terlihat pada gambar 2. berikut ini.



Sumber : (Pribadi, 2014: 94).

Gambar 2 Integrasi Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik.

Aspek kognitif terkait dengan kemampuan intelektual atau kemampuan seseorang dalam

mempelajari ilmu pengetahuan. Tujuan pelatihan pada aspek kognitif adalah untuk melatih kemampuan intelektual peserta pelatihan. Tujuan pada aspek ini membuat peserta mampu menyelesaikan tugas-tugas yang bersifat intelektual. Bloom dan kawan-kawan, 1956 (dalam Pribadi, 2014: 94) mengemukakan enam kemampuan yang bersifat hierarkis yang terdapat dalam aspek pengetahuan yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

Aspek afektif sangat terkait dengan sikap, emosi penghargaan dan penghayatan terhadap norma, nilai dan sesuatu yang sedang dipelajari. Aspek ini terkait dengan kemauan seseorang dalam menerima dan mengamalkan nilai dan norma yang sedang dipelajari. Secara positif contoh aspek afektif sebagai hasil belajar adalah bertambahnya kemampuan seseorang terhadap sesuatu nilai atau norma yang diyakini kebenarannya.

Aspek ini dapat dilihat pada saat pelatihan adalah dari cara peserta pelatihan memperhatikan, menanggapi atau berpartisipasi aktif saat pelatihan berlangsung. Peserta dapat mengungkapkan perasaannya pada saat pelatihan misalnya perasaan senang mengikuti pelatihan, atau malah sebaliknya perasaan bosan saat berlangsungnya pelatihan. Krathwohl, dkk 1956 (dalam Pribadi, 2014: 98) mengemukakan lima hierarki dalam ranah afektif yaitu: menerima, merespon, memberi nilai, mengorganisasi dan memberi karakter terhadap sesuatu nilai.

Aspek psikomotor memiliki kaitan yang erat dengan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik. Misalnya dalam simulasi pelatihan peserta harus memperagakan keterampilan komunikasi mediknya dari mulai fase persiapan, membuka wawancara dengan memperagakan cara menyapa pasien, memperkenalkan diri, dan menjelaskan peran; bagaimana komunikasi pada saat melakukan tindakan, membina hubungan, sambung rasa dengan pasien, bagaimana mengajukan pertanyaan, cara berempati, meminta penjelasan dan memeriksa pemahaman, serta bagaimana keterampilan menstruktur wawancara dengan pasien.

Aspek psikomotor adalah yang berkaitan dengan kemampuan (*skill*) atau kemampuan untuk bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar. Aspek psikomotor terdiri dari empat hierarki kemampuan yaitu: imitasi, manipulasi, presisi dan artikulasi. Bloom 1956 (dalam Pribadi, 2014: 98). Dalam penelitian

ini aspek psikomotor yang diamati adalah Imitasi (kemampuan mempraktekkan keterampilan yang diamati) yaitu kemampuan mempraktekkan keterampilan komunikasi medik, sesuai dengan transadaptasi *Calgary Cambridge Guide* 24 dimensi.

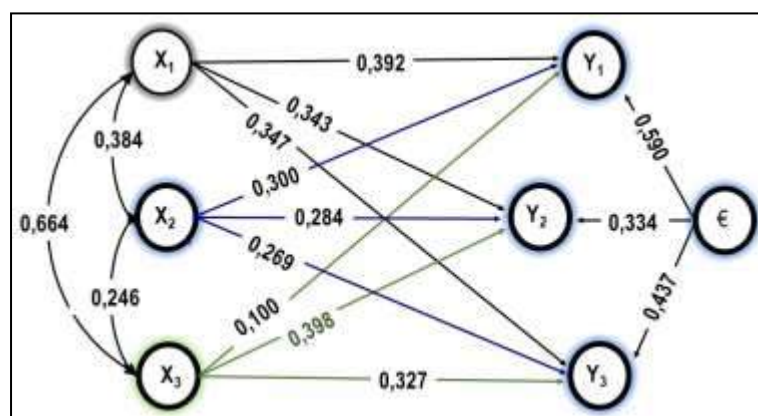
Tabel 6. Pengujian Parsial Variabel Pelatihan Untuk Pelatih

Hipotesis	Koefisien jalur	t_{hitung}	t_{tabel}		Keputusan	Kesimpulan
ρ_{y1x1}	0.392	2.079	2.028		H_0 ditolak	Signifikan
ρ_{y2x1}	0.343	2.419	2.028		H_0 ditolak	Signifikan
ρ_{y3x1}	0.347	2.142	2.028		H_0 ditolak	Signifikan
ρ_{y1x2}	0.300	2.038	2.028		H_0 ditolak	Signifikan
ρ_{y2x2}	0.284	2.570	2.028		H_0 ditolak	Signifikan
ρ_{y3x2}	0.269	2.125	2.028		H_0 ditolak	Signifikan
ρ_{y1x3}	0.100	0.557	2.028		H_0 diterima	Tidak signifikan
ρ_{y2x3}	0.398	2.948	2.028		H_0 ditolak	Signifikan
ρ_{y3x3}	0.327	2.115	2.028		H_0 ditolak	Signifikan

Dari tabel di atas dapat diketahui nilai t_{hitung} untuk masing-masing variabel yaitu variabel Kredibilitas pelatih (X_1), Metode Pelatihan (X_2), dan Materi pelatihan (X_3) lebih besar dari t_{tabel} . Hal ini berarti bahwa variabel Kredibilitas pelatih (X_1), Metode Pelatihan (X_2), dan Materi pelatihan (X_3) secara parsial berpengaruh signifikan dalam membentuk sikap positif Dosen terhadap keterampilan komunikasi medik. Kecuali untuk salah satu variabel materi pelatihan

(X_3) secara parsial tidak berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek Kognitif (Y_1) karena nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yang diperoleh yaitu sebesar 0.557.

Adapun diagram jalur untuk variabel-variabel secara keseluruhan dengan nilai korelasi dan nilai pengaruh masing-masing variabel adalah sebagaimana terlihat dalam diagram jalur sebagai berikut:



Sumber : Data primer yang diolah dan modifikasi peneliti.
Gambar 3. Diagram Jalur dengan Nilai Korelasi dan Nilai Pengaruh.

Kredibilitas pelatih memberikan pengaruh terbesar dalam penelitian ini, yaitu sebesar 39,8%. Komponen-komponen kredibilitas terdiri dari keahlian, keterpercayaan dan daya tarik, dua komponen kredibilitas yang paling penting adalah keahlian dan keterpercayaan. (Rachmat, 2008: 257).

Kredibilitas pelatih sangat menentukan berhasil tidaknya suatu pesan yang disampaikan kepada peserta pelatihan. Pelatih dituntut untuk berperilaku lebih aktif, memiliki kompetensi yang sesuai dengan pesan yang disampaikan, memiliki daya tarik, dan memiliki kepribadian serta karisma yang membuat setiap peserta pelatihan selalu memperhatikan setiap pembicaraan yang dilakukan.

Hasil analisis deskriptif menyatakan bahwa hampir seluruh dari responden menyatakan sangat setuju terhadap kredibilitas pelatih dalam pelatihan keterampilan komunikasi medik. Garis kontinum tanggapan responden tentang kategori kredibilitas pelatih keterampilan komunikasi medik adalah berada pada kategori baik atau tinggi dengan prosentase sebesar 87,06%.

Sementara hasil pengujian pengaruh langsung dan tidak langsung kredibilitas pelatih terhadap keterampilan komunikasi medik secara berurutan adalah pengaruh terhadap kemampuan dalam aspek afektif menempati pengaruh terbesar sebesar 48,7%, kemudian aspek psikomotorik sebesar 43,8%, dan pengaruh terkecil dari kredibilitas pelatih ini adalah aspek kognitif sebesar 26,9%. Secara terperinci adalah sebagai berikut :

Hasil uji analisis perhitungan mengenai kredibilitas pelatih (X_1) secara parsial berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek kognitif (Y_1), dimana t_{hitung} (2,079) > t_{tabel} (2,028) yang artinya kredibilitas pelatih berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek kognitif peserta pelatihan. Pengaruh langsung kredibilitas pelatih terhadap kemampuan dalam aspek kognitif secara

parsial bernilai 15,4%, dimana kontribusinya 3,9% lebih besar daripada pengaruh tidak langsung melalui metode pelatihan.

Dari hasil uji analisis perhitungan mengenai kredibilitas pelatih (X_1) secara parsial berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek afektif (Y_2), dimana t_{hitung} (2,419) > t_{tabel} (2,028) yang artinya kredibilitas pelatih berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek Afektif peserta pelatihan. Pengaruh langsung kredibilitas pelatih terhadap kemampuan dalam aspek afektif secara parsial bernilai 11,8%, dimana kontribusinya 0,9% lebih besar dari pengaruh tidak langsung melalui metode pelatihan, dan 14,3% lebih kecil dari pengaruh tidak langsung melalui materi pelatihan.

Hasil uji analisis perhitungan mengenai kredibilitas pelatih (X_1) secara parsial berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek psikomotorik (Y_3), dimana t_{hitung} (2,142) > t_{tabel} (2,028) yang artinya kredibilitas pelatih berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek psikomotorik peserta pelatihan. Pengaruh langsung kredibilitas pelatih terhadap kemampuan dalam aspek psikomotorik secara parsial bernilai 12,1%, dimana kontribusinya 1,8% lebih besar dari pengaruh tidak langsung melalui metode pelatihan, dan 9,3% lebih kecil dari pengaruh tidak langsung melalui materi pelatihan. Maka dari hasil uji analisis dan perhitungan di atas dapat diketahui besarnya pengaruh secara parsial variabel Kredibilitas Pelatih (X_1) terhadap variabel Keterampilan Komunikasi Medik (Y) adalah sebesar 39,8%.

Kepercayaan kepada komunikator tentu saja ditentukan oleh keahlian dan dipercayanya komunikator tersebut. Sumber dengan kredibilitas yang tinggi memiliki dampak besar terhadap opini audien dibandingkan dengan sumber yang kredibilitasnya rendah. Sebanyak 87,06% responden membenarkan pernyataan mengenai kredibilitas pelatih dalam memotivasi peserta untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan komunikasi

medik dinilai baik atau tinggi oleh peserta pelatihan.

Metode pelatihan dalam penelitian ini memberikan pengaruh paling kecil terhadap keterampilan komunikasi medik, yaitu sebesar 21,9%. Penggunaan suatu metode hendaknya dapat membawa suasana interaksi pengajaran yang edukatif, menempatkan peserta didik pada keterlibatan aktif belajar, menumbuhkan dan membangkitkan semangat belajar dapat mempertinggi perolehan hasil belajar. (Rohani, 2004: 120).

Tentu saja setiap metode ini harus disesuaikan dengan kondisi dan lingkungan peserta pelatihan. Sebab metode pelatihan yang dilaksanakan pada suatu kondisi tertentu belum tentu cocok pada suatu kondisi yang lainnya. Pada suatu kondisi tertentu metode ceramah barangkali bisa lebih baik daripada metode-metode lainnya, begitu juga sebaliknya. Setiap metode pada setiap pelatihan akan memiliki karakteristik tersendiri dalam mengajarkan kompetensi tertentu. Metode demonstrasi dan *role play* contohnya cocok digunakan dalam aktivitas belajar yang menekankan pada penguasaan keterampilan (*skill*), dalam hal ini metode demonstrasi dan *role play* cocok dengan kegiatan pelatihan keterampilan komunikasi medik, yang dilaksanakan di Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Padjadjaran.

Hasil analisis deskriptif menyatakan hampir seluruh dari responden menyatakan setuju bahwa metode pelatihan yang telah dilaksanakan dalam pelatihan keterampilan komunikasi medik telah sesuai dan dapat diterima oleh peserta. Garis kontinum tanggapan responden tentang kategori metode pelatihan keterampilan komunikasi medik adalah berada pada kategori baik atau tinggi dengan prosentase sebesar 83,9%.

Sementara hasil pengujian pengaruh langsung dan tidak langsung materi pelatihan terhadap keterampilan komunikasi medik secara berurutan adalah pengaruh terhadap kemampuan dalam aspek kognitif menempati pengaruh terbesar sebesar 24%, kemudian aspek afektif sebesar 21,2 % dan pengaruh terkecil dari metode pelatihan ini adalah aspek

psikomotorik yaitu sebesar 20,5%. Secara terperinci adalah sebagai berikut :

Hasil uji analisis, perhitungan mengenai metode pelatihan (X_2) secara parsial berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek kognitif (Y_1), dimana t_{hitung} (2,038) > t_{tabel} (2,028) yang artinya metode pelatihan berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek kognitif peserta pelatihan. Pengaruh langsung metode pelatihan terhadap kemampuan dalam aspek kognitif secara parsial bernilai 9%, dimana kontribusinya 6% lebih kecil daripada pengaruh tidak langsung melalui kredibilitas pelatih.

Dari hasil uji analisis perhitungan mengenai metode pelatihan (X_2) secara parsial berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek afektif (Y_2), dimana t_{hitung} (2,570) > t_{tabel} (2,028) yang artinya metode pelatihan berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek Afektif peserta pelatihan. Pengaruh langsung metode pelatihan terhadap kemampuan dalam aspek afektif secara parsial bernilai 8,1%, dimana kontribusinya 5,1% lebih kecil dari pengaruh tidak langsung melalui kredibilitas pelatih.

Dari hasil uji analisis perhitungan mengenai metode pelatihan (X_2) secara parsial berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek psikomotorik (Y_3), dimana t_{hitung} (2,125) > t_{tabel} (2,028) yang artinya metode pelatihan berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek psikomotorik peserta pelatihan. Pengaruh langsung metode pelatihan terhadap kemampuan dalam aspek psikomotorik secara parsial bernilai 7,2%, dimana kontribusinya 6,1% lebih kecil dari pengaruh tidak langsung melalui kredibilitas pelatih.

Dari perhitungan tentang besarnya Pengaruh langsung dan tidak langsung Metode Pelatihan (X_2) terhadap kemampuan dalam aspek kognitif (Y_1); Pengaruh langsung dan tidak langsung Metode Pelatihan (X_2) terhadap kemampuan dalam aspek afektif (Y_2); dan Pengaruh langsung dan tidak langsung Metode Pelatihan (X_2) terhadap kemampuan dalam aspek psikomotorik (Y_3). Maka dapat diketahui besarnya pengaruh secara parsial variabel Metode Pelatihan (X_2)

terhadap variabel Keterampilan Komunikasi Medik (Y) adalah sebesar 21,9%.

Metode bermain peran atau peragaan dalam pelatihan keterampilan komunikasi medik ini yaitu peserta pelatihan harus menunjukkan kemampuan keterampilan komunikasi mediknya, dan di nilai oleh pelatih tentunya. Peserta yang telah berhasil 100% memperagakan keterampilan komunikasi mediknya, diharuskan untuk menjadi pengamat dan menilai peserta berikutnya. Begitu seterusnya sampai semua peserta memperagakan keterampilan komunikasi mediknya, dengan baik dan benar.

Pelatih telah menggunakan metode pelatihan yang tepat yaitu demonstrasi dan *role play*. Pelatih telah memberikan contoh-contoh yang cukup jelas tentang bagaimana cara berkomunikasi yang efektif kepada para peserta pelatihan, apalagi ditunjang oleh peserta yang harus mempraktikkan keterampilan komunikasi mediknya dengan dinilai langsung oleh pelatih, sehingga peserta memberikan penilaian bahwa metode yang digunakan dalam pelatihan ini sangat efektif dan telah sesuai dengan pelatihan keterampilan yang telah dilaksanakan. Metode pelatihan yang digunakan telah mampu dipahami oleh peserta pelatihan dalam proses pembelajaran keterampilan komunikasi medik.

Materi pelatihan memberikan pengaruh terbesar kedua setelah kredibilitas pelatih, yaitu sebesar 32,5%. Sifat materi pelatihan yang efektif adalah langsung ke sasaran dengan memberikan pengalaman yang tepat, tidak berbelit-belit. Harus menciptakan pengalaman sehingga materi tetap dapat diingat, dan dapat diaplikasikan oleh peserta pelatihan. Penguasaan materi pelatihan hendaknya mengarah kepada hal-hal yang spesifik atas ilmu yang diajarkannya, yang dalam penelitian ini adalah keterampilan komunikasi medik. Penetapan materi harus didasarkan pada upaya pemenuhan tujuan dari pelatihan itu sendiri.

Materi pelatihan harus disesuaikan dengan taraf kesulitannya, harus disesuaikan dengan kemampuan peserta untuk menerima dan mengolah materi pelatihan. Materi

pelatihan harus dapat menunjang motivasi peserta, dan harus mampu melibatkan diri secara aktif baik dengan berfikir sendiri, maupun melakukan dengan berbagai kegiatan. (Winkel, 2004: 332).

Hasil analisis deskriptif menyatakan hampir seluruh dari responden setuju bahwa materi pelatihan berpengaruh dalam membentuk sikap positif terhadap keterampilan komunikasi medik. Garis kontinum tanggapan responden tentang kategori materi pelatihan keterampilan komunikasi medik adalah berada pada kategori baik atau tinggi dengan prosentase sebesar 84%.

Sementara hasil pengujian pengaruh langsung dan tidak langsung materi pelatihan terhadap keterampilan komunikasi medik secara berurut adalah pengaruh terhadap kemampuan dalam aspek afektif menempati pengaruh terbesar sebesar 38,3%, kemudian aspek psikomotorik sebesar 33,4% dan pengaruh terkecil dari materi pelatihan ini adalah aspek kognitif sebesar 25,7%. Secara terperinci adalah sebagai berikut :

Hasil uji analisis, perhitungan mengenai materi pelatihan (X_3) secara parsial tidak berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek kognitif (Y_1), dimana $t_{hitung} (0,557) < t_{tabel} (2,028)$ yang artinya materi pelatihan tidak berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek kognitif peserta pelatihan. Pengaruh tidak langsung materi pelatihan yaitu materi pelatihan melalui kredibilitas pelatih sebesar 25,7% terhadap kemampuan dalam aspek kognitif.

Dari hasil uji analisis perhitungan mengenai materi pelatihan (X_3) secara parsial berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek afektif (Y_2), dimana $t_{hitung} (2,948) > t_{tabel} (2,028)$ yang artinya materi pelatihan berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek Afektif peserta pelatihan. Pengaruh langsung materi pelatihan terhadap kemampuan dalam aspek afektif secara parsial adalah sebesar 15,9%, dimana kontribusinya 6,6% lebih kecil dari pengaruh tidak langsung melalui kredibilitas pelatih.

Dari hasil uji analisis perhitungan mengenai materi pelatihan (X_3) secara parsial

berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek psikomotorik (Y_3), dimana t_{hitung} (2,115) $>$ t_{tabel} (2,028) yang artinya materi pelatihan berpengaruh terhadap kemampuan dalam aspek psikomotorik peserta pelatihan. Pengaruh langsung materi pelatihan terhadap kemampuan dalam aspek psikomotorik secara parsial bernilai 10,7%, dimana kontribusinya 12% lebih kecil dari pengaruh tidak langsung melalui kredibilitas pelatih.

Dari perhitungan tentang besarnya Pengaruh langsung dan tidak langsung Materi Pelatihan (X_3) terhadap kemampuan dalam aspek kognitif (Y_1); Pengaruh langsung dan tidak langsung Materi Pelatihan (X_3) terhadap kemampuan dalam aspek afektif (Y_2); dan Pengaruh langsung dan tidak langsung Materi Pelatihan (X_3) terhadap kemampuan dalam aspek psikomotorik (Y_3). Maka dapat diketahui besarnya pengaruh secara parsial variabel Materi Pelatihan (X_3) terhadap variabel Keterampilan Komunikasi Medik (Y) adalah sebesar 32,5%.

Materi dalam pelatihan keterampilan komunikasi medik adalah bagaimana pentingnya berkomunikasi dalam kedokteran gigi yaitu : bagaimana pada fase persiapan, membuka wawancara dengan memperagakan cara menyapa, memperkenalkan diri, dan menjelaskan peran; bagaimana komunikasi pada saat melakukan tindakan, membina hubungan, sambung rasa dengan pasien, bagaimana mengajukan pertanyaan, cara berempati, meminta penjelasan dan memeriksa pemahaman, serta bagaimana keterampilan menstruktur wawancara dengan urutan yang logis dan memperhatikan waktu. (Yubiana, 2016).

Pada saat menyampaikan materi, pelatih telah menggunakan alat bantu media dengan variasi gambar-gambar yang menarik, tulisan yang mudah dilihat, mudah dibaca dan sesekali diselingi dengan penayangan video keterampilan komunikasi medik, kemudian peserta pelatihan dipersilahkan untuk memberikan komentar tentang penayangan video bahan ajar.

Penyampaian pesan oleh komunikator dalam hal ini adalah pelatih keterampilan komunikasi medik kepada peserta pelatihan

perlu dipikirkan secara matang dan cermat, lebih-lebih apabila berhadapan dengan peserta yang kurang sepaham dengan pelatih. Dalam hal ini komunikator harus menentukan bagian penting apa dari argumentasinya yang harus didahulukan atau bagian apa yang kurang penting untuk dikemukakan. Pelatih dalam hal ini telah berhasil mempresentasikan dan mempraktikkan materi pelatihan dengan cara yang sistematis yang membuat peserta dapat memahami materi yang diberikan.

4. KESIMPULAN

Kredibilitas pelatih memberikan pengaruh yang signifikan dan berperan besar dalam membentuk sikap positif terhadap keterampilan komunikasi medik. Faktor yang menyebabkannya adalah pelatih telah mampu memenuhi harapan peserta dalam meningkatkan keterampilannya. Pelatih telah mampu menjelaskan pentingnya keterampilan komunikasi medik serta pentingnya berkomunikasi yang efektif. Pelatih telah mampu menunjukkan keahlian, keterpercayaan dan daya tariknya.

Metode pelatihan memberikan pengaruh yang signifikan dan paling kecil pengaruhnya. Faktor yang menyebabkan metode pelatihan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan keterampilan komunikasi medik adalah metode pelatihan yang telah dilaksanakan terutama metode demonstrasi telah sesuai dan dapat diterima oleh peserta, sehingga berdampak positif bagi peserta pelatihan dalam memfasilitasi mahasiswanya mengembangkan keterampilan berkomunikasi yang efektif.

Materi pelatihan memberikan pengaruh yang signifikan dan menduduki pengaruh kedua setelah kredibilitas pelatih. Faktor yang menyebabkannya adalah ada kebaruan dari bahan bacaan dan dapat diaplikasikan, materi sesuai dengan harapan, dan pelatihan melibatkan peran aktif peserta. Dalam penelitian ini materi tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap subvariabel kemampuan dalam aspek kognitif. Hal ini disebabkan oleh penerimaan bahan materi yang

terlalu dekat waktunya dengan jadwal pelatihan, sehingga peserta belum sempat mempelajari materi secara komprehensif.

Secara simultan kredibilitas pelatih, metode, dan materi pelatihan secara bersama-sama memberikan pengaruh yang signifikan dalam membentuk sikap positif dosen terhadap keterampilan komunikasi medik. Peserta telah mampu dan berhasil memperagakan keterampilan komunikasi mediknya dengan baik dan benar. Peserta telah mampu mengaplikasikan keterampilan komunikasi medik sesuai dengan transadaptasi *Calgary Cambridge Guide* 24 dimensi.

Terkait epsilon yang masih besar pengaruhnya terhadap keterampilan komunikasi medik, dimungkinkan bahwa motivasi peserta untuk mengikuti pelatihan agak kurang, karena peserta pelatihan adalah dosen yang berpraktik di Rumah Sakit Gigi dan Mulut dan praktik pribadi sore, maka diperlukan penguatan dan evaluasi oleh institusi terkait pentingnya keberlanjutan dari pelatihan keterampilan komunikasi medik ini, sehingga pengembangan desain pembelajaran keterampilan komunikasi medik, yang terintegrasi dengan blok-blok pembelajaran, khususnya *Block Dental Science 1* semakin efektif dan efisien dilaksanakan di FKG Unpad.

REFERENSI.

Sumber Buku :

- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi 2010, ke-14, PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Azwar, Saifuddin, 2015. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Edisi ke-2, Cetakan XX, Agustus 2015, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gomes, Gibson, James L., John M., Ivancevich, James H., Donnelly, Jr. 2001. *Organisasi dan Manajemen*, Jakarta: Erlangga.
- Mar'at, 1988. *Sikap manusia perilaku dan pengukurannya*, Ghalia Indonesia, Jakarta.
- Nazir, Mohammad, 1988, *Metode Penelitian*, Jakarta. Ghalia Indonesia.
- Pribadi Benny A, 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*, Edisi Pertama, Prenada Media Group, Jakarta Indonesia.
- Rakhmat, Jalaluddin, 2008, *Psikologi Komunikasi*. Cetakan ke-26, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Riduwan, & Kuncoro, Engkos Achmad. 2012. *Cara Menggunakan dan Memaknai Analisis Jalur (Path Analysis)*. Alfabeta. Bandung.
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Rineka Cipta. Jakarta
- Santrock, John W. 2007. *Psikologi Pendidikan*, terjemahan. Tri Wibowo. Jakarta. Kencana.
- Silverman J, Kurts S, & Draper J, 1998, *Skills for Communicating with Patients, Second Edition*, Radcliffe Medical Press Ltd, 18 Marcham Road, Abingdon, Oxon OX14 1AA, UK.
- Singarimbun Masri & Sofian Effendi, 1989. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta. LP3S.
- Sugiyono, 2011. *Metode penelitian Administrasi*, Bandung Afabeta
- _____, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Cetakan ke-22. CV. Alfabeta. Bandung.
- Winkel, W.S. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi. Yogyakarta.

Sumber website:

- Wasisto, 2006. *Komunikasi Efektif Dokter-Pasien*.
https://www.academia.edu/8278201/Konsil_Kedokteran_Indonesia_Komunikasi

[Efektif Dokter-Pasien](#). diakses tanggal 14 April 2016 jam 9.00WIB.

Yubiliana, Gilang, 2010. Penatalaksanaan Komunikasi Efektif dan Terapeutik Pasien dan Dokter Gigi, Unpad Press, ISBN: 978-602-9238-41-9
<https://www.unpad.ac.id/buku/penatalaksanaan-terapeutik-komunikasi-efektif-pasiendokter-gigi/>

Yubiliana, Gilang. dkk, 2016, Bahan Ajar Pedoman Komunikasi Transadaptasi *Calgary Cambridge*, Fakultas Kedokteran Gigi Unpad.

<http://www.depkes.go.id/article/view/1519/dugaan-pelanggaran-disiplin-terbanyak-akibat-kurangnya-komunikasi-dokter-dan-pasien.html> diakses tanggal 17 Oktober 2016 Jam 23.00 WIB

<http://www.unpad.ac.id/2016/02/kolaborasi-lintas-ilmu-fkg-unpad-buat-alat-ukur-kemampuan-komunikasi-dokter-gigi-dan-pasien-transadaptasi/> diaakses tanggal 16 Juni 2016 jam 15.45

MEMBANGUN OPINI PUBLIK TERHADAP PARTAI POLITIK (Studi Kasus Pilkada Jabar 2018)

Hanafi

Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Desain

Email : hanafi256@unibi.ac.id

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk menemukan, mengetahui berbagai data dan informasi mengenai opini publik terhadap parpol di Pilkada Jabar 2018, sehingga dengannya ditemukan dan diperoleh gambaran mengenai format opini publik, khususnya opini politik publik di Jabar.

Adapun dalam penelitian ini diperoleh hasil antara lain: pertama, isi/substansi pokok format opini publik di Pilkada 2018, berkisar tentang urusan pokok yang membumi dan sesuai jatidiri dan karakteristik Jawa Barat. Kedua, periodisasi pelaksanaan, secara garis besar berisikan tiga (3) tahapan, yaitu tahap I, II, dan III. Tahapan ini untuk mengukur keterkaitan kuat antara profil, prestasi, kompetensi parpol dimata publik Jawa Barat; konsistensi dengan perencanaan program dan kebijakan yang dirancang parpol; dan menguji kemampuan parpol dalam membawa nilai *potitioning* dan harkat Jawa Barat di tingkat nasional bahkan internasional. Ketiga, kemasan dan *setting*, opini publik layak untuk diukur sesuai batasan-batasan nilai budaya lokal, nilai etis kedaerahan serta kearifan lokal yang senantiasa diwariskan secara turun-temurun di tengah masyarakat pasundan yang religius.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskripsi terhadap konsep dan teori, produk perundangan, serta isi pemberitaan media yang beredar terkait focus permasalahan yang dikaji.

Kata kunci : Opini Publik, Partai Politik, Pilkada

ABSTRACT

This paper aims to find out, find out various data and information about public opinion on political parties in the 2018 West Java regional election, so that it can be found and obtained an overview of the format of public opinion, especially public political opinion in Jabar. The results of this study include: first, the main content / substance of the public opinion format in the 2018 regional election, revolves around the main affairs that are grounded and in accordance with the identity and characteristics of West Java. Second, the periodization of implementation, in outline contains three (3) stages, namely stages I, II, and III. This stage is to measure the strong linkages between profiles, achievements, political party competencies in the eyes of the West Java public; consistency with program planning and policies designed by political parties; and test the ability of political parties to bring the value and value of West Java at the national and even international levels. Third, packaging and setting, public opinion is feasible to be measured according to the boundaries of local cultural values, regional ethical values and local wisdom which are always inherited from generation to generation in the midst of religious pasundan communities. This study uses a qualitative method with a description approach to concepts and theories, product legislation, and the content of news media circulating related to the focus of the problems being studied

Keywords: Public Opinion, Political Parties, Election

1. PENDAHULUAN

Pesta Demokrasi Politik masyarakat Jawa Barat dalam hal ini pemilihan Kepala Daerah tinggal tersisa kurang dari satu setengah tahun ke depan. Pesta demokrasi untuk memilih para elit nomor satu daerah (Gubernur dan Bupati/Walikota) se Jawa Barat periode 2018 – 2023 ini, akan berlangsung pada sekitar pertengahan Tahun 2018 mendatang. Terkait khususnya Pemilihan Gubernur Jawa Barat 2018 (selanjutnya disebut Pilgub Jabar 2018) akan dilaksanakan pada Juni 2018. Ini merupakan pemilihan Kepada Daerah ketiga bagi Jawa Barat yang dilakukan secara langsung menggunakan sistem pencoblosan oleh seluruh warga Jabar yang berhak memberikan suara. Jadwal pemilihan periode ini dimundurkan dari periode sebelumnya karena mengikuti jadwal Pilkada serentak gelombang ketiga pada Juni 2018. Pihak KPUD Jawa Barat sebagai penyelenggara tentunya mengeluarkan jadwal definitif mengenai tahapan Pilkada tersebut. Berdasarkan peraturan, hanya partai politik yang memiliki 20 kursi atau lebih di DPRD Jawa Barat yang dapat mengajukan kandidat. Partai politik yang memiliki kursi kurang dari ketentuan di atas, dapat mengajukan calon hanya jika mereka telah memperoleh dukungan dari partai politik lainnya.

Pilgub Jabar 2018 dinilai umum menjadi pagelaran politik penting kedua di Indonesia setelah Pilgub DKI Jakarta. Betapa tidak jika yang akan digelar nanti adalah pemilihan Kepala Daerah di wilayah Propinsi yang dipahami merupakan wilayah yang langsung berbatasan dengan wilayah ibukota negara, Jakarta. Kenyataan ini langsung atau tidak langsung secara geopolitik dan geostrategis, dapat menjadikan peristiwa politik yang menjadi model kedua setelah Pilgub DKI Jakarta, sebagai barometer penting dalam mengukur stabilitas dan dinamika komunikasi politik tingkat nasional di Indonesia. Keberlangsungan Pilkada Jabar 2018 sebagai sebuah peristiwa politik kewilayahan dalam kerangka Negara Kesatuan RI merupakan realitas politik strategis bagi Jawa Barat. Hal ini mengingat bahwa situasi dan kondisi Propinsi Jabar dari sisi geografis, latar belakang sejarah, dan dinamika sosio-politiknya memiliki beberapa kekhasan. Seperti telah disinggung sebelumnya, secara geopolitik dan geostrategis, Propinsi Jabar langsung berbatasan dengan wilayah ibukota negara yakni Propinsi DKI Jakarta. Kenyataan

ini membawa akibat kedinamisan tersendiri yang berdampak luas di berbagai bidang kehidupan politik, ekonomi dan sosial budaya. Kondisi ini mendorong keterkaitan yang signifikan bagi konstalasi politik Jawa Barat di tengah konstelasi politik nasional. Sebagaimana dapat dilihat dan dirasakan dalam kehidupan dan dinamika sosial politik masyarakat Jabar, terutama sejak reformasi bergulir hampir dua dekade ini.

Berbagai ulasan, liputan sampai diskusi publik, mulai menghangat dan aktif dikemas dalam kerangka ikut menyoroti ajang perpolitikan Jabar 2018 ini. Wacana pokok di samping terkait dengan nama-nama yang diperkirakan akan tampil sebagai kontestan Pilkada, secara khusus Pilgub Jabar, termasuk di dalamnya juga menyoroti dan menganalisis seputar isu, strategi, kiat, dan aktivitas parpol-parpol pendukung dalam mengusung calon-calon yang mereka jagokan. Fenomena ini misalnya, seperti dirilis oleh beberapa lembaga seperti Pusat Kajian Komunikasi Politik Indonesia (PKKPI), dan Citra Survei Indonesia (CSI), yang laporannya menyebutkan beberapa figur yang mereka anggap kuat dan akan masuk ke bursa bakal calon gubernur Jawa Barat periode 2018-2023. Dalam Pilkada Jawa Barat 2018, PKKPI dan CSI mencatat sejumlah nama dan ada nama kuat dalam calon tersebut. Rilis PKKPI dan CSI ini adalah hanya pantauan, belum hasil survei," kata analis dan pengamat politik dari PKKPI, Munanto dalam siaran persnya di Jakarta. Figur seperti Deddy Mizwar (Wagub Jabar aktif), Deddy Mulyadi (Bupati Purwakarta aktif), Dede Yusuf (anggota DPR RI dan mantan Wagub Jabar), Desi Ratnasari (artis dan politisi), Iwa Katiwa (Sekda Propinsi Jabar), Nurul Arifin (artis dan anggota DPR RI, kader Partai Golkar), Netty Herawaty (istri Gubernur Jabar, Aher), Ridwan Kamil (Walikota Bandung aktif), Rieke Dyah Pitaloka (artis dan anggota DPR RI, kader PDI-P), mulai muncul di permukaan. Tentu saja nama-nama ini secara formal masih harus melalui berbagai tahapan dan seleksi politik yang cukup panjang, sebelum saatnya nanti dikukuhkan secara resmi oleh KPUD Jabar.

Ulasan lainnya menyongsong berlangsungnya Pilkada Jabar 2018, muncul dari pemberitaan "AntaraNews", menyangkut para calon gubernur Jabar misalnya, sejumlah informasi media melaporkan bahwa, Wakil Gubernur Jawa Barat Deddy Mizwar,

menyatakan sudah mendapat dukungan dari Partai Gerindra untuk maju dalam Pemilihan Gubernur Jawa Barat 2018 mendatang. Dukungan itu ia dapat saat menghadiri Rapat Pimpinan Daerah (Rapimda) Partai Gerindra Jawa Barat, di Sentul, Kabupaten Bogor, Senin (1/5/2017) malam lalu. Ia hadir mewakili Gubernur Jawa Barat Ahmad Heryawan pada acara tersebut. "Tiba-tiba dari Rapimda tadi seluruh DPC dan DPD beri dukungan ke saya," kata Deddy, saat dihubungi.. Namun kata Deddy, dukungan yang diberikan itu belum resmi menjadi sikap partai. Karena menurutnya masih harus dibahas lagi. "Keputusan di Ketua Umum. Tadi ngobrol sama Ketua Umum (Prabowo) enggak ada masalah, tinggal nunggu waktu saja," kata dia. Menurut Deddy, pihaknya sangat menyambut baik dukungan yang diberikan Partai Gerindra tersebut. "Alhamdulillah kalau emang (dukungan) ini hak kita, mudah-mudahan dikasi kemudahan jalannya. Yang penting bersama-sama dengan partai ada koalisi dan punya tujuan yang sama," katanya. Apalagi menurutnya Partai Gerindra tidak memberikan syarat apapun untuk mau diusung oleh Partai Gerindra. Yang penting bisa berbuat untuk kemajuan Jawa Barat. "Enggak ada syarat satu, dua, tiga. Yang penting bisa berbuat untuk Jawa Barat," ujarnya. Sementara itu, Wakil Ketua Bidang Organisasi, Kader dan Keanggotaan DPD Partai Gerindra Jawa Barat Bucky Wikagoe membenarkan adanya dukungan terhadap Deddy Mizwar. Namun bukan sikap resmi dari Partai Gerindra. Pasalnya dari hasil Rapimda DPD Partai Gerindra Jabar Senin lalu, secara bulat Partai Gerindra mendukung Ketua DPD Partai Gerindra Jawa Barat Mulyadi maju di Pilgub Jabar 2018 menjadi calon gubernur atau calon wakil gubernur. "Saat itu spontan peserta rapimda mengutarakan dukungan agar Pak Demiz (Deddy Mizwar) bisa berpasangan dengan Pak Mulyadi yang bulat diusung calon gubernur atau wakil gubernur di Pilgub Jabar 2018 oleh Partai Gerindra," ujarnya.

Terkait wacana mengenai para calon lainnya muncul dari analis dan pengamat politik dari PKKPI, Munanto. Ia mengatakan bahwa, Pilkada Jabar meskipun masih dari satahun lagi, tetapi pesta demokrasi di provinsi itu dipastikan akan ramai setelah Pilkada DKI Jakarta. Ia menyatakan bahwa ada politikus Partai Demokrasi Indonesia Perjuangan (PDIP) TB. Hasanudin mempunyai karakter kuat, tegas, dan

berani. "Betul banyak tokoh di Jabar, tetapi saya lihat nama TB Hasanudin sudah dikenal, saya lihat juga dia tegas. Cuma apa dia akan dipilih Ketua Umum PDIP Megawati Soekarnoputri atau tidak pada 2018 nanti? Kalau saya melihat dia memang sudah teruji dan paham masalah polhukam selain saat ini dia duduk di Komisi I DPR RI dan harus dicatat dia juga vokal mengenai kebenaran," tuturnya. Lebih lanjut, menurut Munanto yang jelas Pilkada Jabar berbeda dengan DKI Jakarta karena di Jabar harus menggunakan strategi kampanye yang membumi. "Selain luas wilayah, Jabar unik dalam pilkada. Kita dapat belajar banyak dari munculnya nama Ahmad Heryawan (Aher) yang pada awal-awal 'kan tak disangka, tetapi bisa mengalahkan yang lain, hanya karena dalam jabatan periode pertamanya menggandeng artis Dede Yusuf atau pada saat maju untuk jabatan kedua kali, Aher juga muncul dan menang lagi karena menggandeng Deddy Mizwar," tuturnya.

Mengenai teknis pelaksanaan Pilkada Jabar 2018, pihak penyelenggara dalam hal ini KPUD Jabar, menyiapkan dan menyusun agenda dan tahapan Pilkada sesuai peraturan perundangan yang berlaku. sebagaimana yang diamanahkan dalam UU No. 8 tahun 2015 Tentang Pilkada. Sebagai amanat konstitusi dan tugas profesionalnya sebagai lembaga independen, Pilkada Jabar 2018 selayaknya diselenggarakan oleh KPUD Jabar untuk menghasilkan para kepala daerah secara demokratis, konstitusional, taat azas semata demi kemajuan Jawa Barat. Hal yang penting di tahapan awal Pilkada salah satunya adalah memperkenalkan dan menampilkan sosok para calon yang akan berlaga nanti di hadapan publik Jawa Barat secara transparan. Langkah ke arah ini bisa secara sistemik diawali dengan tahapan pengumuman resmi para calon, kampanye dan debat terbuka, maupun uji publik lainnya. Untuk memenuhi tujuan inilah dibutuhkan sebuah konsep yang aplikatif sebagai format konstruktif dalam pagelaran kampanye debat terbuka pada Pilkada Jabar 2018. Melalui sarana kampanye debat terbuka inilah, unjuk kompetensi serta kelayakan diri para calon, secara terbuka dapat digelar. Untuk itu dibutuhkan sebuah format konstruktif dalam kampanye debat terbuka para calon kepala daerah yang selanjutnya akan diuraikan dalam bagian berikutnya dari makalah ini.

2. TINJAUAN TEORI

Pemilihan Kepala Daerah di Indonesia, pada dasarnya merupakan sebuah proses politik demokratis yang melibatkan partisipasi masyarakat di daerah. Wujud pelaksanaannya tak lain dikenal dengan istilah pemilihan umum atau “*the election*” (Budiardjo, 1986). Pilkada ini dilakukan oleh seluruh warga masyarakat daerah sebagai pemilih sesuai persyaratan yang ditentukan, dengan tujuan untuk memilih para kepala daerah dengan cara mencoblos/mencontreng foto salah satu kontestan (UU No. 8 tahun 2015 Tentang Pilkada serta Juklak/Juknis KPU, Pilkada, 2013). Proses Pilkada, sebagaimana halnya proses pemilu lain pada umumnya, melalui tahap sosialisasi dan perkenalan para calon yang di kenal dengan kampanye. Kampanye sebagai ajang mempererat hubungan dan keterkaitan politis antara para calon kontestan dengan masyarakat pemilih, melalui pengenalan profil, visi misi dan program yang ditawarkannya (Budiardjo dan Isjwara, 1988).

Terkait khusus Pilkada Jabar 2018, KPU menetapkan 16 kabupaten/kota ikut sebagai peserta Pilkada Jabar yang digelar serentak pada tahun 2018. Pelaksanaan Pilkada serentak di 16 kabupaten/kota di Jabar juga bersamaan dengan digelarnya Pemilihan Gubernur Jabar pada tahun itu. Berdasarkan data ada 13 kabupaten/kota yang akhir masa jabatan (AMJ) habis pada tahun 2018. Dan 4 kabupaten/kota yang dimajukan Pilkada nya meski AMJ berakhir pada 2019 nanti. Pilkada Jabar 2018 juga bersamaan dengan Pilkada serentak di seluruh Indonesia. Kepala daerah yang masa jabatannya habis di tahun 2018 lebih dominan di Pilkada serentak 2018 di Jabar. Pilkada Jabar 2018 diagendakan akan digelar pada bulan Juni tahun 2018. Sebagaimana Pilkada lainnya, beberapa kebijakan KPU terkait Daftar Pemilih Tetap (DPT) akan disamakan dengan DPT yang nanti digunakan pada Pilgub Jabar 2018. Tahapan Pilkada Jabar 2018 dilakukan secara bersamaan di 16 kabupaten/kota di Jabar (detikNews, reportase berita, 2016)

Di Pilkada Jabar 2018 KPU menggunakan mekanisme pemilihan yang dilakukan hanya satu putaran. Artinya pemenang suara terbanyak akan langsung dinyatakan lolos sebagai pemenang Pilkada. Di sisi lain informasi terbaru di Pilkada serentak 2018 juga KPU tidak menetapkan batasan perolehan suara yang mengakibatkan pemilihan diputar dua kali, artinya tidak ada batasan minimal dimana pasangan calon dapat dinyatakan ikut di putaran berikutnya karena tidak ada putaran kedua. Pasangan calon yang memperoleh suara terbanyaklah yang nanti ditetapkan sebagai pemenang. Di sisi lain KPU juga mengatur tentang mekanisme sosialisasi pasangan calon yang maju di Pilkada, dimana seluruh biaya sosialisasi ditanggung oleh pemerintah melalui KPU. Misalnya saja untuk biaya atribut dan juga sosialisasi pasangan calon. Namun demikian pasangan calon tetap mendapatkan kesempatan untuk bersosialisasi sebagaimana jadwal tahapan Pilkada serentak tahun 2018. Penghematan anggaran pemilu di Pilkada serentak tahun 2018 dengan memanfaatkan DPT bersama yang itu juga digunakan pada Pilgub Jabar 2018. Artinya kemungkinan untuk biaya pemutakhiran data dapat diminimalisir dan menekan biaya pengeluaran pemerintah. Peserta Pilkada Jabar tahun 2018 jumlahnya lebih banyak ketimbang Pilkada Jabar di tahun 2017 yang hanya diikuti oleh tiga kabupaten/kota yaitu, Kota Cimahi, Kota Tasikmalaya dan Kabupaten Bekasi. Berikut ini daftar kabupaten/kota peserta Pilkada Jabar 2018: 1. Kota Bandung, 2. Kota Bogor (AMJ 2019), 3. Kota Cirebon, 4. Kota Sukabumi, 5. Kota Banjar, 6. Kota Bekasi, 7. Kabupaten Bogor, 8. Kabupaten Purwakarta, 9. Kabupaten Sumedang, 10. Kabupaten Subang, 11. Kabupaten Bandung Barat, 12. Kabupaten Kuningan, 13. Kabupaten Majalengka, 14. Kabupaten Cirebon (AMJ 2019), 15. Kabupaten Garut (AMJ 2019), 16. Kabupaten Ciamis (AMJ 2019). (Posted by Citizen Jurnalisme, 2016)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dipaparkan dan dibahas mengenai gambaran terkait format membangun opini publik terhadap partai politik melalui media massa pada Pilkada Jabar 2018, sebagai berikut:

- Isi/Substansi pokok format membangun opini publik terhadap partai politik pada

Pilkada Jabar 2018, selayaknya berkisar tentang tema-tema maupun hal dan urusan pokok yang membumi dan sesuai jatidiri serta karakteristik Jawa Barat. Tentunya tema-tema ini diangkat melalui analisis, kajian, dan penelitian para ahli yang diadopsi KPUD Jawa Barat. Persoalan seperti kesejahteraan, kemajuan, keadilan masyarakat di bidang ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya dan hankam yang khas Jawa Barat, seharusnya mampu menggali kompetensi dan wawasan para calon dalam visi-misi dan program-program kebijakan mereka. Tema dan urusan untuk membangun Opini publik khas Jawa Barat yang membumi ini, dalam arti bermaslahat bagi keseimbangan material dan spiritual, berbasis budaya dan kearifan lokal serta penuh dengan keindahan dan seni bersyukur masyarakatnya. Program pro rakyat seperti ekonomi kerakyatan (home industry sesuai potensi dan keunggulan masing-masing daerah) dengan bantuan dan kredit ringan untuk mendorong masyarakat wirausaha; pendidikan dan kesehatan yang murah dan berkeadilan di seluruh pelosok wilayah, akses transportasi yang merata, layak, dan mudah; pelestarian dan pemberdayaan sumber alam dan potensi wisata daerah; program untuk penggalian, pelestarian, sosialisasi dan promosi, serta pemberdayaan nilai-nilai seni, budaya, serta kearifan lokal yang merata di semua daerah Jawa Barat. Isi dan substansi yang dikemas untuk menjadi opini public Jabar ini, sepantasnya bukan hanya bermuatan pesan-pesan dan informasi politik bagi para calon dan parpol pengusungnya, sehingga dipenuhi taktik dan trik pragmatisme politik semata, akan tetapi juga melibatkan atensi, sentimen dan kepentingan menyeluruh masyarakat Jawa Barat yang religius, berbudi luhur dan lineuwih secara etis dan budaya. Opini yang dibangun, seharusnya dimulai dari permasalahan publik yang mengundang animo serta perhatian masyarakat luas, melibatkan semua pihak dan stake-holder Jabar dalam niat tulus dan kebersamaan (duduluran),

mampu menghadirkan momentum bagi kelahiran pemimpin jabar yang amanah dan maslahat bagi semuanya. Jabar akan menyeleksi dan memilih elit utamanya, elit mana yang nantinya akan menjadi orang nomor satu di tanah pasundan dan diharapkan bukan hanya akan melanjutkan estafet pemerintahan di Jawa Barat lima tahun kedepan, akan tetapi juga mampu membawa Jawa Barat semakin maju sesuai ungkapan lokal “motekar tur nanjeur” dalam kancan perpolitikan nasional di nusantara.

- Mengenai tahapan dan periodisasi pelaksanaan format membangun opini publik terhadap partai politik pada Pilkada Jabar 2018, secara garis besar berisikan tiga (3) tahap, yaitu tahap I, II, dan III. Tahap I harus mampu menyediakan ukuran bagi public Jabar untuk melihat keterkaitan kuat antara profil, prestasi, kompetensi, dan wawasan para calon dan partai parpol pengusungnya dengan jatidiri kedaerahan serta loyalitas ke Jawa Baratan mereka; Pada Tahap II yakni menggali dan mengukur nilai dan hasil dari tahap I, apakah bisa secara logis dan argumentatif terimplementasikan nyata dan berkesinambungan melalui perencanaan program dan kebijakan yang dirancang dan ditawarkan para calon bersama parpolnya. Pada tahap akhir (III), harus dapat mengukur dan menguji kemampuan para calon sekaligus parpol pengusung ketika menampilkan nilai *potitioning* dan harkat Jawa Barat yang khas di tingkat nasional bahkan internasional.
- Dari sisi kemasan dan *setting*, format membangun opini publik terhadap partai politik pada Pilkada Jabar 2018, sebaiknya diukur dengan batasan-batasan nilai sopan-santun masyarakat, nilai etis kedaerahan serta kearifan local yang senantiasa diwariskan secara turun-temurun di tengah masyarakat pasundan yang religius. Dalam atraksi penyajian produk-produk pemberitaannya, media massa tidak perlu mengekspos para calon dan parpol pendukung mereka ketika saling mencemooh, menghina, memfitnah dan berupaya menghindari

kebohongan public serta adu argument yang miskin makna kemaslahatan. termasuk menghindari ucapan dan tindak madharat, ketika berhadapan dengan kontestan lain.

4. KESIMPULAN

Upaya untuk membangun sebuah format opini publik terhadap partai politik, yang dirancang dengan model tahapan I (substansi materi pokok opini publik), tahapan II (Periodisasi pelaksanaan opini publik), dan tahap III (kemasan dan setting opini publik) seperti ini, masyarakat pemilih Jawa Barat secara umum dapat menggali informasi dan menilai kompetensi para calon pemimpin dan parpol pengusungnya berdasarkan kriteria keunggulan kepemimpinan, serta menakar komitmen dalam tugas dan tanggungjawab mereka secara amanah dan maslahat serta menjunjung nilai-nilai luhur budaya dan kearifan lokal tatar parahyangan. Dipihak lainnya format opini publik ini juga akan terhindar dari subjektivitas dan pragmatisme politik maupun isu kebohongan publik. Dengan demikian kesalahan masyarakat dalam memilih pemimpin dan parpol pengusungnya, karena alasan para calon tidak populer atau miskin publisitas sehingga tak mampu menunjukkan kompetensi, wawasan, kemampuan diri maupun visi-misi mereka, akan dapat diminimalisasi.

Dalam konteks kehidupan demokrasi terkait Pilkada Jawa Barat 2018, komitmen dan tanggungjawab masyarakat Jawa Barat akan diuji secara sosio-politik maupun etis-normatif. Berhasilkah Jawa Barat membuktikan diri mereka selaku masyarakat yang kondusif, demokratis, partisipatif, dewasa dan berperadaban? Peristiwa politik 2018 nanti sedikit banyak akan membawa atmosfir yang melahirkan situasi-kondisi kepolitikan sangat penting dan mendidik. Sebagai misalterkait komunikasi politik akan ada terpaan informasi/pesan-pesan politik yang tidak sehat, saling curiga dan *miss understanding*, misalnya kebohongan public, *black campaign*, transaksi isu tak bertanggungjawab atau berpotensi dalam menebar fitnah dan aneka konflik mhorisontal. Menghadapi hajatan politik 2018, Jawa Barat juga akan membuktikan resistensi dan kapabilitas sistem kepolitikan di daerahnya, sebagaimana terkenal dengan situasi dan kondisi masyarakatnya yang silih asah, silih asih, dan

silih asuh. Sebuah masyarakat yang “gemah ripah wibawa mukti” dan dilandasi kepemilikan kultur santun, ramah, patuh dan toleran terhadap siapapun.

Sebagai saran, hasil dan bahasan makalah ini hendaknya menjadi pertimbangan dan bahan kajian selanjutnya bagi pihak-pihak terkait aktivitas kepolitikan di Jawa Barat, seperti partai politik maupun lembaga ELY (eksekutif, legislative, dan yudikatif). Dalam skala lebih luas, juga bagi pihak dan lembaga politik lainnya baik inpra maupun supra struktur politik nasional di NKRI. Sehingga semua pihak yang terkait dengan dinamika kepolitikan di Jawa Barat akan menyajikan dan menampilkan atraksi politik, termasuk membangun opini publik secara berbobot, penuh nilai etis budaya dan kearifan lokal. Akhirnya dengan format membangun opini public dalam ajang pesta demokratis Pilkada di atas, masyarakat Jabar akan selalu ada dalam kekeluargaan menuju Jabar yang maju dan berperadaban, insha Allah.

5. REFERENSI

Buku-buku:

- Budiardjo, Miriam, 1986. Dasar-dasar Ilmu Politik, Jakarta: Gramedia
- Cangara, Hafied, 2009. Komunikasi Politik, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Firmanzah, 2011. Mengelola Partai Politik, Jakarta: Pustaka Obor Indonesia
- Muhtadi, Asep Saeful, 2008. Komunikasi Politik Indonesia, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nimmo, Dan, 1978. Political Communication and Public opinion in America, Santa Monica Cal.: Goodyear Publishing Company

Sumber lainnya:

- Materi Perkuliahan “Manajemen & Etika Komunikasi Politik”, semester II, MIKOM /Konsentrasi Komunikasi Politik, UNISBA, Dosen: Prof. Dr. H. Asep S. Muhtadi, M.Si. / Dr. H. Azis Taufik Hirzi, M.Si.
- Materi Perkuliahan “Kampanye dan Pemasaran Politik”, semester III, MIKOM /Konsentrasi

Komunikasi Politik, UNISBA, Dosen: Dr. H.
Azis Taufik Hirzi, M.Si.

- (ANTARA FOTO/Novrian Arbi/Dok).
Reportase
- detikNews, reportase berita
- Merdeka.com, wawancara

ANALISIS ILUSTRASI DAN NARASI PADA BUKU CERITA BERGAMBAR PAUS DAN NABI YUNUS

Citra Kemala Putri

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Desain,
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
citrakemala@unibi.ac.id

Abstrak

Agar suatu buku dapat dikategorikan sebagai buku bacaan sastra anak, perlu adanya pertimbangan dari berbagai aspek. Studi kasus yang diambil pada penelitian ini adalah buku cerita Paus dan Nabi Yunus. Aspek-aspek yang dianalisis berkaitan dengan buku tersebut adalah aspek narasi dan ilustrasinya. Analisis narasi dilakukan dengan mempertimbangkan tahapan perkembangan kognitif moral, personal, emosional dan bahasa pada anak. Sementara ilustrasinya dianalisis dari sudut pandang teori bahasa rupa, bentuk pencitraan visual serta kesesuaiannya dengan tahapan kognitif pada anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang didukung dengan berbagai sumber data. Hasil akhir dari penelitian ini mengungkapkan bahwa buku cerita tersebut dapat dikategorikan sebagai buku sastra bacaan anak yang sedang dalam tahapan kognitif sensori-motori (0-2 tahun) dan praoperasional (2-7 tahun).

Kata kunci: buku, ilustrasi, narasi, sastra, anak.

Abstract

In order for a book to be categorized as a children's literature reading book, there needs to be consideration from various aspects. Case study in this research is the story book entitled "Paus dan Nabi Yunus". Several aspects that being used to analyze the book are narrative and illustration aspects. Narrative analysis is carried out by considering the stages of cognitive, moral, personal, emotional and language in children's development. While the illustrations are analyzed from the standpoint of visual language theory, forms of visual imaging and their compatibility with cognitive stages in children. This study uses qualitative methods supported by various data sources. The final results of this research reveals that the storybook can be categorized as a children's reading literature book that fits in the cognitive stages of sensory (0-2 years) and preoperational (2-7 years).

Keywords: book, illustration, narrative, literature, children.

1. PENDAHULUAN

Kegiatan bercerita dengan menggunakan ilustrasi seringkali merupakan sambungan antara bentuk dan esensinya. Citra yang intrinsik terhadap cerita akan sering menyampaikan adegan dramatis yang representatif dengan memanfaatkan secara optimal praktik dari konstruksi citra; komposisi,

penggunaan warna yang efektif serta mengesankan, serta penggunaan kesan distorsi dan ruang yang tepat. Isi ilustrasi harus memberikan intrik visual, suasana dan drama bahkan jika skenario bersifat pasif, esensi penuh adegan harus disampaikan dengan tepat. Seluruh gagasan menggabungkan kata-kata dan gambar berperan secara signifikan, esensi

inti dari penuturan cerita akan didapat dari keseimbangan teks dan gambar yang tepat (Male, 2017: 271).

Kegiatan penyampaian informasi (baik berupa cerita fiksi atau nonfiksi) sudah sering dilakukan bahkan sejak zaman prasejarah dengan memakai media gambar. Kegiatan bercerita dengan menggunakan gambar ini dianggap sebagai cara yang cukup efektif untuk memperkuat isi pesan yang ingin disampaikan. Studi kasus pada penelitian ini menggunakan buku cerita Paus dan Nabi Yunus yang diterbitkan oleh Mizan, bukan hanya analisis pada gambarnya saja, tapi penelitian ini juga akan menganalisis narasi yang terkandung dari buku tersebut. Sehingga diharapkan tiba pada suatu kesimpulan sudah cocok atau belum buku ini dikategorikan sebagai buku sastra bacaan anak.

2. KAJIAN PUSTAKA

Sastra anak dapat diartikan sebagai sastra yang bercerita tentang apapun mengenai masalah kehidupan, sehingga dapat menyampaikan informasi serta pemahaman mengenai kehidupan dengan lebih baik kepada anak. Buku sastra anak sendiri merupakan buku yang dalam penyampaian ceritanya menitikberatkan sudut pandang anak dan secara bersamaan menawarkan sebuah kebenaran yang signifikan yang disampaikan melalui unsur-unsur yang pantas serta penggunaan bahasa yang mengesankan¹.

Aspek-aspek yang membatasi suatu karya sastra sehingga dapat dikategorikan sebagai sastra anak pada dasarnya sesuai dengan yang dikemukakan oleh Saxby yaitu jika suatu citraan dan atau metafora kehidupan yang dipaparkan itu dapat dijangkau oleh anak dan melibatkan

aspek-aspek di dalam dirinya. Beberapa aspek dari diri anak yang ikut terlibat antara lain aspek emosi, perasaan, pikiran, saraf sensori, dan pengalaman moral. Hal-hal tersebut diekspresikan melalui bentuk-bentuk kebahasaan yang sesuai dengan jangkauan dan pemahaman pembaca anak-anak^{2,2}.

Seperti halnya genre yang ditemukan pada sastra dewasa, genre juga ditemukan pada sastra anak. Genre menurut Lukens (1999:13) diartikan sebagai suatu tipe kesastraan yang memiliki seperangkat karakteristik umum, sementara menurut Mitchell (2003: 5-6), genre merupakan pengelompokan karya sastra berdasarkan gaya, bentuk atau isinya. Kemudian Lukens mengelompokkan genre sastra ke dalam enam macam kategori umum, yaitu realisme, fiksi formula, fantasi, sastra tradisional, puisi, dan non fiksi. Kategori umum ini dapat memiliki subgenre yang berkaitan dengan genre umumnya³.

Sebagaimana genre yang dimiliki oleh sastra, dalam ilustrasi mengenal kategori pembagian ilustrasi berdasarkan gaya dan bentuk pecitraan, serta bahasa rupa yang dikandung ilustrasi pada buku tersebut. Pengkategorian lain berdasarkan kombinasi antara gambar dan teks pada buku cerita bergambar dapat mengacu pada ide Scott Mccloud yaitu:

1. Spesifikasi pada kata, yaitu ketika peran gambar dalam menyampaikan cerita lebih minim, bahkan tidak menjadi masalah bila cerita disajikan tanpa memakai gambar sekali pun. Hal ini dikarenakan peran utama dalam cerita adalah tulisan, sementara gambar hanya digunakan sebagai pelengkap saja.

¹ Nurgiyantoro, Burhan. 2004. Sastra Anak: Persoalan Genre. *Humaniora*. 16 (2): 107.

² *Ibid.*, 109.

³ *Ibid.*, 110-111.

2. Spesifikasi pada gambar, kombinasi ini merupakan kombinasi yang berlawanan dengan kombnasi sebelumnya, yaitu pada point ini peran utama terletak pada gambar, sementara tulisan hanya digunakan sebagai pelengkap saja.
3. Spesifikasi duo, dalam kombinasi ini peran gambar dan tulisan sama perbandingannya dalam mengkomunikasikan pesan atau ide.
4. Kombinasi aditif, pada kombinasi ini, unsur gambar maupun kata saling menguatkan pesan atau cerita yang ingin disampaikan.
5. Kombinasi paralel, dalam kombinasi paralel, tidak ditemukan hubungan antara gambar dan kata, sehingga seakan menyampaikan pesan yang berbeda.
6. Kombinasi montase, dalam kombinasi ini, tulisan dihadirkan sebagai bagian dari elemen grafis dalam satu adegan gambar
7. Kombinasi interdependen, kombinasi ini merupakan kombinasi yang paling umum digunakan dimana kata dan gambar saling mendukung sehingga tidak mungkin bila menghilangkan salah satu elemennya⁴.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dititikberatkan pada aspek narasi dan ilustrasi yang terdapat pada buku cerita Paus dan Nabi Yunus. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data yang berasal dari berbagai macam sumber literatur baik cetak maupun elektronik. Dengan menggunakan metode kualitatif ini diharapkan dapat menghasilkan analisis

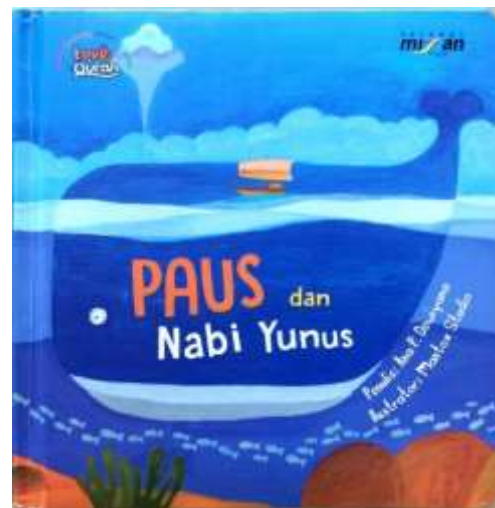
⁴ Irfansyah. Alexander, Yohan. 2010. Pengaruh Visual Storytelling Komik Asing pada Komik Indonesia Terbitan PT. Elex Media Komputindo Tahun 2004-2008 [pdf]. Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia. 2 (2): 16.

yang mendalam terhadap studi kasus yang diangkat.

4. PEMBAHASAN

4.1 Buku Bergambar Paus dan Nabi Yunus

Buku Paus dan Nabi Yunus merupakan buku berbahasa Indonesia yang berupa board book. Pada cover depan buku ada beberapa informasi yang didapat yaitu diantaranya informasi penulis, ilustrator dan penerbit. Buku ini ditulis oleh Ana P. Dewiyana, serta melibatkan Mantox Studio selaku ilustrator, diterbitkan oleh Pelangi Mizan dan diberi label Love Quran Cerita Binatang dalam Al-Quran.



Gambar 1. Cover Depan Buku Cerita Paus dan Nabi Yunus

Informasi yang didapat dari cover belakang antara lain ringkasan cerita yang terdiri dari 5 kalimat singkat yang dapat dibaca sebagai berikut:

“Mula kisahku, saat Nabi Yunus menceburkan diri ke laut. Lalu, tertelan olehku. Di dalam perutku, Nabi Yunus senantiasa berdoa. Hingga, beliau keluar dari mulutku dan terdampar di pantai. Beliau pun kembali ke Ninawa”

Di bawah ringkasan cerita ada informasi tambahan mengenai isi cerita yang mengadaptasi buku *Qishash al-Hayawan fi Al-Quran* karya Ahmad Bahjat dan diadaptasi oleh Iip Dzulkifli Yahya. Di sekeliling ringkasan cerita terdapat teks kecil yang bertuliskan Paus dan Nabi Yunus, Editor Kepala: Ana P. Dewiyana, ArtDirector: Iwan Yuswandi, Penulis: Ana P. Dewiyana, Proofreader: Eti Rohaeti, Sekretaris Redaksi: Lusi Sulastri, Ilustrator: Mantox Studio, Desain: Pelangi Mizan dan Mantox Studio, Setter: Mantox Studio dan Robi Novendi Ali, Hak cipta dilindungi undang-undang, All rights reserved, Cetakan I, Mei 2018, Penerbit Pelangi Mizan, Anggota IKAPI.

Di bagian bawah cover belakang buku terdapat 3 informasi yang masing-masing diletakkan di kiri bawah, tengah bawah dan kanan bawah. Pada bagian kiri bawah tertera logo Pelangi Mizan dan logo 35 tahun Mizan, dari Nusantara Mencerahkan Semesta serta alamat Mizan Jln. Cinambo No. 137, Cisaranten Wetan, Cinambo, Bandung 40294 – Indonesia. Telp. (022) 7834166 – faks. (022) 7834316 serta alamat website Mizan www.pelangimizan.id, email: pelangi@mizan.com.

Di bagian tengah bawah terdapat informasi: didistribusikan oleh: Mizan Media Utama (MMU), Jln. Cinambo No. 146, Cisaranten Wetan, Cinambo, Bandung 40294 – Indonesia. Telp. (022) 7815500 – Faks. (022) 7834244, email: mmubdg@mizanmediautama.com, facebook: Mizan Media Utama, twitter: @mizanmediautama, Perwakilan: Jakarta: (021) 7874455, Surabaya: (031) 8281857, Pekanbaru: (0761) 29811, Medan (061) 42905176, Makassar: (0411)8948871, Yogyakarta: (0274) 889249, Banjarmasin: (0511) 3251844.

Pada bagian kanan bawah terdapat kode ISBN 978-602-472-016-2, QR Code dengan kode angka 9786024720161, logo facebook dan tulisan Pelangi Mizan, terdapat 2 logo twitter dengan keterangan berbeda, @pelangimizan dan @HaloBalita. Di bagian bawah tertera harga P. Jawa Rp. 49.000,000. Di bagian pinggir QR code terdapat keterangan “anak” serta kode GP-213.



Gambar 2. Cover Belakang Buku Cerita Paus dan Nabi Yunus

4.2 Analisis Unsur-Unsur Narasi pada Buku Cerita Paus dan Nabi Yunus

Narasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah:

“Suatu cerita atau deskripsi kejadian atau peristiwa, kisah, tema suatu karya seni.”

Teks narasi yang dihadirkan pada buku cerita Paus dan Nabi Yunus dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Teks Narasi Halaman 2-20 pada Buku Cerita Paus dan Nabi Yunus

Narasi	Artinya:
Halaman 2	Maka dia (Nabi Yunus) ditelan oleh ikan besar dalam keadaan tercela (karena dia meninggalkan kewajibannya menyampaikan petunjuk Allah kepada kaumnya). Sekiranya dia tidak termasuk orang yang banyak berzikir (bertasbih) kepada Allah, niscaya dia akan tetap tinggal di perut (ikan itu) sampai Hari Kebangkitan. (Al-Quran, Surah Ash-Shaaffaat [37]: 142-144)

Narasi Halaman 3	Ombak bergulung sangat tinggi an cepat sekali. Di atasnya, matahari bersinar cerah di langit yang tinggi.		salah. Nabi Yunus menyesal karena telah melalaikan tugas berdakwah.
Narasi Halaman 4	“Aneh! Ini tidak biasa,” kataku dalam hati.	Narasi Halaman 11	Satu, dua, tiga ... HUPS!!! Kulihat mereka melempar Nabi Yunus.
Narasi Halaman 5	SYUUUTTT...!!! Aku kembali menyelam ke dalam laut.	Narasi Halaman 12	Tanpa sadar, tubuhku bergerak terus. Aku berenang mendekati tubuh Nabi Yunus. Mulutku terbuka lebar seperti binatang yang haus. Orang-orang berteriak, “Nabi Yunus dimakan paus!”
Narasi Halaman 6	Aku bertemu teman-temanku yang imut-imut. Tanyaku, “Mengapa kalian cemberut?” Jawab mereka, “Tadi, kami melihat angina rebut.” Kemudian, kami pun berenang ke permukaan laut.	Narasi Halaman 13	Berhari-hari, Nabi Yunus dalam perutku. Dia tak pernah memberontak atau menggerutu. Nabi Yunus selalu berdoa sepanjang waktu.
Narasi Halaman 7	Tiba-tiba, seekor ikan kecil berteriak tajam. “Hei, lihat! Ada kapal seperti akan tenggelam!” Kami pun mendekati kapal itu sambil menyelam. Kudengar percakapan para penumpang diam-diam.	Narasi Halaman 14	Ini seperti mimpi. Allah menunjukkan keajaiban unik sekali. Aku takt ahu apa yang akan terjadi.
Narasi Halaman 8	Nakhoda kapal itu berkata dengan kesedihan Yang terpancar, “Agar kapal dapat berlayar, Seseorang yang berbuat salah harus dilempar.” Semua penumpang jadi berdebar-debar.	Narasi Halaman 15	Suatu hari, perutku melilit. Kepalaku sakit. Kumuntahkan isi perutku sedikit-sedikit.
Narasi Halaman 9	Setelah diundi, terpilihilah orang yang dilempar, yaitu Nabi Yunus utusan Allah.	Narasi Halaman 16	Dari mulutku, sesosok manusia meluncur. Dia terlempar ke dalam air, BYUR! Hei, itu Nabi Yunus! Aku pun bersyukur.
Narasi Halaman 10	Dia menerima keputusan ini dengan pasrah. Mungkin, ini peringatan karena dia pernah berbuat	Narasi Halaman 17	Kuperhatikan, dia berenang dengan berani. Dia menuju pantai putih, lalu menepi.
		Narasi Halaman 18	Akhirnya, Nabi Yunus kembali ke negeri Ninawa yang dia cintai.

Narasi Halaman 19	Mengetahui Nabi Yunus telah pulang, penduduk Ninawa menyambutnya dengan riang.
Narasi Halaman 20	Aku pun berenang dengan hati senang.

Hasil analisa unsur-unsur narasi yang dilakukan terhadap buku cerita bergambar paus dan Nabi Yunus adalah sebagai berikut:

1. Tokoh Aku pada narasi buku ini mengacu kepada Paus. Sudut pandang bercerita pada buku ini diambil dari sudut pandang Ikan Paus.
2. Waktu kejadian pada cerita terjadi dalam kurun waktu berhari-hari. Hal ini mengacu pada keterangan waktu yang diberikan pada narasi halaman 12.
3. Kusmawati (2012)⁵ membagi alur berdasarkan beberapa aspek. Dilihat dari aspek yang cocok dengan buku ini maka kesimpulan yang didapat adalah:
 - Bila dilihat berdasarkan penyusunan cerita, buku ini memiliki alur progresif (alur kronologis atau alur maju) yaitu alur yang peristiwa-peristiwa di dalamnya disusun secara kronologis.
 - Bila dilihat berdasarkan kualitasnya, buku ini memiliki alur rapat, yaitu alur yang alur utamanya tidak dapat disisipi oleh alur lain.
 - Bila dilihat berdasarkan akhir cerita, buku ini memiliki alur tutup, yaitu alur yang memiliki penyelesaian yang jelas.

⁵ Remi, C. M., 2013. Perancangan aplikasi (APP) Buku Digital Sri Pohaci Untuk Anak Pra-Sekolah: Pengenalan Sembilan Tanaman Pangan Pokok. Thesis Program Studi Magister Desain Game dan Digital Media, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ITB.

4.2.1 Analisis Genre dan Subgenre Buku Cerita Paus dan Nabi Yunus

Seperti halnya sastra dewasa, sastra anak pun dikategorikan ke dalam beberapa kategori umum, yaitu realisme, fiksi formula, fantasi, sastra tradisional, puisi, dan non fiksi. Tentu saja suatu karya sastra dapat dikategorikan ke dalam lebih dari satu genre.

Teks narasi pada buku cerita Paus dan Nabi Yunus dimulai dari halaman 3 hingga halaman 20 memuat kalimat-kalimat deskriptif naratif singkat yang memiliki bunyi ritmis. Dengan demikian, ciri ini merujuk pada karakteristik genre puisi yang memiliki kesesuaian ciri-ciri seperti yang dimiliki oleh teks narasi buku cerita Paus dan Nabi Yunus. Karakter genre puisi antara lain:

1. Dilihat secara bentuk, genre puisi hadir dengan bahasa singkat padat, larik-larik, pendek yang mungkin membentuk bait-bait.
2. Secara format penulisan tidak memenuhi halaman dari kiri sampai kanan. Tetapi, format dalam penulisan puisi adakalanya juga dimaksudkan untuk memperoleh efek keindahan.
3. Dilihat secara isi, pada umumnya puisi merupakan suatu bentuk ekspresi, deskripsi, kontemplasi, protes dan bahkan narasi tentang berbagai hal persoalan kehidupan termasuk keadaan alam⁶.

Genre puisi anak dapat berwujud puisi-puisi lirik tembang-tembang anak tradisional, lirik tembang-tembang ninabobo, puisi naratif dan puisi personal. Puisi naratif adalah puisi yang di dalamnya mengandung cerita, atau sebaliknya cerita yang dikisahkan dengan cara puisi⁷. Ciri puisi naratif ini yang hadir dalam teks naratif buku cerita Paus dan Nabi Yunus.

Dilihat dari waktu kemunculannya, puisi juga dapat dibedakan menjadi:

⁶ Nurgiyantoro, Op. Cit., 120.

⁷ Nurgiyantoro, Op. Cit., 118

1. Puisi traisional, yaitu puisi yang tidak pernah diketahui waktu penulisan dan siapa pengarangnya.
2. Puisi modern.,yaitu,puisi anak modern adalah puisi yang ditulis dalam waktu kini, ada pengarangnya dan tersebar lewat buku atau media massa koran dan majalah. Puisi jenis ini memang sengaja ditulis dengan kacamata anak, baik oleh penulis anak maupun dewasa⁸.

Maka dengan demikian, mengacu identitas dan keterangan buku yang dihadirkan pada cover depan dan belakang buku, teks narasi pada buku ini dapat dikategorikan sebagai puisi modern, mengingat waktu pembuatannya baru dan memiliki penulis yang jelas.

Selain dikategorikan ke dalam genre puisi, buku ini dapat pula dikategorikan ke dalam genre nonfiksi. Hal ini mengacu pada keterangan yang disampaikan di halaman 2, yaitu penggalan ayat Surah Ash-Shaaffaat yang dikutip dari Al-Quran. Ayat tersebut mendeskripsikan kejadian antara Nabi Yunus dan Paus yang kemudian menjadi tema besar dari buku Paus dan Nabi Yunus. Berangkat dari ayat Al-Quran, sesuai dengan kepercayaan agama Islam dan Rukun Iman, maka dapat diyakini bahwa kejadian ini merupakan fakta, sehingga dapat dikategorikan ke dalam genre nonfiksi.

Nonfiksi yaitu karangan yang menunjuk pada kebenaran factual, sejarah atau sesuatu yang lain yang memiliki kerangka acuan pasti seperti karangan “ilmiah” yang dihasilkan anak-anak dalam pelajaran mengarang di sekolah⁹. Namun pada kenyataannya terdapat sejumlah buku bacaan nonfiksi yang ditulis dengan kadar artistik yang tinggi, dengan memperhitungkan pencapaian efek estetik lewat pemilihan unsur-unsur gaya secara tepat. Tentu saja tidak semua buku nonfiksi dapat dimasukkan ke dalam genre ini, khususnya buku-buku yang tidak

memperhatikan keharmonisan bentuk (bahasa) dan isi (sesuatu yang diungkapkan). Bacaan nonfiksi ditulis secara artistik sehingga jika dibaca oleh anak, anak akan memperoleh pemahaman dan sekaligus kesenangan. Ia akan membangkitkan perasaan keindahan yang berwujud efek emosional dan intelektual pada diri anak. Untuk kepentingan praktis, bacaan nonfiksi dapat dikelompokkan ke dalam subgenre buku informasi dan biografi¹⁰.

Meskipun tokoh Aku pada buku cerita ini mengacu pada Paus, tapi ide utama buku ini mengacu pada kisah hidup Nabi Yunus. Meskipun kisah hidup yang disajikan tidak kompleks dan hanya mengangkat salah satu kejadian besar dan penting yang terjadi di kehidupan Nabi Yunus. Dengan demikian, buku ini dapat dikategorikan ke dalam subgenre biografi.

Biografi adalah buku yang berisi riwayat hidup seseorang (dalam buku ini Nabi Yunus), tentu saja tidak semua aspek kehidupan dan peristiwa dikisahkan, tetapi dibatasi pada hal-hal tertentu yang dipandang perlu dan menarik untuk diketahui orang lain atau pada hal-hal tertentu yang “mempunyai nilai jual”. Buku biografi memberikan kejelasan tentang berbagai hal yang berhubungan dengan tokoh yang dibiografikan sepanjang hayat atau sampai saat buku itu ditulis. Selain itu, ia dapat dipergunakan untuk menguraikan sikap dan pandangan tokoh yang bersangkutan, mengklarifikasikan pandangan orang yang selama ini dinilai salah, atau sebaliknya untuk memberitahukan sesuatu yang selama ini belum diketahui orang¹¹.

Setelah mengetahui unsur-unsur narasi, serta genre dan subgenre dari buku cerita Paus dan Nabi Yunus, selanjutnya penulis menganalisa narasi dan ilustrasi buku tersebut sesuai dengan tahapan perkembangan berbagai aspek kejiwaan anak. Secara umum, tingkat usia anak akan sesuai dengan perkembangan berbagai aspek kejiwaan

⁸ Nurgiyantoro, Op. Cit., 120.

⁹ Ibid..

¹⁰ Nurgiyantoro, Op. Cit., 118.

¹¹ Ibid.

anak dan akan melewati tahap-tahap tertentu. Berdasarkan yang diungkapkan oleh Brady (dalam Saxby & Winch, 1991: 26), menurut para peneliti, identifikasi umur serta tahapan dan karakteristik perkembangan kejiwaan anak terdiri dari beberapa aspek yang meliputi aspek berpikir (kognitif), bahasa, personalitas, moral dan pertanyaan-pertanyaan terkait. Aspek-aspek tersebut dapat dijadikan acuan dalam menyeleksi bacaan sastra untuk anak¹²

4.2.2 Analisis Narasi Buku Cerita Paus dan Nabi Yunus Berdasarkan Perkembangan Kognitif Anak

Bila berbicara mengenai pertumbuhan dan perkembangan intelektual (kognitif) anak, pada umumnya yang akan dijadikan acuan adalah teori Jean Piaget yang mengemukakan pendapat bahwa perkembangan intelektual adalah hasil dari interaksi antara lingkungan dan kematangan anak. Semua anak akan melewati tahapan intelektual ini melalui proses yang sama meskipun bisa jadi di usia yang berbeda-beda. Tiap tahapan yang dialami lebih awal lalu bergabung dengan tahapan berikutnya yang kemudian menjadi struktur proses berpikir baru yang berkembang. Dapat disimpulkan bahwa tiap tahapan kognitif yang sedang dialami merupakan akumulasi gabungan dari tahapan-tahapan sebelumnya¹³.

Tahap kognitif anak yang sesuai dengan narasi yang digunakan pada buku cerita Paus dan Nabi Yunus adalah tahap sensori-motori. Tahap sensori-motor umumnya terjadi pada periode usia anak 0-2 tahun. Tahap ini merupakan tahapan paling awal dalam proses perkembangan kognitif anak. Pada tahapan ini perkembangan kognitif anak terjadi berdasarkan informasi yang didapat dari indera (*senses*) dan badan (*motor*). Karakteristik yang menonjol pada tahap ini adalah anak belajar melalui koordinasi antara

persepsi indera dan aktivitas motor serta mengembangkan ide mengenai sebab akibat¹⁴.

Pada usia 1,6-2 tahun anak akan menyukai aktivitas atau permainan yang mengeluarkan bunyi ritmis, bersajak dan berirama contohnya dapat ditemukan baik pada kata-kata yang dinyanyikan, atau kata-kata biasa yang digunakan dalam perkataan meskipun tidak dilagukan. Bunyi-bunyian ritmis tersebut akan merangsang tumbuhnya rasa keindahan pada diri anak¹⁵. Hal ini sejalan dengan teks narasi yang dihadirkan pada buku Paus dan Nabi Yunus, seperti yang telah dianalisa sebelumnya, bahwa teks narasi pada buku ini memiliki bunyi ritmis meskipun bukan dalam bentuk nyanyian. Dapat disimpulkan bahwa teks narasi pada buku ini dapat dibacakan orangtua sejak anaknya menginjak usia sekitar 1,6 tahun.

4.2.3 Analisis Narasi Buku Cerita Paus dan Nabi Yunus Berdasarkan Perkembangan Moral Anak

Hal-hal yang dipelajari bersangkutan dengan perkembangan moral anak juga mengacu pada teori Jean Piaget.. Menurut Piaget, hal yang sangat berbeda antara moral anak dan dewasa adalah bahwa anak memiliki “dua moral”. Seperti halnya perkembangan aspek lainnya, perkembangan aspek moral pada anak pun melalui perubahan-perubahan penilaian moral yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Penilaian anak kecil terhadap suatu hal yang dianggap sebagai tindakan baik atau buruk didasarkan kemungkinan adanya hukuman dan hadiah yang didapatkan dari orang dewasa. Pada tahapan usia anak yang lebih matang anak mulai menemukan standar penilaian tentang hal yang baik dan buruk dari kelompoknya, lalu anak dengan usia ini mulai secara sadar membaca situasi dan waktu untuk dapat membuat aturan sendiri.

¹² Nurgiyantoro, Burhan. 2005. Tahapan Perkembangan Anak dan Pemilihan Bacaan Sastra Anak. Cakrawala Pendidikan. 2: 198.

¹³ Ibid., 200.

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Ibid.

2. Penilaian tingkah laku berdasarkan sudut pandang anak kecil hanya dapat dikategorikan ke dalam baik dan buruk, tanpa ada pilihan lain. Pada usia anak yang lebih lanjut, mulai muncul kesadaran untuk mempertimbangkan lingkungan dan situasi yang dihadapi sehingga mengakui adanya perbedaan pendapat.

3. Penilaian anak kecil terhadap suatu tindakan yang dianggap baik ataupun buruk cenderung tergantung pada konsekuensi yang didapat kemudian, tanpa mempedulikan pelakunya. Namun, meskipun tidak terjadi pada semua anak dalam tahap usia yang lebih matang, sebagian anak mulai melihat pula aspek motivasi, dan tidak hanya sekadar bergantung pada konsekuensi untuk menentukan kelayakan tingkat kesalahan.

4. pada tahapan ini, Penilaian anak kecil terhadap tingkah laku buruk dengan konsekuensi berupa hukuman berkembang bersamaan. Anak akan mengartikan bahwa semakin besar kesalahan akan semakin berat pula hukumannya, dan sebaliknya. Untuk selanjutnya, bagi anak yang berusia lebih matang, mereka tidak akan menerima keadaan tersebut begitu saja. Mereka mulai tertarik untuk mencari pilihan hukuman yang dianggap lebih adil, dengan berpedoman pada aturan yang dimiliki oleh kelompok anak tersebut¹⁶.

Dengan mempertimbangkan perubahan-perubahan penilaian moral pada anak tersebut, kemungkinan implikasinya sebagai acuan untuk menyeleksi bacaan sastra anak antara lain sebagai berikut:

1. Pahami masing-masing karakteristik pada setiap tahapan perkembangan moral anak, lalu pilihlah bacaan anak yang sesuai.

2. Buku bacaan yang dipilih harus mengandung dan menawarkan unsur moral. Unsur moral ini dapat dihadirkan melalui karakteristik tokoh anak, atau isi cerita yang

mengandung nasihat-nasihat yang dapat dijadikan contoh bertingkah laku¹⁷.

Dikaitkan dengan penilaian moral ini terhadap buku Paus dan Nabi Yunus, pada awalnya Nabi Yunus diisyaratkan sebagai orang yang pernah berbuat salah, dijabarkan pada teks narasi di halaman 8, “Agar kapal dapat berlayar. Seseorang yang berbuat salah harus dilempar”, dan teks narasi pada halaman 10, “Dia menerima keputusan ini dengan pasrah. Mungkin ini peringatan karena dia pernah berbuat salah. Nabi Yunus menyesal karena telah melalaikan tugas berdakwah.” Berdasarkan teks narasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa, Nabi Yunus telah melakukan tindakan buruk berupa melalaikan tugas berdakwah, dan sebagai peringatan (hukuman) Nabi Yunus dilemparkan dari kapal ke lautan.

Pada anak dengan tingkat usia selanjutnya, unsur moral yang terdapat pada buku ini dapat berkembang dengan mempertimbangkan lingkungan dan situasi serta adanya kemungkinan perbedaan pendapat. Hal ini dapat terjawab dengan teks narasi pada halaman 9, “Setelah diundi, terpilihilah orang yang dilempar, yaitu Nabi Yunus utusan Allah”. Hal ini dapat menjelaskan bahwa dilemparnya Nabi Yunus ke laut tidak semata-mata keputusan sepihak, atau tidak melalui musyawarah, tapi secara diundi yang tentu saja hasilnya didapat secara acak. Namun, Nabi Yunus mengartikan ini sebagai peringatan atas kesalahan yang pernah Dia perbuat (konsekuensi) dan merasa layak akan hukuman yang diterimanya itu. Hal ini dapat terlihat pada teks narasi pada halaman 10, “Dia menerima keputusan ini dengan pasrah. Nabi Yunus menyesal karena telah melalaikan tugas berdakwah”.

Konsep mengenai adanya hukuman dan hadiah, terlihat pula pada teks narasi pada halaman 13, “Berhari-hari, Nabi Yunus dalam perutku. Dia tak pernah memberontak atau menggerutu. Nabi Yunus selalu berdoa sepanjang waktu.”, dan halaman 16, “Dari mulutku, sesosok

¹⁶ Nurgiyantoro, Burhan. 2005. Tahapan Perkembangan Anak dan Pemilihan Bacaan Sastra Anak. Cakrawala Pendidikan. 2: 204

¹⁷ Ibid., 205

manusia meluncur. Dia terlempar ke dalam air”. Setelah bahasan sebelumnya mengenai tindakan buruk dan hukumnya. Kali ini unsur moral yang disampaikan adalah, Nabi Yunus telah bersabar dan tidak pernah mengeluh atas hukuman yang diterimanya, hal ini dapat disimpulkan sebagai tindakan baik, dan sebagai hadiahnya, Nabi Yunus dapat keluar dari perut Paus.

Secara umum, unsur moral yang terdapat pada buku ini dapat disampaikan dan dijabarkan disegala usia, karena unsur moral yang terdapat pada buku ini sesuai dengan perubahan-perubahan penilaian anak disegala usia.

4.2.4 Analisis Narasi Buku Cerita Paus dan Nabi Yunus Berdasarkan Perkembangan Emosional dan Personal Anak

Berbagai kebutuhan dasar anak harus terpenuhi dahulu agar perkembangan emosional dan personalnya dapat berproses dan secara sempurna berfungsi sebagai seseorang (“*fully functioning*”) atau agar dapat menjadi seseorang yang dapat mengaktualisasikan diri (“*becoming*”). Erickson (via Brady, 1991: 32; Huck dkk, 1987: 61) mengemukakan ide yang berkaitan dengan perkembangan emosional dan personal pada anak bahwa proses “*becoming*” berkaitan dengan periode kritis dalam perkembangan kemanusiaan. Menurut Erickson sekurangnya terdapat delapan tahap dalam perkembangan personalitas dan emosional pada manusia. Kedelapan tahapan tersebut beserta perkiraan usia yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Kepercayaan versus ketidakpercayaan pada tahun pertama usia anak.
2. Kemandirian versus rasa malu dan ragu pada tahun ketiga usia anak
3. Prakarsa versus kesalahan, pada anak usia 3-6 tahun
4. Kerajinan dan kepandaian versus perasaan rendah diri pada anak usia 6-12 tahun.
5. Identitas versus kebingungan di usia remaja.
6. Keintiman versus isolasi di usia awal dewasa.

7. Generativitas versus stagnasi pada orang dewasa

8. Integritas versus keputusan pada orang dewasa dan orang tua lanjut usia¹⁸.

Berdasarkan delapan tahapan di atas, kemungkinan implikasi terhadap seleksi buku-buku bacaan sastra adalah haruslah mengandung masalah-masalah yang bersangkutan dengan masing-masing tahapan dengan mempertimbangkan kesesuaian target usia pembaca, sehingga bacaan tersebut mampu memberikan kepuasan kepada pembaca yang sesuai dengan tahap perkembangannya¹⁹.

Dari delapan tahapan yang dikemukakan di atas, isi buku cerita Paus dan Nabi Yunus paling dekat dengan tahapan prakarsa versus kesalahan yang umumnya dialami oleh anak berusia 3-6 tahun. Hal ini berkaitan dengan konsep tindakan buruk memiliki konsekuensi berupa hukuman dan tindakan baik berpeluang dalam mendapat hadiah seperti pembahasan buku cerita Paus dan Nabi Yunus berdasarkan perkembangan moral anak yang telah dibahas sebelumnya.

4.2.5 Analisis Narasi Buku Cerita Paus dan Nabi Yunus Berdasarkan Perkembangan Bahasa Anak

Perkembangan bahasa pada anak mengacu pada teori-teori akuisisi bahasa. Teori ini berusaha menjelaskan apa dan bagaimana yang sebenarnya terjadi di dalam diri anak dalam proses pemerolehan bahasa²⁰.

Dalam proses akuisisi bahasa anak juga terdiri atas tahapan-tahapan tertentu untuk menyerap bahasa, ditambah karena kemampuan sensori-motori yang dimiliki anak masih terbatas. Pada tahapan pertama, kata-kata pertama anak

¹⁸ Nurgiyantoro, Burhan. 2005. Tahapan Perkembangan Anak dan Pemilihan Bacaan Sastra Anak. Cakrawala Pendidikan. 2: 207.

¹⁹ Ibid., 208.

²⁰ Ibid., 209.

berupa suara yang dihasilkan dari kombinasi bentuk-bentuk pengulangan silabik vokal dan konsonan dan akhirnya terbentuk menjadi kata-kata tunggal. Selanjutnya, menginjak usia 18 bulan atau 2 tahun anak mulai mampu menyusun dua-tiga kata sebagai “kalimat” sederhana yang berfungsi untuk mengekspresikan maksud dan tindakan. Perkembangan akuisisi bahasa pada anak usia tiga tahun berkembang secara pesat, anak pada usia ini dapat memahami bahasa secara luar biasa. Proses akuisisi bahasa ini terus berkembang, anak semakin menguasai struktur bahasa yang semakin kompleks serta kosakata yang semakin luas. Hal ini terus berlangsung hingga anak masuk sekolah, dan pada saat itu anak sudah dapat dikatakan ‘menguasai’ bahasanya²¹.

Kemungkinan implikasi proses akuisisi bahasa ini terhadap pemilihan bacaan anak adalah bahwa pemilihan bacaan itu haruslah mengacu pada materi yang dapat dipahami anak. Beberapa aspek yang dapat dijadikan pertimbangan antara lain, teks narasi dituliskan secara sederhana sehingga anak dapat membaca dan memahaminya. Teks narasi dihadirkan dengan mempertimbangkan kesederhanaan (atau kompleksitas) kosakata dan trukturanya, tapi di lain sisi sekaligus dapat berfungsi untuk meningkatkan kekayaan bahasa dan kemampuan berbahasa anak²².

Dengan mempertimbangkan tahapan perkembangan bahasa pada anak, buku cerita Paus dan Nabi Yunus ini dapat mulai dibacakan terhadap anak yang berusia kurang lebih 18 bulan, mengingat anak pada usia tersebut sudah mulai menguasai kata-kata sederhana dan mulai menyiapkan dirinya ke tahapan perkembangan bahasa selanjutnya yang berupa menyusun sebuah kalimat sederhana yang terdiri dari 3-4 kata. Dalam kalimat teks narasi pada buku Paus dan

Nabi Yunus paling sedikit mengandung 3 kata pada kalimatnya, dan meskipun ada beberapa kalimat yang cukup panjang, penggunaan bahasanya cukup sederhana dan mayoritas merupakan kata yang umum digunakan sehari-hari sehingga cukup dapat dipahami anak.

4.3 Analisis Ilustrasi pada Buku Cerita Paus dan Nabi Yunus






Sejarah mengenai ilustrasi dimulai pada masa prasejarah dan masih pula berlaku di masyarakat primitif yang masih ada sampai sekarang. Pada saat itu mereka belum mengenal tulisan, maka itu, gambar yang terdapat pada gua cadas prasejarah atau primitif perlu memiliki kemampuan bercerita yang sangat kuat sehingga bermanfaat bagi para tetua suku untuk dijadikan materi belajar dalam rangka memberikan ajaran – ajaran yang sangat ketat sehingga dapat meminimalisir perubahan informasi kepada generasi penerusnya (Tabrani, 2005: 20). Jadi dapat disimpulkan bahwa ilustrasi dihadirkan untuk membantu memperjelas informasi yang ingin disampaikan.





Tabel 2. Ilustrasi yang Terdapat pada Buku Cerita Paus dan Nabi Yunus.

Hal.	Ilustrasi
1-2	 <p>Gambar 3. Ilustrasi Halaman 1-2.</p>
3-4	

²¹ Nurgiyantoro, Burhan. 2005. Tahapan Perkembangan Anak dan Pemilihan Bacaan Sastra Anak. Cakrawala Pendidikan. 2:209.

²² Ibid., 210.

	 <p>Gambar 4. Ilustrasi Halaman 3-4.</p>
5-6	 <p>Gambar 5. Ilustrasi Halaman 5-6.</p>
7-8	 <p>Gambar 6. Ilustrasi Halaman 7-8.</p>
9-10	 <p>Gambar 7. Ilustrasi Halaman 9-10.</p>
11-12	 <p>Gambar 8. Ilustrasi Halaman 11-12.</p>

13-14	 <p>Gambar 9. Ilustrasi Halaman 13-14.</p>
15-16	 <p>Gambar 10. Ilustrasi Halaman 15-16.</p>
17-18	 <p>Gambar 11. Ilustrasi Halaman 17-18.</p>
19-20	 <p>Gambar 12. Ilustrasi Halaman 19-20.</p>

4.3.1 Analisis Ilustrasi Berdasarkan Kombinasi Gambar dan Teks

Scott Mccloud membagi kombinasi antara gambar dan teks ke dalam 7 kategori. Dari 7

kategori tersebut, kategori yang paling sesuai dengan kombinasi gambar dan teks pada buku cerita Paus dan Nabi Yunus adalah kombinasi interdependen.

Kombinasi interdependen, adalah kombinasi gambar dan kata yang paling sering ditemukan, dimana kata dan gambar saling bergantung sama lain sehingga tidak mungkin bila salah satu elemennya dihilangkan²³. Dengan melihat bait-bait teks narasi yang sederhana, tidak mungkin bila dihadirkan tanpa ilustrasi, karena dapat mengurangi esensi pesan yang ingin disampaikan.

4.3.2 Analisis Bentuk Pencitraan Visual pada Ilustrasi Buku Cerita Paus dan Nabi Yunus

Gaya adalah bahasa visual yang mengidentifikasi ciri seseorang atau ikonografi pribadi. Fitur atau kualitas tertentu yang menentukan suatu ilustrasi akan dikaitkan dengan suatu konteks yang sesuai. Hal tersebut juga menentukan penempatan seseorang dalam genre visual ilustrasi. Seperti halnya pada musik, sastra, dan seni rupa, seni terapan dan disiplin desain seperti ilustrasi terdiri dari banyak variasi, tema, dan metode teknis. Beberapa akan mewakili kepatuhan terhadap tren kontemporer, dan yang lain akan lebih tradisional (Male, 2017: 100).

Namun, secara umum, hanya ada dua bentuk pencitraan. Semua variasi bahasa visual akan dikategorikan ke dalam salah satunya. Dua bentuk pencitraan itu adalah Ilustrasi Literal dan Ilustrasi Konseptual. Ilustrasi Literal cenderung mewakili kebenaran gambar. Di sini umumnya ada deskripsi akurat tentang kenyataan dan bahkan jika gambar tersebut menggambarkan fiksi naratif yang bersifat fantastical atau dramatis, aksen yang dihadirkan tetap menciptakan adegan yang kredibel. Contoh variasi dari bentuk bahasa visual ini dapat berupa hiper realisme yang menggunakan teknik digital atau dengan metode menggambar tradisional hingga menggunakan pendekatan teknik lukis, impresionistik, atau dekoratif. Bentuk ilustrasi kedua dapat digambarkan sebagai konseptual.

²³ Irfansyah, dkk. Loc. Cit.

Bentuk ini menggunakan aplikasi metaforis terhadap subjek atau penggambaran visual dari suatu ide atau teori yang ingin disampaikan. Gambar mungkin mengandung unsur-unsur realitas tetapi secara keseluruhan mengambil bentuk yang berbeda. Contohnya adalah diagram, kolase, surealis, distorsi bentuk yang ekstrem, atau abstraksi (Male, 2017: 100). Kedua bentuk ilustrasi tersebut dapat diterapkan pada kelima konteks praktik ilustrasi antara lain: informasi, opini, fiksi naratif, persuasi dan identitas.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ilustrasi yang digunakan pada buku cerita Paus dan Nabi Yunus merupakan ilustrasi yang menggunakan bentuk pencitraan literal yang mewakili kebenaran gambar. Meskipun gambar sedikit mengalami distorsi dan penyederhaan bentuk (stilasi) pada bentuknya namun, pembaca masih dapat mengidentifikasi suatu objek sebagai objek yang sebenarnya. Sehingga tidak merubah acuan kebenaran anatomi pada suatu objek tertentu. Misalnya ekor ikan paus digambarkan jauh lebih kecil dibandingkan badannya, namun pembaca masih dapat mengidentifikasi objek tersebut sebagai Paus.

4.3.3 Analisis Bahasa Rupa pada Ilustrasi Buku Cerita Paus dan Nabi Yunus

Berkaitan dengan teori bahasa rupa, Primadi Tabrani membagi sistem bahasa rupa ini menjadi dua kategori, pertama bahasa rupa modern dari Barat atau yang biasa disebutnya sebagai NPM (Naturalis-Perspektif-Momenopname), dan kedua, sistem bahasa rupa RWD (Ruang-Waktu-Datar) (Tabrani, 2012: 3).

Dengan melihat ilustrasi yang digunakan pada buku cerita Paus dan Nabi Yunus, maka dapat disimpulkan bahwa sistem bahasa rupa yang digunakan adalah NPM. Ciri-ciri NPM dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Objek yang jauh di gambar kecil, dan sebaliknya, yang dekat digambar besar.
2. Ditembak dari satu arah, satu jarak, satu waktu.

3. Gambar jadi sebuah adegan, objek dideskripsikan seperti apa adanya tanpa matra waktu, oleh karena disebut juga sebagai gambar mati (*still-picture*) dan dibatasi dalam satu bingkai.
4. Sistem NPM lebih dekat dengan ruang (*space*) fisika klasiknya Newton, yang menyatakan dua dimensi hanya terdiri dari panjang dan lebar, sementara tiga dimensi terdiri dari panjang-lebar-tinggi, semuanya dihadirkan tanpa matra waktu, namun dapat menimbulkan ilusi ruang yang kuat (Tabrani, 2012: 3).

Semua ilustrasi yang dihadirkan pada buku cerita Paus dan Nabi Yunus dihadirkan tanpa mantra waktu. Lapisan-lapisan yang dihadirkan bukan untuk menunjukkan urutan adegan yang terjadi lebih dahulu, tapi untuk menciptakan ilusi ruang. Seperti ilustrasi yang terdapat pada halaman 7-8, kapal digambarkan lebih kecil untuk menunjukkan kesan jauh, sementara Paus diperbesar untuk menunjukkan kesan dekat.

4.3.4 Analisis Ilustrasi Buku Cerita Paus dan Nabi Yunus Berdasarkan Perkembangan Kognitif Anak

Bila pada analisis narasi buku cerita ini berdasarkan perkembangan kognitif anak menghasilkan kesimpulan bahwa narasi buku ini cocok untuk dibacakan terhadap anak mulai usia 18 bulan (tahap sensori-motori), maka pada analisis ilustrasi buku Paus dan Nabi Yunus berdasarkan perkembangan kognitif anak sesuai dengan tahapan selanjutnya dari tahap sensori-motori yaitu tahap praoperasional.

Tahap selanjutnya merupakan tahap praoperasional (*the preoperational period*) yang umumnya dialami oleh anak pada usia 2-7 tahun. Karakteristik yang menonjol pada tahap ini adalah anak mulai dapat mengoperasikan sesuatu yang bukan saja mencerminkan aktivitas fisik, namun pula aktivitas mental. Kemungkinan implikasi untuk memilih buku bacaan sastra yang sesuai bagi anak adalah buku yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Buku-buku yang mengandung gambar-gambar sederhana yang dikomposisikan menjadi ilustrasi yang menarik.
2. Buku-buku bergambar yang menarik anak untuk memanipulasikannya.
3. Buku-buku yang mengandung objek gambar dan situasi yang mudah untuk dikenali anak sehingga bermakna baginya.
4. Buku-buku cerita yang menghadirkan tokoh dan alur sesuai dengan tingkah laku dan perasaan anak²⁴.

Ilustrasi pada buku Paus dan Nabi Yunus bila berpedoman pada karakteristik di atas, cukup memenuhi semua *point*. Buku ini menggunakan objek gambar yang sederhana yang merupakan stilasi dari objek yang sebenarnya, menggunakan warna-warna yang sesuai dengan warna khas objek sebenarnya sehingga semakin memudahkan anak untuk mengenali dan memanipulasi objek dan situasi tertentu. Tokoh Aku yang memakai sudut pandang Paus cukup mewakili tingkah laku dan perasaan anak.

5. KESIMPULAN

Agar suatu buku dapat dikategorikan sebagai buku bacaan sastra anak, perlu adanya pertimbangan dari beberapa aspek. Pada penelitian ini aspek yang dianalisis adalah aspek narasi dan ilustrasinya. Analisis narasi dilakukan dengan mempertimbangkan tahapan perkembangan kognitif moral, personal, emosional dan bahasa pada anak. Sementara ilustrasinya dianalisis dengan menggunakan teori bahasa rupa, bentuk pencitraan visual serta kesesuaiannya dengan tahapan kognitif pada anak. Hasilnya, Buku cerita Paus dan Nabi Yunus bila dipandang dari sisi narasinya dapat dikategorikan bacaan sastra anak yang sesuai untuk dibacakan bagi anak yang berusia mulai dari 18 bulan (tahap sensori-motori) ke atas

²⁴ Nurgiyantoro, Burhan. 2005. Tahapan Perkembangan Anak dan Pemilihan Bacaan Sastra Anak. Cakrawala Pendidikan. 2:201.

hingga sekolah dasar. Berdasarkan perkembangan moral, buku ini sebenarnya sesuai dengan perkembangan moral di semua tahapan, namun dengan mempertimbangkan ilustrasinya, buku ini sesuai dengan perkembangan praoperasional anak yang umumnya dialami anak yang berusia 2-7 tahun. Dari hasil analisis yang dilakukan terhadap beberapa aspek yang berkaitan dengan buku ini, dapat disimpulkan bahwa buku ini sudah cukup sesuai untuk dikategorikan sebagai buku sastra anak bagi pembaca pemula.

SARAN

Berbagai aspek yang digunakan untuk menyeleksi bacaan sastra anak ini dapat pula digunakan sebagai pedoman bagi orangtua untuk menyeleksi bacaan bagi anaknya sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan anak.

Hasil Penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan bagi penerbit buku umumnya, dan penerbit buku anak khususnya untuk menyeleksi buku bacaan yang akan diterbitkan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mengedukasi bagi praktisi baik yang berprofesi sebagai ilustrator dan penulis buku anak untuk mempertimbangkan berbagai aspek pada anak ketika memproduksi suatu buku cerita bergambar untuk anak.

6. REFERENSI

- Irfansyah. dkk. 2010. Pengaruh Visual Storytelling Komik Asing pada Komik Indonesia Terbitan PT. Elex Media Komputindo Tahun 2004-2008 [pdf]. *Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*. 2 (2): 16.
- Male, Alan. 2017. *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. Edisi 2. Bloomsbury Visual Arts. New York.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2004. Sastra Anak: Persoalan Genre. *Humaniora*. 16 (2): 107-120.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. Tahapan Perkembangan Anak dan Pemilihan Bacaan Sastra Anak. *Cakrawala Pendidikan*. 2: 198-210.
- Remi, C. M., 2013. Perancangan aplikasi (APP) Buku Digital Sri Pohaci Untuk Anak Pra-Sekolah: Pengenalan Sembilan Tanaman Pangan Pokok. Thesis Program Studi Magister Desain Game dan Digital Media, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ITB.
- Tabrani, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Edisi 1. Kelir. Bandung.
- Tabrani, Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. Edisi 3. Kelir. Bandung.

PERAN KOMUNIKASI MEDIA DAN EKONOMI TERHADAP POLITIK DI INDONESIA

Detya Wiryany¹⁾, Wawan Darmawan²⁾

Fakultas Komunikasi dan Desain Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

Email: detyawiryany@unibi.ac.id¹, wawandarmawan@gmail.com²

Abstrak

Indonesia merupakan Negara yang mengusung pemahaman politik demokrasi dimana masyarakat sebagai penentu keseluruhan kebijakan. Indonesia melewati berbagai jenis demokrasi diawali demokrasi terpimpin hingga demokrasi Pancasila sampai saat ini. Dalam perkembangan politiknya tidak terlepas dari peran Komunikasi Media dan Ekonomi yang menggeser tipe-tipe demokrasi yang diusung. Komunikasi Media yang terus berkembang berperan penting dalam arah kebijakan politik di Indonesia. Selain itu keadaan Ekonomi Negara menjadi faktor utama lain yang juga dapat menggeser sistem demokrasi yang digunakan di Indonesia. Penulis melihat peranan komunikasi media yang cukup signifikan dalam perubahan sistem Politik sehingga akhirnya Indonesia bertahan pada sistem demokrasi Pancasila.

Kata Kunci: Komunikasi Media, Ekonomi, Sistem Politik, Demokrasi

Abstract

Indonesia is a country that carries the understanding of democratic politics in which society determines overall policy. Indonesia passed various types of democracy beginning with guided democracy to Pancasila democracy to date. In its political development it is inseparable from the role of Media and Economic Communication which shifts the types of democracy carried out. Media communication that continues to grow plays an important role in the direction of political policy in Indonesia. In addition, the state of the State Economy is another major factor that can also shift the democratic system used in Indonesia. The author sees the role of media communication which is quite significant in changing political systems so that Indonesia finally survives in the Pancasila democratic system.

Keywords: Media Communication, Economy, Political System, Democracy

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara dengan paham demokrasi yang paling kuat di dunia. Salah satu pilar demokrasi adalah prinsip trias politica yang membagi ketiga kekuasaan politik negara (eksekutif, yudikatif dan legislatif) untuk diwujudkan dalam tiga jenis lembaga negara yang saling lepas (independen) dan berada dalam peringkat yang sejajar satu sama lain. Kesejajaran dan independensi ketiga jenis lembaga negara ini diperlukan agar ketiga lembaga negara ini bisa saling mengawasi dan saling mengontrol berdasarkan prinsip *checks and balances*.

Semenjak kemerdekaan 17 Agustus 1945, UUD 1945 memberikan penggambaran bahwa Indonesia adalah negara demokrasi. Dalam mekanisme kepemimpinannya Presiden harus bertanggung jawab kepada MPR dimana MPR adalah sebuah badan yang dipilih dari Rakyat. Sehingga secara hirarki seharusnya rakyat adalah pemegang kepemimpinan negara melalui mekanisme perwakilan yang dipilih dalam pemilu. Indonesia sempat mengalami masa demokrasi singkat pada tahun 1956 ketika untuk pertama kalinya diselenggarakan pemilu bebas di Indonesia, sampai kemudian Presiden Soekarno menyatakan demokrasi terpimpin sebagai pilihan sistem pemerintahan. Setelah mengalami masa Demokrasi Pancasila.

Dipandang dari sudut perkembangan demokrasi sejarah Indonesia dapat dibagi dalam tiga masa yaitu :

1. Masa republik Indonesia I, yaitu masa demokrasi yang menonjolkan peranan parlemen serta partai-partai dan yang karena itu dapat dinamakan demokrasi parlementer.
2. Masa republik Indonesia II, yaitu masa Demokrasi Terpimpin yang dalam banyak aspek telah menimpang dari demokrasi konstitusional yang secara formil

merupakan landasannya, dan menunjukkan beberapa aspek demokrasi rakyat.

3. Masa Republik Indonesia III, yaitu masa demokrasi Pancasila yang merupakan demokrasi yang menonjolkan sistem Presidensial.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan studi kualitatif deskriptif dengan melakukan kajian literature buku dan informasi dari sumber lain.

3. PEMBAHASAN

Demokrasi di Indonesia mengalami transisi yang sangat berbeda antara era sebelum reformasi dengan era sesudah reformasi. Demokrasi sebelum reformasi dapat dilihat pada masa orde baru. Demokrasi pada masa orde baru belum mutlak terjadi di Indonesia, dimana pada masa orde baru demokrasi yang seharusnya menjadi hak rakyat masih dibatasi oleh besarnya kekuasaan dari pemerintah. Pada masa orde baru, angkatan-angkatan bersenjata di Indonesia masih menjadi penghalang besar bagi rakyat dalam mewujudkan demokrasi yang salah satu perwujudannya dapat dilakukan dalam hal hak untuk kebebasan menyampaikan pendapat.

Sejak pemerintahan Soeharto berakhir di tahun 1998, turut berubah pula paradigma hubungan sipil-militer di negeri ini. Negeri kita sebelumnya amat didominasi oleh militer, dan memang hal ini tidak bisa dilepaskan dari sejarah bangsa Indonesia itu sendiri.

Setelah reformasi bergulir, saluran demokrasi dan prasyarat Indonesia menjadi negara demokratis terbuka lebar.

Kebebasan berpendapat secara lisan atau tulisan, baik melalui media cetak maupun media elektronik mengalami kemajuan yang sangat pesat. Namun, terkadang ada yang menyalah artikan kemerdekaan menyampaikan pendapat tersebut. Dengan mengartikan semua hal boleh diungkap walaupun melanggar etika, moralitas, dan hukum.

Kemudian muncullah internet dan sosial media yang begitu digandrungi sampai saat ini. Sosial media membuat masyarakat memiliki tempat untuk menyampaikan pendapat secara gamblang dan sesuai dengan keinginan masing-masing individu. Hal ini yang memicu berbagai kontroversi karena ketidaksiapan masyarakat dalam menghadapi teknologi baru tersebut. Masyarakat Indonesia seakan “kebablasan” mengartikan suatu kebebasan dalam pendapat. Ini sangat terasa pada saat pemilihan presiden dan wakil presiden di tahun 2014. Alih-alih menyampaikan pendapat, masyarakat tergiring kepada statmen-statmen penghinaan demi memojokan pesaing mereka dalam pemilihan tersebut.

Perkembangan yang terjadi pada demokrasi begitu kompleks di Indonesia ini. Namun penulis melihat demokrasi dimanfaatkan oleh penguasa-penguasa politik untuk bisa terus berkuasa di negeri ini. Penguasa politik di Indonesia menfokuskan diri kepada 2 aspek penting dalam berkuasa yaitu komunikasi dan ekonomi. Perkembangan dalam dunia politik saat ini tidak terfokus kepada kekuatan militer kembali namun sudah bergeser kepada kekuatan komunikasi dan ekonomi.

Kita bisa memulai kajian perkembangan politik di Indonesia meninjau dari segi Ekonomi. Uang merupakan salah satu kekuatan besar dalam politik di Indonesia saat ini. Jika kita melihat kebelakang dimana pemimpin daerah, anggota DPR bahkan Presiden lebih banyak diisi oleh kalangan-kalangan dari militer. Hal ini lebih banyak terjadi pada saat masa kekuasaan almarhum Presiden

Soeharto. Seiring bergesernya nilai demokrasi yang kita anut, maka pos-pos yang dahulu lebih mayoritas dari kalangan militer saat ini banyak diisi oleh kalangan yang mempunyai kemampuan ekonomi yang kuat. Pengusaha, artis dan orang-orang yang mempunyai kuasa dalam uang saat ini lebih dominan memasuki pos-pos politik dan pemerintahan.

Kekuasaan uang inilah yang menimbulkan beberapa polemik baru dalam tataran politik Indonesia saat ini. Indonesia terkenal dengan negara yang demokratis dengan adanya pemilihan umum dalam memilih baik pimpinan daerah, presiden, anggota legislatif dan lainnya melalui pemilihan langsung oleh masyarakat. Ini menuntut calon-calon yang akan mengisi pos tersebut mempunyai elektabilitas dan juga pamor yang kuat dimasyarakat agar dapat terpilih. Untuk mencapai hal tersebut maka diperlukan usaha yang gencar dalam menaikkan elektabilitas dan pamor seseorang calon tersebut. Banyak hal yang digunakan, bisa beriklan di televisi, membuat spanduk, baliho dan pamflet dan dibagikan keseluruh pelosok ataupun dengan memberikan santunan-santunan langsung kepada masyarakat. Kegiatan yang termasuk dalam promosi tersebut membutuhkan dana yang cukup besar dalam proses pelaksanaannya.

Penulis ambil contoh salah satu kabupaten di Bengkulu yaitu Kabupaten Kepahiang. Dalam Keputusan Komisi Pemilihan Umum Kabupaten Kepahiang NOMOR : 32/Kpts/KPU-Kab-007.434311/2015 Tentang pembatasan biaya kampanye pasangan calon peserta pemilihan Bupati dan Wakil Bupati Kepahiang tahun 2015 disebutkan di dalamnya rincian berikut:



Gambar 1 Pembatasan Biaya Pemilu

Jika melihat data tersebut bisa kita bayangkan, untuk daerah pemilihan kapahiang saja memerlukan dana lebih dari 2 milyar rupiah. Bagaimana dengan daerah-daerah lain yang merupakan daerah perkotaan dan bagaimana juga besaran biaya yang dikeluarkan para calon anggota DPR dan Presiden yang pemilihnya merupakan seluruh rakyat Indonesia. Tentu merupakan jumlah yang sangat besar. Hal inilah yang kemudian menuntun bakal calon harus mempunyai modal yang cukup besar ketika akan mencalonkan diri. Saat ini orang-orang yang mempunyai dana besar untuk dapat mengikuti pemilihan di Indonesia adalah kalangan pengusaha, artis tokoh-tokoh masyarakat yang sudah cukup lama berkecimpung di dunia politik.

Seperti inilah gambaran politik negeri Indonesia saat ini. Dimana militer bukan sebagai raja lagi di dunia politik saat ini namun sudah masuk kepada ranah kekuasaan ekonomi. Siapa yang dapat menghasilkan uang sebanyak-banyaknya maka dia punya peluang besar juga untuk mengisi pos-pos politik di negeri ini. Terkadang kita banyak yang berfikir politik yang dapat mempengaruhi ekonomi suatu negara, namun penulis lebih melihat di Indonesia khususnya, ekonomi negara inilah yang mendorong negara ini mengambil hirarki politik seperti saat ini.

Dalam buku Herman Soewardi dibahas tentang islamisasi sains yang menjabarkan tentang Naqliyah memandu Aqliyah. Dengan wujud konkrit berupa alih

premis, dari premis empirikal (value Barat yang salah), ke premis transcendental (value Tuhan yang benar), di segala bidang ilmu (Psikologi, Sosial, Ekonomi, Sains Empirikal Kealaman, dan Sains Formal) yang disebut pula disebut pula secara Bayani, atau Tekstual. Islamisasi juga mungkin harus diterapkan dalam berpolitik di Indonesia ini, karena saat ini akibat dari fokus utama negara adalah kekuatan ekonomi sehingga agak mengesampingkan kekuatan agama yang merupakan identitas awal negara ini.

Selain Ekonomi, hal yang sangat mempengaruhi dunia politik di Indonesia adalah Komunikasi. Menurut Deddy Mulyana dalam bukunya Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar (2004, 41) Komunikasi adalah suatu kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial dapat mengisyaratkan bahwa komunikasi itu sangat penting untuk membangun konsep dalam diri, untuk mengaktualisasikan diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, dan terhindar dari ketegangan dan tekanan antara lain dengan melalui komunikasi yang menghibur, dan juga untuk memupuk hubungan luas dengan orang lain.

Kata komunikasi atau *communication* menurut Deddy Mulyana dalam bukunya Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar (2004, 41) dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti "sama", *communico*, *communicatio*, atau *communicare* yang berarti "membuat sama" (to make common). Istilah yang paling sering disebut sebagai asal-usul kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama.

Alo Liliweri dalam bukunya Wacana Komunikasi Organisasi (2004: 53) memaparkan bahwa komunikasi dalam penerapannya pada setiap kegiatan memiliki fungsi yang beraneka ragam, dan berikut fungsi komunikasi tersebut:

a. Fungsi Pribadi:
Adalah fungsi-fungsi komunikasi yang ditunjukkan melalui perilaku komunikasi yang bersumber dari seorang individu, terdiri dari:

- 1) Menyatakan identitas sosial
- 2) Menyatakan integrasi sosial
- 3) Menambah pengetahuan
- 4) Melepaskan diri/jalan keluar

b. Fungsi Sosial

- 1) Pengawasan; Praktek komunikasi diantara komunikator dan komunikan yang berbeda berfungsi untuk saling mengawasi.
- 2) Menjembatani; Komunikasi merupakan jembatan untuk menghubungkan dua orang yang berbeda. Fungsi menjembatani itu dapat terkontrol melalui pesan-pesan yang mereka pertukarkan, keduanya saling menjelaskan perbedaan tafsir atas sebuah pesan sehingga menghasilkan makna yang sama.

Dari beberapa pembahasan tentang komunikasi diatas, bisa kita lihat pula fungsi komunikasi yang sedikitnya dimanfaatkan oleh dunia politik saat ini di Indonesia. Poin 1 dan 2 pada fungsi individu memperlihatkan kepada kita mengapa begitu banyaknya perang iklan untuk mempromosikan seseorang yang sedang melakukan kampanye dalam proses pemilihan umum. Kebutuhan akan pengakuan oleh masyarakat atas identitas sosial dan integritas sosial seorang calon kepala daerah atau calon anggota legislatif di setting sedemikian rupa melalui iklan-iklan dan kegiatan-kegiatan promosi lainnya. Saat belum memasuki dunia komunikasi tanpa media sosial di internet, iklan televisi, radio, baliho serta pamflet menjadi primadona bagi bakal calon namun seiring dengan berkembang pesatnya internet yang khususnya sosial media, gaya kampanye saat ini banyak menasar sosial media seperti facebook, twitter, path, instagram dan lainnya.

Sisi positif dari berkembangnya kampanye melalui media sosial adalah

biaya yang digunakan lebih sedikit dibandingkan kampanye konvensional. Namun sayangnya di Indonesia hal negatif dalam kampanye di sosial media adalah pola komunikasi menjadi gerbang cacian dan perperangan kata-kata antar pendukung yang sulit sekali dibendung.

Puncak dari dampak negatif dari kampanye di sosial media dapat kita lihat pada saat kampanye pemilihan presiden tahun 2014 yang mempertarungkan Pak Jokowi dan Pak Prabowo. Bagaikan sunami, kampanye hitam dengan mengedepankan cacian dan makian demi memperlihatkan bobroknya lawan politik tidak pernah bisa dikendalikan baik oleh pemerintah ataupun kepolisian.

Hal tersebut terjadi akibat dari kurangnya edukasi bagi masyarakat Indonesia khususnya pada hal ini adalah edukasi etika dalam bersosial media. Panutan kita sebagai negara yang memiliki kebebasan dalam berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi hanya dibatasi oleh hukum-hukum tertulis, sedangkan edukasi komunikasi seperti salah satu kasus diatas adalah edukasi moral yang perlu dibina dari kalangan keluarga dan lingkungan masyarakat.

Lalu bagaimana agar dampak negatif tersebut bisa kita hindari atau bahkan bisa kita hilangkan? Terkadang kita selalu menghukum pemikiran-pemikiran yang bertentangan dengan norma yang kita anut, namun hal itu tidak semata-mata kesalahan dari seorang individu. Memang manusia hakikatnya memiliki kebebasan untuk berfikir seperti yang disampaikan oleh Jujun S Suriasumantri

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk yang berpikir, merasa, berkehendak, bersikap dan bertindak. Kegiatan berpikir merupakan karakteristik dasar manusia yang membedakannya dengan makhluk lain. Al-Qur'an banyak menyerukan kepada manusia untuk berpikir.

Sebagai khalifah Allah di Bumi, manusia diberi kebebasan menggunakan akal pikirnya untuk memakmurkan

kehidupan. Berpikir merupakan suatu kegiatan untuk menemukan pengetahuan yang benar. Apa yang disebut benar bagi setiap orang adalah tidak sama. Oleh karenanya kegiatan berpikir untuk menghasilkan pengetahuan yang benar itu pun juga berbeda-beda. Dengan kata lain, setiap jalan pikiran mempunyai apa yang disebut sebagai kriteria kebenaran, dan kriteria ini merupakan landasan bagi proses penemuan kebenaran tersebut. Karena perbedaan kriteria, kebenaran ada yang bersifat subyektif dan ada yang bersifat obyektif. Keduanya dapat diperoleh melalui proses berpikir. Oleh karena itu sebuah kebenaran yang dicapai melalui berpikir sangat ditentukan oleh subyektifitas atau obyektifitas dalam berpikir.

Dari pembahasan tersebut untuk merubah suatu ucapan yang tertuang karena pemikiran dari beberapa individu, bukan dengan menghukum individu tersebut namun dengan membuat sebuah keadaan (proses pembelajaran) tentang bagaimana beretika dalam menyampaikan sebuah pendapat. Namun tentu hal itu perlu diperjuangkan dengan sangat gigih. Seperti bisa kita lihat saat ini masyarakat Indonesia memang sudah terlalu jauh terbawa arus edukasi yang kurang baik, sehingga politik yang terbangun juga menjadi politik yang kurang baik.

Komunikasi yang bagaikan senjata paling mutakhir saat ini dalam mendapatkan posisi yang baik didalam dunia politik dimanfaatkan oleh segelintir penguasa ekonomi untuk memutar balikan fakta-fakta yang ada. Dalam pandangan Penulis, jeruk yang berwarna kuning bisa saja dirubah menjadi warna merah melalui proses pemberian pesan yang secara terus menerus kepada masyarakat.

Keadaan tersebut sangat membahayakan iklim politik dan bermasyarakat kita. jika terus dibiarkan dan tanpa adanya keinginan untuk berubah menjadi lebih baik maka bisa dipastikan negara kita diujung tanduk dalam hal moral dan juga segala aspek yang bersangkutan. Inilah mengapa perlunya pengawasan dan

bimbingan yang mendalam terhadap ilmu yang akan diterapkan kepada suatu masyarakat. Ilmu sendiri kerap menjadi pembicaraan yang tidak ada habisnya.

Lalu apa itu ilmu? Kata ilmu merupakan terjemahan dari kata dalam bahasa Inggris : *Science*. Kata *science* ini berasal dari kata Latin *Scientia* yang berarti pengetahuan. Kata *scientia* ini berasal dari bentuk kata kerja *scire* yang artinya mempelajari, mengetahui. Pada mulanya cakupan ilmu (*science*) secara etimologis menunjuk pada pengetahuan semata-mata, pengetahuan apa saja. Pertumbuhan selanjutnya pengertian ilmu (*science*) ini mengalami perluasan arti, sehingga menunjuk pada segenap pengetahuan sistematis (*systematic knowledge*). Pemakaian yang luas dari kata ilmu (*science*) ini diteruskan dalam bahasa Jerman dengan istilah *wissenschaft* yang berlaku terhadap kumpulan pengetahuan apapun yang teratur, termasuk di dalamnya *naturwissenschaften* yang mencakup ilmu ilmu kealaman maupun *geisteswissenschaften* yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai the *humanities* (pengetahuan kemanusiaan), sementara dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai ilmu-ilmu budaya yang pada umumnya mencakup pengetahuan-pengetahuan tentang bahasa dan sastra, estetika, sejarah, filsafat dan agama.

Ilmu merupakan pengetahuan yang didapatkan melalui metode ilmiah. Tidak semua pengetahuan dapat disebut ilmu sebab ilmu merupakan pengetahuan yang cara mendapatkannya harus memenuhi syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat yang harus dipenuhi agar suatu pengetahuan dapat disebut ilmu tercantum dalam metode ilmiah. Metode merupakan prosedur atau cara mengetahui sesuatu, yang mempunyai langkah-langkah sistematis. Metodologi merupakan suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan dalam metode tersebut.

4. KESIMPULAN

Sepenggal informasi tentang ilmu diatas meberikan gambaran kepada kita bahwa dalam mencari, mengembangkan dan menerapkan ilmu harus dengan proses yang baik dan juga diiringi oleh keimanan kita kepada Tuhan YME. Saat kita akan mengamalkan ilmu, kepercayaan kita terhadap tuhan menjadi benteng kita agar tidak keluar dari kegunaan ilmu untuk kebaikan masyarakat luas. Hal itu menghindarkan kita menggunakan ilmu sebagai pemuas nafsu pribadi saja.

Sebagai warga negara Indonesia, bagaimanapun perkembangan politik yang ada dan apapun yang mempengaruhinya sesuai dengan zamannya kita harus kembali kepada dasar negara kita yaitu Pancasila. Dalam pertumbuhan dan perkembangan kebangsaan Indonesia, dinamika rumusan kepentingan hidup-bersama di wilayah nusantara diuji dan didewasakan sejak dimulainya sejarah kebangsaan Indonesia. Pendewasaan kebangsaan Indonesia memuncak ketika mulai dijajah dan dihadapkan pada perbedaan kepentingan ideologi (awal Abad XIX) antara Liberalisme, Nasionalisme, Islamisme, Sosialisme-Indonesia, dan Komunisme, yang diakhiri secara yuridis ketatanegaraan tanggal 18 Agustus 1945 bertepatan dengan ditetapkannya Pancasila oleh PPKI sebagai Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Secara yuridis ketatanegaraan, Pancasila adalah dasar negara Republik Indonesia sebagaimana terdapat pada Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang kelahirannya ditempa dalam proses perjuangan kebangsaan Indonesia sehingga perlu dipertahankan dan diaktualisasikan. Di samping itu, Pancasila perlu memayungi proses reformasi untuk diarahkan pada *'reinventing and rebuilding'* Indonesia dengan berpegangan pada perundang-undangan yang juga berlandaskan Pancasila sebagai dasar negara. Melalui Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai payung hukum,

Pancasila perlu diaktualisasikan agar dalam praktik berdemokrasinya tidak kehilangan arah dan dapat meredam konflik yang tidak produktif.

Sila-sila yang terkandung dalam Pancasila adalah ideologi awal kita terhadap bernegara dan merupakan representatif pemikiran seluruh rakyat Indonesia. Seperti yang tertuang dalam sila pertama yaitu "Ketuhanan Yang Maha Esa" yang menggambarkan bagaimana kita sebagai manusia yang bernegara mengawali ideologi kita terhadap agama yang merupakan wahyu yang diturunkan langsung oleh Tuhan YME.

Sila Ketuhanan Yang Maha Esa merupakan sila pertama dan utama yang menerangi keempat sila lainnya. Paham Ketuhanan itu diwujudkan dalam paham kemanusiaan yang adil dan beradab. Dorongan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa itu menentukan kualitas dan derajat kemanusiaan seseorang di antara sesama manusia, sehingga perikehidupan bermasyarakat dan bernegara dapat tumbuh sehat dalam struktur kehidupan yang adil, dan dengan demikian kualitas peradaban bangsa dapat berkembang secara terhormat di antara bangsa-bangsa (Asshiddiqie, Jimly, 2005). Semangat Ketuhanan Yang Maha Esa itu hendaklah pula meyakinkan segenap bangsa Indonesia untuk bersatu padu di bawah tali Tuhan Yang Maha Esa. Perbedaan-perbedaan diantara sesama warga Negara Indonesia tidak perlu diseragamkan, melainkan dihayati sebagai kekayaan bersama yang wajib disyukuri dan dipersatukan dalam wadah Negara Indonesia yang berdasarkan Pancasila. Dalam wadah negara, rakyatnya adalah warga negara. Oleh karena itu, dalam kerangka kewarganegaraan, tidak perlu dipersoalkan mengenai etnisitas, anutan agama, warna kulit, dan bahkan status sosial seseorang. Yang penting dilihat adalah status kewarganegaraan seseorang dalam wadah negara. Semua orang memiliki kedudukan yang sama sebagai warga negara. Setiap warga negara adalah

rakyat, dan rakyat itulah yang berdaulat dalam Negara Indonesia, di mana kedaulatannya diwujudkan melalui mekanisme atau dasar bagi seluruh rakyat Indonesia (Asshiddiqie, Jimly , 2005). Andai saja kita seluruh rakyat Indonesia dapat terus menjunjung tinggi ideologi awal kita ini maka segala kemerawutan yang terjadi pada negara kita ini bisa terselesaikan dan kemudian terciptalah bangsa yang diimpikan oleh pendiri bangsa kita. Andai saja kita seluruh rakyat Indonesia dapat terus menjunjung tinggi ideologi awal kita ini maka segala kemerawutan yang terjadi pada negara kita ini bisa terselesaikan dan kemudian terciptalah bangsa yang diimpikan oleh pendiri bangsa.

5. REFERENSI

- Adam, Asvi Warman.2006. *Habibie, Prabowo dan Wiranto Bersaksi*. Jakarta: Media Kita
- Liliweri, Alo. 2004. *Wacana Komunikasi Organisasi*. Bandung: Mandar Maju.
- Mulyana, deddy. 2004. *Ilmu Komunikasi, Suatu Pengantar*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Suriasumantri Jujun S. 2009. *Filsafat Ilmu, Sebuah Pengantar Popule*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Soewardi, Herman. 1997. *Roda Berputar Dunia Bergulir. Kognisi Baru Tentang TimbulTenggelamnya Sinilisasi*. Bandung: Bakti Mandiri

SUMBER LAINNYA

- <http://www.kpu-kepahiangkab.go.id/info-pemilukada/penetapan-pembatasan-biaya-kampanye-pasangan-calon-peserta-pemilihan-bupati-dan-wakil-bupati-kepahiang-tahun-2015#!prettyPhoto/0/> Diakses tgl 16 Desember 2018 pukul: 20.00
- <http://sida.lanri.info/sida/attachment/Pilar%20Kehidupan%20Berbangsa%20dan%20Bernegara.pdf>. Diakses tgl 16 Desember 2018 pukul: 20.00

PENGALAMAN KOMUNIKASI PASIEN PENDERITA GAGAL GINJAL KRONIK BERTAHAN HIDUP DENGAN HEMODIALISIS DAN CONTINUOUS AMBULATORY PERITONEAL DIALYSIS (CAPD)

Faisal Reza¹, Eko Retno Wulandari², dan Risa Nurisani³

¹Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia^{2,3}Universitas Padjadjaran
faisalreza@unibi.ac.id, eko@unpad.ac.id dan risa@unpad.ac.id

Abstrak

Penyakit gagal ginjal kronik di dunia saat ini mengalami peningkatan dan menjadi masalah kesehatan serius. Pengalaman pasien gagal ginjal kronik setelah menjalani terapi hemodialisis atau CAPD sangat bermanfaat bagi masyarakat. Tujuan penelitian ini yaitu untuk:(1) Mengetahui komunikasi dan pengalaman pasien gagal ginjal kronik setelah mereka divonis sebagai penderita gagal ginjal kronik.; (2) Mengetahui kondisi kesehatan pasien gagal ginjal kronik setelah mereka divonis sebagai penderita gagal ginjal kronik. Metode penelitian dengan menggunakan penelitian kualitatif pendekatan fenomenologi. Berdasarkan penelitian diperoleh bahwa pengalaman pasien gagal ginjal kronik antara lain terapi rutin yang harus dilakukan adalah hemodialisis atau CAPD , aktivitas sehari-hari yang bisa dilakukan terbatas, pola makan dibatasi, pengaruh penyakit pada profesi pekerjaan menghambat, keterbukaan penyakit pada lingkungan sekitar tertutup. Sedangkan kondisi kesehatan pasien gagal ginjal kronik mengalami penurunan yang drastis dibandingkan dengan ketika masih sehat. Pasien gagal ginjal kronik dengan terapi CAPD memiliki kondisi kesehatan yang lebih baik jika dibandingkan dengan pasien terapi hemodialisis.

Kata kunci: pasien gagal ginjal kronik, pengalaman komunikasi, kondisi kesehatan, Hemodialisis, CAPD

Abstract

Chronic kidney failure in the world is currently increasing and become a serious health problem. The experience of patients with chronic kidney failure after undergoing hemodialysis or CAPD therapy is very beneficial for the community. The purpose of this study is to explore: (1) the communication and experience of patients with chronic kidney failure after they were convicted as patients with chronic kidney failure; (2) the health condition of patients with chronic kidney failure after they were convicted as sufferers of chronic kidney failure. The research method uses phenomenology approach. Based on the research obtained, the experience of patients with chronic kidney failure, including routine therapy that must be done is hemodialysis or CAPD, limited daily activities, limited dietary patterns, the influence of disease on the occupational profession inhibits, openness of the disease in a closed environment. While the health condition of patients with chronic kidney failure has decreased dramatically compared to when they were still healthy. Patients with chronic kidney failure with CAPD therapy have better health conditions compared to patients with hemodialysis therapy.

Keywords: chronic kidney failure patients, communication experience, health conditions, hemodialysis, CAPD

1. PENDAHULUAN

Penyakit gagal ginjal kronik di dunia saat ini mengalami peningkatan dan menjadi masalah kesehatan serius, hasil penelitian *Global Burden of Disease* tahun 2010, Penyakit Ginjal Kronis merupakan penyebab kematian peringkat ke 27 di dunia tahun 1990 dan meningkat menjadi urutan ke 18 pada tahun 2010. Lebih dari 2 juta penduduk di dunia mendapatkan perawatan dengan dialisis atau transplantasi ginjal dan hanya sekitar 10% yang benar-benar mengalami perawatan tersebut. Sepuluh persen penduduk di dunia mengalami Penyakit ginjal kronik dan jutaan meninggal setiap tahun karena tidak mempunyai akses untuk pengobatan. (Moeloe, 2018)

Ginjal mempunyai ukuran sebesar kepalan tangan merupakan organ tubuh yang terletak pada bagian belakang pinggang. Ginjal mempunyai peranan yang sangat penting dalam tubuh. Ginjal berfungsi menyaring kotoran, mengontrol jumlah air dalam tubuh, mengatur kadar garam dan mineral, dan mengatur tekanan darah. Kita mengeluarkan racun dan cairan berbahaya melalui keringat dan urin, saat gangguan kesehatan ginjal muncul kadar racun dan cairan dalam tubuh akan mengumpul dan tidak dapat dikeluarkan sendiri. Ginjal adalah organ tubuh yang ketika rusak tidak akan bisa diperbaiki lagi. Pasien gagal ginjal harus melakukan terapi pengobatan untuk meningkatkan kualitas hidup dan mempertahankan hidup.

Gangguan kesehatan ginjal terjadi ketika zat sisa metabolisme yang tidak berguna tidak bisa dikeluarkan dalam tubuh. Gangguan kesehatan ginjal biasanya ditandai dengan berkurangnya nafsu makan, perasaan tidak sehat, sesak napas, lemas, muntah, dan bengkak di pergelangan kaki. Gangguan ginjal yang tidak cepat ditangani mengakibatkan organ vital lain dalam tubuh mengalami gangguan sehingga beresiko fatal menimbulkan kematian.

Gagal ginjal adalah penyakit ginjal kronis atau *Chronic Kidney Disease* (CKD). Ginjal yang sehat dapat membersihkan kotoran dari darah dan membuangnya cairan ekstra dari tubuh. Tetapi ketika ginjal tidak berfungsi dengan baik, limbah dan cairan ekstra dapat

menumpuk dalam darah dan membuat pasien sakit. *Peritoneal dialysis* (PD) adalah pengobatan untuk orang yang mengalami gagal ginjal. (National Kidney Foundation, 2006) Penyakit gagal ginjal kronik harus menggunakan terapi pengganti ginjal yang menjadi satu-satunya pilihan untuk mempertahankan fungsi tubuh, terapi pengganti ginjal yang biasa dilakukan dapat berupa transplantasi ginjal, hemodialisis, dan dengan *Continuous Ambulatory Peritoneal Dialysis* (CAPD). (Smeltzer, Bare, Hinkle & Cheever, 2008)

Hemodialisis pada beberapa kasus biasanya penderita ginjal akut bisa dihentikan saat ginjal sembuh dan berfungsi baik seperti seharusnya. Namun pasien gagal ginjal kronis untuk mempertahankan hidupnya harus rutin menjalani terapi pengobatan dengan hemodialisis/ cuci darah dan tranplantasi ginjal/ cangkok ginjal, dengan penemuan teknologi di bidang kesehatan pasien penderita gagal ginjal kronik dengan *Continuous Ambulatory Peritoneal Dialysis* (CAPD).

Hemodialisis (HD) merupakan tindakan untuk menggantikan fungsi ginjal dilakukan secara rutin. Hemodialisa adalah salah satu terapi pengganti ginjal yang menggunakan alat khusus dengan tujuan untuk mengeluarkan toksin uremik dan mengatur cairan, elektrolit tubuh. (RS Universitas Sumatera Utara, n.d.) Hemodialisis dilakukan untuk mengeluarkan sisa-sisa metabolisme atau racun tertentu dari peredaran darah manusia, seperti kelebihan ureum, kreatinin, asam urat, dan zat-zat lain melalui membran semipermeabel. Pasien PGK menjalani proses hemodialisis sebanyak dua sampai tiga kali seminggu, dimana setiap kali hemodialisis rata-rata memerlukan waktu antara empat sampai lima jam. Rahman, et.al. dalam (Hasneli, 2017)

Transplantasi ginjal adalah tindakan cangkok ginjal dimana pasien digantikan dengan ginjal yang baru dan cocok dari pendonor ginjal. Transplantasi ginjal merupakan pengobatan terbaik bagi penderita gagal ginjal kronis, pasien dapat sembuh dan organ ginjal berfungsi kembali normal, tetapi tindakan pengobatan ini membutuhkan waktu yang cukup

lama karena tidak mudah menemukan donor ginjal dan ginjal yang cocok bagi pasien. Sedangkan *Continous Ambulatory Peritoneal Dialysis (CAPD)* adalah alternatif pengobatan gagal ginjal kronis hampir sama dengan hemodialisis yaitu proses dialisis membuang cairan sisa metabolisme tubuh di dalam rongga perut yang bekerja sebagai penampung cairan dialysis, dan peritoeum sebagai membran semi permeable yang berfungsi sebagai tempat yang dilewati cairan tubuh yang berlebihan dan salut yang berisi racun yang akan dibuang.

Pasien penderita gagal ginjal kronis mengalami gangguan kesehatan yang komplek, pasien gagal ginjal juga rawan mempunyai penyakit komplikasi karena penyakitnya dengan banyaknya keluhan kesehatan, dan menurunnya aktivitas kegiatan sehari-hari yang bisa dilakukan. Pasien penderita gagal ginjal untuk mempertahankan hidupnya harus melakukan hemodialisis atau CAPD seumur hidup, butuh perjuangan dan semangat untuk tetap rutin melakukan terapi pengobatan ini. Dengan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada pasien penderita gagal ginjal kronik.

Pertanyaan penelitian:

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan, maka pertanyaan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut (1) Bagaimana pengalaman pasien gagal ginjal kronik setelah mereka divonis sebagai penderita gagal ginjal kronik?; (2) Bagaimana kondisi kesehatan pasien gagal ginjal kronik?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini setelah apa yang telah dijelaskan dalam pertanyaan penelitian diatas yaitu untuk:(1) Mengetahui pengalaman pasien gagal ginjal kronik setelah mereka divonis sebagai penderita gagal ginjal kronik.; (2) Mengetahui kondisi kesehatan pasien gagal ginjal kronik setelah mereka divonis sebagai penderita gagal ginjal kronik.

2. METODE PENELITIAN

Informan

Metode penelitian dengan penelitian kualitatif menggunakan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi berupaya menjelaskan makna pengalaman hidup sejumlah orang tentang suatu konsep atau gejala termaksud pandangan hidup dari subjek sendiri. Pendekatan fenomenologi termasuk pada pendekatan subjektif atau interpretatif yang memandang manusia aktif. (Mulyana, 2008). Pendekatan fenomenologi menjadikan pengalaman hidup yang sesungguhnya sebagai data dasar dari realitas. Littejohn dalam (Mulyana, 2008).

Tradisi fenomenologi memfokuskan perhatiannya terhadap pengalaman sadar seorang individu, berpandangan bahwa manusia secara aktif menginterpretasikan pengalaman mereka, sehingga mereka dapat memahami lingkungannya melalui pengalaman personal dan langsung dengan lingkungan. Fenomenologi memberikan penekanan sangat kuat pada persepsi dan interpretasi dari pengalaman subjektif manusia, cerita atau pengalaman individu adalah lebih penting dan memiliki otoritas lebih besar. (Morissan, 2013)

Fenomenologi tidak beramsumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang sedang diteliti oleh mereka. Inkuiri fenomenologi dimulai dengan diam. Diam merupakan tindakan untuk menangkap pengertian sesuatu yang sedang diteliti, berusaha untuk masuk ke dalam dunia konseptual para subjek yang ditelitinya sedemikian rupa sehingga mereka mengerti apa dan bagaimana suatu peristiwa yang dikembangkan oleh mereka di sekitar peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.(Moleong, 2000)

Wawancara langsung dilakukan kepada 3 orang informan dan 3 lainnya menggunakan chat *Whatsapp*. Wawancara dilakukan dengan informan secara langsung di tempat terapi hemodialisis di rumah sakit, di kantor dan dilakukan dengan *Whatsapp* untuk melengkapi hasil wawancara dan validasi data. Observasi dilakukan beberapa bulan, dengan melakukan pengamatan informan di tempat kerja.

Informan merupakan pasien gagal ginjal kronis merupakan pasien di beberapa rumah sakit antara lain RS AMC Cileunyi, dan RS khusus ginjal Ny. R.A.Habibie Bandung.

Tabel 1. Daftar Informan Pasien Penderita Gagal Ginjal Kronik

No	Nama Informan	Umur	Jenis Kelamin	Pengobatan	Profesi
1	NN	49 th	Laki-laki	CAPD	Penjual Pulsa
2	AG	22 th	Laki-laki	CAPD	Mahasiswa S1 tingkat akhir
3	AF	38 th	Laki-laki	Hemodialisis 2x seminggu	PNS
4	AP	24 th	Perempuan	CAPD	Ibu Rumah Tangga
5	OK	40 th	Laki-laki	CAPD	Penjual Jus
6	IK	37 th	Laki-laki	Hemodialisis 2x seminggu	Mahasiswa S2

Kriteria informan pada penelitian ini adalah pasien penderita gagal ginjal kronik, rutin menjalani terapi pengobatan hemodialisis minimal 2 kali seminggu atau menjalani terapi *Continous Ambulatory Peritoneal Dialysis (CAPD)*.

Teknik pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan kriteria kredibilitas/kepercayaan terdiri dari perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensi dan pengecekan anggota.(Moleong, 2012) Sedangkan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan kriteria keteralihan, kebergantungan dan kepastian tidak dilakukan penulis karena keterbatasan waktu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pasien gagal ginjal wajib melakukan terapi hemodialisis atau CAPD agar terhindar dari komplikasi beragam dan menghindari kematian. Dari wawancara diketahui bahwa rata-rata pasien gagal ginjal kronik dalam penelitian ini fungsi ginjalnya hilang sebanyak

85-90 %, jadi hanya sekitar 10-15% yang berfungsi.

Pasien gagal ginjal kronik yang menggunakan terapi *CAPD* sebelumnya juga menjalani terapi hemodialisis. Informasi tentang terapi *CAPD* diperoleh dari mulut ke mulut sesama pasien gagal ginjal kronik yang telah sukses dan memiliki kualitas hidup yang lebih baik.

Informan bernama AG adalah salah satu pasien dalam menggunakan terapi *CAPD* dan sering diundang ke rumah sakit-rumah sakit untuk berbagi pengalaman serta menjadi motivator bagi teman-temannya sesama pasien gagal ginjal kronik.

Informan dalam penelitian ini mempunyai profesi yang bermacam-macam antara lain PNS, Ibu Rumah Tangga, mahasiswa, dan pedagang. Informan walaupun menderita gagal ginjal kronik masih melakukan aktivitas dalam pekerjaan dan profesinya.

Dibawah ini ditampilkan tabel pengalaman informan yang merupakan pasien gagal ginjal kronik:

Tabel 3. Pengalaman Pasien Penderita Gagal Ginjal Kronik

	Terapi Pengobatan	
	Dengan Hemodialisis	Dengan CAPD
Pengalaman		
Kondisi suasana hati setelah divonis gagal ginjal	<ul style="list-style-type: none"> • Putus asa, menderita, mengurung diri, • Memerlukan waktu untuk bangkit, semangat dan menerima penyakit dengan ikhlas • Emosi mudah meledak-ledak, walaupun akhirnya menyadari dan meminta maaf secara langsung atau hanya dalam hati 	
Terapi yang harus dilakukan	Cuci darah 2x seminggu	Melakukan pembersihan cairan dialisis peritoneal extraneal 4x sehari per 4 jam
Tempat Terapi	Rumah Sakit	Bisa dilakukan di mana saja Mempunyai ruang terapi sendiri, bersih, ruang tanpa jendela, tidak ada angin yang masuk
Aktivitas sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah lelah ketika berjalan • Mudah lelah ketika naik tangga • Sering mengantuk • Konsentrasi menurun 	<ul style="list-style-type: none"> • Lebih kuat berjalan, naik tangga • Lebih kuat menajalani aktivitas sehari-hari dibandingkan dg pasien terapi hemodialisa • Sering mengantuk • Konsentrasi menurun
Pola Makan	<ul style="list-style-type: none"> • Makanan dan minum dibatasi (hampir semua buah dilarang, minum diukur sesuai dengan urin yang keluar, protein dibatasi), jika melanggar/ makan dan minum berlebih, maka sesak napas) • Bebas pantangan ketika Hemodialisa (bebas makan dan minum beberapa jam sebelum dan ketika hemodialisa berlangsung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lebih bebas makan dan minum • Asupan makanan yang masuk lebih banyak dibandingkan dengan pasien dengan terapi hemodialisis • Menjaga pola makan dan porsi makan • Memantang makanan yang membuat pasien sesak napas/ memperparah penyakitnya
Pengaruh penyakit pada profesi pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> • Menghambat • Banyak ijin/ tidak masuk kerja/ kuliah • Kinerja menurun • Motivasi berprestasi sedang dan ada yang menjawab rendah • Keadaan sakit tidak diperlihatkan di depan teman kerja/ teman kuliah 	
Keterbukaan penyakit kepada lingkungan sekitar	<p>Tertutup</p> <p>Berusaha untuk menyembunyikan penyakitnya</p> <p>Tidak ingin diketahui penyakitnya</p>	

Dalam Tabel 3. dijelaskan pengalaman pasien penderita gagal ginjal kronik antara lain: terapi yang dilakukan, aktivitas sehari-hari, pola makan, pengaruh penyakit pada profesi

pekerjaan, keterbukaan penyakit dan kondisi suasana hati setelah divonis gagal ginjal kronik.

Dibawah ini ditampilkan tabel kondisi kesehatan informan setelah divonis gagal ginjal kronik:

Tabel 3. Kondisi Kesehatan Pasien Penderita Gagal Ginjal Kronik

	Terapi Pengobatan	
	Dengan Hemodialisis	Dengan CAPD
Kondisi Kesehatan	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah lelah, mengantuk, sesak napas • Tekanan darah cenderung tinggi • Hb turun (sekitar 6-8 g/dL, normalnya untuk laki-laki 14-18, perempuan 12-16) • Sering tranfusi darah Akibatnya kulit menghitam dan wajah pucat • Kelebihan cairan tubuh yang tidak bisa dikeluarkan Sehingga badan, kaki, tangan bengkak • Lemas, sesak napas, gatal-gatal seluruh tubuh, sulit tidur (gangguan tidur di malam hari, sehingga siang hari mengantuk) • Setelah terapi hemodialisa merasakan lemas sampai keesokan harinya, pasien banyak tidur tidak bisa beraktivitas 	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah lelah, kadang sesak napas • Tekanan darah tinggi • Hb stabil • Kondisi kesehatan lebih baik daripada pasien yang melakukan hemodialisa • Tidur lebih berkualitas (lebih nyenyak)
Pengecekan kesehatan	Rutin tiap bulan ke dokter penyakit dalam Cek laboratorium, minum obat tiga kali sehari sesuai resep dokter Minum obat sesuai resep dokter	

Informan ketika mengetahui divonis gagal ginjal merasa putus asa, semangat hidup meningkat ketika bertemu dengan sesama penderita pasien gagal ginjal kronik, mereka merasa tidak sendirian.

Kondisi suasana hati yang dialami informan setelah divonis gagal ginjal kadang sedih tidak bisa aktivitas seperti ketika sehat tapi tidak mereka ungkapkan kepada lingkungan sekitar. Awal ketika mengetahui divonis gagal ginjal kronik mereka mengurung diri, memerlukan waktu beberapa bulan untuk bangkit, semangat dan menerima penyakit dengan ikhlas. Emosi sering kali meledak-ledak, mudah marah, walaupun akhirnya menyadari dan meminta maaf kepada anggota keluarga secara langsung atau hanya dalam hati. Kadangkala muncul perasaan putus asa.

Semua informan dengan terapi hemodialisis melakukan cuci darah dua kali per minggu di rumah sakit, sedangkan pasien dengan terapi CAPD melakukan pertukaran cairan dialisis bisa dilakukan dimana saja, asalkan tempat bersih, tidak perlu steril. Informan pada penelitian ini lebih melakukan terapi CAPD di rumah. Terapi CAPD tidak menggunakan mesin dan tidak ada tusukan jarum.

Informan mengungkapkan tiap bulan rutin melakukan pengecekan kesehatan ke dokter penyakit dalam, cek laboratorium dan minum obat sesuai resep dokter. Obat yang harus diminum setiap hari sekitar 6 tablet diminum tiga kali sehari. Selain obat ada cairan untuk melakukan dialisis sendiri di rumah. Terapi CAPD memungkinkan informan untuk

melakukan dialisis sendiri di rumah. Terapi CAPD cuci darahnya bisa dilakukan di rumah, di ruang khusus yang bersih, tidak banyak angin yang masuk. Dilakukan setiap 4 jam, sehari 4 kali.

Dalam beraktivitas sehari-hari pasien gagal ginjal kronik mengalami hambatan antara lain mudah lelah, lemas, kurang bertenaga, sering kali mengantuk dan konsentrasi menurun. Informan NN, AG, AP, dan OK menjelaskan bahwa dengan terapi CAPD kondisi fisik lebih kuat melakukan aktivitas sehari-hari, rasa lemas juga berkurang. Hal ini seperti pernyataan AG.

Terapi CAPD membuat hidup menjadi berwarna lagi, saya bisa beraktivitas lebih banyak dibandingkan ketika masih cuci darah (hemodialisis). Saya berusaha menjalani hidup seperti sebelum sakit, setelah terapi CAPD saya bisa ke hutan dan berkemah seperti ketika masih sehat, dulu ketika cuci darah badannya lemas dan tidak bertenaga, sulit tidur, bahkan ketika cuci darah berlangsung badan menggigil karena ada infeksi pada alat yang dipasang di leher.¹

Informan AF mengungkapkan bahwa aktivitas berkurang menjadi 40-50%.

Mbak...kalau diukur dengan sebelum dan sesudah gagal ginjal, aktivitas yang bisa dilakukan tinggal 50% lah.²

Dalam melakukan aktivitas kegiatan sehari-hari penderita gagal ginjal kronik mengalami hambatan, terutama dengan terapi hemodialisis kegiatan yang bisa dilakukan terbatas jika dibandingkan ketika sehat, dan mudah lelah. Contohnya tidak kuat naik tangga, berjalan pelan, ketika menyetir tiba-tiba mengantuk sehingga seringkali berhenti di jalan untuk istirahat. Sedangkan pada pasien dengan terapi CAPD merasakan tubuhnya lebih bugar

dan lebih sehat, bisa lebih banyak melakukan aktivitas seperti sedia kala.

Informan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan pekerjaan di kantor atau di tempat kuliah, informan merasa penyakitnya menghambat pekerjaannya, karena sering dihindangi rasa kantuk dan sering lemas. Hal ini tidak diperlihatkan di depan teman kerja atau teman kuliah. Pekerjaan tidak dapat memenuhi target. Informan sering ijin dan tidak masuk kerja/ kuliah karena kondisi badan yang drop dan keharusan mereka menjalani hemodialisis. Motivasi berprestasi informan dalam lingkungan kerja atau kuliah sedang dan ada yang menjawab rendah, tidak seperti ketika mereka sehat.

Semua informan ketika mereka berada di lingkungan kerja dan di kampus, mereka sangat tertutup terhadap penyakitnya. Tidak semua orang di lingkungan mereka mengetahui penyakit yang mereka idap. Jikapun ada orang yang mengetahui penyakit yang mereka idap, itu karena faktor ketidaksengajaan. Salah satunya diungkapkan IK, mahasiswa S2 di Perguruan Tinggi Negeri. IK berkata:

Ketika ada acara seminar dalam rangka memenuhi salah satu tugas mata kuliah, saya tidak bisa menjadi pemakalah karena berbarengan dengan terapi hemodialisis, sehingga saya membuat surat yang ditandatangani dokter RS. Saat itulah teman-teman tau saya menderita gagal ginjal.³

Informan NN, AG, AN dan OK mengungkapkan bahwa pola makan informan berubah setelah divonis sebagai pasien gagal ginjal kronik. Pasien dengan terapi CAPD lebih mendapat asupan makanan dan gizi yang berimbang. Hal ini seperti pernyataan oleh AG

Sewaktu menjalani terapi cuci darah tidak bisa makan sebebaskan ketika setelah menjalani CAPD, asupan makanan dan minum lebih banyak dan bervariasi. Dulu pas masih cuci darah dilarang makan

¹ Wawancara dengan AG pada tanggal 14 Desember 2018

² Wawancara dengan N pada tanggal 8 Desember 2018

³ Wawancara dengan AF pada tanggal 17 Desember 2018

*buah-buahan, sekarang tiap hari bisa makan buah-buahan.*⁴

Sedangkan pasien terapi hemodialisis makanan dan minuman yang masuk ke dalam tubuh sangat dibatasi. Pasien dengan terapi hemodialisis bebas makan ketika proses hemodialisis berlangsung. Mereka makan dengan bebas dan melanggar pantangan sehingga mereka mengalami kadar ureum dan kreatinin yang tinggi serta kelebihan cairan yang tidak bisa dikeluarkan oleh tubuh. Salah satunya diungkapkan NN kepada penulis sewaktu hemodialisis berlangsung.

*Kalau pas cuci darah gini, bebas makannya. Makanan yang tidak bisa dikonsumsi bisa dinikmati pas cuci darah berlangsung*⁵

Rasa lemas dan konsentrasi menurun yang dirasakan penderita gagal ginjal kronik juga disebabkan oleh asupan gizi yang masuk ke tubuh terbatas. Tidak seperti orang sehat, penderita gagal ginjal kronik akan merasakan sesak napas jika berlebih makan (porsi makan masih normal untuk orang yang sehat). Asupan gizi yang berkurang ini menyebabkan pasien menderita mal nutrisi yaitu keadaan tubuh mengalami gangguan dalam pemenuhan zat gizi untuk pertumbuhan, perkembangan, dan aktivitas. Mal nutrisi sangat dirasakan oleh pasien gagal ginjal kronik dengan terapi hemodialisis (HD).

Dari wawancara diperoleh hasil bahwa kondisi fisik pasien gagal ginjal kronik dengan terapi hemodialisis (HD) makin hari semakin menurun. Setelah beberapa bulan terapi HD pasien merasakan lemas dan tidak bertenaga sampai keesokan harinya, sehingga pasien tidak bisa melakukan aktivitas sehari-hari. Keluhan yang sering dirasakan pasien dengan terapi HD adalah Hb turun sehingga sering tranfusi darah, kulit dan kuku menghitam, wajah pucat, lemas, sesak napas, gatal-gatal seluruh tubuh dan mengalami gangguan tidur.

⁴ Wawancara dengan AG pada tanggal 17 Desember 2018

⁵ Wawancara dengan AF pada tanggal 8 Desember 2018

DISKUSI

Pasien gagal ginjal kronik dengan terapi CAPD memiliki kualitas hidup yang lebih baik dibandingkan dengan pasien gagal ginjal kronik dengan terapi hemodialisis. Keluhan pada pasien gagal ginjal kronik dengan terapi CAPD berkurang, antara lain tidak mudah lelah, tidur lebih berkualitas, gatal-gatal berkurang, kaki tidak bengkak. Hal ini karena kadar ureum, kreatinin, Hb pasien gagal ginjal kronik dengan terapi CAPD lebih stabil dan cairan limbah hasil metabolisme tubuh dapat dikeluarkan lebih maksimal. Pasien gagal ginjal kronik dengan terapi CAPD dapat mengonsumsi makanan yang lebih bervariasi, dan minum lebih banyak, dengan pola makan yang diatur oleh masing-masing pasien berdasarkan keluhan yang dirasakan.

Yang perlu diwaspadai pada terapi CAPD adalah kepatuhan terhadap standar CAPD, alat harus bersih sehingga tidak menimbulkan komplikasi infeksi merupakan penyakit atau luka yang berkembang selama perawatan dari penyakit atau gangguan fungsi tubuh yang sudah ada sebelumnya. (Indrastuti, 2010)

Penelitian ini juga bermanfaat bagi penderita gagal ginjal lainnya, bahwa tidak perlu takut untuk menjalani terapi hemodialisis atau CAPD. Beberapa orang yang divonis gagal ginjal seringkali tidak mau melakukan terapi tersebut, padahal ketika dokter sudah menyarankan cuci darah pasien harus mentaati, karena jika pasien tidak mengikuti anjuran dokter, penyakitnya bertambah parah dan berujung pada kematian.

Karena keterbatasan waktu observasi dan wawancara, penelitian masih harus dilakukan dengan menambah jumlah informan dan untuk mengamati perilaku, kondisi kesehatan dan kualitas hidup pasien baik ketika di tempat kerja/ kampus dan di rumah.

Pasien gagal ginjal kronik dari tahun ke tahun meningkat sehingga diperlukan sosialisasi kepada masyarakat tentang pengobatan dan terapi yang dapat dilakukan oleh pasien gagal ginjal kronik untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian diperoleh bahwa pengalaman pasien gagal ginjal kronik antara lain terapi rutin yang harus dilakukan adalah hemodialisis atau CAPD, aktivitas sehari-hari yang bisa dilakukan terbatas, pola makan dibatasi, pengaruh penyakit pada profesi pekerjaan menghambat, keterbukaan penyakit pada lingkungan sekitar tertutup. Sedangkan kondisi kesehatan pasien gagal ginjal kronik mengalami penurunan yang drastis dibandingkan dengan ketika masih sehat. Pasien gagal ginjal kronik dengan terapi CAPD memiliki kondisi kesehatan yang lebih baik jika dibandingkan dengan pasien terapi hemodialisis.

5. REFERENSI

Hasneli, Y. (2017). Hubungan Lama Menjalani Hemodialisis dengan Inter-Dialytic Weight Gain (IDWG) pada Pasien Hemodialisis Long-Term Relationship In Hemodialysis With Inter-Dialytic Weight Gain (IDWG) On Hemodialysis Patients. *Jurnal Keperawatan Universitas Padjajaran*, 5(3), 242–248.
<https://doi.org/10.24198/jkp.v5i3.646>

Indrastuti, Y. (2010). Universitas Indonesia. Retrieved from [http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/137265-T Yani Indrastuti.pdf](http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/137265-T%20Yani%20Indrastuti.pdf)

Moeloek, N. F. (2018). Disampaikan pada : Hari Ginjal Sedunia (World Kidney Day) 2018 dan Ulang Tahun PERSI Jakarta, 8. Retrieved from https://www.persi.or.id/images/2018/data/materi_menkes.pdf

Moleong, L. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Moleong, L. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Individu*

Hingga Massa. Jakarta: Prenamedia Group.

Mulyana, D. & S. (2008). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Rosda Karya.

National Kidney Foundation, I. (2006). Peritoneal Dialysis: What You Need to Know. Retrieved from <https://www.kidney.org/sites/default/files/docs/peritonealdialysis.pdf>

RS Universitas Sumatera Utara. (n.d.). Hemodialisis. Retrieved from <http://rumahsakit.usu.ac.id/index.php/id/dp/haemodialysis>

Smeltzer, S. C., Bare, B. G., Hinkle, J. L., & Cheever, K. H. (2010). *Brunner & Suddarth's textbook of medicalsurgical nursing(21th edition ed.)*. Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins.

PENGAPLIKASIAN TEORI PERS PANCASILA DALAM TELEVISI NASIONAL BERITA DI INDONESIA

Rachmawati Windyaningrum¹, Tazsa Nirmala Wiriaatmaja²

Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
Email: rachma.ningrum@unibi.ac.id¹ t.nirmala@mhs.unibi.ac.id²

Abstrak

Hadirnya saluran yang menayangkan program berita sebagai *positioning* media. Seperti, Metro TV, TvOne, Kompas TV dan iNews yang merupakan saluran televisi berita nasional. Saluran berita pada media televisi memiliki dampak yang positif bagi pendidikan politik, referensi informasi dan penyebaran nilai-nilai sosial di masyarakat. Namun, dampak negatif pun hadir merasuki opini masyarakat. Banyak saluran berita televisi yang menyajikan konten berita tidak berimbang, tidak independen, bahkan tidak menyangkutkan konten dengan nilai-nilai ideologi Pancasila, terutama bagi kegiatan produksi siaran jurnalisme. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan sistem pers dalam perspektif pancasila, serta stasiun penyiaran televisi pada saluran berita dalam perspektif pers pancasila. Metode penelitian ini menggunakan studi pustaka dengan mengumpulkan data sekunder dari kajian literatur dan dokumen-dokumen terkait pelanggaran program siaran jurnalistik yang dirilis oleh Komisi Penyiaran Indonesia. Adapun hasil penelitian mengenai Sistem Pers dalam perspektif Pancasila di Indonesia, melihat dari fungsi serta peran pers harus bertanggungjawab pada masyarakat yang mengandung prinsip Ketuhanan yang Maha Esa, Kepentingan rakyat, Kelangsungan dan Penyelesaian revolusi, Moral dan Tata Asusila, serta Kepribadian Bangsa. Stasiun penyiaran televisi pada saluran berita dalam perspektif Pers Pancasila menunjukkan masih terdapat pelanggaran siaran produk jurnalistik berkenaan dengan unsur kekerasan, norma kesopanan dan kesusilaan, dan pelanggaran tentang keakuratan berita.

Kata Kunci :

Televisi Berita, Pers, Pancasila, Tanggung Jawab Sosial

Abstract

The presence of a channel that presents news programs as media positioning. Like, Metro TV, TvOne, Kompas TV and iNews which are national news television channels. News channels on television media have a positive impact on political education, reference information and dissemination of social values in society. However, even a negative impact also permeated public opinion. Many television news channels that present news content are not balanced, not independent, and do not even link content with the values of the Pancasila ideology, especially for broadcast journalism production activities. This study aims to describe the press system in the Pancasila perspective, as well as television broadcast stations on news channels in the perspective of the Pancasila press. This research method uses literature by collecting secondary data from the literature review and documents related to violations of the journalistic broadcast program released by the Indonesian Broadcasting Commission. The results of the research on the Press System in the Pancasila perspective in Indonesia, seeing the function and role of the press must be accountable to the community which contains the principle of the One Godhead, the interests of the people, Continuity and Settlement of the revolution, Moral and Old Order, and National Personality. Television broadcasting stations on the news channel in the

perspective of the Pancasila Press show that there are still broadcast violations of journalistic products with regard to elements of violence, norms of decency and decency, and violations of the accuracy of the news.

Key words :

Television, Press, Pancasila, Social Responsibility

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan perkembangan era, kini pers tidak hanya hadir dalam bentuk media cetak. Namun, pers sudah menjamah pada media elektronik terutama media televisi nasional. Hal ini ditandai dengan hadirnya beberapa *channel/ saluran* yang menayangkan program berita sebagai *positioning* atau aliran media di masyarakat. Seperti, Metro TV, TvOne, Kompas TV dan iNews yang merupakan saluran televisi berita nasional. Keempat stasiun televisi nasional tersebut memang memiliki aliran yang dominan pemberitaan dalam setiap program siaran.

Metro TV berdiri pada tahun 2000 menjadi televisi nasional berita pertama di Indonesia yang memiliki aliran siaran berita. TvOne yang sebelumnya dikenal sebagai Lativi berdiri pada tahun 2002 dengan aliran hiburan umum berganti menjadi aliran siaran berita dan olahraga pada tahun 2008. Kompas TV yang berdiri pada tahun 2011 menyusul sebagai televisi aliran siaran berita dan olahraga. iNews menjadi televisi nasional aliran berita dan olah raga yang resmi mengudara pada tahun 2017, sebelumnya iNews sempat bernama SUN TV, SINDOtv, dan iNews TV.

Hadirnya saluran berita pada media televisi memiliki dampak yang positif bagi pendidikan politik, referensi informasi dan penyebaran nilai-nilai sosial di masyarakat. Hal ini terlihat dari banyaknya program siaran televisi berita nasional yang menyajikan *hard news* dan *soft news*, baik seputar pemerintah, politik, permasalahan sosial, budaya, ekonomi, dan olahraga. Saluran berita yang hadir pada televisi nasional membuka ruang terbuka bagi

masyarakat mendapatkan berita sesuai kebutuhan.

Tidak hanya dampak positif, tetapi dampak negatif pun hadir merasuki opini masyarakat. Hal tersebut dilihat dari bagaimana pengaplikasian pers pancasila dalam ranah penyajian konten berita pada saluran tersebut. Banyak saluran berita televisi yang menyajikan konten berita tidak berimbang, tidak independen, bahkan tidak menyangkutkan konten dengan nilai-nilai ideologi Pancasila, terutama bagi kegiatan produksi siaran jurnalisme. Pada dasarnya, permasalahan-permasalahan tersebut sudah diantisipasi dengan berlakunya Undang-Undang Pers No. 40 Tahun 1999 dan juga Undang-Undang Penyiaran Nomor 32 Tahun 2002.

Hanya saja, fakta yang terjadi setelah lahirnya reformasi di Indonesia, industri penyiaran terutama berita sudah tidak menjadikan Pers Pancasila sebagai acuan dalam memproduksi konten pers. Masih ada lembaga penyiaran pers yang melakukan tindakan pelanggaran-pelanggaran tidak sesuai dengan Undang-Undang Pers No. 40 Tahun 1999 tentang Pers, dan juga tidak sesuai dengan ideologi dan falsafah negara Indonesia yaitu Pancasila yang juga dianut pula pada sistem pers pancasila. Hal ini sangat terlihat dari maraknya persaingan produk pers yang tidak berorientasi pada kebutuhan masyarakat, namun lebih mengutamakan kebutuhan komersial bisnis industri media.

Seperti beberapa kasus siaran berita televisi yang dilaporkan kepada Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) dan Dewan Pers yakni, stasiun televisi TvOne beberapa kali mendapatkan pengaduan oleh masyarakat mengenai pemberitaan yang tendesius serta

tidak berimbang. Hal ini terjadi ketika pemilihan presiden tahun 2014, TvOne membuat pemberitaan isu komunisme di salah satu partai politik yang saat itu partai pengusung calon presiden. Selain itu TvOne mendapatkan teguran tertulis KPI di tahun 2016 dan 2018 terkait penayangan visual mayat, unsur kekerasan, dan pelaku tindak kriminal di bawah umur yang tidak dilakukan sensor atau penyamaran identitas¹.

Hal senada juga dialami pelopor televisi berita Metro TV yang mendapat teguran KPI pada tahun 2014 terkait program siaran berita yang mengandung unsur kampanye salah satu capres pada masa tenang kampanye. Tahun 2015 hingga 2018, Metro TV sering mendapatkan teguran pada beberapa program siaran berita dan program berita lainnya diantaranya Metro Sore, Metro Siang, Metro Pagi, Prime News, Breaking News, dan Editorial². Teguran tersebut menyoroti pada ketidakpatuhan program berita saat menayangkan pemberitaan yang tidak sesuai Pedoman Perilaku Penyiaran (P3) dan Standar Program Siaran (SPS) dengan sering menayangkan unsur kekerasan, unsur penyamaran identitas yang tidak disamarkan, dan pemberitaan yang tidak berimbang.

Kompas Tv juga tidak luput dari teguran KPI terkait tidak diberlakukannya sensor ketika wawancara dengan narasumber atas perkataan kotor dan kasar pada program Kompas Petang tahun 2015. Selanjutnya, di tahun 2016 Kompas Tv mendapatkan teguran kembali terkait penayangan berita yang mengandung unsur kekerasan dan pengrusakan secara anarki tanpa sensor. Kompas Tv hingga tahun 2018 masih mendapatkan teguran terkait pemberitaan yang ditayangkan secara eksplisit mengandung unsur kekerasan, tindak asusila, dan tidak menyamarkan identitas korban kejahatan³. Hal yang sama dengan ketiga stasiun berita sebelumnya

juga dialami iNews yang juga mendapatkan teguran KPI terkait pemberitaan yang mengandung unsur perkataan kotor dan kasar, pemberitaan tidak berimbang dan program iklan siaran kampanye politik.

Dalam penelitian ini, penulis hanya mengangkat kasus-kasus pelanggaran produk jurnalistik yang disiarkan Metro TV dan TvOne. Hal ini dikarenakan Metro TV sebagai pelopor televisi swasta nasional berita di Indonesia, sedangkan TvOne menjadi televisi berita kedua yang memiliki segmentasi program siaran sebagai televisi referensi politik. Hal ini menunjukkan bahwa secara implisit TvOne merupakan kompetitor utama dari Metro TV.

Melihat kasus-kasus pelanggaran yang marak dilakukan stasiun televisi berita tersebut, menggambarkan bahwa stasiun televisi sebagai media massa masih dipertanyakan fungsi media massa sebagai media referensi informasi masyarakat, kenetralitasan sudut pandang berita, dan tanggungjawab sosial bagi masyarakat terkait produk berita yang disiarkan.

Media massa sebagai media yang memiliki fungsi penyebarluasan informasi ini menjadi bagian dari komunikasi massa. Menurut Gerbner (1967) yang dikutip oleh rakmat (2003) "*Mass communication is the technologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flow of messages in industrial societies*". Komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan *teknologi* dan *lembaga* dari *arus pesan yang kontinyu* serta paling luas dimiliki orang dalam *masyarakat industri* (Ardianto, Komala, Karlinah, 2014: 3).

Lembaga yang berperan sebagai penyaluran informasi media massa adalah pers. Pada pengertiannya pers merupakan institusi yang memiliki pengaruh kuat dalam membentuk sebuah opini publik dan efektif dalam penyebarluasan sebuah informasi (Adji, 1977: 13). Pada kegiatan pers,

¹ Teguran Tertulis KPI, <http://www.kpi.go.id/index.php/id/edaran-dan-sanksi>, diakses pada 16/01/2018, pk. 18.23 wib

² Teguran Tertulis KPI, <http://www.kpi.go.id/index.php/id/edaran-dan-sanksi>, diakses pada 16/01/2018, pk. 18.42 wib

³ Ibid²

MacDougall yang dikutip oleh Hikmat Kusumaningrat dan Purnama Kusumaningrat mengemukakan bahwa "journalisme adalah kegiatan menghimpun berita, mencari fakta, dan melaporkan peristiwa" (2012: 15). Selain itu, pers pun merupakan media yang menyangkut kegiatan komunikasi yang hanya dilakukan dengan perantara barang cetakan.

Pers sebagai media yang mengutamakan aktualitas dan independen dalam menyalurkan informasi kepada masyarakat, sangat erat kaitannya dengan sistem politik dan sistem sosial di suatu negara. Hal ini menjadi dasar lembaga pers dikenal sebagai pilar keempat sebuah negara yang menjunjung ideologi demokrasi dan kebebasan informasi publik.

Pada dasarnya di Indonesia sendiri, memiliki sebuah kekhasan dalam sistem pers karena ideologi dan falsafah negara Indonesia yakni Pancasila dan budaya masyarakat Indonesia yang khas pula. Selanjutnya sistem pers Indonesia disebut sebagai Pers Pancasila, sebagaimana yang ketidak terbukaan informasi kepada masyarakat, media massapun seringkali berada pada posisi lemah dan amat mudah ditundukan oleh kekuasaan.

Oleh karena itu, tulisan ini hendak menguraikan tentang gambaran penggunaan teori Pers Pancasila pada saluran berita media massa penyiaran televisi di tengah arus kebebasan informasi.

1.2 Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Adapun fokus permasalahan yang hendak diuraikan dalam tulisan ini yaitu, bagaimana pengaplikasian teori Pers Pancasila dalam televisi nasional berita di Indonesia?.

Lebih lanjut dalam tulisan ini penulis membagi menjadi dua pertanyaan penelitian yaitu,

1. Bagaimana sistem pers dalam perspektif pancasila?
2. Bagaimana gambaran stasiun penyiaran televisi pada saluran berita dalam perspektif pers pancasila?

selalu dikatakan oleh Menteri Penerangan RI beserta jajarannya, yang juga disepakati oleh insan pers Indonesia (Arifin, 2011: 136-137).

Pers Pancasila lahir dikarenakan pemikiran proklamator Indonesia yang mempelajari semua ideologi dan falsafah negara di berbagai dunia. Ideologi Pancasila ini memiliki pandangan yang menyangkut pandangan hidup dan budaya ketimuran, serta ajaran agama terutama ajaran Islam. Pada sistem komunikasi yang diterapkan ideologi Pancasila mengajarkan kemerdekaan menyatakan pikiran, pendapat melalui lisan dan tulisan, dengan mengutamakan tanggung jawab sosial dalam suatu kolektivitas kemasyarakatan.

Pers sejatinya memiliki kelebihan serta potensi dalam menjangkau audien/khalayak yang jauh lebih banyak serta dapat menyebarkan informasi ke daerah/lingkungan yang lebih jauh, lebih luas dalam waktu yang relatif singkat. Sejak awal perkembangannya, media massa sudah menjadi lawan nyata atas

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut,

1. Untuk menggambarkan sistem pers dalam perspektif pancasila.
2. Untuk menganalisis stasiun penyiaran televisi pada saluran berita dalam perspektif pers pancasila.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat teoritis yang diperoleh adalah pengaplikasian teori pers pancasila dalam masalah penelitian. manfaat praktis yang diperoleh adalah sebagai bahan evaluasi dan referensi terkait program siaran berita yang diproduksi televisi berita Indonesia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Pers

Secara harfiah, kata *pers* atau *press* mengacu pada pengertian komunikasi yang dilakukan dengan perantara barang cetakan. Kini, kata pers atau press

digunakan untuk merujuk semua kegiatan jurnalistik, terutama kegiatan yang berhubungan dengan menghimpun berita, baik oleh wartawan media elektronik maupun oleh wartawan media cetak (Kusumaningrat dan Kusumaningrat, 2012:17).

Pers pada sistemnya dikemukakan pertama kali oleh Fred S. Siebert, Theodore Peterson, dan Wilbur Schramm, dengan konsep sistem bernama *Four Theories of The Press*, Siebert dan para ahli lainnya mengkategorikan pers dalam 4 sistem sebagai berikut:

1. Teori Otoriter

Menurut Siebert, Peterson, dan Schramm hal yang tidak boleh dilakukan oleh media massa adalah melakukan kritik terhadap mekanisme pemerintahan dan kritik terhadap pejabat yang sedang berkuasa. Pemilik media massa bisa di pihak swasta yang mendapat izin khusus dari raja atau pemerintah atau milik negara. (Ardianto, Komala, Karlinah, 2014: 160). Dengan demikian media massa dikontrol oleh pemerintah, karena hanya dapat terbit dengan izin dan bimbingan serta arahan pemerintah, bahkan kadang-kadang dengan sensor pemerintah.

2. Teori Liberal

Dalam hubungannya dengan kebebasan pers (media massa), teori libertarian beranggapan bahwa pers harus mempunyai kebebasan yang seluas-luasnya untuk membantu manusia dalam usaha memperoleh informasi dan pikiran-pikiran yang hanya dapat secara efektif diterima ketika itu apabila disampaikan melalui pers (Rachmadi, 1990: 34-35). Dari pandangan tersebut lahirlah paham liberal yang pada intinya mengajarkan bahwa manusia secara individu mampu

berdiri sendiri dan memiliki kebebasan untuk menentukan nasibnya sendiri.

3. Teori Tanggung Jawab Sosial

Dasar pemikiran teori ini adalah kebebasan pers harus disertai tanggung jawab kepada masyarakat. Media massa harus melakukan tugasnya sesuai dengan standar hukum tertentu. Teori ini sering dianggap sebagai suatu bentuk revisi terhadap teori-teori sebelumnya yang menganggap bahwa tanggung jawab pers terhadap masyarakat sangat kurang. Dalam teori tanggung jawab sosial, prinsip kebebasan pers masih dipertahankan, tapi harus disertai kewajiban untuk bertanggung jawab kepada masyarakat dalam melaksanakan tugas pokoknya. Selain itu, teori tanggung jawab sosial juga menganggap bahwa tanggung jawab sosial pers menjadi benteng terhadap otoritarianisme, dan sekaligus menjaga demokrasi dari bahaya monopoli media dan informasi dari segelintir pemodal besar. (Arifin, 2011: 64)

4. Teori Soviet Totalitarian

Media massa merupakan alat pemerintah (partai) dan merupakan bagian integral dari negara. Ini berarti media massa harus tunduk pada pemerintah dan dikontrol dengan pengawasan ketat oleh pemerintah atau partai. Dalam hal ini, media massa dilarang melakukan kritik terhadap tujuan dan kebijakan partai, dikarenakan media massa sepenuhnya menjadi milik pemerintah, maka yang berhak menggunakannya anggota partai yang setia dan ortodoks. (Ardianto, Komala, Karlinah, 2014: 174). Sistem pers komunis soviet merupakan *antitesa*

(kebalikan) dari system liberaltarian dengan paradigm utama membebaskan pers dari kontrol, pengendalian, dan pemilikan pers atau media oleh kapitalis atau *borjuis* atau pemilik modal. (Arifin, 2011: 60)

2.2 Teori normatif dalam Pers Pancasila

Sewaktu mengajukan rancangan Undang-Undang No. 40 Tahun 1990, diketahui bahwa dasar teori akademik yang dipakai berasal dari Denis Mc Quail. Muhammad Yunus Yosfiah selaku Menteri Penerangan tahun 1998 sampai 1999 menjelaskan mengenai kebebasan pers, secara khusus menjelaskan pendapat Denis McQuail. (Sukardi, 2013:30). Dalam buku *Mass Communication Theory* edisi enam tahun 2012, Denis Mc Quail juga membahas mengenai teori normatif dalam pers. Dalam pengertiannya teori normatif media (*normative theory of media*) meliputi baik tujuan yang ditetapkan secara internal maupun klaim dari luar, mengenai bagaimana seharusnya media berperilaku (McQuail, 2012: 178). Lebih menekankan pada masalah bagaimana seharusnya peran media massa, bilamana serangkaian nilai sosial ingin diterapkan, dan dicapai sesuai dengan sifat dasar nilai-nilai sosial tersebut.

Teori normatif tentang pers mengandung beberapa pandangan tentang harapan masyarakat terhadap pers serta peran yang seharusnya dimainkan oleh pers tersebut. Media tidak bisa seenaknya saja memproduksi dan menampilkan berita yang dianggap bisa berakibat tidak baik bagi pembaca, pendengar ataupun penonton. Setiap ragam utama teori normatif ini cenderung dikaitkan dengan sistem politik/pemerintahan dimana pers tersebut menjadi subsistemnya atau bagian dari suatu alur.

2.3 Teori Pers Pancasila

Teori Pers Pancasila merupakan pengembangan teori sistem pers yang dilakukan Anwar Arifin pada tahun 1992 dengan mengacu kepada filsafat dan ideologi Pancasila. Teori Pers Pancasila ini dikembangkan dari sistem pers Pancasila yang ditelaah diterapkan berdasarkan keputusan Dewan Pers (1984). Teori pers pancasila memiliki asumsi dasar yang mengacu pada sistem pers pancasila yakni “Manusia adalah makhluk Tuhan YME, setiap individu dilahirkan dalam keadaan yang sama, memiliki akar pikiran untuk mencari dan menemukan kebenaran. Namun, akal pikiran mempunyai kemampuan yang terbatas, akal pikiran harus dibantu oleh wahyu” (Arifin, 2011 : 72).

Sistem pers pancasila memiliki ciri atau karakteristik yakni pers ditempatkan tidak jauh dari rakyat dan penguasa. Pers memiliki kebebasan dan tanggung jawab yang seimbang sesuai dengan ideologi Pancasila. Selain ciri atau karakteristik tersebut terdapat prinsip utama yang dijadikan dasar atau acuan dalam menjalankan sistem pers yakni, (1) Pers memiliki kedudukan sebagai alat perjuangan yang mengutamakan kepentingan dan keselamatan bangsa; (2) Pers memiliki kebebasan dan sekaligus tanggung jawab; (3) Pers dapat diteritkan oleh pemerintah maupun oleh organisasi sosial, organisasi politik, dan swasta; (3) Pers dapat menerima pengawasan, pembinaan, dan bantuan dari pemerintah; (4) Pers melakukan interaksi positif dengan pemerintah dan masyarakat, dan menciptakan hubungan yang bersifat mitra; (5) Pers mengakui pentingnya ketakwaan kepada Tuhan YME, sebagai sumber kekuatan moral dan etika; (6) Pers memiliki rasa kebersamaan dan kesetiakawanan profesi (Arifin, 2011: 72-73).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan dengan teknik pengumpulan data menggunakan data sekunder yang berasal dari literatur terkait televisi berita dan pers Pancasila. Metode kepustakaan menurut Zed (2008), diperlukan sebagai salah satu tahap tersendiri, yaitu studi pendahuluan (*preliminary research*) untuk memahami lebih dalam gejala baru yang tengah berkembang di lapangan atau dalam masyarakat. Studi ini dilakukan karena televisi nasional dengan aliran berita sedang mulai berkembang sejak kebebasan pers dilakukan. Televisi nasional berita tersebut menjadi acuan atau referensi masyarakat dalam mencari informasi sesuai kebutuhan. Teknik keabsahan data yang dilakukan menggunakan triangulasi dengan sumber dan cara yang berbeda yakni mengelaborasi permasalahan penelitian dengan studi literatur terutama teori yang digunakan sebagai panduan menganalisis permasalahan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

4.1 Sistem Pers Dalam Perspektif Pancasila di Indonesia

Setelah perkembangan teori yang dikemukakan oleh Fred S. Siebert, Theodore Peterson, dan Wilbur Schramm. Di negara Indonesia sendiri telah mengalami perubahan sistem pers yang berbeda. Sejak Indonesia merdeka hingga saat ini, telah berlaku empat macam sistem politik dan sistem ekonomi yang berbeda satu dengan yang lainnya, sehingga dikenal juga dengan tiga macam sistem pers. Ketiga macam sistem pers itu adalah *Pers Merdeka* yang berkaitan dengan masa perjuangan (1945 – 1950) dan Demokrasi Liberal (1950–1959), Sistem *Pers Terpimpin* yang terpaut dengan demokrasi Terpimpin (1950–1965), dan Sistem *Pers Pancasila* yang bergandengan dengan Demokrasi Pancasila (1966–1999), sebagai sebuah reformasi yang menjurus kepada liberalisasi dalam bidang politik

dan ekonomi (Anwar, 2011: 127). Meskipun dalam era reformasi (1999-sekarang) tersebut terkandung semangat liberalisasi, dari perspektif ideologi, Sistem Pers Indonesia masih dapat disebut sebagai sistem Pers Pancasila yang mengalami pembaharuan dengan mengikuti perkembangan zaman yang terjadi (Anwar, 2011: 127-128).

Indonesia dapat dikatakan termasuk dalam sistem pers tanggung jawab sosial sesuai dengan teori *Four Theories of The Press* yang dikemukakan oleh Siebert, Theodore Peterson, dan Wilbur Schramm. Tidak hanya dilihat dari istilah “kebebasan pers yang bertanggung jawab”, dari hasil berbagai aktualisasi pers di Indonesia pada akhirnya harus disesuaikan dengan etika dan moralitas masyarakat yang terkandung dalam Pancasila (Sukardi, 2013:30). Istilah Pers Pancasila pada awalnya diperkenalkan oleh Mashuri, S.H yang menjabat sebagai Menteri Penerangan pada tahun 1978-1983, yang kemudian dirumuskan Dewan Pers (1984) sebagai pers yang berorientasi, bersikap, dan bertingkah laku berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Anwar, 2011: 136).

Dikutip dari Anwar Arifin dalam buku Sistem Komunikasi Indonesia (2011) menjelaskan, bahwa asumsi utama teori ini adalah kebebasan mengandung di dalamnya suatu tanggungjawab yang sepadan. Pada Ketetapan MPRS No. XXXII/1966 Pasal 2 ayat satu ditegaskan bahwa pers harus bertanggungjawab pada masyarakat dalam menjalankan fungsi-fungsi penting komunikasi massa dalam masyarakat modern. Kebebasan pers berhubungan erat dengan keharusan adanya pertanggungjawaban kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa,
2. Kepentingan rakyat,
3. Kelangsungan dan penyelesaian revolusi,
4. Moral dan tata asusila, juga
5. Kepribadian bangsa (Anwar, 2011: 136).

Fungsi dan peranan pers, dilandasi ketentuan pasal 33 UU No. 40 tahun 1999 tentang Pers. Fungsi pers di Indonesia sendiri berpedoman pada pasal 2 Undang-Undang No. 11 Tahun 1966 yang berbunyi sebagai berikut:

Pers Nasional adalah alat perjuangan nasional dan merupakan *mass media* yang bersifat aktif, dinamis, kreatif, edukatif, informatif, dan mempunyai fungsi kemasyarakatan, pendorong, dan pemupuk daya pikiran kritis dan progresif meliputi segala perwujudan kehidupan masyarakat Indonesia.

Dalam rangka meningkatkan peranannya dalam pembangunan, pers berfungsi sebagai penyebar informasi yang objektif, menyalurkan aspirasi rakyat, meluaskan komunikasi dan partisipasi masyarakat serta melakukan kontrol sosial yang konstruktif (Effendy, 2011: 151).

4.2 Stasiun Penyiaran Televisi Pada Saluran Berita Dalam Perspektif Pers Pancasila

Stasiun penyiaran televisi nasional di Indonesia mulai berdiri pada tahun 1962 diawali dengan berdirinya Televisi Republik Indonesia (TVRI) sebagai televisi publik pertama di Indonesia. Keberadaan TVRI sejak berdiri hingga tahun 1990-an masih dijadikan alat penyebaran informasi yang dominan berisi tentang pemerintahan. Selanjutnya televisi nasional berkembang ke arah yang lebih variatif dengan hadirnya televisi swasta nasional seperti RCTI, SCTV, Indosiar, dan ANTV. Keempat stasiun televisi swasta nasional tersebut berdiri pada tahun 1989 dan tahun 1990-an. Stasiun televisi

tersebut memiliki aliran hiburan dan umum, meskipun begitu keempat stasiun televisi ini memiliki program siaran berita yang masih dikendalikan oleh kebijakan pemerintah.

Sejak tahun 2000 muncul televisi swasta nasional yang beraliran berita sebagai program siaran utama yakni Metro TV. Metro TV mengudara tepat pada tanggal 25 November 2000 yang berada dalam Media Group dengan komisari utama yakni Surya Paloh. Metro TV hadir selama 24 jam untuk menyiarkan program berita dan non berita. Hal ini sesuai visi Metro TV yang menjadi stasiun televisi Indonesia yang berbeda dengan televisi lainnya dan menjadi nomor satu dalam program berita, hiburan dan gaya hidup yang berkualitas, dan memberikan konsep unik dalam beriklan untuk mencapai loyalitas dari pemirsa maupun pemasang iklan.

Sebagai pelopor televisi berita, Metro TV mengembangkan *news room* untuk dapat memproduksi siaran berita selama 24 jam. Semenjak tahun 2014 hingga saat ini Metro TV menggambarkan posisi sebagai televisi referensi pemilu. Selama berjalannya program siaran Metro TV, produk-produk jurnalistiknya tidak luput dari pantauan Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) dikarenakan adanya pelanggaran. Pantauan KPI menjadi bagian pengawasan dan evaluasi KPI dalam melihat program siaran jurnalistik yang harus sesuai dengan perspektif Pers Pancasila. Adapun pelanggaran yang dilakukan Metro TV secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut,

Tabel 4.1 Pelanggaran Program Siaran Metro TV

No	Program Siaran	Deskripsi Pelanggaran	Tahun
1	Jurnalistik "Metro Siang"	Program tersebut menayangkan aksi dramatis penangkapan tersangka kasus penembakan dengan cara menabrakkan	2015

		mobil polisi ke tubuh tersangka. KPI Pusat menilai muatan tersebut tidak dapat ditayangkan karena menonjolkan unsur sadistik dan dapat menimbulkan kengerian pada khalayak yang menonton acara tersebut. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai	
--	--	--	--

		pelanggaran atas larangan menonjolkan unsur kekerasan dan/atau sadistik dalam prinsip-prinsip jurnalistik.					
2	Jurnalistik "Metro Hari Ini"	Program tersebut memberitakan mengenai jatuhnya pesawat hercules di Medan. Dalam pemberitaan tersebut ditampilkan korban musibah (Ahmad Fahri) yang terbaring di rumah sakit serta diputar salah satu video amatir warga yang memperlihatkan gambar Ahmad Fahri tergeletak di jalan sesaat setelah musibah terjadi, secara close up. KPI Pusat menilai muatan tersebut tidak dapat ditayangkan dalam peliputan bencana. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas prinsip-prinsip jurnalistik dan peliputan bencana.	2015		kesan bahwa ucapan tersebut merupakan hal yang lumrah dan berpotensi ditiru oleh khalayak yang menonton, terutama anak-anak dan remaja. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas norma kesopanan, perlindungan anak-anak dan remaja serta prinsip-prinsip jurnalistik.		
3	Jurnalistik "Metro Sore"	Program tersebut menampilkan wawancara terhadap seorang anak di bawah umur yang merupakan keluarga korban jatuhnya pesawat Trigana Air. KPI Pusat menilai hal tersebut sangat tidak layak untuk ditayangkan karena dapat menimbulkan trauma bagi si anak dan keluarga korban. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas prinsip-prinsip jurnalistik serta peliputan bencana dengan mewawancarai anak dibawah umur.	2015	5	Jurnalistik "Primetime News"	Program tersebut menayangkan wawancara dengan Gubernur DKI Jakarta (Ahok) yang mengatakan "goblok". KPI Pusat menilai muatan tersebut tidak pantas untuk ditayangkan karena dapat memberi kesan bahwa ucapan tersebut merupakan hal yang lumrah dan berpotensi ditiru oleh khalayak yang menonton, terutama anak-anak dan remaja. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas norma kesopanan, perlindungan anak-anak dan remaja serta prinsip-prinsip jurnalistik.	2015
4	Jurnalistik "Primetime News"	Program tersebut menayangkan wawancara dengan Gubernur DKI Jakarta (Ahok) yang mengatakan "goblok". KPI Pusat menilai muatan tersebut tidak pantas untuk ditayangkan karena dapat memberi	2015	6	Jurnalistik "Metro Kini"	Tayangan tersebut menampilkan secara eksplisit mayat korban kapal tenggelam yang terdampar di pantai dalam posisi telungkup dan baju terbuka. KPI Pusat menilai tayangan demikian tidak pantas ditampilkan karena dapat menimbulkan trauma. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas norma kesopanan dan peliputan bencana pada program jurnalistik.	2015
				7	Jurnalistik "Wide Shot"	Program tersebut memuat wawancara dengan seorang anak perempuan korban penganiayaan oleh ibu tirinya. Pedoman	2015

		Perilaku Penyiaran KPI Tahun 2012 tidak memperbolehkan anak-anak berusia di bawah 18 tahun untuk diwawancarai mengenai hal-hal di luar kapasitas mereka untuk menjawab. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas perlindungan anak-anak, prinsip-prinsip jurnalistik dan larangan menampilkan anak-anak sebagai narasumber.	
8	Jurnalistik "Metro Siang"	Program tersebut menayangkan kerichuan yang terjadi saat perebutan sesaji sedekah bumi di Jepara, Jawa Tengah. Dalam tayangan tersebut terlihat warga saling pukul. KPI Pusat menilai muatan kekerasan semacam itu tidak dapat ditayangkan. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas prinsip-prinsip jurnalistik khususnya larangan menonjolkan unsur kekerasan.	2015
9	Jurnalistik "Metro Malam"	Program tersebut menayangkan pemberitaan mengenai penyerangan kantor pengacara di Meksiko yang memuat secara eksplisit aksi anarkis perusakan pintu dan mobil oleh massa. Selain itu, terdapat juga tayangan serupa pada program siaran jurnalistik "Top News" pada tanggal 22 September 2015 pukul 22.09 WIB. KPI Pusat menilai muatan tersebut tidak pantas untuk ditayangkan. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas prinsip-prinsip jurnalistik.	2015
10	Jurnalistik "Metro Hari Ini"	Program Jurnalistik tersebut memberitakan tragedi Mina yang di dalamnya terdapat kalimat sebagai berikut: "Sementara itu Raja Arab Saudi, Raja Salman diketahui hari ini akan memancung 28 (dua puluh delapan) orang yang dianggap bertanggung jawab terkait dengan tragedi tewasnya ratusan jamaah haji di Mina. Informasi ini dirilis kantor berita asal Lebanon, Al Diyaar, yang menyatakan kemungkinan Raja Salman sudah memerintahkan eksekusi terhadap 28 orang yang dianggap bertanggung jawab dalam kecelakaan tersebut. Kantor berita Al Diyaar menyatakan keputusan agama ini akan segera diterbitkan dan para terpidana mati dikenakan hukuman pelanggaran masalah keamanan dan tidak mematuhi perintah". KPI Pusat menilai pemberitaan tersebut tidak didasarkan pada sumber yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan kepastian fakta beritanya. Pasal 1 KEJ (Kode Etik Jurnalistik) juga mengatakan bahwa "wartawan Indonesia menghasilkan berita yang akurat", yakni berita yang dipercaya benar sesuai keadaan objektif ketika peristiwa terjadi. Selain itu, Pasal 3 KEJ juga menyatakan bahwa "wartawan Indonesia selalu menguji informasi", yang berarti melakukan check and recheck tentang kebenaran informasi yang diberitakan.	2015

11	Jurnalistik "Headline News"	Program tersebut secara close up memberitakan aksi perusakan mobil yang dilakukan oleh polisi. KPI Pusat menilai muatan tersebut tidak dapat ditayangkan. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas prinsip-prinsip jurnalistik dengan menonjolkan unsur-unsur kekerasan.	2015			menonjolkan unsur kekerasan.	
12	Jurnalistik "Metro Xinwen"	Program tersebut memberitakan aksi perampokan di ruang ATM yang secara eksplisit menampilkan adegan seorang pria saling memukul. KPI Pusat menilai muatan kekerasan tersebut tidak dapat ditayangkan. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas prinsip-prinsip jurnalistik dengan menonjolkan unsur-unsur kekerasan.	2015	14	Siaran Jurnalistik "Breaking News"	Program tersebut menampilkan informasi yang tidak akurat "Ledakan di Palmerah". Walaupun disertai dengan keterangan dari Kabid Humas Mabes Polri bahwa masih dilakukan verifikasi kebenarannya, namun kalimat yang ditampilkan di layar tidak mencantumkan keterangan sesuai yang telah disampaikan. Hal tersebut tentunya dapat semakin menimbulkan keresahan masyarakat yang berada dalam keadaan panik sehingga mempengaruhi masyarakat untuk percaya akan informasi tersebut. Di samping itu, pada pukul 12.24 WIB terdapat tayangan video amatir yang memperlihatkan visualisasi mayat tergeletak di dekat Pos Polisi Sarinah yang merupakan lokasi peristiwa ledakan. KPI menilai penyayangan tersebut tidak layak dan tidak sesuai dengan etika jurnalistik, serta mengakibatkan ketidaknyamanan terhadap masyarakat yang menyaksikan program tersebut. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas prinsip-prinsip jurnalistik yakni tidak memperhatikan keakuratan berita dan larangan menampilkan gambar korban atau mayat secara detail dalam program siaran jurnalistik.	2016
13	Jurnalistik "Metro Siang"	Program tersebut menayangkan video kekerasan oleh senior di sebuah kampus di Bitung, Sulawesi Utara. Dalam tayangan tersebut terlihat seorang mahasiswa disiksa oleh seniornya dengan cara diperintahkan untuk menundukkan kepala sampai menyentuh tanah, berguling di tanah, hingga dipukuli beramai-ramai. Meskipun beberapa gambar dalam video tersebut telah disamarkan, namun teknik penyamaran tidak dilakukan dengan sempurna sehingga muatan kekerasan masih dapat terlihat jelas. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas prinsip-prinsip jurnalistik khususnya larangan	2015	15	Jurnalistik "Headline News"	Program Siaran Jurnalistik tersebut menampilkan berita dengan tajuk "Istighosah PBNU Sampaikan Pesan	2017

		Kebangsaan”. KPI Pusat menilai hal tersebut merupakan informasi yang tidak akurat karena acara tersebut tidak diadakan oleh PBNU, sebagai ormas keagamaan, melainkan oleh warga Nahdliyin DKI Jakarta. Berdasarkan hal tersebut, KPI Pusat memutuskan untuk memberikan peringatan karena berpotensi melanggar Pasal 40 huruf a tentang kewajiban program siaran jurnalistik memperhatikan prinsip-prinsip jurnalistik, yakni akurat dan tidak menyesatkan.	
16	Jurnalistik “Editorial Media Indonesia”	Program siaran jurnalistik tersebut menayangkan tema “KPK Terpaku di Depan Pintu Century” dengan menampilkan artikel yang bersumber dari asiasentinel.com berjudul “Indonesia’s SBY Government: Vast Criminal Conspiracy”. Adapun hasil penelusuran KPI Pusat, muatan artikel serupa juga ditemukan pada program siaran jurnalistik antara lain: No. Program Tanggal 1. Primetime Talk 17 September 2018; 2. Realitas 17, 19 September 2018; 3. Metro Pagi Primetime 18,19, 20, 21 September 2018; 4. Metro Siang 18, 20, 21 September 2018; 5. Metro Malam 21 September 2018; 6. Primetime News 13,19, 21 September 2018; 7. Metro Hari Ini 13,19, 21 September 2018; 8. Top News 13,19, 20 September 2018; 9. New Story Insight 22 September 2018; 10. Metro Highlight 22, 23 September 2018	2018

		Penilaian dan Rekomendasi (PPR) Dewan Pers Nomor 43/PPR-DP/X/2018 tentang Pengaduan Dewan Pimpinan Pusat (DPP) Partai Demokrat terhadap Lembaga Penyiaran Metro TV yang pada intinya Teradu telah melanggar Pasal 1 dan 3 Kode Etik Jurnalistik karena tidak melakukan uji informasi, tidak berimbang, dan Teradu menayangkan Editorial harian Media Indonesia dengan elemen audio-visual yang cenderung menghakimi.	
--	--	--	--

Sumber:

<http://kpi.go.id/index.php/id/search?searchword=aduan%20metro%20tv&searchphrase=all>, 2018

Berdasarkan tabel tersebut dapat terlihat pelanggaran yang terjadi mayoritas didominasi oleh pelanggaran prinsip-prinsip jurnalistik dalam unsur kekerasan, pelanggaran norma kesopanan, dan pelanggaran tentang keakuratan berita. Pelanggaran tersebut dikutip dari hasil pencarian teguran KPI kepada Metro Tv pada laman kpi.go.id.

Hasil pencarian menunjukkan terdapat 50 teguran yang terdiri dari pelanggaran siaran jurnalistik dan program siaran. Penulis hanya mengambil 16 pelanggaran yang dilakukan Metro Tv dikarenakan pelanggaran tersebut produk jurnalistik yang melanggar prinsip dan kode etik jurnalistik.

Televisi berita nasional lainnya yang menjadi kompetitor utama Metro Tv yakni TVOne. TVOne memiliki nama Lativi pada awal masa berdirinya. Lembaga media massa yang tergolong dalam sebuah stasiun televisi swasta di Indonesia ini, merupakan salah satu stasiun televisi swasta yang didirikan pada tanggal 30 Juli 2002 silam. Nama Lativi merupakan nama yang diambil

dari nama pemiliknya, Abdul Latief yang juga merupakan seorang pengusaha yang sekaligus memiliki aset Pasaraya Group.

Pada tahun 2006, Abdul Latief melepaskan kepemilikan kepada Bakrie Grup yang dimiliki oleh Abu Rizal Bakrie. Hingga pada tahun 2008, Lativi pun berubah nama menjadi TvOne yang memiliki konsep program sajian berita, olahraga dan hiburan dengan moto stasiun televisi berkonsep "Memang Beda". Saat ini saham kepemilikan TvOne dikuasai oleh 4 perusahaan besar yang diantaranya adalah PT.Visi Media Asia yang memiliki saham sebesar 49%, kemudian PT Redal Semesta sebesar 31%, serta *Good Response Ltd* dan *Promise Result Ltd* dengan jumlah besaran saham masing-masing 10%. Saat ini TvOne dipimpin oleh anak dari Abu Rizal Bakrie bernama Ardiansyah Bakrie yang menjabat sebagai direktur utama, sedangkan sebagai pimpinan redaksi dipimpin oleh Karni Ilyas.⁴

Sejalan dengan perkembangannya, TvOne telah mengalami berbagai kasus serta kontroversi dalam penyiaran baik dalam program acara maupun konten yang disajikan. Kasus kontroversi tersebut mendapat perhatian dari Komisi Penyiaran Informasi (KPI) melalui surat teguran pelanggaran penyiaran terutama untuk produk jurnalistik. Adapun pelanggaran tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini,

Tabel 4.2 Pelanggaran Program Siaran TvOne

No	Program Siaran	Deskripsi Pelanggaran	Tahun
1	Jurnalistik "Respons"	Program tersebut menayangkan perbincangan terkait rencana pembentukan lokalisasi dengan menghadirkan Kiki	2015

⁴ Tri Haryadi. 2012. Alamat TVOne Jakarta - Stasiun televisi berita dan olahraga. <<http://www.gudangalamat.com/2014/06/ala>

	(PSK) dan Roy (mucikari) sebagai berikut: "Apa yang kemudian menyebabkan bekerja sebagai PSK?" "...kebutuhan hidup yang harus banyak dipenuhi." "Pertama kali itu apakah di tempat prostitusi, atau mungkin secara sendiri-sendiri sama temen ketemu orang, berkencan...?" "Saya tinggal di apartemen, ...kalau misalnya ada klien baru bisa..." "...sebenarnya bagaimana sih Mas Roy menjalankan bisnis ini dan bagaimana, kliennya dari mana dan cara pembagian jam kerja itu bagaimana, sih?" "Biasanya aku dapat klien itu dari klub malam... social media juga bisa." "Pembagiannya berapa persen, sih untuk Mas Roy?" "...aku cuma ambil 20% aja dari 100% itu." "Kalau misalnya...Mba Kiki, kemudian tidak mau dengan klien tertentu, yang dilakukan Mas Roy apa?" "...kalau anak itu pengen bergabung dengan saya, dia harus ngikutin aturan saya." "Mba Kiki berapa jam sehari bekerja?" "Sebenarnya nggak terjadwalkan...tergantung kliennya..." "Biasanya sehari bisa berapa klien?" "Minimal sehari satu klien." "Sebulan atau mungkin sehari bisa dapat berapa mba?" "Kalau untuk sebulan bisa sekitar 20 sampai 25 jutaan." "...bagaimana Mas Roy bekerja untuk menyeleksi para pelanggan-pelanggannya?" "Ada nggak harus tidak boleh ada pemukulan, harus menggunakan kontrasepsi, ...ada nggak peraturannya?" "Harus." "Untuk Mba kiki...pernah nggak mengalami ada yang bertindak kasar?" "Sejauh ini tidak ada untuk tindakan kasar, ...setiap klien saya minta untuk memakai alat	
--	--	--

mat-tvone-jakarta-stasiun-televi.html diakses pada tanggal 16/01/2018 pukul 22.25

		<p>kontrasepsi.” “Sempet check up nggak ke rumah sakit setiap berapa bulan sekali?” “Saya selalu check up...” “Kalau misalnya kayak gini, keluar dan pergi...pekerja-pekerja mas pasti sering gitu, Carinya dimana sih mas? Merekrutnya itu?” “Biasanya aku dari temen...” “Mba Kiki, kalau perempuan itu punya masa-masa yang..reproduksi kita, untuk kayak gitu tetap harus punya klien atau mungkin dikasih tenggat waktu?” “...saya nggak harus tiap hari.”</p> <p>Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas penghormatan terhadap norma kesopanan dan kesucilaan, prinsip-prinsip jurnalistik serta ketentuan program bincang-bincang seks.</p>		4	Siaran Jurnalistik “Breaking News”	<p>Program tersebut menampilkan visualisasi mayat yang tergeletak di dekat Pos Polisi Sarinah yang merupakan lokasi peristiwa ledakan. Gambar tersebut ditayangkan tanpa disamarkan (blur) sehingga terlihat secara jelas. KPI menilai penayangan tersebut tidak layak dan tidak sesuai dengan etika jurnalistik, serta mengakibatkan ketidaknyamanan terhadap masyarakat yang menyaksikan program tersebut. Di samping itu, program tersebut juga menampilkan informasi yang tidak akurat “Ledakan Terjadi di Slipi, Kuningan, dan Cikini”. Kalimat yang ditampilkan di layar dapat semakin menimbulkan keresahan masyarakat serta mempengaruhi masyarakat untuk percaya akan informasi tersebut. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas norma kesopanan, prinsip-prinsip jurnalistik yakni tidak memperhatikan keakuratan berita, dan larangan menampilkan gambar korban atau mayat secara detail dalam program siaran jurnalistik.</p>	2016
2	“Kabar Siang”	<p>Program tersebut menayangkan secara eksplisit seorang remaja dipukul massa karena tertangkap tangan melakukan pembegalan. Tayangan dengan muatan-muatan tersebut tidak dapat disiarkan karena menonjolkan unsur kekerasan dan dapat berpengaruh buruk bagi khalayak. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas larangan menonjolkan unsur kekerasan dalam prinsip-prinsip jurnalistik.</p>	2015	5	“Telusur”	<p>Program tersebut menayangkan liputan proses pemeriksaan tersangka pelaku kejahatan yang memuat secara detail mengenai proses kejahatan pembuatan cokelat daur ulang. Terdapat perkataan, “...satu kilo salut dicampur seperempat wafer...minimal berapa kalau mau order?”, “ya minimal enam kwintal”. Program siaran dilarang menayangkan liputan proses pemeriksaan tersangka dan memuat secara detail kronologis tindak kejahatan meskipun bersumber dari pejabat kepolisian yang berwenang dan/atau fakta pengadilan. Hal tersebut dikhawatirkan dapat mendorong orang untuk meniru tindak kejahatan tersebut. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas prinsip-prinsip jurnalistik.</p>	2016
3	“Kabar Pasar”	<p>Program tersebut menayangkan secara detail peristiwa bentrokan yang terjadi antara Satpol PP dan warga Kampung Pulo saat dilakukannya penertiban atau pengusuran pemukiman warga Kampung Pulo. KPI Pusat menilai tayangan yang menonjolkan unsur kekerasan tidak dapat ditayangkan. Hal tersebut sebagaimana yang telah diatur dalam Pasal 40 huruf a bahwa program jurnalistik wajib memperhatikan prinsip-prinsip jurnalistik dengan tidak menonjolkan unsur kekerasan.</p>	2015				

6	Jurnalistik "Kabar Petang"	Program siaran tersebut memberitakan peristiwa perampokan toko emas dengan berulang kali menayangkan saat pelaku menghancurkan etalase kaca hingga akhirnya dilempar kursi. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas kewajiban program siaran jurnalistik untuk memperhatikan prinsip-prinsip jurnalistik dengan tidak menonjolkan unsur kekerasan.	2018
---	----------------------------------	---	------

Sumber:

kpi.go.id/index.php/id/search?searchword=teguran_tvone&searchphrase=all, 2018

Berdasarkan tabel tersebut dapat terlihat 6 (enam) pelanggaran yang terjadi pada produk siaran jurnalistik TvOne, mayoritas didominasi oleh pelanggaran prinsip-prinsip jurnalistik dalam unsur kekerasan, pelanggaran norma kesopanan dan kesusilaan, dan pelanggaran tentang keakuratan berita. Pelanggaran tersebut dikutip dari hasil pencarian teguran KPI kepada TvOne pada laman kpi.go.id. Hasil pencarian menunjukkan terdapat 17 teguran yang terdiri dari pelanggaran siaran jurnalistik dan program siaran.

Melihat pelanggaran yang dilakukan kedua stasiun televisi siaran berita tersebut, ditinjau dari sudut pandang sistem pers pancasila terdapat pelanggaran pada tanggung jawab sosial sebagai pers.

Tidak adanya tindakan tanggung jawab sosial terlihat dari pencarian informasi yang tidak sesuai dengan etika jurnalistik serta tidak adanya tanggung jawab atas isi sebuah informasi yang disampaikan kepada masyarakat.

Seperti, tidak adanya keakuratan dalam penyajian siaran berita dengan memperlihatkan korban-korban maupun pelaku dalam berita kriminalitas tanpa adanya sensor. Selain itu, ketidakakuratan terlihat dari kedua media tersebut tidak melakukan *check and balance* sebelum penyajian berita.

Perspektif Pers Pancasila juga mengkaji sisi kemanusiaan yang beradab serta moralitas bagi masyarakat yang akan menerima informasi tersebut. Dari kedua stasiun televisi tersebut banyak terjadi pelanggaran atas pemberitaan yang mengandung unsur kekerasan dan norma kesopanan serta asusila.

Dalam perspektif keadilan sosial, terjadi ketidakadilan dalam penyampaian informasi. Pesan-pesan yang disampaikan perlu bersikap adil terhadap pihak yang menjadi sumber pesan dan juga bagi khalayak penerima informasi. Pesan seharusnya bersifat objektif, serta tidak menyiarkan berita yang dapat menimbulkan keresahan pada masyarakat. Hal ini terjadi pada produk jurnalistik yang mengandung unsur politik.

Jika menelisik lebih jauh sebenarnya keberadaan televisi berita di Indonesia, tidak selalu bertentangan dengan Perspektif Pancasila. Dengan adanya televisi berita berupaya merealisasikan bentuk Pers Nasional sebagai alat perjuangan nasional yang bersifat aktif, dinamis, kreatif, edukatif dan mendorong daya pikir masyarakat secara kritis melalui pemberitaan yang faktual, aktual, serta berimbang.

Dijelaskan pada pasal 5 UU No. 40 tahun 1999 tentang Pers diatur "*Pers nasional berkewajiban memberikan peristiwa dan opini dengan menghormati norma-norma agama dan rasa kesusilaan masyarakat serta asas praduga tak bersalah*", secara sederhana penghormatan terhadap "*kesusilaan*" masyarakat dalam konteks negara Indonesia adalah negara yang majemuk, bhinneka, dan prulal. Hal tersebut yang perlu diperhatikan kembali oleh *Newsroom* stasiun televisi dalam memproduksi siaran berita.

5. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Sistem Pers dalam perspektif Pancasila di Indonesia, melihat dari fungsi serta peran pers harus bertanggungjawab pada masyarakat. Kebebasan pers yang dilakukan lembaga pers harus memperhatikan tanggung jawab sosial yang mengandung prinsip Ketuhanan yang Maha Esa, Kepentingan rakyat, Kelangsungan dan Penyelesaian revolusi, Moral dan Tata asusila, serta Kepribadian Bangsa.
 2. Stasiun penyiaran televisi pada saluran berita dalam perspektif Pers Pancasila menunjukkan masih terdapat pelanggaran siaran produk jurnalistik berkenaan dengan unsur kekerasan, norma kesopanan dan kesusilaan, dan pelanggaran tentang keakuratan berita. Stasiun televisi berita juga di era kebebasan pers menjadi referensi informasi untuk mendorong daya pikir kritis masyarakat.
- Kusumaningrat, Hikmat. Purnama Kusumaningrat. 2012. *Jurnalistik Teori dan Praktik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suhandang, Kustadi. 2016. *Pengantar Jurnalistik: Seputar Organisasi Produk, dan Kode Etik*. Bandung: Nuansa Cendekian.
- Sumadiria, Haris. 2011. *Jurnalistik Indonesia Menulis Berita dan Feature*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Sukardi, Wina Armada. 2013. *Kajian Tuntas 350 Tanya Jawab UU Pers dan Kode Etik Jurnalistik*. Bandung: Dewan Pers.
- Vera, Nawiroh. 2016. *Komunikasi Massa*. Bogor: Ghalia Indonesia.

6. REFERENSI

- Adji, Oemar Seno. 1977. *Mass Media dan Hukum*. Jakarta: Erlangga.
- Arifin, Anwar. 2011. *Sistem Komunikasi Indonesia*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ardianto, Elvinaro. Komala, Lukiati. Karlinah, Siti. 2007. *Komunikasi Massa Suatu. Pengantar Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatana Media.
- Effendy, Onong Uchjana. 2011. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- McQuail, Denis. 2012. *McQuail's Mass Communication Theory (Teori Komunikas Massa McQuail) Edisi 6*. Jakarta: Salemba Humanika.

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI *STREET PHOTOGRAPHY* DI KOTA
BANDUNG STUDI KASUS PADA KOMUNITAS BANDOENG *PHOTOSTREET
SHOOTER* DI KOTA BANDUNG**

Sophia Purbasari¹⁾ Febrika Cahyadi Sambodo²⁾

^{1,2}Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
Email: ¹sophia041@unibi.ac.id ²febrikacs@gmail.com

Abstrak

Street Photography merupakan salah satu aliran dari *photography*, yang lebih mengutamakan *subject (point of interest)* di ruang publik (tempat umum). *Street Photography* merupakan kegiatan positif yang mampu memberikan sebuah wawasan dan pengetahuan yang digabungkan sehingga menghasilkan sebuah *photo* ruang waktu yang berdampak pada masyarakat. *Street photography* dapat menjadi *alternative* dalam mendokumentasikan perkembangan zaman dari dahulu hingga kedepannya sebagai evaluasi untuk berkembang menjadi yang lebih baik. Dalam perancangan media promosi *street photography* di kota Bandung bertujuan untuk meningkatkan minat masyarakat khususnya anak muda kota Bandung untuk lebih tertarik dengan *street photography* melalui komunitas bandoeng *photostreet shooter*. Media yang digunakan untuk mempromosikan *Street photography* adalah dengan di adakan nya sebuah event yang berjudul Nyetreet di Bandung, dengan media pendukung poster, katalog dan melakukan kegiatan nyetreet bersama atau melakukan *hunting photo* bersama dengan acara utama *launching* buku. Dengan di adakannya event nyetreet di Bandung di diharapkan akan bertambahnya minat dan ketertarikan para *photographer* muda untuk lebih mendalami *street photography*.

Kata Kunci : *Street Photography, Photo, Promosi, Buku, Event*

Abstract

Street Photography is one of the streams of *photography*, which prefer the *subject (point of interest)* in public spaces (public areas). *Street Photography* is a positive activity that is able to provide an insight into and knowledge combined to produce a *photo* of space time which have an impact on the community. *Street photography* can be an alternative in documenting the times from the first to the next as the evaluation to develop into a better one. In the design of media promotion of *street photography* in Bandung aims to increase young people's interest in particular the city of Bandung for more interested in *street photography* through the community of *Photostreet Bandoeng Shooter*. Media used to promote *Street photography* is to put it in an event entitled *Nyetreet* in Bandung, with supporting media posters, catalogues and *nyetreet* together or do the *hunting photo* along with the highlight of the launching of the book. Event “*Nyetreet* in Bandung” held in hope will increase the interest and attraction to the young *photographer* to more steeped in *street photography*.

Keywords: *Street Photography, Photo, Book, Event, Promotion*

1. PENDAHULUAN

Photo atau lebih dikenal dengan *photography* adalah sebuah media yang sangat digemari oleh semua kalangan terutama kalangan anak muda apalagi dengan semakin berkembangnya teknologi kamera digital saat ini. Mudahnya akses ke berbagai *tools photography* mulai dari *handphone*, kamera saku hingga *professional DSLR camera*. *Photo* disatu sisi selain memberikan informasi visual, *photo* saat ini sama pentingnya atau bahkan dapat dikatakan lebih penting dari sebuah data tulisan. Setiap fakta, berita, kejadian, atau penemuan selalu menuntut sebuah bukti visual berupa *photo* yang mewakili hal-hal tersebut guna memperkuat bukti atau isi yang disampaikan.

Street photography merupakan salah satu aliran dari *photography*, yang lebih mengutamakan *subject (point of interest)* di ruang publik (tempat umum). Ruang publik yang dimaksud di sini tidak terlepas dari “jalanan” saja, tetapi dalam artian yang lebih luas, misalkan di *cafe*, mall, pasar, taman, dan sebagainya. *Point of interest (subject)* yang dimaksud di ruang publik tidak terlepas dari orang saja, melainkan hal-hal lain yang kerap berada di ruang publik, seperti peristiwa, benda-benda (elemen), cuaca, bayangan, dan sebagainya.

Street Photography merupakan kegiatan positif yang mampu memberikan sebuah wawasan, pengetahuan dan menjadi *photo* ruang waktu yang berdampak pada masyarakat dengan mendokumentasikan kehidupan dunia seperti saat ini, yang dapat dilihat oleh semua orang dan yang paling penting adalah oleh generasi mendatang, untuk mengungkapkan kepada dunia apa yang terjadi pada dunia saat ini, memberikan sebuah informasi yang dapat mengubah atau memperluas pengetahuan mereka bagaimana dunia telah berkembang dari waktu ke waktu.¹

Bandung merupakan pusat berbagai aktivitas *kreatif*, perdagangan, kegiatan sosial, dan kehidupan setiap individu yang beragam, semua terjadi di kota Bandung. Kota dengan fitur yang unik, ditambah dengan pembangunan unsur budaya dan sebagai kota yang kreatif, memiliki kegiatan atau acara rutin yang unik, dan memiliki nilai sejarah budaya yang tinggi pasti memiliki lebih banyak *photo* yang dapat didokumentasikan. Setiap kota juga mempunyai ciri khas tersendiri, seperti kota Yogyakarta sebagai kota seni dan kota Denpasar yang terkenal dengan adat-adatnya, membuat kota tersebut menjadi lebih dikenal dunia luas. Poin-poin tersebut selalu menjadi hal yang menarik di mata para *photographer*. Salah satu contoh kota yang sangat menarik di Indonesia berada di Jawa Barat yaitu Kota Bandung.

Bandung merupakan salah satu kota di Jawa Barat yang dikenal sebagai tempat rekreasi untuk masyarakat maupun turis. Bandung juga dikenal sebagai kota kembang dan kota budaya, kota yang sangat kreatif serta bangunan-bangunan sejarah yang masih kokoh berdiri.

Seiring dengan perkembangan kota Bandung yaitu industri *kreatif*, kebudayaan dan industri *photography* di kota Bandung dimana demam *photography* begitu marak di kota Bandung dari berbagai komunitas hingga individual sangatlah tertarik terhadap dunia *photography* saat ini yang lebih di dominasi oleh kalangan muda yang tertarik pada *photography* karena ingin populer tanpa mengetahui makna *photography* secara jangka panjang yang dapat berperan penting sebagai media dokumentasi yang berkelas dengan konsep *street photography*.

Salah satu komunitas *Street Photography* di kota Bandung yang mencoba melestarikan kegiatan *Street Photography* adalah komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter*, namun kurangnya minat *photography* muda yang

¹ Mohammad Jeprie. 16 November 2010. *Mengenal Street Photography*.
<https://desaindigital.com/mengenal-street->

photography/ (diakses pada 18 November 2016, pukul 15:00 wib).

masih awam terhadap pentingnya *photography* untuk masa depan membuat komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter* ini kurang diminati dan masih sedikit *member/anggota* yang aktif di dalam komunitas, kalah dengan komunitas *photography* yang diluar aliran *street photography*.

Maraknya sosial media yang mengedepankan fitur *photo sharing* sebagai nilai jual dari sosial media tersebut, membuat kegiatan *photography* menjadi semakin digemari. Sebagai contoh *Instagram, Flickr, Path, Facebook, Twitter* dan lain - lain. *Photo* dengan mudahnya diambil dan langsung di *upload* ke dunia digital hanya menggunakan perangkat telepon genggam. Jenis *photo* yang di *share* juga semakin beranekaragam. *photo* makanan dan model merupakan *photo* yang paling sering di *share* ke khalayak publik, hingga *photo* pribadi.

Dengan mempromosikan *street photography* diharapkan anak muda di kota Bandung ataupun masyarakat tergerak untuk melakukan *street photography* dan lebih mengenal *street photography*, dapat menampilkan *photography* jalanan sebagai studi tentang perilaku suatu masyarakat, mampu memahami pola-pola sosial masyarakat dengan melihat kenyataan visual melalui karya *photography* di samping hanya melakukan *photo* terhadap objek tertentu tanpa menghasilkan pembelajaran di masa yang akan datang.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah prosedur suatu penelitian yang mengumpulkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati secara deskriptif.

Untuk memperoleh data dan keterangan yang sesuai maka peneliti melakukan metode pengumpulan data dengan :

- a. Studi Lapangan (*Field Research*)
Studi lapangan adalah melakukan peninjauan secara langsung untuk memperoleh

data-data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Penulis melakukan studi lapangan ke komunitas-komunitas *photo* di kota Bandung. Penulis melakukan penelitian terhadap kegiatan dari seluruh objek penelitian.

- b. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Angket merupakan sebuah pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. Tujuan penyebaran angket ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah.

- c. Wawancara (*Interview*)

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang terkait dalam suatu penelitian. Wawancara dilakukan ke beberapa anggota dari komunitas *photo* di Bandung, salah satunya komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter*, wawancara kepada salah satu pengurus dari komunitas tersebut.

- d. Pengamatan (*Observation*)

Penulis meninjau atau mengamati media kampanye yang digunakan Komunitas *photo* Kota Bandung untuk menarik minat masyarakat dalam melakukan kegiatan *photo* terutama *street photography*.

- e. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu penulis mengumpulkan bahan-bahan yang tertulis berupa data-data mengenai perilaku dan minat masyarakat dalam melakukan *street photography*.

3. PEMBAHASAN

3.1 Profil Komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter*

- a. Sejarah

Kehidupan di jalan memiliki daya tarik tersendiri bagi komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter*. Sebagai komunitas

photo jalanan, mereka mengabadikan kehidupan di jalan lewat lensa kamera. Sebulan sekali, mereka berkeliling kota Bandung untuk melakukan “nyetrit” pelesetan dari *photostreet* yang artinya hunting *photo* jalanan yaitu sebuah genre *photography*.

Bandoeng *Photostreet Shooter* didirikan oleh seorang *photographer* yang bernama Rimba Anggara Rusli. Anggota komunitas ini kebanyakan masyarakat Bandung yang gemar *photography* dan jalan-jalan. Sekali nyetrit, tidak kurang dari 10 anggota yang berpartisipasi .

Algi Febrri (18 tahun) yang merupakan salah satu anggota Bandoeng *Photostreet Shooter* saat diwawancarai Merdeka Bandung, mengatakan lokasi nyetrit (mencari objek *photo*) kebanyakan di dalam kota Bandung, seperti tempat-tempat favorit alun-alun, Jalan ABC, Pasar Baru, Stasiun, dan yang terbaru ke Astana Anyar.

Komunitas ini memiliki semacam *tagline*: lewat nyetrit mereka sama dengan merekam peradaban. Karena saat menggambil gambar gedung di tahun ini belum tentu akan sama dengan tahun berikutnya, bisa saja desainnya dan catnya sudah di ganti. Oleh sebab itu melalui *street photography* kita sudah mengabadikan suatu peradaban di masa lalu.



Gambar 1.

Logo Bandoeng *Photostreet Shooter*
Sumber : kerjaanrimba.wordpress.com

b. Visi Dan Misi Komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter*

Visi Bandoeng *Photostreet Shooter* Menjadi komunitas *photography* yang

mampu memberikan perubahan kepada kehidupan yang lebih baik. Sudah jelas bahwa kami adalah komunitas pecinta seni *photography*, tetapi kami berbeda dalam menyikapinya, kami tidak hanya sekedar bergelut dalam pengembangan kemampuan *photography* saja (hanya untuk memuaskan ego kita) tapi dengan *photography* dan semangat *friendship* terhadap sesama, lingkungan dan alam kami ingin memberikan perubahan yang berarti bagi kehidupan, walaupun mungkin sumbangsih yang kami berikan kecil, tapi dengan komitmen yang kuat, kami yakin dimasa-masa mendatang visi kami mampu menjadi bola salju yang mampu merubah dunia menjadi lebih baik.

Sedangkan misinya adalah Menjadi *photographer* yang handal : Sudah jelas dengan adanya komunitas ini kami berkeinginan semua member/anggota dalam komunitas bisa mendapatkan manfaat dalam pengembangan kemampuan diri dalam *photography*, baik untuk penyaluran *hobby* (amatir), maupun pengembangan Karir (profesional)

Misi lain komunitas ini adalah mempopulerkan *photostreet* alias *street photography* di Bandung. Ali menjelaskan, *street photography* memotret segala peristiwa yang terjadi di jalanan mulai pedagang kaki lima, pasar, orang yang lewat, gedung bersejarah, dan lain-lain. Di luar negeri genre *photo* ini sangat populer. ²

c. Tujuan dari Komunitas Komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter*

Tujuan dari Komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter* yaitu menjadi wadah atau tempat berkumpulnya para pencinta aliran *street photography* dan juga menjadi sumber informasi atau tempat bertukar fikiran tentang perkembangan *street photography*. Selain menjadi sumber informasi Bandoeng *photostreet shooter*

² komunita.id. /2016/06/14/ <http://komunita.id/komunitas-bandoeng-photostreet-abadikan-kehidupan-di-jalan-lewat-lensa-kamera> (diakses pada 2 februari 2017, pukul 16:00 wib).

juga menjadi tempat untuk mendapatkan ilmu baru tentang *street photography*.

d. Kegiatan Komunitas Komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter*

Kegiatan yang di adakan oleh komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter* yaitu melakukan *hunting* bersama yang rutin dilaksanakan setiap satu bulan sekali, seminar dan pameran *photo* hasil karya para anggota yang diadakan setiap satu tahun sekali.

Kegiatan *hunting* biasanya dilakukan disekitaran kota Bandung mau itu di daerah urban maupun sub urban, hunting dilakukan di lokasi yang menurut para fotografer menarik untuk dijadikan sebagai objek *stree photography*.

Hunting dilaksanakan biasanya oleh para anggota komunitas, meskipun tidak setiap hunting semua anggota ikut serta. Hunting juga sering dilakukan di luar kota Bandung untuk mencari objek yang lebih menarik dan menghindari memotret objek yang itu itu saja.



Gambar 2.

Foto Hasil Karya Anggota Bandoeng *Photostreet Shooter*, Jo Simson



Gambar 3

Foto karya Rudy Leung
Sumber : www.facebook.com³



Gambar 4

Susilo B. Utomo
Sumber : www.facebook.com⁴

e. Media Sosial Bandoeng *Photostreet Shooter*

Anggota komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter* membuat grup *facebook* agar terjalin sebuah komunitas yang kompak dan solid, selain itu grup *facebook* ini adalah wadah untuk setiap anggotanya untuk memposting hasil jepretan dengan *genre street photography*-nya kemudian dengan itu anggota yang lain bisa melihat dan juga mengkritik perihal hasil foto-foto tersebut.

³[://www.facebook.com/photo.php?fbid=150040066651832&set=g.1499736486954457&type=1&theater](http://www.facebook.com/photo.php?fbid=150040066651832&set=g.1499736486954457&type=1&theater) (diakses pada 2 februari 2017, pukul 15:00 wib).

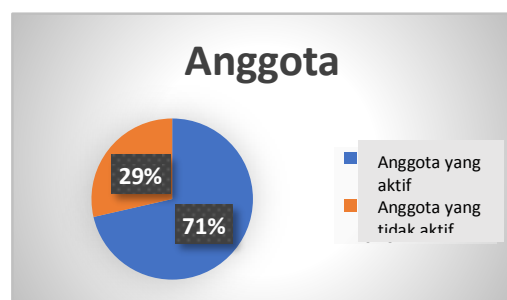
⁴<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10208182358300001&set=g.1499736486954457&type=1&theater> (diakses pada 2 februari 2017, pukul 15:00 wib).

Kebijakan-kebijakan admin dalam grup *facebook* Bandoeng *Photostreet Shooter* yang telah tertera di info grup adalah :⁵

1. Foto yang diunggah harus karya sendiri.
2. Mengunggah maksimal 5 foto per hari (24 jam) secara parsial (tidak sekaligus/tidak dibuat dalam satu *frame*).
3. *Editing minor*, seperti *cropping*, koreksi *brightness/contrast*, *burning* (terbatas), *dodging* (terbatas), koreksi warna, masih bisa diterima. Foto BW atau berwarna diperbolehkan, kecuali *selective colour*. *Photo high dynamic range* (HDR) tidak diperkenankan.
4. Dipersilahkan menambahkan tulisan (*watermark*) atau tanpa *watermark* juga diperbolehkan.
5. Agar memberikan komentar dan respon dengan sopan dan positif terkait foto yang diunggah.
6. Tidak mengunggah foto yang mengandung unsur SARA, pornografi dan politik.
7. Tidak diperkenankan membuat album pribadi atau membagi tautan *Photo* dari group lain.
8. Tidak mengunggah iklan, spam dan semua bentuk unggah selain foto.

f. Grafik Data Anggota Komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter*

1. Jumlah Anggota Yang Aktif



5

<https://www.facebook.com/groups/1499736486954457/> (diakses pada 2 februari 2017, pukul 16:00 wib).

Diagram 1
Data anggota 2017
Sumber : Data Komunitas

2. Diagram Jumlah Anggota Pria dan Wanita



Diagram 2.
Data anggota 2017
Sumber : Data Komunitas

3. Diagram Umur Anggota Bandoeng *Photostreet Shooter*

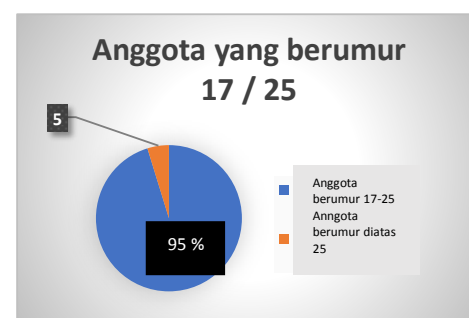


Diagram 4
Data anggota 2017
Sumber : Data Komunitas

3.2 Target Audien

- a. Demografis

Target utama adalah anak muda laki-laki dan perempuan Kota Bandung usia 17 – 25 tahun dengan tingkat pendidikan SMA sampai dengan Universitas yang memiliki hobi fotografi.

- b. Geografis

Target utama berlokasi di Kota Bandung baik itu daerah urban maupun sub urban. Dengan semua daerah dapat dijangkau dengan kemudahan transportasi.

c. *Behavioral*

Ditujukan untuk anak muda yang memiliki hobi fotografi tetapi kurang menyukai fotografi aliran *street photography*.

d. Psikologis

Target utama memiliki karakteristik aktif, ceria, antusias, senang berpetualang, senang jalan-jalan, dan senang bergaul.

3.3 Analisa SWOT

Analisa SWOT dimaksudkan untuk memperjelas semua kekuatan dan kelemahan yang dapat diidentifikasi guna memberikan suatu rekomendasi pengembangan berdasarkan potensi-potensi yang tersedia.

Analisa SWOT merupakan analisa terhadap produk barang maupun jasa yang akan dipasarkan berdasarkan tinjauan dari segi keunggulan atau kualitas, kelemahan, kemungkinan, ancaman-ancaman yang mungkin muncul dalam proses pemasaran produk (David,2006:47).

a. *Strength* (Kekuatan)

Kekuatan yang dimiliki *street photography* yaitu jenis *photo* yang lebih *artistic* dan menantang. Yang di maksud *artistic* dan menantang di sini yaitu dari segi pengambilan gambar yang *relative* sulit dan pengambilan momen yang harus tepat untuk menghasilkan gambar yang di harapkan.

b. *Weakness* (Kelemahan)

Kelemahannya banyak anggota komunitas yang tidak aktif karena minat mereka terhadap *street photography* semakin berkurang karena kalah bersaing dengan genre lainnya.

c. *Opportunity* (Peluang)

Peluang yang di dapat yaitu banyaknya bermunculan fotografer muda yang senang akan tantangan dan anti mainstream

sehingga akan tertarik dengan *street photography*.

d. *Threat* (Ancaman)

Banyak fotografer muda lebih tertarik jenis fotografer yang lain di karenakan lebih mudah dalam melakukannya dan lebih populer dibandingkan dengan jenis foto *street photography*.

3.4 Analisa 5W + 1H

Analisis ini digunakan untuk mengetahui lebih jelas kemana arah media promosi ini ditujukan. Analisis bersifat subjektif berdasarkan pengamatan dan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Analisis yang dilakukan yaitu:

a. *What* (Apa)

Membicarakan tentang perancangan media promosi *street photography* dan komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter* pada masyarakat khususnya anak muda di Kota Bandung.

b. *Why* (Mengapa)

Agar *street photography* tetap ada untuk mendokumentasikan *history* dari perkembangan jaman dan komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter* bisa menjadi wadah untuk berkumpul, berkarya, dan mencari ilmu, ditambah semakin besar dan terkenal di masyarakat.

c. *Where* (Dimana)

Media Promosi ini akan di buat di kota Bandung dengan cara membuat *event*. Media ini juga di publikasikan lewat media sosial seperti *youtube*, *twitter* dan *Instagram*, *facebook*.

d. *When* (Kapan)

Media ini akan di buat setiap tahunnya dan menjadi acara tahunan dari komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter*.

e. *Who* (Siapa)

Anak remaja dan dewasa antara umur 17 sampai dengan 25 yang memiliki hobi

fotografi atau yang tertarik dengan fotografi bekerjasama dengan komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter*.

f. *How* (Bagaimana)

Media Promosi berupa *event* berisikan tentang lomba dan pameran *photo*, pengembangan personal *project*, *sharing discussion* yang digagas oleh komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter*.

3.5 Konsep Perancangan

3.5.1 Strategi Perancangan

Permasalahan yang ditemukan setelah melakukan penelitian *street photography* di Kota Bandung ternyata banyak *photographer* muda di Bandung yang kurang tertarik dengan *street photography*, padahal banyak sekali tempat bersejarah, budaya yang beragam, dan kegiatan masyarakat yang menarik untuk diabadikan dalam sebuah *photo*, hal tersebut dipengaruhi kurangnya pengetahuan *photographer* muda dan minat dalam *street photography*, serta media informasi yang kurang mengekspos kejadian atau momen yang sangat penting dan menarik untuk diabadikan. Untuk menyampaikan informasi tersebut maka informasi harus dikemas dengan menarik dan hal yang berhubungan dekat dengan kepercayaan atau kebiasaan dari target *audience* sekaligus mengenalkan *street photography* maka informasi disajikan dengan pengemasan dari sisi budaya, sejarah dan aktivitas masyarakat yang dikemas dengan ringan dan diperkuat dengan penekanan kata untuk mempercepat proses masuknya informasi terhadap target *audience*.

Media utama dalam mempromosikan *street photography* dengan mengadakan *event* “Nyetreet di Bandung” pada tanggal 01 – 7 April 2017, yang beragendakan “Nyetreet bareng” yaitu hunting foto bersama-sama disekitaran jalan Merdeka Bandung pada hari tanggal 01 April 2017, *workshop Street Photography* bersama Krisna Satmoko yang dilaksanakan di Gedung Sejarah Bandung pada tanggal 2 April 2017, dan *launching* buku yang berisi karya-karya dari beberapa *photographer* yang tergabung dalam komunitas “Bandoeng *Photostreet Shooter*”

yang dilaksanakan di Gedung Sejarah Bandung pada tanggal 3 April 2017 serta pameran fotografi dari tanggal 03 sampai dengan tanggal 07 April 2017 di tempat yang sama.

Tabel 1
Timeline Kampanye

Waktu	Lokasi	Kegiatan	Narasumber
01-31 maret	Bandung	Promosi dan pengenalan kegiatan	Panitia & Anggota Komunitas BPS
1 April 08.00 - 15.00	Jl.Merdeka Bandung	Hunting foto bersama-sama	Ketua BPS
2 April 10.00 - 15.00	Gedung Sejarah Bandung	Workshop	Krisna Satmoko
3 April 10.00-15.00	Gedung Sejarah Bandung	<i>Launching</i> Buku	BPS (Bandung <i>Photo Shooter</i>)
3-7 April 1.00-18.00	Gedung Sejarah Bandung	Pameran foto	-
8 April 10.00 - 15.00	Jl.Merdeka Bandung	Penutupan dengan hunting foto bersama-sama	Panitia & Anggota Komunitas BPS

3.5.2 Strategi Komunikasi

Strategi yang digunakan ialah menggunakan metode AISAS

Tabel 2
AISAS

<i>Attention</i>	Untuk menarik perhatian para target audien dilakukan dengan cara penyebaran media poster di berbagai SMA, Universitas dan tempat Komunitas fotografi di Bandung dan di berbagai Media Sosial Seperti Instagram, Facebook dan Twitter.
	Untuk menumbuhkan rasa minat

<i>Interest</i>	terhadap event utama pengenalan <i>Street Photography</i> yang akan dilaksanakan dengan mengandeng sponsor-sponsor brand yang sudah dikenal oleh kalangan dunia fotografi, mengundang fotografer profesional yang berpengalaman di bidang <i>Street Photography</i> . Mengadakan acara Pra-kampanye dengan mengadakan event dengan skala lebih kecil seperti hunting bareng dengan diberikannya hadiah yang menarik.
<i>Search</i>	Target <i>audience</i> didorong keinginan untuk mencari informasi Event Nyetreet di kota Bandung melalui poster yang ditampilkan di media sosial seperti <i>facebook, twitter, instagram</i> .
<i>Action</i>	Target <i>audience</i> memberikan respon berupa keikutsertaannya dalam event utama kampanye, dengan acara yang telah ditentukan
<i>Share</i>	Setelah target <i>audience</i> tertarik dengan <i>street photography</i> maka <i>audience</i> akan berbagi kepada temannya untuk ikut serta dalam event tersebut dan diharapkan menjadi tertarik akan <i>Street Photography</i> . <i>Share</i> bias dilakukan dari mulut ke mulut maupun di bagikan melalui media sosial seperti Instagram, Facebook dan Twitter.

3.5.3 Strategi Pesan

Strategi yang dilakukan dalam upaya meningkatkan ketertarikan terhadap *street photography* di Kota Bandung. Dalam hal ini pendekatan dilakukan melalui:

a. Pendekatan Budaya

Budaya yang diangkat disini adalah keberagaman budaya yang terdapat di kota Bandung, tempat bersejarah dan aktivitas

masyarakat Bandung yang sudah melekat di kehidupan masyarakat Bandung yang kemudian menjadi objek utama yang sangat menarik untuk dalam event Nyetreet di Bandung ini.

b. Pendekatan Psikologis

Pendekatan psikologis didasarkan pada usia target *audience* yaitu fotografer muda. Dengan cara memasuki dunia remaja, seperti cara berpikir dan kebiasaan mereka, contohnya dengan menawarkan dan menampilkan sesuatu yang mereka sukai, sesuatu yang dekat bagi mereka, serta pengalaman mereka.

c. Pendekatan Komunikasi

Komunikasi yang ditujukan kepada target *audience* ini bersifat mengajak kepada target *audience* agar tertarik dalam mendalami dunia *street photography*.

d. Pendekatan Rasional dan Emosional

Pendekatan rasional akan memaparkan fakta mengenai *Street Photography*, pendekatan emosional akan menampilkan visual yang persuasif kepada sasaran target *audience* seperti melalui foto-foto *Street Photography* yang menampilkan keseharian masyarakat di kota Bandung, lingkungan atau lokasi-lokasi di kota Bandung yang dapat memberikan memori kepada para target audien.

3.5.4 Strategi Kreatif

Media yang dipakai dalam mempromosikan *street photography* yaitu dengan mengadakan *event* yang di adakan setiap tahun pada tanggal 1 April yang dikenal sebagai hari *street photography* sedunia dengan narasumber Krisna Satmoko seorang *photographer* profesional yang menekuni dunia *street photography*, serta diadakan kegiatan “Nyetreet Bareng” bersama Krisna Satmoko. Penulis menggunakan elemen-elemen yang terdekat yaitu dengan menambah pengalaman target *audience* sehingga membuat mereka lebih tertarik untuk menghadiri *event* ini.

3.5.5 Konsep Visual

a. Layout

Layout adalah hal yang dasar dari sebuah *design*, penyusunan objek-objek yang disatukan lalu disusun dengan sedemikian rupa menjadi menarik. *Layout* keseluruhan *design event* ini menggabungkan antara *photography* dan *typography* dilengkapi dengan pemberian warna kontras antara hitam, putih dan biru dengan *design* yang sederhana dan menarik, agar mudah di pahami oleh *photographer* muda dan masyarakat awam agar tertarik untuk menghadiri *event* tersebut.



Gambar 5.
Poster Nyetreet di Bandung
Sumber : Penulis

b. Typografi

Typography adalah suatu hal yang penting didalam sebuah *design*, *typography* sangat penting dalam penyampaian informasi. Pemilihan *typography* dalam *design event* ini memakai *font* yang simple yaitu menggunakan jenis font *Accidental Presidency* dan *Gotham* karena sesuai dengan kuesioner dari responden rata-rata para *photographer*. *Font* ini di gunakan pada media promosi yaitu poster, katalog dan buku



Gambar 6
Jenis Font *Accidental Presidency*



Sumber : Penulis

Gambar 7
Jenis Font *Gotham*
Sumber : Penulis

c. Warna

Warna merupakan elemen dalam pembuatan *design* yang memiliki sifat-sifat tersendiri. Warna juga mampu mewakili perasaan seseorang, seperti rasa senang, sedih gembira, terharu, semangat dan lainnya. Dalam pemilihan warna *design event* ini menggunakan warna dengan nuansa yang cerah, terlihat bersih dan identik dengan kesukaan masyarakat Bandung terhadap warna biru yang didasari oleh warna tim sepak bola kebanggaan warga Bandung. Warna yang digunakan adalah warna yang berhubungan dengan unsur:

a) Biru

Biru diasosiasikan dengan laut dan langit. Positifnya yaitu pengetahuan, kesenangan, kedamaian, maskulin, kontemplasi, kesetiaan, keadilan, intelektual. Sementara, negatifnya adalah depresi, dingin, kelesuan. Efek pada produk warna biru pada makanan sangat jarang karena dianggap dapat merusak selera makan, menyebabkan tubuh memproduksi rasa tenang dan santai, beberapa orang mengatakan merasa lebih produktif di dalam ruangan berwarna biru, warna biru pada seragam menyimbolkan kesetiaan dan kepercayaan. Hubungan pada budaya lokal yaitu maskulin (hampir di seluruh dunia), warna untuk anak kecil perempuan (Cina), kesedihan (Iran), cinta (tradisi pengantin Barat), warna *corporate* perusahaan (seluruh dunia).

b) Hitam

Hitam diasosiasikan dengan malam dan kematian. Positifnya adalah kekuatan, kekuasaan, berat, kemewahan, elegan, formal, serius, bergengsi, kesunyian, misteri. Efek pada produk adalah pakaian berwarna hitam membuat seseorang terlihat kurus, warna hitam membuat warna lain terlihat lebih terang, pada terapi psikis, warna hitam memberi efek meningkatkan kepercayaan diri dan kekuatan, diasosiasikan dengan kerahasiaan. Hubungan pada budaya lokal adalah warna hitam untuk anak kecil laki-laki (Cina), diasosiasikan dengan karir, pengetahuan, kesedihan, penebusan dosa (Asia pada umumnya), pemberontak (Amerika, Eropa, kaum muda Jepang).

c) Putih

Putih diasosiasikan dengan sinar dan kemurnian. Positifnya adalah sempurna, pernikahan, bersih, kebajikan, kejujuran, sinar, kelembutan, suci, sederhana. Negatifnya adalah rapuh, terisolasi. Efek pada produk adalah pada budaya tertentu warna putih pada pakaian memberikan simbol keberuntungan dalam pernikahan, putih adalah warna penyeimbang yang sangat baik, manjur dalam mengobati rasa sakit kepala, sinar putih yang terang dapat membutakan mata, diasosiasikan dengan malaikat dan Tuhan. Hubungan pada budaya lokal adalah warna pemakaman (Jepang dan Cina), simbol menyerah (seluruh dunia), mengidentikkan dengan orang kulit putih/Kaukasian (Eropa, Amerika), mengundang kesedihan pada pernikahan (India).⁶



⁶ Jurnal Penelitian,

<http://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/download/3158/2544> (diakses pada 5 maret 2017, pukul 16:00 wib).

Gambar 7

Warna Identitas Event Nyetreet di Bandung
Sumber : Penulis

3.6 Strategi Media

3.6.1 Media Utama

Yang menjadi media utama dalam kampanye ini adalah *Event Street Photography* dengan judul “Nyetreet di Bandung”, *event* adalah *event* yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan lebih tentang *Street Photography*. Event ini diadakan selain untuk mengenalkan dunia *street photography*, *event* ini bertujuan untuk mengajak para *photographer* muda dan masyarakat untuk mengabadikan setiap momen penting yang tidak akan pernah terulang dalam bentuk *photo* dengan menggunakan teknik *street photography*.

Event ini akan di adakan pada tanggal 1 April yaitu merupakan hari *street photography* sedunia. Selain memberikan pengalaman kepada para *photographer* muda, *event* ini juga mengadakan sebuah pameran dan *launching* sebuah buku dari hasil karya rekan-rekan Bandoeng *Photostreet Shooter*.

3.6.2 Logo Nyetreet di Bandung



Gambar 8

Logo Nyetreet di Bandung
Sumber : Penulis

Logo *Nyetreet* di Bandung di *design* dengan penggabungan antara *photography* dan *typography* dengan jenis font *Accidental Presidency* serta di padupadankan dengan warna biru dan putih yang memiliki latar belakang sebuah *photo* sehingga dapat menarik *audience* melihatnya. Dari segi warna yang diambil mengikuti hasil pengisian angket yang telah disebar kepada target *audience*.

3.6.3 Buku Fotografi Nyetreet di Bandung

3.6.3.1 Cover



Gambar 8
Cover Buku Fotografi Nyetreet di Bandung
Sumber : Penulis

Cover buku nyetreet di Bandung memiliki konsep warna putih biru dengan dominasi warna putih. Jenis *font* yang di gunakan yaitu *Accidental Presidency* memiliki latar belakang sebuah *photo* dan sedikit warna biru.

3.6.3.2 Daftar Isi



Gambar 8
Daftar Buku Fotografi Nyetreet di Bandung
Sumber : Penulis

Konsep dari daftar isi buku Nyetreet di Bandung yaitu blok di mana daftar isi ini dibentuk sebuah kotak dengan penambahan beberapa *photo* yang di buat kotak agar terlihat lebih unik dari kebanyakan daftar isi yang ada.

3.6.3.3 Isi

Isi dari buku nyetreet di Bandung adalah kumpulan karya *photo* dari *photographer* komunitas bandoeng *photostreet shooter*, yang memiliki tema dan makna yang berbeda sesuai dengan *photo* yang di tampilkan

Konsep dari isi buku nyetreet di Bandung yaitu gabungan warna putih dan biru serta diberi narasi pendek tentang makna dari *photo* tersebut. Dengan konsep ini buku akan terlihat lebih simple tetapi makna dari *photo* yang di tampilkan dapat tersampaikan dengan jelas. Dalam buku ini terdapat beberapa bagian yaitu:

a. Selayang Pandang

Selayang Pandang berisi pendahuluan dan kata pengantar yang memuat penjelasan mengapa buku Nyetreet di Bandung di buat.



Gambar 9
Halaman Selayang Pandang
Sumber : Penulis

b. Sekilas tentang Nyetreet di Bandung

Berisi penjelesan singkat event Nyetreet di Bandung yang di adakan setiap 1 April yang bertepatan dengan hari *street photography* sedunia dan hari dimana buku Nyetreet di Bandung akan dipublikasikan.



Halaman Nyetreet di Bandung
Sumber : Penulis

c. Halaman Bandoeng *Photostreet Shooter*

Halaman Bandoeng *Photostreet Shooter* ini menjelaskan tentang komunitas *street photography* di Bandung yang ikut berkontribusi dalam penyusunan buku nyetreet di Bandung dalam bentuk memberikan karya – karya terbaiknya untuk di masukan dalam buku nyetreet di Bandung.



Gambar 11
Halaman Bandoeng *Photostreet Shooter*
Sumber : Penulis

d. Karya

Dalam bagian karya terdapat beberapa bagian penting tentang hasil karya dan juga pemilik karya tersebut, yaitu:

- Biodata

Dalam lembar ini akan memaparkan data dari *photographer* yang karyanya terdapat dalam buku Nyetreet Di Bandung sebagai bentuk penghargaan terhadap *photographer* karena telah bersedia menampilkan karyanya dalam buku ini.



Gambar 12
Halaman Biodata Fotografer
Sumber : Penulis

- *Quotes*

Quotes adalah kata – kata mutiara yang diberikan sebagai pembatas antara karya – karya *photographer* yang memiliki makna tersendiri bagi *photographer* tersebut.



Gambar 12
Halaman *Quotes*
Sumber : Penulis

- Foto dan Narasi

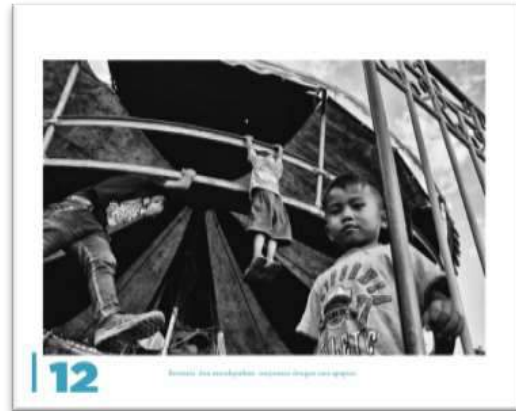
Pada halaman ini terdapat karya berupa sebuah foto dan di halaman selanjutnya

terdapat sebuah narasi pendek yang menjelaskan tentang maksud dari foto tersebut di jelaskan secara singkat.



Gambar 13
Halaman Karya dan Narasi
Sumber : Penulis

- Rofik Achmad
Kang Rofik Achmad yang biasa di sebut kang Rofik ini, pria kelahiran 22 Oktober 1978 dan sudah malang melintang di dunia fotografi.



Gambar 15
Foto Karya Rofik Achmad
Sumber : Koleksi Pribadi Rofik Achmad

- Penutup

Dalam lembar penutup terdapat kata-kata ucapan syukur dan tremakasih kepada yang kuasa , rekan-rekan dari komunitas Bandoeng *Photostreet Shooter*



Gambar 14
Halaman Penutup
Sumber : Penulis

- Raden Arham Nasrulloh

Seorang mahasiswa kelahiran 19 Agustus 1996 yang tertarik dalam dunia *street photography* karna penasaran dan ingin mencoba hal yang baru.



3.6.3.4 Fotografer

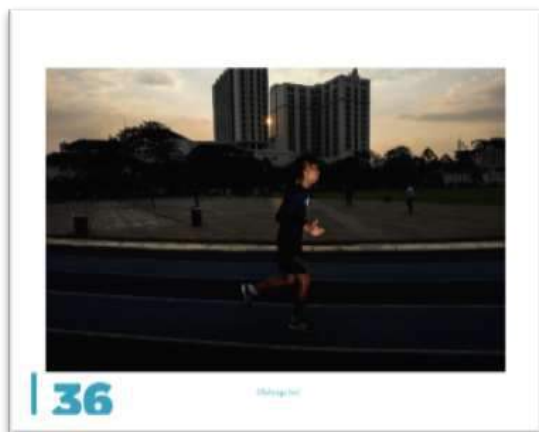
Di dalam buku ini terdapat lima *photographer* yang masing-masing *photographer* memberikan lima karya terbaik mereka untuk di jadikan sebuah buku yaitu:

Gambar 15

Foto Karya Raden Arham Nasrulloh
Sumber : Koleksi Pribadi Raden Arham Nasrull

- Arif Sahroni

Arif Sahroni sehari-hari dipanggil Arif, awal memulai terjun di dunia *photography* tahun 2015, belajar secara otodidak.



Gambar 16

Foto Karya Arif Sahroni
Sumber : Koleksi Pribadi Arif Sahroni

- Rio Fansyah

Fotografer muda asal Bandung yang sudah berpengalaman di dunia foto *Street photography* yang menurutnya mengajarkan suatu realitas yg sebenarnya terjadi tanpa rekayasa dan kepura puraan.



Gambar 17

Foto Karya Rio Fansyah
Sumber : Koleksi Pribadi Rio Fansyah

- Algi Febri Sugita

Algi adalah fotografer asal Bandung yang belajar fotografi secara otodidak dan sudah mendalami dan mencintai genre *Street photography* sejak beberapa tahun yang lalu dan menurutnya *Street photography* adalah merekam/menangkap segala kejadian aktivitas di ruang publik, transportasi, dan di jalanan tanpa ada rekayasa di dalamnya.



Gambar 18

Foto Karya Algi Febri Sugita
Sumber : Koleksi Pribadi Algi Febri Sugita

3.6.3.5 Dimensi Buku Fotografi Nyetreet di Bandung

Buku Fotografi Nyetreet di Bandung memiliki ukuran sebagai berikut :

- Panjang 21 cm
- Lebar 27 cm
- Tebal 2 cm
- Berisi 70 halaman



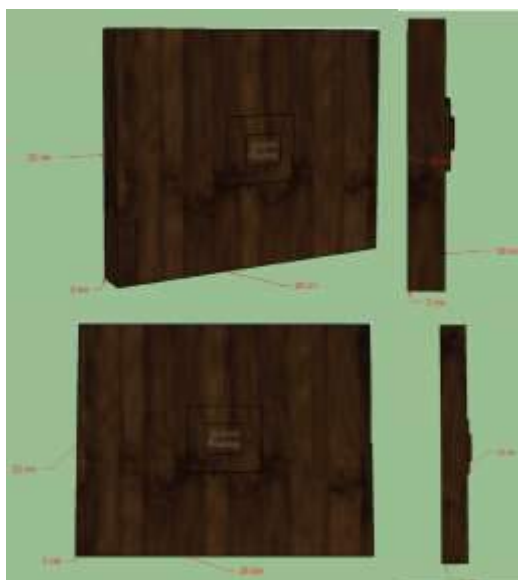
Gambar 19
Dimensi dan Ukuran Buku Fottografi Nyetreet di Bandung
Sumber : Penulis

3.6.2. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama agar penyampaian dari media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung. Ada beberapa media pendukung periodik diantaranya:

a) *Packaging* Buku

Packaging media buku menggunakan box yang terbuat dari kayu untuk menjadi tempat penyimpanan yang baik. Ukuran Panjang 22 cm, lebar 28 cm dan tinggi 3 cm.



Gambar 21
Box Kayu Buku Fotografi
Sumber : Penulis

b) Poster

Poster ini di buat untuk mendukung dan memberi informasi tentang diadakannya sebuah *event nyetreet* di Bandung. *Background* poster yang digunakan adalah jenis *street photography* untuk mewakili pesan *event street photography* tersebut.



Gambar 22
Poster 1 Nyetreet di Bandung
Sumber : Penulis



Gambar 23
Poster 2 Nyetreet di Bandung
Sumber : Penulis



Gambar 24
Poster 3 Nyetreet di Bandung
Sumber : Penulis

c) Katalog dan Kartu Pos

Katalog dan *Postcard* ini di berikan kepada tamu undangan yang hadir dalam acara *launching* buku dan pameran nyetreet di Bandung dalam sebuah amplop berwarna hitam sebagai *souvenir*.



Gambar 25
Katalog Pameran dan Kartu Pos
Sumber : Penulis

4. KESIMPULAN

Dalam perkembangan *photography* saat ini, telah menghadirkan bermacam-macam *genre* atau aliran *photography*. Salah satunya adalah *street photography*. Melalui *street photography*, sebuah *photo* dapat memiliki nilai lebih di bandingkan dengan hasil *photo* lainnya menjadi sebuah media yang dapat mendokumentasikan zaman antara ruang dan waktu. Namun dengan berkembangnya dunia *photography* saat ini di mana *street photography* kurang diminati kalangan anak muda pecinta *photography*.

Untuk meningkatkan minat terhadap *street photography* maka dibuatlah media promosi berupa *event* dan buku *portofolio*. Dengan adanya *event* dan buku

nyetreet di Bandung ini, diharapkan dapat meningkatkan minat para *photographer* muda untuk menekuni aliran *street photography* khususnya di kota Bandung.

5. SARAN

Dalam proses penciptaan karya *photography* terutama *street photography* diperlukan perencanaan pemotretan yang matang. Mulai dari pencarian lokasi, pencahayaan yang baik, pemilihan objek dan peralatan yang digunakan. Dengan perencanaan yang matang, kendala-kendala di lokasi nantinya akan dapat diatasi. Selain itu dibutuhkan pula proses pemikiran konsep dan sedikit berimajinasi untuk mendapatkan gambaran *visual* yang diinginkan dalam membuat karya *street photography*.

6. REFERENSI

Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuasa Cendekia.

Donald, Getz.. 1997. *Event Management and Event Tourism*. New York: Cogmzant Communications.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.

Kusrianto, Adi. 2009. *Creating Color scheme*. Yogyakarta : Penerbit Andi

Kusmiati,Artini R dkk.1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta :Djambatan

Marian, Davis. 1987. *Visual Design in Dress*, New Jersey: Prentice Hall Inc., Englewood Cliffs

Purnamawati dan Eldarni. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali,

Rangkuti Freddy. 2009. *Strategi Promosi Yang Kreatif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Zacharia Paul. 2014. *Street Photography Dengan Ponsel*. Jakarta.PT Elex Media Komputindo,

Sumber Lainnya

<https://desaindigital.com/mengenal-street-photography/>

(diakses pada 18 November 2016, pukul 15:00 wib)

<http://www.fotografer.link/definisi-fotografi-menurut-para-ahli.html>

(diakses pada 2 februari 2017, pukul 16:00 wib).

<http://fotografi.upi.edu/home/6-keahlian-khusus/street-photography>

(diakses pada 2 februari2017, pukul 16:00 wib).

<http://www.kelasfotografi.com/search/label/Pemula?max-results=8>

(di akses pada 18 November 2016, pukul 16:00 wib)

http://www.kompasiana.com/ikpj/media-pembelajaran-arti-posisi-fungsi-klasifikasi-dankarakteristiknya_54ff4771a33311874a50fb9a

(diakses pada 2 februari 2017, pukul 16:00 wib).

PERANCANGAN ULANG PERMAINAN SONLAH UNTUK ANAK USIA 6 SAMPAI 12 TAHUN DI KOTA BANDUNG

Diwan Setiawan¹, Ahmad Deni Saputra²

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Desain,
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
diwansetiawan@unibi.ac.id¹, ahmadden13@gmail.com²

Abstrak

Permainan adalah bagian tidak terpisahkan dalam perkembangan anak. Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat mengakibatkan terjadinya perubahan pola hidup masyarakat perkotaan. Termasuk perubahan pola permainan anak-anak di kota Bandung. Dari permainan tradisional menjadi digital mengakibatkan permainan tradisional mulai dilupakan oleh anak-anak. Termasuk permainan sonlah mempunyai multi manfaat dalam perkembangan anak-anak, melatih kecerdasan emosional, melatih gerak dan bersosialisasi, dibandingkan permainan digital yang lebih bersifat statis dan individualis. Seperti yang terjadi pada siswa-siswi SDN Cisitu, permainan sonlah mulai jarang dimainkan di halaman rumah ataupun lapangan sekolah. Tujuan dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk merancang ulang permainan sonlah bagi anak-anak berumur 6-12 tahun di kota Bandung untuk meningkatkan minat terhadap permainan tradisional khususnya permainan sonlah. Dengan tampilan baru dari sisi tampilan visual, kemasan dan portabel. Media yang dipilih adalah media cetak karena menampilkan sisi fisik, bentuk stafak agar para pemain ikut terlibat sisi emosional, motorik tubuh dan bersosialisasi dalam bermain. Metode yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir ini adalah metode kuantitatif untuk memberikan gambaran dan fakta permainan sonlah di SDN Cisitu. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi lapangan berupa observasi, wawancara dan kuisioner. Proses perancangan ulang permainan sonlah ini didasari dengan teori desain komunikasi visual.

Kata kunci: permainan tradisional, Kota Bandung, Desain Komunikasi Visual

Abstract

Games are inseparable from child development. Technological advancements have caused lifestyle changes in urban society, including children in Bandung. The shift from traditional games to digital ones caused the former to be forgotten, not excluding sonlah with its multiple benefits in children development; increasing emotional intelligence, physical movement, and social skills, compared to the more static, and individualistic digital games. As what happened in Cisitu Elementary School, sonlah is becoming less played in neighborhood or school field. The goal of this paper is to reinvent the game for children aged six to twelve in Bandung to increase the interest in traditional games especially sonlah, with refreshed visual appearance, packaging, and portability. The game will be printed to expose its physical side and borders so the players would be involved emotionally, motorically, and socially in the game. This paper uses quantitative method to provide data and facts about the game sonlah in Cisitu Elementary School. Data collection is done by field study consisted of observation, interviews, and questionnaires. This reinvention of the game sonlah is based on theory of visual communication and design.

Keywords: traditional games, Bandung, visual communication and design

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi yang semakin pesat, tidak saja berpengaruh kepada pola kehidupan masyarakat secara luas. tetapi juga berdampak kepada permainan anak-anak di perkotaan. Kota Bandung yang masyarakatnya terus berkembang memakai teknologi, merubah pola permainan anak-anak dari tradisional menjadi modern berbasis teknologi. Permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak. Salah satunya permainan sonlah yang sering dimainkan halaman rumah ataupun dilapangan. Permainan sonlah dimainkan oleh 2 sampai 5 anak-anak, baik anak perempuan maupun laki-laki. Pada permainan ini pemain di tuntut untuk melakukan lompatan dan melempar gacuk tepat pada setapak yang dibuat dengan aturan yang disepakati bersama. Dan pemenangnya ialah yang memiliki setapak paling banyak.

Permainan sonlah mempunyai banyak manfaat bagi anak-anak. Dalam penelitian menyatakan bahwa permainan tradisional mestimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak-anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, mentaati aturan, serta menghargai orang lain¹.

Oleh karena itu penulis melakukan observasi ke beberapa sekolah dasar yang berada di kecamatan Coblong kota Bandung. Salah satunya SDN Cisititu yang berlokasi di Jl Sangkuriang 48. Berdasarkan hasil wawancara penulis, permainan tradisional sudah diperkenalkan melalui kurikulum 2013 dan kegiatan setahun sekali berupa perlombaan permainan tradisional antar sekolah yang diselenggarakan oleh diknas kota Bandung². Media permainan yang digunakan dalam kegiatan ini masih bersifat konvensional. Termasuk media permainan sonlah konvensional

terbilang low cost atau tidak perlu membeli peralatan mahal atau benda pendukung yang sulit. Cukup memiliki sebutir kapur kemudian ngacuk, yaitu berupa benda yang ukurannya tidak terlalu besar biasanya berbahan potongan genteng. Meskipun demikian media permainan sonlah konvensional ini memiliki banyak keterbatasan baik dari segi ruang maupun kondisi, cenderung membosankan dari tampilannya.

Dari fakta yang telah didapat, membuktikan bahwa permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak dan beralih kepada permainan modern seperti komputer, Tablet dan handphone yang lebih menarik dan menyenangkan yang pada saat ini lebih di sukai anak-anak. Selain lebih menarik cara mengaksesnya pun lebih mudah. Kemajuan teknologi tersebut mengakibatkan ditinggalkannya permainan sonlah yang dulu lebih sering dimainkan oleh anak-anak. Apabila hal ini terus dibiarkan, tidak akan menutup kemungkinan akan musnah karena tidak ada pelestariannya.

Melihat fenomena di atas mengenai keterbatasan media permainan sonlah ini, telah memicu penulis untuk memunculkan inovasi dalam bidang desain grafis berupa media portabel. Media portabel memiliki kemampuan untuk merubah bentuk dan menjadi lebih praktis sehingga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan dan ramah lingkungan ini menjadi solusinya. Hal ini dapat membuat suatu media dapat dibuat fleksibel dan berpindah-pindah sesuai dengan kebutuhan dan kondisi.

¹Mulyani Nov, Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia, Diva Press, Yogyakarta, 2016, hlm.48.

²Hasil wawancara Bapak Hasan Guru SDN Cisitu 1, 22 februari 2017, pukul 09.00

2. KAJIAN PUSTAKA

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia Istilah permainan berasal kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an.” adalah berbuat sesuatu menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak³. Dengan demikian, “permainan” adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang di permainkan; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh – sungguh, biasa saja.

Sedangkan menurut Misbach yang di kutip Novi Mulyani menyimpulkan bahwa : “Permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan dan tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Dengan demikian, dapat difahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu “ (2016:46).

Bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar saat anak berinteraksi dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan. Bermain menjadi suatu aktifitas yang berlangsung dan spontan dilakukan seorang anak bersama orang lain atau menggunakan benda-benda sekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif, serta menggunakan perasaan, tangannya, atau seluruh anggota tubuhnya⁴.

3. METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan metode kualitatif perancangan ini, sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan perancangan

permainan sonlah. Penulis beralasan memilih metode ini untuk mengeksplorsi dan memahami suatu gejala objek penelitian.

Data-data dalam penelitian kualitatif adalah data berupa fenomena atau kejadian sehingga dalam penelitan ini diperlukan teknik-teknik pengumpulan data yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data informasi yang berkaitan dengan objek yang di teliti dalam pengerjaan tugas akhir ini. Penulis melakukan wawancara kepada Bapak Hasanudin guru S.D.N Cisitu 1 Bandung terkait dengan permainan sonlah.
- b. Peneliti melakukan observasi lapangan secara partisipasi langsung, agar mendapatkan suatu pandangan yang mendalam tentang keadaan dan situasi yang terjadi di lingkungan, serta kondisi terkini objek diteliti meliputi kejadian-kejadian perilaku yang dilihat untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan.
- c. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. Kuesioner atau angket di berikan kepada orangtua dan anak-anak untuk mengetahui, mengenal dan manfaat dalam kegiatan sehari-hari terkaik dalam perkembangan anak-anak.
- d. Studi dokumen yaitu pengumpulan beberapa data seperti gambar, kumpulan foto atau obyek – obyek yang ditemukan di lapangan selama penelitian dilakukan. Dokumen berupa buku-buku yang

diperoleh dari perpustakaan dan jurnal yang didapat dari internet, seperti buku nilai-nilai permainan tradisional pada anak usia sekolah dasar, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Psikologi Perkembangan tumbuh kembang anak .

4. PEMBAHASAN

4.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan berfungsi agar karya desain dapat dibuat dengan baik. Permainan sonlah yang ada saat ini, masih bersifat konvensional hanya memakai "kapur" di ruang terbuka, sedangkan seperti kita ketahui bersama ruang terbuka di perkotaan semakin sedikit. Sedangkan ruang terbuka yang ada, seperti di taman kota tidak memungkinkan kita untuk menggelar permainan sonlah dengan menggunakan cara konvensional. karena bisa merusak estetika. Oleh karena itu perlu sebuah media permainan sonlah yang lebih menarik secara visual bertematik, bersifat portabel dan mudah dibawa untuk menarik si audiens. Bentuk puzzle sebagai stapak alur permainan sonlah dengan bahan rubber flooring tidak licin dan aman dimainkan anak-anak. Dengan ukuran disesuaikan dengan tampilan bertema kota Bandung.

4.2 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi adalah kegiatan langkah-langkah yang diambil untuk mengkomunikasikan desain agar di terima target audience, meliputi strategi visual dan strategi verbal.

4.2.1 Strategi Visual

Strategi visual berhubungan desain yang dapat menarik perhatian target audiens. Strategi visual yang digunakan dalam perancangan ulang permainan sonlah antara lain :

1. Warna bergaya blok yang digunakan adalah per panduan warna cerah dan warna alam.

2. Ilustrasi bersifat Ruang Waktu Datar (RWD) serta *Naturalis-PerpektifMoment* (NPM).

3. Tipografi dalam perancangan permainan sonlah adalah sans serif dan dekoratif.

4.2.2 Strategi Verbal

Strategi verbal berkaitan dengan bahasa, penulis menggunakan kata-kata dan bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami oleh anak-anak. Dengan gaya bahasa informatif.

4.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dipakai adalah dengan membuat puzzle stapak bergambar harus tersusun. Dipadukan dengan teknik flat desain, yang menampilkan icon kota Bandung.

4.3.1 Judul dan Tema Permainan

Judul permainan sonlah adalah " Sonlah kota Bandung". Permainan ini bertema tentang icon icon di kota Bandung sebagai sarana informasi dan edukasi kepada pemain.

4.3.2 Bentuk Permainan

Permainan ini berisi materi edukatif tentang kota Bandung yang tersusun di sebuah gambar dalam bentuk karakter gedung, transportasi, taman, dan elemen lainnya. Dari setiap stapak permainan sonlah ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran 1 x 3,5 meter. Karena ukuran latar permainan sonlah yang luas, maka anak-anak yang menjadi pemain utamanya dengan terjun langsung dalam permainan.

4.3.3 Gambaran Permainan

Permainan ini terdiri dalam 1 rangkaian peta besar berukuran 1 x 3,5 meter. Terbagi menjadi 9 stapak wilayah. Dengan ukuran 50 x 50 cm. Disetiap setapak berisikan materi gambar icon dalam bentuk bangunan, transportasi, taman dan

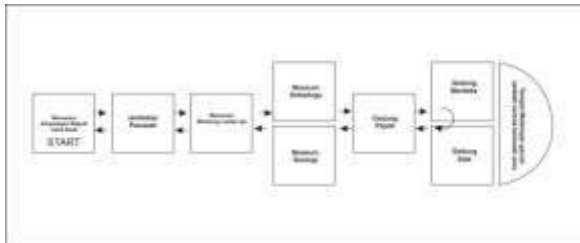
jalan. Dari wilayah tersebut harus kuasai oleh pemain untuk memenangkan permainan

4.3.4 Jenis Permainan

Permainan sonlah ini berjenis *Area Control / Area Influence*. Mekanisme dimana pemain harus berlomba mendapatkan wilayah tertentu dihitung seberapa banyak pengaruh pemain di area itu, biasanya dimenangkan dengan perhitungan mayoritas.

4.3.5 Alur Permainan

Alur permainan sonlah ini terbagi menjadi 9 bagian, yaitu dibedakan dengan nama-nama wilayah kota Bandung berbentuk persegi yang masing-masing memiliki batas wilayah yang harus dikuasai. Di mulai dari awal melempar gacuk dan melewati jalan stapak di lalui. Semua sudah di lalui baru melempar gacuk ditempat stapak puncak menandai wilayah.



Gambar 4.1
Alur Permainan
Sumber: Olahan Penulis

4.3.6 Cara Bermain

Konsep permainan sangat sederhana dimainkan 2 sampai 5 atau lebih. Dimana pemenang permainan sonlah nyaitu yang paling banyak menguasai wilayah. Pertama susun 9 puzzle petak kotak tersebut berurutan. Untuk memulai pemain harus menaati peraturan yang akan di tentukan sebagai berikut :

- a) Melakukan hompimpa untuk urutan bermain.

- b) Si pemain memilih gacuk yang akan di pakai.
- c) Lempar gacuk tersebut ke kotak nomer 1, jika berhasil mulailah melompati ke petak berikutnya dengan 1 kaki
- d) Tidak boleh menginjak kotak yang terdapat gacuk kamu didalamnya harus di lewati.
- e) Ambil kembali gacuk disaat kembali.
- f) Ulangi langkah tadi dikotak nomer 2, dan seterusnya.
- g) Giliran selesai atau gagal apabila,gacuk pemain mengenai garis saat dilempar.
- h) Kaki pemain menginjak garis saat bermain
- i) Gacuk kamu jatuh diluar arena permainan
- j) Lanjutkan permainan hingga batu sampai di angka 9
- k) Jika sudah selesai hingga angka 9, pemain melempar gacuk dengan menghadap kebelakang
- l) Kotak di mana gacuk itu mendarat di jadikan wilayah pemain tersebut, dan di tandai dengan sticker bintang.
- m) Pemain lain dilarang menginjak wilayah tersebut
- n) Lanjutkan permainan hingga seluruh wilayah terisi tanda bintang
- o) Pemain yang menang adalah pemain yang banyak memiliki tanda bintang.

4.3.7 Misi Permainan

Misi dalam permainan sonlah ini adalah menyelesaikan sebuah rintangan dengan melewati stapak-stapak dan menguasai. Tidak hanya itu, anak-anak juga sembari mengetahui informasi icon kota Bandung dari setiap setafak yang telahmereka lalui.

4.3.8 Elemen Permainan

No	Elemen permainan sonlah	Keterangan
1	Pemain	Permainan sonlah di mainkan 1 sampai 5 anak atau lebih
2	Tujuan	Pengenalan icon – icon kota bandung untuk menganjarkan sekaligus sebagai pengetahuan sejarah, informasi agar anak- anak lebih peduli dengan kota bandung. untuk belajar bersosialisasi, komunikasi. Demokrasi, dan taat peraturan. Melatih motorik fisik
3	Prosedur	Dengan menganalisis permasalahan yang ada dalam setiap rintangan yang dimainkan dan melakukan penyelesaian masalah yang ada. Anak-anak diajarkan bagaimana kerja keras untuk mencapai tujuan dengan menyelesaikan masalah yang dilewati.
4	Aturan	- Dalam permainan lebih dari 1 sampai 5 pemain atau lebih berurutan harus melewati rintangan sampai akhir. - Menguasai banyak wilayah penyelesaian permasalahan dilewati
5	Sumber Daya	- Pemain akan berhadapan rintangan. Anak-anak diharuskan menyusuri stapak

Tabel 4.2
Elemen Dramatis

No.	Elemen permainan sonlah	Keterangan
1	Tantangan	Permainan akan melewati berbagai tantangan dengan berkompetensi dengan lawan merebut wilayah. Dimana pemain tertantang untuk menguasai dan mencontrol wilayah. Dimana lawan tidak bias melewati.
2	Play	Dengan menyelesaikan rintangan dan menguasai wilayah pemain belajar tentang kota bandung. gedung, jembatan sebagai sumber informasi pengetahuan dan edukasi.
3	Motif	Ada 9 stapak yang harus dikuasai, dengan menguasai wilayah tersebut. Pemain akan mengetahui informasi icon bandung

4.3.9 Format dan Ukuran

Format Ukuran permainan sonlah adalah persegi panjang dengan susunan 10 puzzle stapak 50 x 50 cm dan tebal 5 mm. Total ukuran 1 x 3,5 meter. Menggunakan *printable flex* sebagai transparansi terhadap bahan *Rubber Flooring* agar tidak licin apabila di pasang lantai.

4.3.10 Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan penulis dalam setafak permainan sonlah ini adalah *digital print* untuk target satuan sebagai *dummy* dan cetak *offset* untuk target produksi massal. *Digital print*

dipilih karena cocok untuk kebutuhan mencetak dalam waktu singkat dan kebutuhan sedikit dan penulis menggunakan cetak *offset* untuk target umum untuk produksi masal agar mengurangi biaya produksi bila dicetak dalam jumlah besar.

4.4 Konsep Visual

Dalam perancangan media permainan sonlah, konsep visual yang digunakan *flat design*. *flat Design* adalah sebuah style desain dimana fokus pada kesederhanaan (simpler). Konsep *Flat Design* tidak melibatkan unsur *3D*, *shadow*, *gradient*, *bevel* dan lain-lain. Meskipun demikian, *Flat Design* bukan berarti tanpa efek sama sekali. *Flat Design* lebih menekankan pada penggunaan warna yang *solid*, *typography*, dan elemen elemen sederhana.



Gambar 4.12
Gaya Flat Design
Sumber: Google 2017

4.4.1 Layout

Layout pada setapak pada permainan sonlah ini menggambarkan tata letak komponen visual agar tampak seimbang.



Gambar 4.13
Layout Puzzle Setapak
Sumber: olahan penulis, 2017

4.4.2 Ilustrasi

Stapak menggunakan ilustrasi khas anak-anak yang bersifat Ruang Waktu Datar (RWD) dan Naturalis-Perspektif-Moment (NPM). Ilustrasi bergaya design flat yang sederhana dan mengikuti bentuk-bentuk atau gambar flat.

4.4.2.1 Logo



Gambar 4.14
Sektsa dan Ilustrasi logo

Sumber: olahan penulis, 2017

Logo menggunakan 3 karakter anak ketawa dan tersenyum saling berpegangan, untuk mewakili persahabatan di padukan dengan warna yang ceria, dengan warna kulit berbeda untuk menggambarkan keceriaan, kesenangan dan kebersamaan. Logo ini untuk mendukung branding dalam kemasan produk.

1. PERANCANGAN

Perancangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia asal kata rancang artinya bangunan desain, di beri imbuhan “pe-an” menjadi perancangan, yang mengandung arti “proses, cara, pembuatan merancang”⁷. Definisi perancangan menurut bin Ladjamudin adalah “Perancangan adalah tahapan perancangan (*design*) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternative sistem yang terbaik” (2005:39).

Sedangkan definisi menurut Kusri dkk “perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem”⁸. Berdasarkan pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan adalah suatu proses pembuatan media atau karya dari analisis, riset untuk mengembangkan dan mendesain sistem yang baru. Sesuai dengan tujuan yang akan di terapkan.

4.4.2.2 Ikon Kota Bandung

Ikon Bandung mengambil gedung-gedung bersejarah, gedung pemerintah dan bangunan yang menjadi ciri khas kota Bandung yang di kenal oleh masyarakat.

a. Monument Perjuangan Rakyat Jawa Barat.

**Gambar 4.15****Monument Perjuangan Rakyat Jawa Barat****Sumber: Dokumentasi Google, 2017**

Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat terletak di Jalan Dipati Ukur No. 48, Kota Bandung. Lokasinya berhadapan dengan Gedung Sate dan di depan Kampus Universitas Padjadjaran (Unpad), Kota Bandung. Monumen berdiri di atas tanah seluas ± 72.040 m² dan luas bangunan ± 2.143 m². serta model bangunannya, berbentuk bambu runcing yang dipadukan dengan gaya arsitektur modern. Monumen diresmikan penggunaannya oleh Gubernur Jawa Barat, R. Nuriana pada tanggal 23 Agustus 1995. Ilustrasi monument Perjuangan Rakyat Jawa Barat yang penulis buat dalam setapak puzzle adalah sebagai berikut.

**Gambar 4.16****Ilustrasi Monument Perjuangan Rakyat Jawa Barat****Sumber: Olahan Penulis, 2017**

b. Jembatan Pasupati



Gambar 4.17
Jembatan Pasupati
Sumber: Dokumentasi Google, 2017

Jembatan Pasupati atau Jalan Layang Pasupati adalah sebuah jembatan yang menghubungkan bagian utara dan timur Kota Bandung melewati lembah Cikapundung. Panjangnya 2,8 km dan lebarnya 30-60 m. Sebagian jalan itu dibangun di atas jalan Pasteur, adalah jalan lama dengan pohon palm raja disebelah kanan dan kirinya yang menjadi ciri kota Bandung. Jalan Layang Pasupati juga menjadi salah satu ikon Kota Bandung. Ilustrasi Jembatan Pasupati yang penulis buat dalam setiapak puzzle adalah sebagai berikut.



Gambar 4.18
Ilustrasi Jembatan Pasupati
Sumber: Olahan Penulis, 2017

c. Monument Bandung Lautan Api.



Gambar 4.19
Monument Bandung Lautan Api
Sumber: Dokumentasi Google, 2017

Monumen Bandung Lautan Api adalah sebuah perwujudan bentuk penghargaan terhadap para pejuang kemerdekaan Republik Indonesia. Pada saat itu, dalam waktu tujuh jam, sekitar 200.000 penduduk Bandung membakar rumah mereka, meninggalkan kota menuju pegunungan di daerah selatan Bandung. Merupakan ikon kota Bandung yang berlokasi di tengah kota. Ilustrasi Monument Bandung Lautan Api yang penulis buat dalam setiapak puzzle adalah sebagai berikut.



Gambar 4.20
Ilustrasi Bandung Lautan Api
Sumber: Olahan Penulis, 2017

d. Museum Sri Baduga



Gambar 4.21
Museum Sri Baduga
Sumber: Dokumentasi Google, 2017

Museum Sri Baduga salah satu tempat wisata bersejarah di Bandung yang populer dengan nama Museum Sri Baduga Bandung, adalah bukti kecintaan warga Jawa Barat keturunan suku Sunda khususnya yang mengabadikan sebuah bangunan bergaya Sunda panjang dan panggung khas Jawa Barat dengan segala benda-benda pusaka sebagai harta tidak ternilai yang ada di dalamnya. Penulis mengilustrasikan flat sebagai ikon di setiapak.



Gambar 4.22
Ilustrasi Museum Sri Paduka
Sumber: Olahan Penulis, 2017

e. Museum Geologi



Gambar 4.23
Museum Geologi
Sumber: Dokumentasi Google, 2017

Museum Geologi Bandung adalah sebuah museum yang sudah menjadi bangunan bersejarah di kota Bandung, sehingga menarik minat banyak wisatawan. Museum Geologi Bandung juga sering kali menjadi tempat tujuan study tour sekolah-sekolah yang berlokasi di kota Bandung. Penulis mengilustrasikan flat sebagai ikon di setiapak.



Gambar 4.24
Ilustrasi Museum Geologi
Sumber: Olahan Penulis, 2017

f. Gedung Papak



Gambar 4.25
Gedung Papak

Sumber: Dokumentasi Google, 2017

Gedung balai kota yang dirancang oleh arsitek EH de Roo. Pendirian balaikota ini terkait dengan status Bandung sebagai kota praja sejak tahun 1906. Ia merancang gedung baru ini dengan gaya “art deco” sehingga berkesan lebih modern daripada gedung lama. Bentuk atapnya yang tampak datar menyebabkan gedung ini pun disebut Gedung Papak. Gedung papak menjadi ikon kota Bandung yang sering dikunjungi masyarakat Bandung. Penulis mengilustrasikan flat sebagai ikon di setiapak.



Gambar 4.26
Ilustrasi Gedung Papak
Sumber: Olahan Penulis, 2017

g. Gedung Merdeka



Gambar 4.27
Gedung Merdeka

Sumber: Dokumentasi Google, 2017

Gedung Merdeka di jalan Asia-Afrika, Bandung, Indonesia, adalah gedung bersejarah yang pernah digunakan sebagai tempat Konferensi Tingkat Tinggi Asia-Afrika tahun 1955. Kini gedung ini digunakan sebagai museum yang memamerkan berbagai benda koleksi dan foto Konferensi Asia-Afrika yang merupakan cikal bakal Gerakan Non-Blok pertama yang pernah digelar disini tahun 1955. Penulis mengilustrasikan flat sebagai ikon di setiapak.



Gambar 4.28
Ilustrasi Gedung Merdeka
Sumber: Olahan Penulis, 2017

h. Gedung Sate



Gambar 4.29
Gedung Sate

Sumber: Dokumentasi Google, 2017

Gedung Sate, dengan ciri khasnya berupa ornamen tusuk sate pada menara sentralnya, telah lama menjadi penanda atau markah tanah Kota Bandung yang tidak saja dikenal masyarakat di Jawa Barat, namun juga seluruh Indonesia bahkan model bangunan itu dijadikan pertanda bagi beberapa bangunan dan tanda-tanda kota di Jawa Barat., gedung masih berdiri kokoh namun anggun dan kini berfungsi sebagai gedung pusat pemerintahan Propinsi Jawa Barat. Penulis mengilustrasikan flat sebagai ikon di setiapak.

4.4.2.3 Elemen-Elemen Kota Bandung

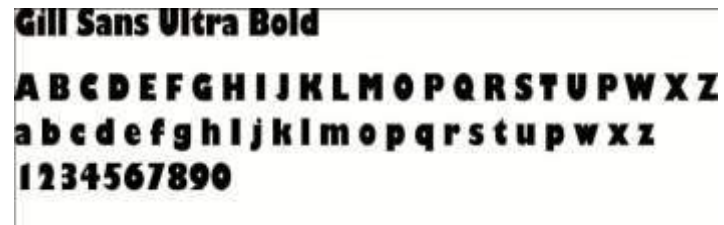
Dalam perancangan permainan sonlah penulis menggunakan elemen – elemen identik yang ada di kota bandung sebagai ilustrasi dalam konsep media utama

4.4.3 Tipografi

Pemilihan huruf yang baik harus mengarah pada tingkat keterbacaan dan kemenarikan yang baik, selain itu bentuk tipografi juga harus menggambarkan karakter dari pesan yang disampaikan. Tipografi yang digunakan dalam permainan sonlah ini adalah tipografi sans serif atau tipografi tanpa sirip/serif dan font dekoratif dengan font besar agar mudah dibaca anak-anak.

Tipografi-tipografi tersebut antara lain sebagai berikut:

a. “Gill Sans Ultra Bold” Alasan penulis menggunakan tipografi tersebut karena jenis tipografi tersebut sangat sesuai dengan target audiens. Dimana font tersebut keterbacaan jelas.bagi anak .



Gambar 4.31

Font Gill Sans Ultra Bold
Sumber: Outfonts.com, 2017

b. “ KBPlanet Earth “ alasan penulis yaitu untuk menambahkan kesan natural dan fleksibel . Dan memberikan pendekatan dan menarik perhatian anak. Dimana huruf ini itu dan mudah di cerna.



Gambar 4.32

Font KBPlanet Earth
Sumber: Outfonts.com, 2017

4.4.4 Warna

Warna merupakan unsur penting dalam pembuatan desain. Dengan warna dapat menampilkan identitas atau citra yang di inginkan. Baik dalam menyampaikan pesan atau membedakan sifat secara jelas. Dalam

pemilihan warna desain ulang permainan sonlah ini menggunakan warna dengan nuansa yang cerah,ceria dengan unsur - unsur warna nuansa kota Bandung.



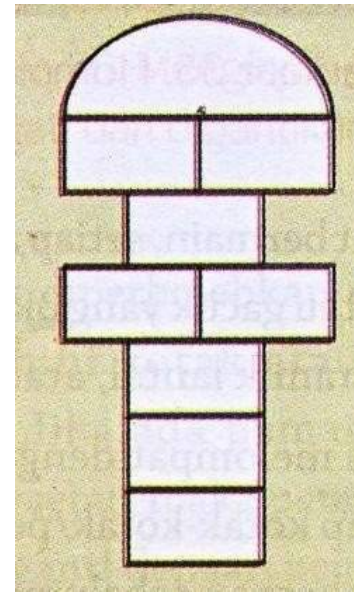
Gambar 4.33
Palet Warna

Sumber: Olahan Penulis, 2017

4.5 Impletasi Media

4.5.1 Media Utama

Media utama permainan sonlah dibuat berupa papan setapak tersusun 10 puzzle disusun berurutan. Penulis menggunakan stapak bulan merupakan hasil angket yang di bagikan kepada anak-anak. Setiap wilayah stafak mempunyai tema ikon tersendiri yang saling berhubungan dengan kota Bandung.



Gambar 4.34
Setapak Bulan
 Sumber: Olahan Penulis, 2017

1. Setapak 1

Dalam konsep desain setapak 1 penulis menampilkan ikon monument perjuangan rakyat jawa barat. Di padukan dengan trotoar jalan dago, halte bis, dengan di padukan elemen – elemen tempat sampah, tempat duduk, lampu-lampu jalan menjadi komposisi menggambarkan perpaduan taman monument perjuangan dan Jl Dago merupakan ikon masyarakat kota bandung. Konsep layout balance menempatkan font center

di bawah ikon monument jawa barat sebagai informasi ke audiens.



Gambar 4.35
Konsep Visual Setapak 1
Sumber: Google, 2017

yang mendukung komposisi latar ikon utama yang di tampilkan, dengan suasana aktivitas kota. Penampilan font sebagai informasi balance vertical dengan ikon utama.



Gambar 4.37
Konsep Visual Setapak 2
Sumber: Google, 2017



Gambar 4.36
Setapak 1 Ikon Monument Perjuangan Jawa barat
Sumber: Olahan Penulis, 2017



Gambar 4.38
Setapak 2 Ikon Jembatan Pasupati
Sumber: Olahan Penulis, 2017

2. Setapak 2

Dalam konsep Setapak 2 ikon jembatan pasupati dengan landmark gasibu, taman film dan taman dago sebagai elemen

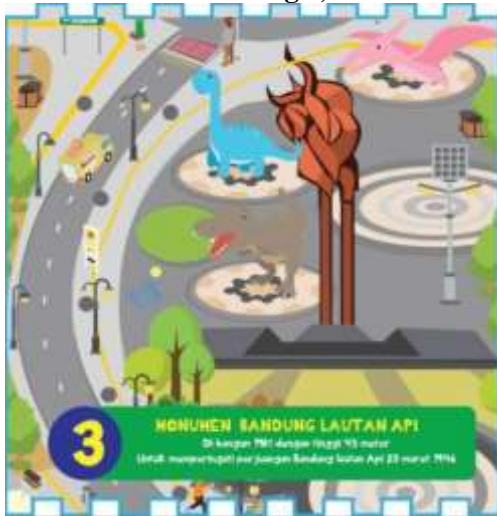
3. Setapak 3

Konsep Setapak 3 permainan sonlah ini menampilkan ikon monument bandung lautan api. Dengan latar background taman dinosaurus

sebagai pendukung ikon utama. Penampilan teks sebagai informasi, layout balance vertical dengan ikon utama.



Gambar 4.39
Konsep Visual Setapak 3
Sumber: Google, 2017



Gambar 4.40
Setapak 3 Ikon Monument Bandung Lautan Api
Sumber: Olahan Penulis, 2017

4. Setapak 4

Konsep Setapak 4 menampilkan ikon utama museum Sri Baduga dengan latar background taman cikapundung sebagai pendukung komposisi ikon utama. layout font balance vertical dengan ikon utama.



Gambar 4.41
Konsep Visual Setapak 4
Sumber: Google, 2017



Gambar 4.42
Setapak 4 Ikon Museum Sri Baduga
Sumber: Olahan Penulis, 2017

5. Setapak 5

Konsep Setapak 5 menampilkan ikon utama museum geologi, dengan latar background taman cikapundung sebagai kesatuan dalam

komposisi desain dengan ikon utama. layout font balance vertical dengan ikon utama.



Gambar 4.43
Konsep Visual Setapak 5
Sumber: Google, 2017



Gambar 4.44
Setapak 5 Ikon Museum Geologi
Sumber: Olahan Penulis, 2017

6. Setapak 6

Konsep Setapak 6 menampilkan ikon utama gedung Papak dengan latar background taman

balai kota Bandung dan Taman Sejarah sebagai pendukung ikon utama dalam komposisi desain. layout font balance vertical dengan ikon utama.



Gambar 4.45
Konsep Visual Setapak 6
Sumber: Google, 2017



Gambar 4.46
Setapak 6 Ikon Gedung Papak

Sumber: Olahan Penulis, 2017

7. Setapak 7

Konsep Setapak 7 menampilkan ikon utama Gedung Merdeka dengan latar background gedung gedung sebagai pendukung ikon utama dalam komposisi desain. layout font balance vertical dengan ikon utama.



Gambar 4.47
Konsep Visual Setapak 7
Sumber: Google, 2017



Gambar 4.48
Setapak 7 Ikon Gedung Merdeka
Sumber: Olahan Penulis, 2017

Konsep Setapak 8 menampilkan ikon utama Gedung Sate dengan latar background danau situ lembang, taman halaman gedung sate sebagai pendukung ikon utama dalam komposisi desain. layout font balance vertical dengan ikon utama.



Gambar 4.49
Konsep Visual Setapak 8
Sumber: Google, 2017



Gambar 4.50
Setapak 8 Ikon Gedung Sate
Sumber: Olahan Penulis, 2017

8. Setapak 8

9. Setapak 9

Konsep Setapak 9 menampilkan pemandangan gunung Tangkuban perahu yang terkesan sebagai tempat peristirahatan hijau dan sejuk hawa pengunungan.



Gambar 4.51
Konsep Visual setapak 9
Sumber: Google, 2017



Gambar 4.52
Setapak 9 Gunung Tangkuban Perahu
Sumber: Olahan Penulis, 2017

Konsep stapak permainan sonlah menjadi kesatuan dalam memainkan. Setapak tersebut yang harus di perebutkan stafak yang di lalui oleh pemain.

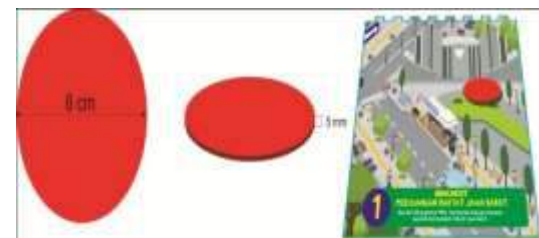
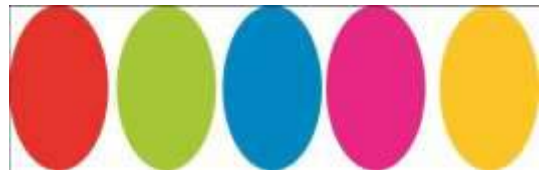


Gambar 4.53
Konsep Media Utama
Sumber: Olahan Penulis, 2017

4.5.2 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama agar dapat diaplikasikan dalam permainan sebagai informasi . Ada beberapa media pendukung diantaranya:

a. Gacuk



Gambar 4.54
Gacuk

Sumber: Olanhan Penulis, 2017

Alat sebagai pelempar untuk menandai petak yang akan di lompati oleh pemain. Setiap pemain mempunyai gacuk pilihan nya. Untuk permainan sonlah tradisional mengunakan pecahan getting, keramik, atau batu berbentuk datar. Penulis merancang gacuk yang efisien dengan warna warna cerah, setiap pemain memiliki warna sendiri sebagai petanda.

b. Buku Panduan

Buku berukuran A4 bahan art paper 210 g. berisi tentang aturan main dan agar si pemain mengetahui aturan permainan tersebut.



Gambar 4.55

Cover Depan Belakakang Buku Panduan
Sumber: Olanhan Penulis, 2017



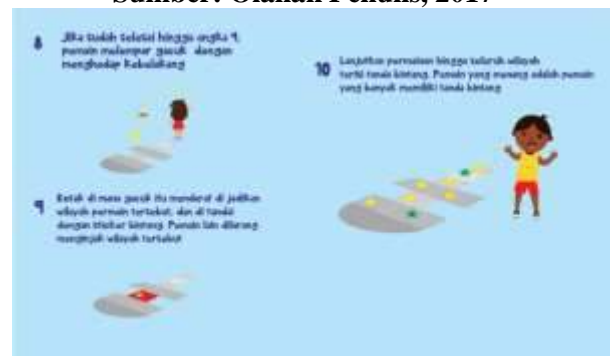
Gambar 4.56

Halaman 1 dan 2 Buku Panduan
Sumber: Olanhan Penulis, 2017



Gambar 4.57

Halaman 3 dan 4 Buku Panduan
Sumber: Olanhan Penulis, 2017



Gambar 4.58

Halaman 5 dan 6 Buku Panduan
Sumber: Olanhan Penulis, 2017



Gambar 4.59
Mockup Buku Panduan
Sumber: Olahan Penulis, 2017



Gambar 4.61
Menempel Stiker
Sumber: Olahan Penulis, 2017

c. Stiker Bintang

Stiker bintang warna warna terang dengan bahan kromo dengan ukuran 10 x 10 cm digunakan sebagai pentanda wilayah yang dikuasai oleh pemain.



Gambar 4.60
Stiker Bintang
Sumber: Olahan Penulis, 2017

d. Kemasan

kemasan sebagai suatu wadah atau tempat dengan bentuk kotak dengan bahan duplek 300 g ukuran 60 x 60 cm tinggi 8 cm. Agar mudah di bawa, rapih dan melindungi.



Gambar 4.62
Kemasan Box
Sumber: Olahan Penulis, 2017

e. Tas

Penulis merancang dengan menggunakan Tas dengan ukuran 60 x 60 cm dengan tebal 12 cm menggunakan bahan kanvas tebal dengan teknik printing kanvas dengan bahan printingflex agar warna keluar tahan lama. digunakan sebagai jijingan, agar mudah dibawa kemana – mana packgaging permainan sonlah tersebut.



Gambar 4.63
Tas Box

Sumber: Olahan Penulis, 2017

5. Kesimpulan

Dalam merancang ulang suatu produk media ini diperlukan penelitian seperti survey dan riset langsung ke objek yang bersangkutan. Dengan metode penelitian seperti ini, baru dapat mengerti dan mengenal nilai-nilai serta kelebihan yang dapat ditonjolkan dari objek tersebut. Begitu juga sama dengan perancangan ulang media permainan sonlah. Diperlukan survey lapangan beserta wawancara dan ditambahi dengan kuisisioner yang dibagikan pada anak-anak dan orang tua murid. Akhirnya setelah cukup

mengenal masalah yang di hadapi, barulah proses kerja perancangan ulang media permainan dimulai.

Oleh sebab itu didapatkan solusi dengan dibuatlah perancangan ulang media dari permainan sonlah yang itu yang diharapkan agar masyarakat dapat mengenal Permainan Tradisional yang ada di Indonesia, bahkan tertarik dan ingin mengenal lebih dalam sehingga Permainan sonlah dapat menjadi warisan kebudayaan di kemudian hari.

Sedangkan strategi yang diambil agar promosi permainan tradisional tersebut menarik bagi masyarakat yaitu dengan melakukan pendekatan desain kepada gaya yang sesuai dengan segmentasi namun tidak meninggalkan kesan tradisional yang ada pada suatu peninggalan sejarah, itu diharapkan dapat menarik perhatian segmentasi yang dituju yaitu anak-anak.

Berangkat dari nilai-nilai dan konsep yang mendukung dan semuanya itu di representasikan melalui bentuk media permainan dengan desain yang lebih menarik dengan memasukan ikon sejarah kota sebagai media edukasi. Sehingga perancangan media permainan yang baru ini dapat mengubah pandangan

5.1 Saran

Saran dari perancangan ulang permainan sonlah untuk anak usia 6- 12 tahun yaitu :

1. Saran Akademis

Dalam perancangan ulang media permainan sonlah ini tidak hanya agar

di dapat menarik minat orangtua dan anak – anak agar tertarik pada permainan sonlah. Tapi memberikan acuan dan pedoman sebagai tolak ukur baik teori metodologi serta analisis dalam hal mengaplikasikan teori Desain Komunikasi Visual dalam perancangan.

2. Saran Praktis

Dengan ada perancangan ulang permainan sonlah di harapkan semakin banyak permainan tradisional dikembangkan dan dikenal oleh anak-anak sekarang dan generasi yang akan datang.

6. Daftar Pustaka

Adhicipta R. Wirawan. 2008. *Redesigning Joomla Template*. Jakarta :PT elex Media Komputindo

Andry, Koniyo. 2007. *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Akuntansi Dengan Visual Basic dan Microsoft SQL*, Yogyakarta : Andi Offset

Anggraini, Liadan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuasa Cendekia.

Gunarsa Singih D, Novi. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* Jakarta : Gunung Mulia

Kusrianto Adi, 2009, *Pengantar Desain Ilmu Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Andi Offset

Kusrini Dkk. 2007. *Informasi Akuntansi dengan Visual Basic Microsoft*, Yogyakarta:

Insani Press Kusmiati, Artini R dkk. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta : Djambatan

Maguire Jack, 1990, *Hopscotch, Hangman, Hot Potato & Ha Ha Ha*, Franc: The Philip Lief group. Inc

Musianto, Lukas S. 2002. *Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan*

Kualitatif dalam Metode Penelitian. Surabaya: Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan

Novi Mulyani, 2016, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Diva Press

Rifa Iva. 2012. *Kolleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, Yogyakarta : Flashbook

Sutopo, Ariesto Hadi. 2007. *Desain Brosur dan Majalah dengan Adobe Indesign..* Jakarta: Elex Media Komputindo

Setiautami, Dria. 2011. *Eksperimen Tipografi Dalam Visual Anak*. Jakarta Barat: Humaniora

Yoyok RM, Siswandi. 2006. *Pendidikan Seni Budaya*, Yogyakarta : PT Ghalia Indonesia Printing.

Sumber Lain:

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta 2008, hlm 968 Tuti Andriani, "Permainan Tradisional dalam Membentuk karakter anak" dalam jurnal sosial budaya vol. 9 nomor 1 januari-juli 2002, hlm 126.

M Zaini arif "the secret meaning of "hom pim pa" agustus 2011, cilandak jakarta <https://www.youtube.com/watch?v=hRVrm3svaUk>, 20 februari 2017 pukul 22.12
Jurnal : Johan Novtira Jamal dkk dalam jurnale-*Proceeding of Art &*

Design : Vol.2, No.1 April 2015 | hal.76
yang berjudul perancangan board game sang
pemimpin

<http://boardgame.id/5-alasan-board-game-tidak-akan-ditinggalkan/>, (diakses Pada 15
september 2017, pukul 20.30)

<http://kbbi.web.id/rancang-2> (Di aksesl
20 maret 2017, pukul 17 : 45)

ANALISIS SEMIOTIKA PADA IKLAN DJARUM 76 VERSI KORUPSI, PUNGLI DAN SOGOKAN

Nichi Hana Karlina

Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
email: nichihana@unibi.ac.id.

Abstrak

Melihat perkembangan teknologi yang pesat, berdampak pula pada bidang pertelevisian khususnya iklan televisi. Para kreator iklan televisi dituntut untuk mampu membuat iklan televisi yang menarik, diproduksi dengan teknologi canggih, bahkan beberapa iklan dibuat dengan teknik sinematografi agar dapat menyentuh perasaan audiens sehingga mampu menyampaikan makna sosial didalamnya. Seperti pada iklan Djarum 76 yang sering kali mengangkat fenomena yang terjadi di masyarakat untuk dijadikan konsep iklannya, salah satunya iklan Djarum 76 versi “korupsi, pungli dan sogokan”. Dalam iklan ini diceritakan seorang warga masyarakat yang datang ke kantor pelayanan publik untuk mengurus suatu hal dan meminta untuk dilayani oleh aparat pemerintahan. Namun oknum aparat pemerintahan tersebut memungut pungli dan menawarkan diri untuk disogok oleh warga tersebut. Adegan-adegan tersebut disampaikan melalui tanda-tanda yang maknanya harus diungkap.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap makna tanda, agar dapat mengetahui makna kritik sosial yang terdapat pada iklan Djarum 76 versi “korupsi, pungli dan sogokan”. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah interpretatif, peneliti akan menginterpretasi objek yang diteliti berlandaskan pendekatan *Peircean Semiotics* untuk menganalisis tanda. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara merekam gambar dan mencatat jalan cerita pada iklan Djarum 76. Data kemudian diklasifikasikan dan dianalisis sesuai dengan makna tanda berdasarkan pendekatan *Peircean Semiotics*.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa iklan rokok Djarum 76 versi “korupsi, pungli dan sogokan”, mengandung makna kritik sosial untuk para oknum aparat pemerintahan yang bekerja di kantor pelayanan publik, yang disampaikan dalam bentuk sindiran/satire. Iklan ini memiliki makna yang serius dan mendalam, namun dengan pengemasannya yang kental akan budaya dan mitos serta ideologi disampaikan dengan gaya parodi, iklan ini menjadi terasa lebih ringan dan menarik untuk dilihat.

Kata Kunci : Semiotika, iklan, Djarum 76, korupsi.

Abstract

Seeing rapid technological developments, has an impact on the field of television, especially television advertising. The creators of television advertising are required to be able to make attractive television advertisements, produced with advanced technology, even some advertisements are made with cinematographic techniques in order to be able to touch the audience's feelings so as to be able to convey the social meaning in it. As in the Djarum 76 advertisement which often raises phenomena that occur in the community to be used as advertising concepts, one of them is the Djarum 76 advertisement version of "corruption,

extortion and bribery". In this advertisement, a community member came to the public service office to take care of something and asked to be served by government officials. However, some government officials picked up extortion and offered to be bribed by the residents. The scenes are conveyed through signs whose meaning must be revealed.

The purpose of this research is to reveal the meaning of the sign, so that it can find out the meaning of social criticism found in the Djarum 76 advertisement advertisement for the version of "corruption, extortion and bribery". The method used in this study is interpretative, researcher will interpret the object under study based on the Peircean Semiotics approach to analyze signs. Data collection techniques are done by recording images and recording the storyline on Djarum 76 ads. Data is then classified and analyzed according to the sign meaning based on the Peircean Semiotics approach.

The results of this study can be concluded that the Djarum 76 cigarette advertisement version of "corruption, extortion and bribery", implies social criticism for government officials who work in the context of public services, which are conveyed in the form of satire. This advertisement has a serious and deep meaning, but with its thick packaging of culture and myths and ideology delivered in a parody style, this advertisement becomes lighter and interesting to look at.

Keywords: *Semiotics, ads, Djarum 76, corruption.*

1. PENDAHULUAN

Pada perkembangan teknologi yang pesat yang mempengaruhi segala bidang, berdampak pula pada bidang pertelevisian khususnya iklan televisi. Para kreator iklan televisi dituntut untuk mampu membuat iklan televisi yang menarik, diproduksi dengan teknologi canggih, bahkan beberapa iklan dibuat dengan teknik sinematografi agar dapat menyentuh perasaan audiens sehingga mampu menyampaikan makna sosial didalamnya.

Seperti pada iklan rokok Djarum 76 yang sering kali mengangkat fenomena yang terjadi di masyarakat, seperti fenomena praktek korupsi, pungli dan sogokan sudah sering terjadi dan dapat ditemui dengan mudah dalam berbagai kesempatan dan waktu bahkan dilakukan secara terbuka, praktek ilegal tersebut sudah dianggap wajar ketika kita akan mengurus sesuatu seolah-olah sudah menjadi tradisi di Indonesia. Dalam iklan Djarum 76 versi “korupsi, pungli dan sogokan” yang diproduksi tahun 2013, diceritakan seorang warga masyarakat yang datang ke kantor pelayanan publik untuk mengurus suatu hal dan meminta untuk dilayani oleh aparat pemerintahan. Namun oknum aparat pemerintahan tersebut memungut pungli dan menawarkan diri untuk disogok oleh warga tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap makna tanda, agar dapat mengetahui makna kritik sosial yang terdapat pada iklan Djarum 76 versi “korupsi, pungli dan sogokan”.

Iklan ini memiliki makna yang serius dan mendalam, namun dengan pengemasannya yang kental akan budaya dan mitos serta ideologi disampaikan dengan gaya parodi, iklan ini menjadi terasa lebih ringan dan menarik untuk dilihat. Adegan-adegan ditampilkan melalui tanda-tanda seperti ekspresi, *body language*, intonasi, dan tanda-tanda yang berkaitan dengan budaya, mitos serta ideologi yang maknanya harus diungkap agar dapat memahami pesan yang ingin disampaikan oleh iklan Djarum 76.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Untuk mengungkap makna tanda pada iklan ini, menggunakan pendekatan *Peircean Semiotics*. Tanda-tanda yang merepresentasikan sesuatu akan diklasifikasikan kedalam jenis ikon, indeks ataupun simbol, kemudian tanda tersebut diinterpretasi kedalam sebuah makna. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah interpretatif, peneliti akan menginterpretasi objek yang diteliti berlandaskan pendekatan *Peircean Semiotics* untuk menganalisis tanda. Unsur-unsur yang akan dianalisis adalah audio, visual, teknik pengambilan gambar (*shot*), dan *angle*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara merekam gambar dan mencatat jalan cerita pada iklan Djarum 76 versi “korupsi, pungli dan sogokan” yang diproduksi tahun 2013.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tema korupsi, pungli dan sogokan merupakan tema yang ‘sensitif’, namun iklan Djarum 76 mampu menyampaikan tema tersebut dengan cara yang menarik. Iklan dikemas dan disampaikan melalui pendekatan humor berupa sindiran, sehingga tema praktek korupsi, pungli, sogokan yang seharusnya menjadi hal yang serius dan tidak menyenangkan, dapat terasa lebih ringan, unik dan menarik untuk dilihat sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pemirsa, selain itu pemirsa juga dapat dipengaruhi tanpa merasa, karena ada unsur senang. Humor dapat mengungkapkan pesan dengan sudut pandang yang baru. Pendekatan humor lebih rileks, dan menyenangkan (memberi hiburan pada pelihatnya).

Penyampaian tampilan tokoh-tokoh dalam iklan ini juga menggunakan teknik retorika visual (*visual rethorisc*) dimana penggunaan citra visual (*visual images*) untuk mengkomunikasikan makna. Dengan cara retorika visual ini budaya dan makna dapat direfleksikan, dikomunikasikan dan diubah oleh citra. Melalui retorika diharapkan dihasilkan efek kognitif (percaya, yakin) dan afektif tertentu (senang,

tergugah, takut, bersemangat). Tokoh utama dalam iklan ini adalah sesosok jin lampu ajaib yang mampu mengabulkan segala permintaan ketika ada seorang manusia yang mampu mengeluarkan dia dari lampu ajaib. Dongeng jin lampu diadopsi dari dongeng 1001 malam dari kisah Aladin yang berasal dari negeri dongeng. Pada iklan ini negara Indonesia diumpamakan sebagai negeri dongeng. Sosok jin yang biasanya ditampilkan berupa wujud yang besar, menyeramkan dan berkepala gundul; pada iklan ini mengalami retorika visual dengan pendekatan metafora dimana segala bentuk perumpamaan atau kiasan disampaikan secara *similarity: iconicity, analogi, likeness* berupa sosok seorang pria berpakaian adat dengan logat, bahasa dan tata karma yang identik/khas dengan orang Jawa Tengah.

Cara menyampaikan sebuah realitas dalam iklan ini menggunakan teknik representasi dimana realitas tidak dapat dihadirkan, digunakan mediasi untuk ‘menghadirkan realitas’ itu dalam suatu bentuk, citra yang terlihat. Representasi menggantungkan diri pada dunia realitas yang mendahuluinya, agar representasi dapat berlangsung. Representasi sebagai ‘reproduksi’; ‘reproduksi mekanik’ (seperti kamera) dapat mereproduksi sebuah realitas atau produk yang sudah ada. Salah satu representasi yang ditampilkan adalah representasi sosok Gayus Tambunan yang mewakili gambaran oknum pegawai di kantor pelayanan publik yang menjalankan praktek korupsi. Gayus Tambunan adalah seorang Pegawai Negeri Sipil yang bekerja di Ditjen pajak yang terkena kasus korupsi. Sosok Gayus Tambunan dipilih untuk mewakili oknum pegawai di kantor pelayanan publik karena kasus Gayus Tambunan cukup fenomenal dan sedang menjadi perbincangan yang hangat saat itu, sehingga sangat mudah dikenali sosok sekaligus kasusnya.



Gambar 1. Foto Gayus Tambunan (Asli)
Sumber : www.kompas.com, 14 Februari 2011

Di dalam iklan rokok Djarum 76 ini terdapat tanda-tanda yang membentuk suatu sistem tanda yang menghasilkan suatu makna. Dalam pembahasan ini tanda-tanda di uraikan berdasarkan *sequence/adekan* berurutan dari awal hingga akhir iklan.

a. Awan Putih (*real* atau bukan ilustrasi *freehand*) dan *jingle* Djarum 76



Gambar 2. Adegan 1 iklan Djarum 76
detik ke 00:00:00:01

Sumber: <http://jingle-iklan-tv.blogspot.com>

Pada sebuah cerita dongeng atau legenda, cerita biasanya diawali dengan kata-kata “Pada suatu hari...”, dalam iklan Djarum 76 ini kata “Pada suatu hari...” (*Representamen*) di visualisasikan dengan awan putih yang bergerak tenang (*Object*), makna yang sama dengan “Pada suatu hari...” yang ingin disampaikan oleh *sender*. Awan yang berwarna putih yang berperan sebagai *helper* yang membantu memberitahukan pada *receiver* bahwa cerita ini adalah cerita dongeng (*interpretant*). Namun terdapat tanda lain yaitu awan putih yang divisualisasikan dalam adegan ini adalah awan yang *real* atau bukan awan ilustrasi *freehand* yang menunjukkan bahwa cerita yang ingin disampaikan *sender* ini adalah cerita nyata (*real*) atau cerita yang benar terjadi di dunia

nyata. Adegan diiringi oleh *jingle* Djarum 76 yang khas yaitu '76 (Tujuh enaaaam)'. Hal ini mendakan suatu identitas bahwa iklan ini merupakan milik Djarum 76 karena setiap iklan televisi yang dibuat selalu menggunakan *jingle* tersebut, Djarum 76 berperan sebagai *sender* yaitu pengirim pesan yang disampaikan dalam sebuah cerita.

Bagan 1. Cara Membaca tanda pada Adegan 1 iklan Djarum 76

b. Setting Interior dan Exterior



Gambar 3. Adegan iklan Djarum 76 detik ke- 00:02-00:09

Setting interior dan eksterior yang ditampilkan pada adegan di atas terdapat objek-objek yang membentuk suatu sistem tanda diantaranya tumpukan buku dan kertas, meja kerja dengan kursi yang terdapat diantara dua sisi meja yang diletakkan berhadapan, cap/stempel, mesin ketik, lemari loker berkas dan rak buku, papan informasi, pegawai/karwayan di asing-masing meja kerja, dan tampilan bangunan dari luar/eksterior. Dari objek-objek tersebut menunjukkan bahwa adegan terjadi di dalam sebuah kantor yang mengurus masalah publik.

c. Aktor dan Figure

- **Aktor** : Laki-laki berusia \pm 25 tahun, dengan postur tubuh tegap, proporsi tinggi dan berat badan ideal, menggunakan kemeja lengan panjang yang digulung setengah lengan, menggunakan celana panjang berbahan kain, sepatu resmi, rambut pendek disisir rapi dan membawa amplop berkas. Bersikap aktif, ekspresif dan di setiap adegan aktor 1 ini selalu muncul. Dari ciri-ciri tersebut di atas menunjukkan bahwa aktor 1 adalah aktor

utama yang sedang beraktifitas mengurus sesuatu di kantor urusan publik.



Gambar 4. Aktor 1 : Warga (Laki-laki berusia \pm 25 tahun)

- **Aktor 2** : Laki-laki berusia \pm 35 tahun, perwajahan sangat mirip dengan Gayus Tambunan yaitu seorang pegawai pajak yang terlibat kasus korupsi/mafia pajak, kasus Gayus Tambunan sangat fenomenal sehingga segala hal-hal yang berkaitan dengan masalah korupsi pada saat ini selalu dikaitkan dengan Gayus Tambunan. Gayus Tambunan \rightarrow Korupsi. Pada iklan ini *figure* Gayus Tambunan ditampilkan namun diperankan oleh seorang Laki-laki yang secara perwajahan serta gayanya dibuat agar mirip Gayus Tambunan.



Gambar 5. Aktor 2 : Pemeran Gayus Tambunan (Petugas Kantor Pelayanan publik)

Sehingga dapat dimaknai bahwa aktor 2 ini adalah seorang pegawai kantor urusan publik yang juga menjalankan praktek korupsi seperti Gayus Tambunan.

- **Aktor 3** : Aktor 3 merupakan aktor yang selalu ada dalam setiap iklan Djarum 76 versi jin lampu ajaib. Penggambaran Jin lampu ajaib pada iklan ini di representasikan oleh seorang pria dewasa berusia \pm 50 tahun

dengan postur tinggi besar. Berdasarkan mitos dan cerita dongeng Aladin dan lampu ajaib, jin yang keluar dari lampu ajaib tersebut dapat mengabulkan segala permintaan (1-3 permintaan) orang yang mengeluarkan jin dari lampu ajaib. Jin dalam dongeng Aladin berasal dari Negara Persia. Namun sosok jin pada iklan Djarum 76 ini Jin ini selalu menggunakan baju adat Jawa Tengah yang menandakan asal perusahaan rokok Djarum 76 yaitu dari daerah Kudus, Jawa Tengah.



Gambar 6. Aktor 3 : Jin Lampu Ajaib

Baju yang dikenakan sesuai dengan warna identitas rokok Darum 76 yaitu kuning keemasan. Bahasa dan logat jin ini pun menggunakan bahasa Jawa. Jin ini memang selalu menghormati tuannya, namun terkadang tingkahnya tidak sesuai dengan apa yang tuannya harapkan. Sosok jin yang khas inilah yang merubah pandangan bahwa jin selalu menuruti perintah menjadi jin yang selalu bernegosiasi.

- **Aktor Pendukung** : Aktor pendukung ini terdiri dari 1 orang wanita dan 1 orang laki-laki, penampakan sosok mereka tidak jelas (*Blur*), aktor ini hanya terdapat pada adegan yang terjadi di dalam ruang kantor, menandakan bahwa mereka hanyalah aktor pendukung yang melengkapi suatu suasana aktivitas tertentu. Meskipun digambarkan tidak jelas (*blur*) namun gestur para aktor pendukung masih dapat dipahami.



Gambar 7. Aktor pendukung (Petugas lainnya di kantor pelayanan publik)

d. Bahasa Tubuh (*Body Language*)

Bahasa Tubuh (*Body Language*) merupakan komunikasi yang (umumnya) tidak disadari. Menunjukkan *internal reality* seseorang, yang 'keluar' mendahului bahasa verbal. Sangat berpengaruh dan perlu dioptimalkan sesuai tujuan komunikasi. Jika berlawanan dengan bahasa verbal, akan mengurangi kekuatan komunikasi. Jika selaras dengan bahasa verbal, akan menambah kekuatan komunikasi.

Tabel 1. *Body Language* dan Maknanya

- Analisis Adegan 1

Dari ciri-ciri *body language* yang diperlihatkan aktor 1 (tersenyum) menandakan bahwa aktor 1 sedang dalam keadaan senang dan merasa nyaman sehingga membiarkan dirinya untuk membuka *personal spacenya*.

No	Body Language	Menandakan
1	Personal Space/Jarak Berdiri Antara 2 orang	Wilayah geografis yang dipersepsikan sebagai teritori pribadi. Jarak yang menunjukkan jauh dekatnya suatu hubungan antara 2 orang
2	Senyum	Perasaan orang sedang senang hati, nyaman, setuju.
3	Ekspresi muka	Kondisi pikiran seseorang
4	Open Posture	Seseorang merasa terbuka, percaya diri
5	Forward Lean (Tubuh condong ke depan ke arah lawan bicara)	Lawan bicara tertarik pada pembicaraan kita.
6	Touch	Orang merasa mulai akrab.
7	Eye Contact (soft and warm)	Keterbukaan, apa adanya, terus terang
8	Anggukan kepala	Persetujuan, afirmasi, akrab, suka. Terkecuali orang India.
9	Meletakkan tangan seperti bertopang dagu/menelpon dengan kepala dan badan tegak	Kondisi seseorang sedang menganalisa/menimbang pembicaraan orang lain.
10	Mengangkat satu kaki dan kedua tangan di belakang kepala	Seseorang tengah merasa dominan, menantang, berkuasa.
11	Menggaruk belakang kepala/leher	Kesan bohong/ragu. Kesan lebih kuat jika muka dialihkan dari lawan bicara.
12	Menjulurkan tangan kepada lawan bicara dengan telapak tangan di atas	Kesan jujur, terus terang
13	Memukul tubuh sendiri (kepala, dahi atau paha)	Sedang kelupaan atau menyalahkan diri sendiri.
14	Tangan membentuk Piramid	Menandakan : Sikap percaya diri, punya pendapat yang diyakini.
15	Menguasai Gerakan Tangan (menggambarkan sesuai dengan perkataan)	Gerakan jari-jari tangan menandakan uang/fulus



Gambar 8. Adegan 2 - Aktor 1 (Senyum)

- Analisis Adegan 3

Berdasarkan tanda-tanda yang dilakukan oleh aktor 2 (pemeran Gayus Tambunan) diantaranya; ekspresi muka yang datar dan santai, tatapan mata yang dingin, juluran tangan disertai gerakan tangan yang menandakan uang, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktor 2 memikirkan uang dan uang yang dimaksud adalah uang sogokan atau suapan yang di minta dari lawan bicaranya secara terbuka.



Gambar 9. Adegan 3 - Aktor 2 (Menguasai Gerakan Tangan-Gerakan jari-jati tangan menandakan uang/fulus)

e. Intonasi

Intonasi diperlukan untuk membuat pembicaraan menjadi menarik. Berbicara tanpa intonasi akan mengesankan bahwa pembicara sendiri tidak tertarik.

Tabel 2. Manfaat lain dari Intonasi

No.	Intonasi	Manfaat
1.	Nada	- Untuk mendapatkan perhatian dengan cara nada diturunkan - Untuk menekankan kata penting dengan cara nada diturunkan
2	Tempo	Untuk menekankan suatu kata yang kita harapkan masuk ke bawah sadar.
3	Timbre	- Untuk membuat kata terkesan lebih mantap

		perberat tekanan kata - Untuk membuat kata terkesan lebih enteng <i>ringankan</i> tekanan kata
4	Jeda	- Untuk memancing munculnya rasa ingin tahu - Untuk menimbulkan harapan (<i>expectation</i>)



Gambar 11. Adegan 5-7. Munculnya jin dari lampu ajaib

- Analisis Adegan 4

Ekspresi yang ditunjukkan oleh aktor 1 menunjukkan suatu kemarahan atau kejengkelan yang diakibatkan oleh adegan ke-2 yaitu adanya praktek korupsi, yang tidak sama dengan ideologinya yaitu kejujuran.



Gambar 10. Adegan 4 - Aktor 2 (Menguasai Gerakan Tangan)

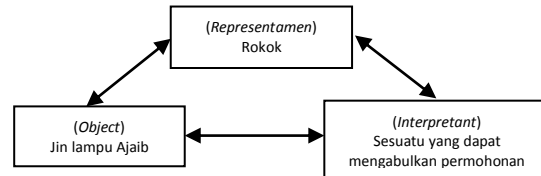
Kemarahan tidak hanya ditunjukkan dengan ekspresi muka, namun didukung pula oleh kalimat yang di ucapkannya yaitu “Dasar rampok!!!” yang diucapkan dengan intonasi nada tinggi dan timbre yang berat.

- Analisis Adegan 5-7

Dalam adegan 6 aktor 1 bergegas pergi meninggalkan kantor urusan publik tersebut dengan kesal, yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah dan langkah kaki yang cepat dan ringan. Kemudian secara tidak sengaja aktor 1 menendang sebuah lampu ajaib yang kemudian mengeluarkan asap dan muncul sesuatu yaitu jin lampu ajaib.



Terdapat makna yang disampaikan dari visualisasi adegan ke-7. Biasanya lampu ajaib harus digosok-gosok agar jin yang terdapat di dalamnya keluar namun dalam iklan ini lampu ajaib tertendang, kemudian asap keluar dan muncul sosok jin lampu. Tanda khusus kemunculan dari jin lampu ajaib adalah keluarnya asap, begitu pula dengan ciri khusus dari sebatang rokok, untuk mengkonsumsi rokok perlu dipantik terlebih dahulu oleh api lalu asap akan muncul, terlebih lagi ketika asap rokok dikeluarkan dari mulut pengonsumsi, asap rokok akan keluar lebih banyak. Dari tanda tersebut jin lampu ajaib rokok direpresentasikan oleh jin lampu ajaib.



Bagan 2. Cara membaca tanda adegan 5-7

Asap yang keuar dari lampu ajaib dapat mewakili simbol dari sebatang rokok yang telah disulut oleh api. lampu ajaib dan jin yang mampu mengabdikan permintaan tuannya disejajarkan dengan rokok, diperkuat dengan penanda ‘asap’ dalam artian dengan mengkonsumsi rokok Djarum 76 yang dapat diperoleh di mana saja dengan mudah dapat menyelesaikan masalah dan dapat meredakan emosi.

- Analisis Adegan 8

Dalam adegan ini aktor 1 terkejut akan kehadiran sosok jin yang tiba-tiba muncul dihadapannya. Sedangkan jin langsung mengucapkan kata-kata “Ku beri satu permintaan. Monggo...” Jin menggunakan nada yang meyakinkan bahwa permintaan aktor 1 akan terkabul. Kemudian di selang jeda yang singkat dan dilanjutkan dengan kata *monggo...*(bahasa Jawa) yang artinya silahkan, dilengkapi dengan bahasa tubuh dengan menggerakkan tangan (jempol yang di sodorkan yang artinya menunjukkan secara sopan) ke hadapan lawan bicara, menandakan bahwa jin menghormati tuannya.



Gambar 12. Adegan 8. Jin lampu ajaib menawarkan kepa tuannya untuk mengajukan satu permohonan

- Analisis Adegan 9

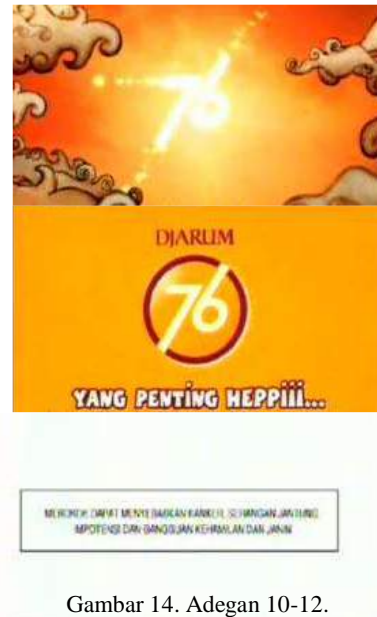
Adegan 9, aktor 1 menyampaikan permintaannya yaitu “mau korupsi, pungli, songkan, hilang dari muka bumi, bisa jin?” aktor mengucapkan dengan ekspresi yang bersemangat, menggebu-gebu, dengan intonasi nada yang tinggi. Namun jin menjawab “bisa diatur.....*wani piro?*” pada jawaban tersebut jin mulai memainkan intonasinya awalnya meyakinkan bahwa dia bisa, tapi di akhir kalimat dia mengajukan negosiasi dengan kalimat *wani piro?* (bahasa Jawa yang artinya berani berapa), yang berarti jin ini pun menawarkan praktek korupsi, dan mewarkan dirinya untuk di suap.



Gambar 13. Adegan 9. Aktor 1 menyampaikan permintaannya, tapi jin mengajukan negosiasi dengan kalimat *wani piro?*

- Analisis Adegan 10-12

Adegan ini adalah adegan penutup iklan Djarum 76 versi korupsi, pungli dan sogokan. Diakhiri dengan adegan 10-12, awan cerah namun dibuat dengan ilustrasi *freehand*, dengan ilustrasi *freehand* ini menandakan makna yang berbeda dengan awan *real* yang terdapat pada adegan 1.



Gambar 14. Adegan 10-12. Adegan penutup iklan

Kejadian nyata tersebut memang sangat menguras emosi namun oleh *sender* dibuat dengan memadukan dunia nyata dan dongeng agar menjadi parodi yang menarik, lucu namun pemirsa masih dapat mengambil maknanya bahwa pada saat ini kejujuran seolah-olah sudah tidak ada lagi, ditandai dengan sikap jin yang sudah berani bernegosiasi. Djarum 76 ingin menunjukkan arti penting tersebut, namun agar suasana menjadi cair kembali Djarum

76 menampilkan dan menyebutkan *tageline* “yang penting heppiii...” dengan intonasi

menghibur, menyenangkan dan memainkan, didukung juga oleh pemilihan *font* (jenis huruf) yang dinamis, kekeluargaan dan santai.

Nort, Winfried (1995). *Handbook Of Semiotics*. Bloomington : Indiana University Press.

www.jingle-iklan.-tv.blogspot.com. 14 Maret 2011

www.kompas.com. 14 Februari 2011

4. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa iklan rokok Djarum 76 versi “korupsi, pungli dan sogokan”, mengandung makna kritik sosial untuk para oknum aparat pemerintahan yang bekerja di kantor pelayanan publik, yang disampaikan dalam bentuk sindiran/satire. Prosedur pengurusan administrasi di kantor pelayanan publik seharusnya bebas biaya apapun, karena aparat telah di gaji oleh pemerintah, namun yang terjadi di lapangan, prosedur-prosedur tersebut sering kali dijadikan lahan untuk praktek korupsi, pungli dan sogokan. Selain terdapat makna sosial, iklan ini juga merupakan suatu strategi penjualan produk Djarum 76. Rokok disimbolisasikan melalui sosok jin lampu ajaib yang dapat mengabdikan permintaan tuannya yang telah membebaskannya, sehingga dapat diartikan bahwa merokok dapat memudahkan/melancarkan segala urusan. Tayangan iklan ini secara tidak langsung mempersuasi konsumen untuk membeli produk rokok tersebut. Iklan ini memiliki makna yang serius dan mendalam, namun dengan pengemasannya yang kental akan budaya dan mitos serta ideologi disampaikan dengan gaya parodi, iklan ini menjadi terasa lebih ringan dan menarik untuk dilihat.

5. REFERENSI

- Danesi, Marcel. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Eco, Umberto. (2009). *Teori Semiotika*. Yogyakarta : Kreasi Wacana Yogyakarta.

PERANCANGAN BUKU DONGENG TELAGA WARNA

Purmaningrum Maeni¹, Hedi Hadiansyah², Annisa Insyirah³
^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual-, Universitas Pasundan

Abstrak:

Keluarga merupakan tempat pertama anak untuk mengedukasi diri salah satunya mengenai nilai positif kehidupan, Menanamkan nilai-nilai positif kehidupan kepada anak tidaklah mudah namun dapat dilakukan dari usia prasekolah, salah satu alternatif untuk membantu orang tua dalam menanamkan nilai positif kepada anak adalah melalui dongeng, karena dengan dongeng akan mempermudah untuk menyampaikan pesan positif yang terkandung dalam cerita tersebut. Salah satu cara untuk memudahkan penyampaiannya dapat dibantu dengan menggunakan gambar ilustrasi dalam berbagai media. Ilustrasi semi realis lebih mudah dipahami oleh anak2 sebagai target audience untuk membantu menyampaikan pesan moral. Media alternative berupa buku dongeng Interaktif dianggap sebagai media yang ramah bagi anak dan praktis dan dengan tambahan interaksi sederhana akan menambah interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak. Tema yang diangkat dalam perancangan ini adalah mengenai dongeng telaga warna, karena banyak orang tua yang tidak tahu mengenai dongeng telaga warna serta pesan positif dalam dongeng telaga warna tersebut, meski lebih banyak yang tahu bahwa telaga warna merupakan tempat wisata.

Kata Kunci : Ilustrasi, Dongeng, Buku, Telaga Warna.

Abstract

Family is the first place for children to educate themselves one of them about the positive value of life, Instilling positive values of life for children is not easy but can be done from preschool age, one alternative to help parents to instill positive value to children is through fables, because with fairy tales it will be easier to convey the positive message contained in the story. One way to facilitate the delivery can be helped by using illustrations in various media. Semi-realist illustrations are easier for children to understand as audian targets to help convey moral messages. Alternative media in the form of Interactive fairy tales are considered as media that are child-friendly and practical and with the addition of simple interactions will add to the interactions that occur between parents and children. The theme raised in this design is about fairy tales of color, because many parents did not know about Talaga Warna tale and positive messages in Talaga Warna, although more people know that Talaga Warna is a tourist spot.

Keywords: Illustrations, Tales, Books, Telaga Warna.

1. PENDAHULUAN

Keluarga merupakan tempat pertama anak untuk mengedukasi diri, baik secara akademis maupun secara moral. Keakraban dalam keluarga merupakan hal yang sangat penting, semakin akrab orang tua bersama anak semakin besar juga kemungkinan anak untuk meniru orang tuanya. Keakraban disini bukan hanya mengenai kontak fisik seperti pelukan ataupun ciuman kasih sayang, melebihi itu

keakraban dapat berupa hubungan interaksi yang terjalin antara orang tua dan anak terutama kepada anak usia prasekolah yang masih berpikiran abstrak dan penuh akan imajinasi. Orang tua berhak akan peran tersebut dan perlu untuk mengenal dunia, imajinasi dan fantasi si anak. Dalam pengembangannya keakraban antara orang tua dan anak dapat dilakukan dengan meningkatkan intensitas berinteraksi dengan anak, salah satunya melalui dongeng. Dongeng

sendiri dapat diartikan sebagai menceritakan secara lisan sebuah cerita yang biasanya berupa cerita khayal atau imajinatif yang didalamnya mengandung pesan moral dan nilai-nilai positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai positif yang terkandung di dalamnya biasanya berupa petunjuk perbuatan baik dan perbuatan buruk. Dongeng merupakan sarana paling lengkap dalam komunikasi, karena di dalamnya terdapat intonasi, aksen, tekanan kata, keras pelannya suara, gerak tubuh, mimik wajah dan lain-lain. Hal tersebut bertujuan untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Kelebihan dongeng selain menciptakan kontak hubungan fisik antara pendongeng dan pendengar dalam hal ini orang tua adalah pendengar dapat memberi reaksi langsung mengenai cerita yang di dongengkan atau bahkan pendongeng dapat mengecek apakah pesan yang disampaikan tersebut dipahami oleh si pendengar. Dengan ditemukannya teknologi cetak dongeng dapat dibukukan hal ini mengakibatkan dongeng dapat dinikmati oleh umum, meskipun begitu komunikasi yang terjadi menjadi satu arah. Dengan begitu peran orang tua dalam mendongeng kepada anak sangatlah penting, terutama pada usia anak yang belum dapat membaca.

Meskipun begitu menurut data yang di dapat minat orang tua dalam mendongeng masih cukup besar. Permasalahan disini adalah orang tua dengan segala kendala dalam mendongeng yang dialaminya masih berminat dalam mendongeng namun fasilitas yang mendukung orang tua dalam mendongeng perlu ditingkatkan.

Anak-anak sendiri paling efektif untuk diceritakan dongeng adalah pada usia pra sekolah karena pada rentan usia ini perkembangan anak sedang mengalami perkembangan yang pesat serta pemikiran yang masih abstrak dan imajinatif sehingga sulit untuk menanamkan nilai-nilai positif kehidupan kepada anak, karena itu dengan mendongeng yang merupakan penyampaian secara lisan sebuah cerita yang biasanya berupa khayal atau imajinatif maka anak akan lebih mudah memahami dan mencerna pesan yang ingin disampaikan. Keseharian yang dilakukan anak usia pra sekolah kebanyakan adalah bermain untuk mengasah keingin tahanan mereka dan memperhatikan hal-hal yang menarik perhatiannya. Anak usia pra sekolah belum dapat membaca sehingga dongeng menjadi amat penting dalam penyampaian pesan yang

terkandung di dalam cerita tersebut. Dalam mendongeng orang tua mengaku terbantu akan adanya buku bacaan, terutama untuk buku bergambar karena selain anak menjadi lebih tertarik untuk menyimak orang tua pun menjadi lebih mudah dalam mendongeng selain karena faktor bahwa sebenarnya orang tua merasa cukup khawatir jika anaknya terlalu sering menggunakan gadget. Berkaitan dengan objeknya, dongeng telaga warna sendiri dipilih karena menurut data yang diperoleh banyak orang tua ataupun anak yang tidak mengetahui isi cerita dongeng telaga warna, meski lebih banyak dari mereka yang mengetahui telaga warna merupakan sebuah objek wisata yang indah. Dibalik indahnya talaga warna terdapat sebuah dongeng yang mengandung nilai-nilai positif serta pesan moral yang dapat dikenalkan kepada anak, terutama pada anak usia prasekolah. Oleh karena itu dibutuhkan media mendongeng yang dapat disesuaikan dengan minat dan karakter anak usia prasekolah untuk menanamkan nilai-nilai positif yang terdapat pada dongeng, dalam hal ini dongeng telaga warna agar dapat ditanamkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. KAJIAN PUSTAKA

Menurut Sugihastuti dalam Tentang Cerita Anak (2013) dongeng adalah menceritakan secara lisan sebuah cerita yang biasanya bersifat khayal atau imajinatif dalam perkembangannya sendiri dapat berupa cerita yang benar-benar terjadi misalkan mengenai tumbuhan ataupun hewan dengan dipersonifikasi ke kehidupan manusia. Bahan dongeng sendiri dapat diperoleh melalui tulisan seperti buku. Saat proses mendongeng terjadi emosi anak dalam keadaan tergerak hal ini dikarenakan terpengaruh oleh tema dan masalah dongeng yang diceritakan. misalkan ketika pendongeng mengisahkan sesuatu yang menyenangkan anak akan ikut merasa senang begitupun jika cerita yang didongengkan sedih anak pun akan ikut merasa sedih. Perasaan anak sebagai pendengar biasanya dibangkitkan oleh segala sesuatu hal dalam dongeng tersebut, misalnya sifat dan perilaku tokoh yang dapat memperkuat dan mempertajam imajinasinya. disinilah letak peran pendongeng untuk dapat menyampaikan pesan-pesan yang terkandung

dalam dongeng. Unsur mendidik biasanya menjadi pesan utama yang ingin disampaikan.

Menurut Murti Bunanta, pendiri Kelompok Pecinta Bacaan Anak (KPBA) dalam artikel di suara.com (2016) menuturkan bahwa ada dua cara mendongeng yang bisa dilakukan orangtua, yaitu mendongeng dengan membacakan buku, serta mengolah dan mengembangkan cerita dari buku menjadi cerita sendiri. Jika mendongeng yang sumbernya dari buku, semua cerita cocok untuk anak usia berapapun hanya saja orangtua harus dapat memilah cerita anak yang cocok untuk anak diusianya. Sedangkan untuk cara kedua, di mana orangtua mengolah dan mengembangkan cerita dari buku, menjadi cerita sendiri. Ada hal yang harus diperhatikan yaitu pemilihan kata karena tidak semua kata dapat dimengerti oleh anak. Selain itu, pula pemakaian kata yang bersifat negatif seperti kata-kata mengumpat yang kasar. Dari penuturannya dapat disimpulkan terdapat dua cara dalam mendongeng yaitu dengan menggunakan buku dan mendongeng secara langsung dengan mengembangkan cerita dari buku menjadi cerita sendiri. Tetapi apapun pilihan cara mendongengnya. Meskipun tidak secara langsung dapat disimpulkan tetapi diketahui buku dapat mempermudah orangtua dalam mendongeng dengan memberikan patokan/panduan ataupun referensi bagi orangtua untuk mendongeng.

Menurut Kak Bimo salah seorang pendongeng nasional dalam bukunya yang berjudul *Mahir mendongeng* (2011) mengungkapkan jika bercerita atau mendongeng dapat menjadi alternatif media dalam menyampaikan pembelajaran baik pelajaran berupa agama, pendidikan imajinatif, pendidikan emosional, Membantu proses identifikasi diri melalui perbuatan dan lain sebagainya. Disinilah kesempatan bagi orangtua untuk dapat menanamkan pembelajaran mengenai kehidupan dengan lebih mudah karena penyampaian dongeng yang menarik mampu membuat anak lebih memperhatikan dan lambat laun mulai terpengaruh oleh dongeng itu sendiri.

Bruno Bettlheim, guru besar Emeritus pada jurusan Psikologi dan Psikiatri Universitas Chicago, Amerika Serikat,

berpendapat bahwa cerita yang menarik untuk anak haruslah merangsang imajinasi, membantu mengembangkan kecerdasan, menjernihkan emosi, dan menyesuaikan diri dengan kecemasan

ketika ia dihadapkan pada pencarian jalan keluar. Cerita untuk anak selayaknya berkaitan dengan anak. Misalnya saja, dongeng-dongeng yang merefleksikan pandangan anak tentang dunia. (Artikel *Children need fairy tales*, Bruno Bettlheim) Buku cerita merupakan salah satu media yang paling disukai oleh anak-anak terutama yang memiliki ilustrasi dan sedikit permainan (buku interaktif) yang melibatkan anak, maka anak akan merasa berada dalam cerita.

Beberapa kelebihan Buku dongeng interaktif yaitu:

1. Dapat Disentuh

Buku adalah salah satu benda yang memberikan informasi dalam bentuk nyata yang dapat disentuh serta dalam lingkungan buku sendiri dapat berupa hiasan yang menghias suatu ruangan.

2. Sumber Referensi Terpercaya

Memang tidak semua Referensi dalam buku dapat dipercaya, akan tetapi dalam membuat kajian pustaka, buku memegang salah satu peranan penting dalam memberikan tambahan bahan dalam penulisannya.

3. Hemat

Dalam memiliki buku seseorang juga dapat berhemat karena dalam menggunakan buku seseorang tidak perlu membayar listrik untuk mencari sebuah informasi.

4. Adanya Interaksi

Dalam buku, khususnya buku Interaktif terdapat interaksi-interaksi sederhana yang melibatkan si pembaca sehingga dapat menambah keseruan dan daya imajinasi anak.

Media pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menyalurkan pesan dalam hal ini bahan pembelajaran penanaman moral sehingga dapat merangsang perhatian, minat hingga perasaan dan dalam pembelajaran mengenai nilai-nilai positif kehidupan untuk anak buku cerita yang didongengkan dapat

menjadi salah satu alternatif media pembelajarannya. Anak usia prasekolah dapat

dikatakan sebagai masa bermain karena waktunya diisi dengan bermain. Yang dimaksud dengan bermain disini adalah kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan. Terdapat berbagai permainan anak dan salah satunya adalah permainan Reseptif atau apresiatif seperti mendengar cerita ataupun dongeng. (Abu ahmadi dalam Psikologi perkembangan anak dan Remaja, 2016). Permainan seperti mendengar dongeng ini mampu menstimulus anak untuk mengenal berbagai macam watak, peristiwa, sikap dan emosional yang mampu untuk meningkatkan aspek perkembangan kejiwaan anak.

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian dan perancangan ini diperlukan data sebagai bahan untuk kebutuhan analisis serta perancangan media yang tepat sasaran dan sesuai dengan minat serta karakter anak usia prasekolah. Data tersebut dapat diperoleh melalui *studi literature*, wawancara, kuesioner dan hasil observasi di lapangan demi untuk mengetahui pemahaman mengenai kondisi di lingkungan, pemahaman mengenai dongeng khususnya dongeng telaga warna, Ketertarikan dalam mendongeng serta perbandingan media yang nantinya akan menentukan keputusan media dan konten yang baik disampaikan dalam perancangan ini.

Wawancara pertama dilakukan kepada target yang berusia 3,5 tahun sampai dengan 6 tahun, wawancara ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemahaman, ketertarikan dan apakah mendongeng masih dilakukan serta kegiatan yang biasanya dilakukan sehari-hari. Dari wawancara kepada target didapatkan bahwa anak usia pra sekolah biasanya menghabiskan waktunya dengan bermain dan belajar mengenai hal-hal yang menarik perhatiannya, sample target yang diwawancarai ini secara tidak langsung tahu mengenai dongeng karena pernah mendengarkan cerita dari orang tuanya. *Sample Target* umumnya belum dapat membaca meski sudah dibelikan buku tetapi target lebih suka melihat gambar-gambarnya, target yang diwawancarai belum bersekolah dan hanya belajar di rumah. Dari hasil wawancara dengan target disimpulkan bahwa pada usia anak pra sekolah biasanya menghabiskan dengan bermain yang merupakan salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan mereka mengenai

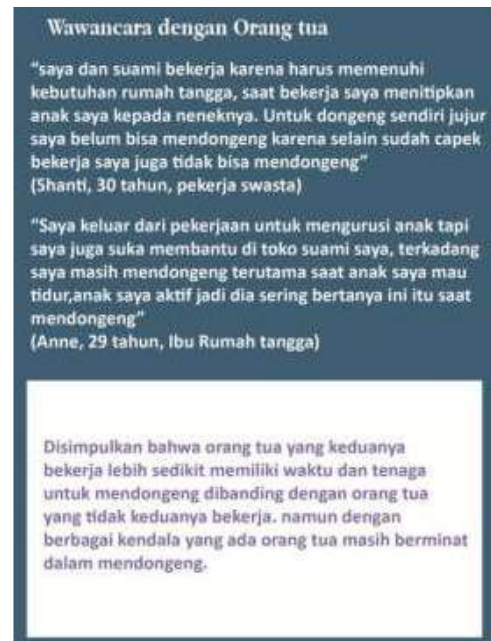
hal-hal disekitarnya, Karena belum bersekolah/masih TK maka anak usia ini umumnya belum dapat membaca sehingga dongeng sangatlah penting untuk menanamkan nilai positif kehidupan kepada mereka.

Wawancara kedua dilakukan kepada orang tua target, hal ini didasari untuk mengetahui pemahaman mengenai dongeng dan telaga warna dari sudut pandang orang tua semua itu dikarenakan mendongeng adalah salah satu peran orang tua dalam keluarga, serta mengetahui pemikiran mengenai dongeng dan apakah kegiatan mendongeng masih dilakukan. Dari wawancara kedua ini didapatkan bahwa orang tua mengaku terkadang masih mendongeng kepada anak, hal yang membuat orang tua sulit mendongeng salah satunya adalah waktu dan tenaga namun minat orang tua dalam masih sangatlah besar.

Untuk dongeng telaga warna khususnya *sample* kurang mengetahui isi dari dongeng telaga warna hal ini disebabkan karna *sample* hanya pernah mendengarnya ataupun memang tidak tahu sama sekali. *sample* adalah orang tua yang keduanya bekerja dan orang tua yang hanya salah satu yang bekerja, dari kedua *sample* tersebut didapatkan orang tua yang keduanya bekerja lebih sedikit mendapatkan waktu bersama anaknya dari pada orang tua yang hanya satu pihak yang bekerja namun minat keduanya dalam mendongeng masih sangat besar.

Dari hasil wawancara kepada target yaitu anak usia 3,5 - 6 tahun dan orangtua. Dapat disimpulkan jika keseharian anak lebih banyak dihabiskan dengan bermain, anak usia pra sekolah umumnya belum dapat membaca sehingga peran orang tua dalam mendongeng sangatlah penting. Meskipun orang tua disibukkan oleh urusannya namun minat orang tua dalam mendongeng masih sangatlah besar.

Kuesioner ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman mengenai dongeng dan telaga warna sebagai cerita yang akan disampaikan serta media yang diharapkan. Kuesioner dibagikan kepada 42 responden di daerah Dago dan Sadang serang, Bandung. Yang dijadikan responden untuk mengisi kuesioner ini adalah orang tua yang memiliki anak usia 3,5 tahun sampai 6 tahun. Berikut hasil kuesioner tersebut:



Kesimpulan

Dari beberapa data kuesioner dan wawancara yang didapat disimpulkan bahwa dongeng telaga warna dirasa tidak begitu populer namun lebih banyak yang tahu jika telaga warna adalah objek wisata. dan dalam mendongeng kepada anak orang tua lebih banyak yang memilih buku daripada media yang berbau teknologi hal itu tak lepas karena sebenarnya orang tua cukup khawatir jika anaknya terlalu sering bermain gadget. meskipun banyak kendala dalam mendongeng tapi anak usia pra sekolah umumnya belum dapat membaca dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain maka peran orang tua menjadi penting disini.

Sumber data Pribadi (2018)
Pada beberapa sample Orang tua yang memiliki anak usia 3,5 -6 tahun dan Anak usia 3,5-6 tahun

Hasil Kuesioner dan Wawancara 1 Sumber Penelitian Pribadi (2018)



hal ini menunjukan jika orang tua masih memiliki minat yang tinggi dalam mendongeng dan banyak orang tua tahu setidaknya apa itu dongeng sehingga dongeng bukanlah hal yang asing di telinga mereka.



Kesimpulan

Dari beberapa data kuesioner, dapat disimpulkan bahwa orang tua masih memiliki minat yang tinggi dalam mendongeng dan mendongeng sendiri bukanlah hal yang asing bagi orang tua. dengan semua kendala yang dihadapi, orang tua masih menyempatkan diri untuk mendongeng meskipun tidak terlalu sering. hal ini menunjukan kesadaran orang tua akan pentingnya mendongeng masih cukup tinggi. meski di zaman sekarang sudah banyak orang tua yang keduanya bekerja sehingga lebih sedikit memiliki waktu bersama anak.

Sumber data Pribadi (2018)
 Pada beberapa sample Orang tua yang memiliki anak usia 3,5-5 tahun

Hasil Kuesioner dan Wawancara 2
 Sumber Penelitian Pribadi (2018)

Disimpulkan bahwa orang tua dengan segala kendala yang mereka hadapi masih memiliki minat yang tinggi dalam mendongeng hal ini juga terlihat dari jawaban orang tua yang meskipun mengeluh karena waktu dan tenaga yang terkuras apalagi di jaman sekarang banyak orang tua yang keduanya bekerja tetapi masih menyempatkan diri untuk mendongeng meskipun intensitasnya tidaklah sering. Untuk telaga warna khususnya banyak orang tua yang tidak tahu tentang dongeng telaga warna, tapi lebih banyak yang mengetahui telaga warna adalah tempat wisata. Dalam mendongeng media yang dipilih orang tua cenderung adalah buku hal ini dikarenakan selain dianggap praktis dan sangat membantu dalam mendongeng tetapi juga, orang tua sebenarnya khawatir jika anaknya terlalu sering bersama gadget.

Observasi dilakukan untuk melihat gambaran secara langsung interaksi antara orang tua dan anak, komunikasi serta bagaimana kondisi di lapangan, sehingga didapatkan beberapa poin seperti meskipun sibuk dan sedikit bertemu baik dengan alasan pekerjaan ataupun hal lainnya tetapi saat bersama sample terlihat akrab dan saling menyayangi. Hal ini menunjukkan adanya kemesraan antara orang tua dan anak yang memang terjalin dengan sendirinya maka dengan semakin seringnya interaksi yang terjadi semakin kuat pula tali kemesraan itu terikat. Observasi terhadap media buku dilakukan untuk mengamati buku dongeng. Pengamatan dilakukan di toko buku Gramedia, Togamas serta pencarian di Internet untuk mengetahui penentuan tampilan visual sebagai referensi. Dari observasi yang dilakukan ditemukan banyaknya buku-buku beredar di pasar untuk anak-anak yang menggunakan ilustrasi sebagai penarik minat si anak. terdapat berbagai ukuran, harga dan warna.

Studi literature digunakan untuk memperkuat pernyataan mengenai hal-hal seputar perancangan buku dongeng ini. seperti mengenai psikologi perkembangan anak, diketahui target adalah anak usia 3,5 tahun-6 tahun yang masuk dalam usia pra sekolah atau bisa disebut sebagai usia tahapan bermain. Dalam tahapan ini seperti yang dituturkan Abu ahmadi (1977) dalam Psikologi perkembangan anak dan remaja (2016). Pada usia pra sekolah anak senang bermain dan terdapat permainan anak yang apresiatif yaitu seperti mendengarkan dongeng, melihat gambar ataupun melihat orang melukis. Dalam permainan ini anak akan mendapat beberapa nilai positif seperti anak dapat mengembangkan daya imajinasi atau kreatifitas.

Dari hasil pengumpulan data yang dilakukan maka didapatkan analisa berupa anak-anak usia prasekolah umumnya belum bisa membaca dan mereka lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain. Meskipun begitu mereka tetap belajar mengenai lingkungan di sekitar mereka. Orang tua memiliki peran penting untuk mengarahkan si anak menuju jalan yang baik salah satunya dengan menanamkan nilai-nilai positif kehidupan itu sendiri. Dongeng merupakan salah satu sarana pembantu untuk menanamkan nilai positif tersebut. Dan dengan segala kendala yang ada orang tua masih memiliki minat yang tinggi

dalam mendongeng. Meski kedua orang tua sudah banyak yang keduanya bekerja tetapi tak menyurutkan mereka untuk mendongeng meski dengan intensitas yang tidak terlalu sering. Anak sendiri akan lebih fokus jika dengan gambar karena selain menarik, gambar juga mampu meningkatkan daya imajinasi mereka.

Analisis SWOT adalah sebuah metode analisis yang berbasis analisis berupa kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dari media yang digunakan.

<i>Strength (S)</i> (Kekuatan)	<i>Weakness (W)</i> (Kelemahan)
<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak lebih tertarik dengan gambar. • Adanya interaksi dari pembaca ke pendengar cerita begitupun sebaliknya. • Ada interaktif sederhana. • Mudah dibawa dan disimpan dimana mana. • Lewat buku yang menarik secara tidak langsung dapat meningkatkan minat baca pada anak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bahkan Orang tua banyak yang tidak mengetahui cerita mengenai telaga warna. • Buku biasanya rentan untuk rusak. • Pada buku cerita ini anak hanya dapat melihat gambar karena tidak bersuara dan umumnya belum bisa membaca namun orang tua mampu untuk mendongengkannya kepada anak.
<i>Opportunity (O)</i> (Peluang)	<i>Threats (T)</i> (Ancaman)

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Mendongeng masih dilakukan meskipun tidak sering dilakukan. • Anak-anak senang melakukan hal yang menarik baginya. • Dianggap lebih aman daripada gadget • Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. • Menjadi salah satu alternatif media yang mengasyikan selain gadget. | <ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan teknologi yang memancing anak untuk lebih sering bersama gadget. • Pada umumnya anak usia pra sekolah belum dapat membaca. |
|---|--|



Referensi karakter

Sumber Penelitian Pribadi (2018)

Referensi Karakter

Karakter adalah watak, sifat, ciri khas individu yang mempengaruhi segala tabiat, perilaku dan budi pekerti yang dimiliki manusia atau makhluk hidup lainnya, berikut referensi karakter yang dipakai dalam perancangan berupa tokoh, atribut, penggambaran dan lain-lain.



Referensi Visual

Referensi Visual merupakan acuan atau pedoman dalam hal visual, atau penampakan semua hal yang terlihat dalam media yang visualnya akan dipakai dalam perancangan. Dari data yang ada didapatkan beberapa visual yang dapat dijadikan referensi sebagai berikut:





Referensi Visual

Sumber Penelitian Pribadi (2018)

Referensi Desain

Referensi Desain merupakan pedoman dalam hal desain, dalam hal ini desain berupa media buku cerita anak. Dari data yang ada didapat beberapa referensi desain sebagai berikut:



Referensi Desain

Sumber Penelitian Pribadi (2018)

Referensi Media Buku

Referensi Media Buku adalah suatu pedoman ataupun dasar dalam merancang suatu media berupa buku. Dari data yang ada didapat beberapa referensi media buku sebagai berikut:



Referensi Media Buku

Sumber Penelitian Pribadi (2018)

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap beberapa responden, maka didapatkan *insight* bahwa target yang umumnya pada usia pra sekolah banyak menghabiskan waktunya dengan bermain baik itu bermain di dalam ruangan seperti bermain gadget, melihat-lihat buku ataupun di luar atau permainan yang melatih motorik kasar seperti sepak bola, badminton dan lainnya. Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang bermain dan menyukai hal-hal baru. Dalam kegiatan mendongeng biasanya anak-anak akan lebih fokus saat bercerita atau mendongeng dengan memperlihatkan gambar, biasanya berupa buku karena dianggap orang tua lebih praktis dan dapat membantu mereka dalam mendongeng sekaligus dapat menjauhkan sementara anak dari gadget.

Informasi yang akan diberikan kepada target akan dikemas dalam media berupa buku dongeng Interaktif. Media ini akan berisi tentang dongeng telaga warna yaitu sebuah dongeng dari Jawa Barat yang menceritakan mengenai seorang putri yang sombong serta orang-orang yang menyayangnya. Dengan beberapa interaksi sederhana di dalam buku dongeng interaktif tersebut.

Isi pesan yang ingin disampaikan kepada target *audience* adalah untuk memberikan alternatif cerita yang mengandung nilai-nilai positif kehidupan sekaligus yang dalam cerita telaga warna ini berupa pesan tidak boleh sombong dan jangan menyakiti orang-orang di sekitar kita. Serta pesan tersirat bagi orang tua yaitu jangan terlalu memanjakan anak-anaknya

karena justru akan berdampak buruk bagi si anak.

Untuk menyampaikan pesan tersebut, Informasi yang akan diberikan kepada target akan dikemas dalam media berupa buku dongeng Interaktif. Media ini akan berisi tentang dongeng telaga warna yaitu sebuah dongeng dari Jawa Barat yang disajikan dengan full gambar ilustrasi untuk memenuhi kebutuhan anak prasekolah dapat mengikuti cerita dalam buku dongeng tersebut. Dalam buku ini pun diberikan beberapa interaksi sederhana di dalam buku dongeng interaktif tersebut.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan media berupa buku dongeng interaktif mempunyai dimensi buku 20x20 cm yang bertujuan agar mudah dibaca dan dilihat terutama untuk target yang masih dalam usia prasekolah. Dalam perancangan buku interaktif dongeng telaga warna, yang pertama kali dilakukan ialah menyadur cerita dongeng tentang telaga warna ini dibuat sebuah rangkaian cerita yang sederhana dan dapat diikuti alurnya oleh anak-anak usia prasekolah, cerita tersebut dapat berasal dari beberapa sumber. Kemudian dibuatlah sebuah alur cerita tersebut berupa storyline.

Storyline (alur cerita)

No.	Scene (Adegan)
Scene 1	Jaman dahulu ada sebuah kerajaan di Jawa Barat bernama Kutatanggeuhan. Kutatanggeuhan merupakan kerajaan yang makmur dan damai
Scene 2	Prabu Suwatalaya dan permaisurinya bernama Ratu Purbamanah belum dikaruniai keturunan sehingga mereka selalu merasa kesepian.

Scene 3	Akhirnya Raja memutuskan untuk bersemedi. Dia pergi dan menemukan sebuah gua. Disanalah dia bersemedi, berdoa kepada Tuhan supaya dikaruniai keturunan.
Scene 4	suatu hari tiba-tiba terdengar suara gaib yang menjamin dia akan segera memiliki keturunan.
Scene 5	beberapa minggu kemudian, Ratu pun mengandung. lalu sembilan bulan kemudian Ratu melahirkan seorang putri yang cantik. Dia diberi nama Putri Gilang Rukmini.
Scene 6	putri Gilang Rukmini tumbuh menjadi gadis yang cantik jelita. Sayangnya putri Gilang Rukmini sangat manja dan berperangai tidak baik.
Scene 7	putri Gilang Rukmini akan berusia tujuh belas tahun. Rakyat berkumpul dan merencanakan hadiah istimewa untuk putri kesayangan mereka. Akhirnya disepakati bahwa mereka akan menghadihkan sebuah kalung yang sangat indah.
Scene 8	rakyat dengan sukarela menyisihkan uang mereka dan mengumpulkannya untuk biaya pembuatan hadiah tersebut. Mereka memanggil pandai emas

	terbaik di kerajaan untuk membuatnya.
Scene 9	Rakyat berduyun-duyun datang ke halaman istana tempat pesta ulang tahun putri Gilang Rukmini diadakan. Di depan istana



karakter figuran (rakyat)
Sumber: Karya Pribadi

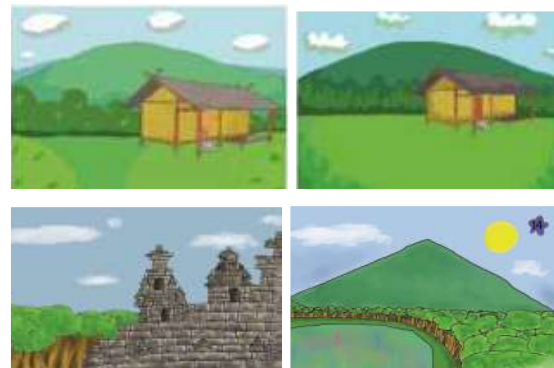
Ilustrasi Karakter dan Studi Visual

Dalam pembuatan ilustrasi untuk buku dongeng Talaga Warna, dimulai dengan merancang karakter berdasarkan tokoh yang muncul dalam dongeng Talaga Warna. Studi karakter ini berdasarkan eksperimen yang mengacu pada beberapa referensi visual, serta melihat kesesuaian antara gaya ilustrasi deformasi yang dibuat, kemudian penambahan unsur dari referensi-referensi yang ada sebagai dasar ilustrasi buku, hal ini juga menyesuaikan dengan cerita dan target pembacanya.

Dalam dongeng Talaga Warna ini muncul beberapa nama tokoh yang menjadi tokoh utama dalam dongeng ini, diantaranya adalah Putri Gilang Rukmini, Prabu Suwartaalaya dan Ratu Purbamanah. Berikut adalah karakter yang tercipta untuk mewakili ketiga tokoh utama dalam dongeng Talaga Warna.



karakter tokoh utama
Sumber : Karya Pribadi



Alternatif Latar tempat
Sumber: Karya Pribadi

Selain karakter tokoh utama dalam dongeng, juga dibuat beberapa karakter yang bertujuan mewakili rakyat atau penduduk desa. Disamping studi karakter, dibuat juga beberapa studi yang berkenaan dengan latar atau background.

Grid System

Grid system ataupun sistem grid pada *layout* isi adalah pedoman ataupun acuan berupa garis horizontal dan vertikal yang membentuk kolom dan baris tertentu dengan tujuan agar *layout* nantinya memiliki satu sistem yang sama



Grid system

Sumber : Karya Pribadi

Grid pada layout isi buku ini berupa bagian *bodycopy* yang merupakan alur cerita berupa tipografi serta gambar ilustrasi dengan *layout* yang sama berupa bagian berwarna putih dan juga dengan penomoran halaman di bagian atas halaman.

Perancangan Isi Buku

Isi Buku terdiri dari 14 halaman dan dipenuhi dengan gambar ilustrasi cerita tersebut dalam setiap halaman ada satu unsur interaktif pada halaman tersebut seperti *flip*, *slide* dan tarik. Berikut adalah bagian isi buku yang terdapat pada buku dongeng Talaga Warna.



Cerita : Dahulu, ada kerajaan di Jawa barat bernama Kerajaan Kutatangeuhan, kerajaan kutatangeuhan merupakan kerajaan yang damai. Aspek Perkembangan:

- Mengenal Susana kerajaan jaman dahulu.
- (Motorik halus) pada Interaktif gadis kecil bermain engklek

Keterangan: *slide*



Cerita : Dahulu, ada kerajaan di Jawa barat bernama Kerajaan Kutatangeuhan, kerajaan kutatangeuhan merupakan kerajaan yang damai. Aspek Perkembangan:

- Mengenal Susana kerajaan jaman dahulu.
- (Motorik halus) pada Interaktif dan gadis yang membawa keranjang di halaman 2.

Keterangan: *slide*



Cerita : Namun Raja dan ratu bersedih karena belum juga dikaruniai anak.

Aspek Perkembangan:

- Mengenal perbedaan pakaian Raja dan ratu.
- Rasa Sedih (pada saat raja dan ratu bersedih)

Keterangan: *Flip*



Cerita: Raja memutuskan untuk berdoa di sebuah gua hingga akhirnya muncul pertanda bahwa mereka akan segera dikaruniai keturunan.

Aspek Perkembangan:

- Berusaha keras dan Berdoa (saat Raja berdoa untuk dikaruniai anak).

Keterangan: Ditarik



Cerita : Tak lama kemudian ratu mengandung dan melahirkan seorang putri yang cantik.

Aspek Perkembangan:

- Merasakan suasana kerajaan tradisional
- Kesabaran berbuah hasil (saat Raja dan ratu yang akhirnya mempunyai anak)

Keterangan: *Flip*



Cerita; Namun putri tersebut tumbuh menjadi pribadi yang sombong dan manja.

Aspek Perkembangan:

- Sifat buruk (putri yang sombong dan manja)

Keterangan: *Slide*



Cerita : Hari ulang tahun putri yang ke 17 akan berlangsung, rakyat pun berdiskusi mengenai hadiah yang akan diberikan kepada putri
Aspek Perkembangan:

- Mengenal suasana rakyat di jaman kerajaan dulu.
- Musyawarah (saat rakyat berdiskusi)

Keterangan: *Flip*



Cerita: Rakyat lalu menysihkan harta mereka untuk membeli hadiah tersebut.

Aspek Perkembangan:

- Bekerja sama (saat rakyat patungan untuk membelikan hadiah putri)

Keterangan: *Flip*



Cerita : Hari ulang tahun pun tiba.

Aspek Perkembangan:

- Rasa Senang (saat Raja,Ratu dan Rakyat bahagia dengan ulang tahun putri)

Keterangan: *Slide*



Cerita: namun saat rakyat akan memberikannya hadiah kalung tersebut Putri menolaknya secara kasar.

Aspek Perkembangan:

- Sikap Buruk (Putri menolak pemberian dengan kasar)
- Rasa sedih (perasaan semua orang atas tingkah sang putri).

Keterangan: *Slide*



Cerita : Kalungpun berserakan di tanah

Keterangan: -



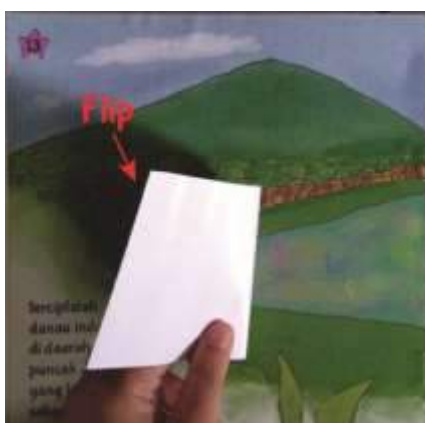


Cerita: Raja, dan ratu mulai menangis diikuti Rakyat yang juga menangis atas perlakuan sang putri. Hingga keluarlah air yang deras sampai menenggelamkan kerajaan.

Aspek Perkembangan:

- Rasa sedih bercampur kecewa (atas perlakuan si putri)

Keterangan: *Flip*



Cerita : Terciptalah telaga warna, konon jika hari cerah telaga akan berubah warna dan kelap kelip warna tersebut katanya berasal dari kalung putri.

Aspek Perkembangan:

- Mengenal telaga warna

Keterangan: *Flip*



Cerita : Terciptalah telaga warna, konon jika hari cerah telaga akan berubah warna dan kelap kelip warna tersebut katanya berasal dari kalung putri.

Aspek Perkembangan:

- Mengenal telaga warna

Keterangan: *Flip*

Sampul Buku

Dalam perancangan sampul depan dan sampul belakang pada buku deongeng ini menggunakan gambar ilustrasi, ilustrasi yang diterapkan pada sampul depan dari buku ini terpusat pada tokoh Putri Gilang Rukmini sebagai tokoh utama, serta kunci kejadian dalam peristiwa terbentuknya Telaga Warna, pada sampul belakang, menerapkan ilustrasi yang sama seperti gambar dalam latar pada halaman depan.



Sampul depan dan sampul belakang
Sumber : Karya Pribadi

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis dan perancangan yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Dongeng dapat dijadikan metode alternatif untuk menanamkan pembelajaran moral dan nilai-nilai positif kehidupan karena di dalamnya tersirat pesan yang biasanya berupa perbuatan baik dan buruk. Guna memfasilitasi orang tua dalam mendongeng kepada anaknya yang masih usia prasekolah, maka buku dongeng interaktif dapat menjadi solusinya, penggunaan gambar ilustrasi dalam buku ini juga selain berfungsi sebagai penghias buku dongeng yang untuk anak-anak juga berfungsi sebagai pengantar cerita bagi anak yang belum dapat membaca.

Ilustrasi yang menarik dapat membantu menyampaikan pesan atau cerita yang ada didalamnya. Ilustrasi dengan pendekatan semi realis diharapkan membantu memperjelas dan menggambarkan cerita telaga warna sehingga mudah dipahami oleh anak-anak dan orang tua sebagai sarana mendongeng.

Adanya unsur interaktif sederhana dalam buku dongeng telaga warna ini juga dapat menambah keseruan saat membaca dongeng telaga warna ini.

Saran dari peneliti terkait “Perancangan Ilustrasi Buku Dongeng Telaga Warna” dapat dilengkapi lagi terutama berkenaan dengan perancangan ilustrasi yang tepat dan menarik untuk disajikan dalam buku dongeng. Serta merancang bentuk interaksi yang lebih atraktif dan menarik. Peneliti juga menyarankan media ini dapat terapkan juga untuk dongeng nusantara yang lainnya.

6. REFERENSI

- Kusrianto Adi (2009) *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Penerbit Andi
- Prof.Dr.H.Yusuf Syamsu I.N,M.Pd (2016) *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset
- Suherman Bonnie, Wirawan R Adhicipta Ele (2009) *Mastering Chibi Karakter*. Jakarta. PT x Media Komputindo
- Sugihastuti (2013) *Tentang cerita anak*.Yogyakarta.Pustaka Pelajar

Website

- <http://1001buku.org/author/riset-dan-pengembangan/> (diakses pada tanggal 21 November 2018)
- <https://dokumen.tips/documents/pembelajaran-apresiasi-sastra-di-sd.html> (diakses pada tanggal 13 Desember 2018)
- <https://edukasi.kompas.com/read/2012/05/21/16111394/usia.berapa.anak.boleh.diberi.dongeng> (diakses pada tanggal 15 November 2018)
- <https://www.suara.com/lifestyle/2016/08/07/170000/ini-manfaat-mendongeng-bagi-anak-dan-orangtua> (diakses pada tanggal 15 November 2018)