

Volume 1 2022
e-ISSN XXXX-XXXX



SINASTRA

PROSIDING SEMINAR NASIONAL BAHASA, SENI, DAN SASTRA

Penerbit:
Universitas Indraprasta PGRI

Editor:

Puji Anto, M.Pd.
Doni Anggoro Ari Santoso, M.Pd.
Hilda Hilaliyah, M.Pd.
Erna Megawati, M.Pd.
Siti Nurani, S.Pd., M.Hum.
Rosdiana Sidik, M.Pd.
Sri Muhyani, M.Pd.
Sangaji Niken Hapsari, M.Pd.
Iis Purnengsih, M.Sn.
Martha Tisna Ginanjar Putri, M.Pd.

Jakarta
Agustus 2022

ANALISIS NILAI MORAL PADA NOVEL ORANG-ORANG BIASA KARYA ANDREA HIRATA DAN RELEVANSINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA KELAS X

Lira Farahnaz¹, Zahwa Rahmadini², Ila Utami³, Zahra Rahmadini⁴

Universitas Indraprasta PGRI^{1,2,3,4}

Pos-el: Lirafahnaz08@gmail.com¹, rahmadinizahwa6@gmail.com², Ilau9718@gmail.com³,
Zahrarahmadini90@gmail.com⁴

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mendeskripsikan nilai moral yang terdapat dalam novel "Orang-orang Biasa karya Andrea Hirata (2) mendeskripsikan hubungannya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas X. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan moral karena objek penelitian adalah karya sastra yang banyak mengandung nilai-nilai kehidupan sosial bermasyarakat. Data dalam penelitian ini adalah kata, frasa, maupun kalimat dengan sumber data novel "Orang-orang Biasa" karya Andrea Hirata. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik pustaka dan baca catat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai-nilai moral yang muncul dalam novel Orang-orang Biasa karya Andrea Hirata berupa hubungan manusia dengan tuhan, manusia dengan dirinya sendiri, dan hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkup sosial. Hubungan manusia dengan tuhan yang ditemukan dalam novel Orang-orang Biasa berupa aspek beribadah. Hubungan manusia dengan dirinya sendiri yang ditemukan dalam novel Orang-orang Biasa berupa aspek eksistensi diri, percaya diri, harga diri, rasa takut, dan pekerja keras. Hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkup sosial yang ditemukan dalam novel Orang-orang Biasa berupa aspek pengkhianatan, persahabatan, kesetiaan, dan tolong menolong. Novel ini menunjukkan adanya nilai-nilai moral yang dimiliki, sehingga dapat dijadikan sumber pembelajaran di sekolah untuk mengajarkan nilai-nilai tersebut.

Kata Kunci: Nilai moral, Novel, Pembelajaran Bahasa Indonesia

Abstract. The purpose of this study is to (1) describe the moral values contained in the novel "Orang Biasa" by Andrea Hirata (2) describe its relationship with Indonesian language learning in class X high school. This research includes descriptive qualitative research with a moral approach because the object of research is literary works that contain many values of social life. The data in this research are words, phrases, and sentences with the data source of the novel "Orang Biasa" by Andrea Hirata. The data collection technique in this research uses library and read and write techniques. The results of this study show that the moral values that appear in the novel Orang Biasa by Andrea Hirata are in the form of human relationships with God, humans with themselves, and human relationships with other humans in the social sphere. The relationship between man and his god found in the novel Orang Biasa is in the form of aspects of worship. Man's relationship with himself found in the novel Orang Biasa is in the form of aspects of self-existence, self-confidence, self-esteem, fear, and hard work. Human relationships with other humans in the social sphere found in the novel Orang Biasa are aspects of betrayal, friendship, loyalty, and helping. This novel shows the existence of moral values, so it can be used as a learning resource in schools to teach these values.

Keywords: Moral values, Novel, Indonesian Language Learning



Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Sastra adalah hasil dari karya manusia baik kisan maupun tulisan yang memanfaatkan bahasa sebagai media pengantar dan memiliki nilai estetik atau nilai keindahan. Karya sastra dapat dihasilkan berlandaskan imajinasi seorang pengarang. Ide ide yang dihasilkan oleh seorang pengarang bisa didapatkan dari lingkungan masyarakat

Karya sastra hadir sebagai wujud nyata imajinatif kreatif seorang sastrawan dengan proses yang berbeda antara pengarang yang satu dengan pengarang lain, terutama dalam penciptaan cerita fiksi. Proses tersebut bersifat individualis artinya cara yang digunakan oleh tiap-tiap pengarang dapat berbeda. Lahirnya sebuah karya sastra merupakan reaksi dari keadaan yang terjadi di lingkungan tempat karya sastra itu tercipta yang dihasilkan oleh seorang pengarang. Dalam menganalisis karya sastra, peneliti harus berangkat dari latar manusia yang digambarkan dalam karya sastra tersebut karena karya sastra merupakan gambaran kehidupan masyarakat serta jiwa tokoh yang hidup di suatu masa, tempat, dan bersifat fiksi.

Sesuatu yang dilihat, diamati, dialami, dan dirasakan oleh pengarang dari lingkungan sosialnya dapat menciptakan sebuah karya sastra berupa; 1) Novel, yaitu cerita berbentuk prosa dan cukup panjang serta isinya mengalami kehidupan sehari-hari yang dilalui oleh masyarakat tertentu; 2) Cerpen, yaitu sebuah hayalan cerita yang hanya berpusat pada satu kejadian saja; 3) Drama, yaitu komposisi syair atau prosa yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku atau dialog yang dipentaskan; 4) Puisi, yaitu salah satu jenis karya sastra yang gaya bahasanya ditentukan oleh rima, irama, serta penyusunan larik dan bait; 5) Dongeng, adalah satu diantara cerita rakyat yang cukup beragam cakupannya serta berasal dari berbagai kelompok etnis, masyarakat, atau daerah tertentu di belahan dunia; 6) Legenda, yaitu cerita prosa rakyat yang dianggap memiliki cerita sebagai suatu kejadian yang benar-benar pernah terjadi. Karya sastra terbagi menjadi dua, yaitu sastra imajinatif dan sastra non imajinatif. Sastra imajinatif merupakan karya yang dihasilkan melalui khayalan seorang penulis atau penyair. Sastra imajinatif contohnya; puisi, drama, dan prosa. Karya sastra berupa prosa yaitu cerpen, roma, dan novel. Sedangkan sastra non imajinatif merupakan sastra yang lahir dari kejadian yang benar-benar terjadi atau faktual, cenderung menggunakan bahasa yang bersifat denotatif atau makna sebenarnya. Klasifikasi yang dianggap sebagai genre utama sastra yaitu epik, lirik, dan dramatik di Indonesia dikenal dengan nama prosa, puisi, dan drama. Dalam perkembangan kemudian sebutan fiksi kembali menduduki posisi dominan, digunakan secara bergantian dengan istilah cerita rekaan yang terdiri atas cerita pendek (cerpen), novel, dan roman. Satu diantara jenis fiksi yang sudah dipaparkan diatas adalah novel.

Novel adalah bentuk karya sastra yang di dalamnya terdapat nilai-nilai budaya, sosial, moral, dan pendidikan (Nurhadi, dkk, 2008:1) Paulus (2008:1) menyatakan bahwa

novel adalah karya sastra yang berbentuk prosa yang mempunyai unsur-unsur intrinsik. Nurgiyantoro (2012: 9-10) menyatakan bahwa sebutan novel dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Italia yaitu *Novella* yang artinya “sebuah barang baru yang kecil”. Perkembangan zaman yang terjadi pada bangsa ini banyak memberikan pengaruh baik dari segi negatif maupun positif bagi generasi muda. Contoh perkembangan yang terjadi di Indonesia adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Beraneka ragam kecanggihan teknologi yang tidak sesuai dengan budaya kita saat ini menimbulkan dampak negatif bagi generasi muda disebabkan akhlak yang baik. Oleh karena itu, pondasi untuk mengokohkan akhlak tersebut adalah moral.

Nilai moral adalah aturan-aturan yang berkenaan dengan tingkah laku dan adat istiadat seseorang individu dari suatu kelompok yang meliputi perilaku, tata krama yang menjunjung budi pekerti dan nilai asusila (Ginanjari, 2012:59). Moral tidak lepas dari kehidupan manusia yang dilakukan setiap bersosialisasi dengan masyarakat, moral sangat mempengaruhi perilaku setiap manusia yang menentukan mana yang baik mereka lakukan, hubungan moral dan etika sangat erat, moral menunjukkan setiap kondisi mental setiap orang yang membuat mereka tetap berani, bersemangat, bergairah, berdisiplin, tentang isi hati atau perasaan sebagaimana terungkap dalam perbuatan yang dilakukan setiap manusia. Tolak ukur untuk menilai baik buruknya tingkah laku setiap manusia disebut norma. Prinsip moral yang amat penting adalah melakukan tindakan yang buruk. Apabila prinsip ini tidak dimiliki setiap manusia maka tidak ada yang namanya moralitas, inilah ciri khas norma moral.

Moral merupakan pengetahuan yang menyangkut budi pekerti manusia yang beradab. Moral juga berarti ajaran yang baik dan buruk perbuatan, dan kelakuan (akhlak). Nilai moral dapat diperoleh di dalam nilai moralitas. Moralitas adalah kesesuaian sikap dan perbuatan dengan hukum atau norma batnilah, yakni dipandang sebagai kewajiban. Bila dikatakan bahwa karya sastra itu semata-mata tiruan alam, maka dengan sendirinya sastra itu bisa dipandang sebagai sesuatu yang tidak memperjuangkan kebenaran. Dalam kenyataan ukuran kebenaran merupakan ukuran yang sering digunakan dalam menilai suatu karya sastra. Pembaca sering mempertanyakan tentang sesuatu yang diungkapkan pengarang itu mempunyai hubungan dengan kebenaran. Nilai-nilai moral atau lainnya dalam kehidupan sehari-hari, sikap dan tingkah laku tokoh tersebut hanyalah model-model atau sosok yang sengaja ditampilkan pengarang sebagai sikap dan tingkah laku yang baik atau diikuti minimal dicenderung oleh pembaca.

Berdasarkan uraian di atas penulis memilih melakukan penelitian ini karena penelitian mengenai nilai moral berkaitan dengan pembelajaran pada kurikulum 2013. Moral sangat mempengaruhi perilaku setiap siswa sehingga moral yang terkandung dalam novel "Orang-orang Biasa" karya Andrea Hirata dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu peneliti merasa perlu melakukan penelitian tentang analisis nilai moral dalam novel "Orang-orang Biasa" karya Andrea Hirata dan Relevansinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, menurut Moleong (2017) pendekatan deskriptif kualitatif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan novel Orang-orang Biasa Karya Andra Hirata yang diterbitkan oleh PT Benteng Pustaka. Jumlah halaman novel ini terdiri atas 306 halaman.

Novel tersebut adalah data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu berupa kata, kalimat, atau paragraf yang ada pada novel Orang-orang Biasa karya Andrea Hirata. Data yang dipilih dalam penelitian ini berupa moral yang berhubungan dengan Tuhan, nilai moral yang berhubungan dengan diri sendiri, dan nilai moral yang berhubungan dengan sesama manusia lain dalam novel Orang-orang Biasa karya Andrea Hirata.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan studi pustaka, baca dan catat. Studi pustaka adalah secara khusus meneliti teks, baik lama maupun modern (Ratna, 2009:39). Sedangkan teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis isi (content analysis).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini, maka temuan penelitian dari novel Orang-orang Biasa karya Andrea Hirata, yaitu ditemukannya data nilai moral. Yaitu nilai moral yang berupa hubungan manusia dengan tuhan, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, dan hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkup sosial. Masing-masing dari jenis nilai moral tersebut memiliki beberapa wujud nilai yang berbeda.

A. Nilai moral (Hubungan Manusia Dengan Tuhan)

Hubungan manusia dengan tuhan yang ditemukan berupa aspek beribadah, berikut kutipannya:

“Esoknya ia bangun subuh, dia membaca sebelum dan sesudah shalat subuh” (Hirata, 2019:40).

Dari penggalan kutipan di atas dapat ditemukan dalam novel Orang-orang Biasa berupa aspek beribadah yang terlihat dalam kalimat sesudah shalat subuh. Kutipan ini menggambarkan tentang Aini yang menjalankan ibadah kepada Allah, yaitu melaksanakan Shalat subuh. Meskipun Aini sedang belajar, ia tidak pernah lupa akan kewajibannya sebagai makhluk ciptaan Allah. Sebagai manusia, Aini telah menunjukkan sikap yang sangat bermoral.

B. Nilai moral (Hubungan Manusia Dengan Dirinya Sendiri)

Hubungan manusia dengan dirinya sendiri yang ditemukan dalam novel Orang-orang Biasa, berikut kutipan:

1. Eksistensi Diri

“Kalau ada pelanggaran hukum, sekecil apapun, atau apa saja yang mencurigakan, segera laporkan! Jangan ragu, laporkan! Aku dan sersan Muda P. Arbi siap membantu!” (Hirata, 2019:4).

Pada kutipan di atas dapat ditemukan adanya aspek eksistensi diri yang terlihat dalam kalimat aku dan Sersan Muda P. Arbi siap membantu! Kutipan ini menggambarkan tentang keberadaan diri inspektur dan Sersan Muda P. Arbi yang siap membantu jika masyarakat mengalami kesulitan. Inspektur menunjukkan bahwa kehadirannya dan sersan P. Arbi mampu melindungi masyarakat dari kejahatan-kejahatan yang ada. Selama inspektur ada di kota Belantik, masyarakat tidak perlu khawatir dan risau. Ini karena beliau akan menindak siapapun yang melakukan pelanggaran hukum.

2. Percaya diri

“Aini tak peduli dan Aini tak malu-malu. Dia bertanya apa aja yang dia mau ditanyakannya, apa saja yang terbesit dalam kepalanya lebih tepatnya” (Hirata, 2019: 41).

Dari penggalan kutipan tersebut dapat ditemukan aspek rasa percaya diri yang terlihat dalam kalimat Aini tak peduli dan Aini tak malu-malu. Kutipan tersebut mengungkapkan ketetapan hati Aini dalam menuntut ilmu. Ia terus bertanya dan bertanya. Meskipun pertanyaan yang dilontarkannya hanyalah pertanyaan yang sepele. Aini yakin jika ia terus belajar dan belajar, maka ia akan memperoleh kesuksesan. Aini mengajarkan bahwa dalam menuntut ilmu haruslah memiliki ketetapan hati yang kuat. Ia juga mengajarkan agar manusia senantiasa berjuang untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

3. Harga Diri

“Untuk membesarkan hatinya sendiri karena kios bukunya selalu sepi, Debu menamai kios bukunya itu buku Heroik” (Hirata, 2019: 38).

Dari penggalan kutipan tersebut dapat ditemukan aspek harga diri yang terlihat dalam kalimat untuk kebesaran hatinya sendiri. Kalimat tersebut mendeskripsikan tentang Debut yang ingin menghibur dirinya sendiri karena kios bukunya tak kunjung di datangi pembeli. Debut telah menunjukkan betapa pentingnya harga diri dalam hidupnya.

Menunjukkan aspek harga diri melalui besarnya nilai yang diberikannya kepada diri sendiri dan dengan cara menghargai diri sendiri. Debut memberikan pengajaran bahwa penghargaan terhadap diri sendiri adalah sesuatu yang penting untuk dilakukan.

4. Rasa Takut

“Selama pelajaran berlangsung jantungnya ngap-ngap, keringatnya bersimbah walaupun saat itu musim barat yang dingin karena banyak hujan. Angka-angka yang bertaburan di papan tulis yang tahu tahu bermunculan nggak tahu dari mana, adalah teror baginya” (Hirata, 2019: 8-9).

Dari Penggalan kutipan tersebut terdapat di temukannya yang Diindikasikan

dalam kalimat selama pelajaran berlangsung jantungnya Ngap-ngap, keringatnya bersimbah walaupun saat itu musim yang dingin karena banyak hujan.

Melalui kutipan tersebut dapat dilihat rasa ngeri yang dihadapi Dinah ketika mengikuti pelajaran Matematika. Dinah merasa pelajaran Matematika sangat mengancam ketenangannya dalam hidup. Bahkan saking ngerinya, pelajaran itu dianggap akan mendatangkan bencana bagi hidup Dinah.

5. Pekerja Keras

“jadi kau tetap mau kerja jadi pelayan?” “Tetap, bang. Agar bisa nabung, bang, untuk kuliah kedokteran, bang” (Hirata, 2019:100).

Pada penggalan kutipan diatas dapat ditemukan aspek pekerja keras. Pada novel Orang-orang Biasa terdapat nilai moral pekerja keras yang dilakukan oleh tokoh Aini demi bisa mendapatkan uang dan biasa melanjutkan pendidikan di Fakultas Kedokteran di Universitas ternama. Dengan bekerja keras Aini akan mendapatkan yang diinginkan meski dalam melakukannya susah payah.

C. Hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkup sosial ditemukan dalam novel Orang-Orang Biasa, sebagai berikut:

1) Pengkhianatan

“Ibu Atikah dan cabang sebuah bank ternama. Maka, dia termangu bukan karena ekonomi yang dialami oleh kacung-kacung kampret itu, melainkan karena patah hati lantaran suaminya kabur dan kawin lagi dengan pacar SMA-nya (Hirata, 2019: 59).

Dari Penggalan kutipan tersebut dapat ditemukan aspek pengkhianatan hubungan suami-istri diindikasikan karena patah hati lantaran suaminya kau kawin dengan pacar SMA-nya. Kutipan ini menceritakan kepedihan ibu Atikah karena suaminya yang tidak setia terhadap pernikahannya mereka begitu tega suaminya mengkhianati dan meninggalkan pernikahan mereka yang Suci ibu Afrika memang memiliki segalanya dalam hidup tetapi tidak dengan Cinta dari pasangan. Ia sangat tertekan dan merona hidup dalam kondisi seperti ini.

2) Persahabatan

“Sore ini sepuluh sekawan itu berjanji bertemu di warung Kopi Kuli karena akan ada pertemuan Orkes Zaitun” (Hirata, 2019:261).

Dari penggalan kutipan di atas dapat ditemukan aspek persahabatan yang diindikasikan dalam kalimat sore ini sepuluh sekawan itu berjanji bertemu di warung Kopi Kuli. Kalimat tersebut mencerminkan kedamaian sepuluh sekawan membuktikan mereka bisa bersenang-senang bersama walaupun tidak memiliki materi yang banyak. Persahabatan yang sederhana namun memiliki arti yang sangat berharga.

3) Kesetiaan

Namun nasib juga menyediakan tempat bagi orang seperti Inspektur untuk menjadi suami dan ayah yang baik, kawan yang setia dan aparat negara, yang di tangannya hukum

menjadi anak emas keadilan (Hirata, 2019: 12).

Dari penggalan kutipan tersebut dapat ditemukannya aspek kesetiaan yang diindikasikan dalam kalimat kawan yang setia dan aparat negara. Kutipan tersebut menceritakan tentang keteguhan hati Inspektur dalam berteman. Kemudian kutipan ini juga menjelaskan mengenai ketaatan Inspektur selama menjadi aparat penegak hukum. Inspektur memberikan contoh pada semua orang, bahwa sebagai manusia yang bermoral haruslah menunjukkan sikap setia kepada sesama manusia maupun kepada pekerja yang sedang ditekuni.

4) Tolong Menolong

“Kami sudah sepakat untuk mengumpulkan uang, menjual apa saja yang bisa dijual, meminjam dari mana saja berdemo, mogok maka, apa saja asal anakmu masuk Fakultas Kedokteran itu, Dinah” (Hirata, 2019:220).

Dari penggalan kutipan diatas dapat ditemukan aspek tolong menolong. Pada novel Orang-orang Biasa terdapat moral tolong menolong yang dilakukan sembilan sahabat untuk membantu satu sahabatnya yang sedang membutuhkan bantuan. Dinah yang membutuhkan uang untuk biaya anaknya masuk Fakultas Kedokteran. Sebagai makhluk sosial harus membantu orang lain. Saling membantu merupakan suatu kewajiban sebagai manusia.

PEMBAHASAN

Karya sastra tidak hanya sekedar memberikan hiburan bagi para pembacanya, tetapi juga memberikan nilai moral yang mendidik kepada pembaca. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Iye dan Harziko (2019: 196) bahwa nilai moral yang disampaikan dalam karya sastra pada dasarnya adalah nilai yang disampaikan pengarang dalam rangka mendidik manusia dalam seluruh aspek atau persoalan hidup dan kehidupannya agar manusia dapat mengatur tingkah lakunya untuk menjadi manusia yang baik.

Pada hal ini penulis akan menyajikan hasil penelitian mengenai nilai moral yang terdapat pada novel “Orang-Orang Biasa” karya Andrea Hirata dan kesesuaian dengan bahan ajar sastra di SMA.

Analisis moral dalam novel “Orang-Orang Biasa” ini terkandung nilai moral yang dapat dipetik unruk dapat dijadikan sebagai pembelajaran dalam kehidupan. Dalam novel “Orang-Orang Biasa” terkandung nilai moral yang terbagi menjadi tiga bagian, antara lain hubungan manusia dengan Tuhannya, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, dan hubungan manusia dengan manusia lain.

Hubungan manusia dengan Tuhannya diwujudkan dalam bentuk diskusi tentang ibadah. Ibadah menggambarkan pelaksanaan ibadah dan pemenuh kewajiban yang telah diperintahkan Allah. Dalam novel “Orang-Orang Biasa” muncul dalam bentuk melakukan doa. Misalnya, Aini adalah seorang anak yang sangat rajin belajar tetapi dia juga dia juga tidak melupakan kewajibannya kepada Tuhan.

Selanjutnya pembahasan tentang manusia dengan dirinya sendiri yang muncul

pada novel “Orang-Orang Biasa” berupa eksistensi diri, harga diri, rasa takut, dan pekerja keras.

1. Eksistensi diri

Eksistensi diri mendeskripsikan tentang keberadaan diri sendiri. Pada novel Orang-Orang Biasa indikator yang muncul berupa dua tokoh yang ada dalam novel ini berusaha menampilkan diri dan menunjukkan bahwa mereka memiliki kemampuan dan bisa diandalkan. Inspektur dan Sersan P. Arbi dalam novel Orang-Orang Biasa menunjukkan bahwa kehadirannya dapat melindungi masyarakat dari kejahatan

2. Harga diri

Menggambarkan persepsi harga diri. Dalam novel “Orang-Orang Biasa”, diskusi tentang harga diri muncul dalam bentuk penghargaan yang di berikan oleh karakter pada diri mereka sendiri. Harga diri yang dapat dilihat dalam novel ini adalah mengetahui bagaimana mencintai diri sendiri dan menoleransi kekurangan diri sendiri. Misalnya, Dinah menunjukkan nilai yang di tempatkan pada dirinya sendiri. Dinah menunjukkan nilai yang di tempatkan pada dirinya sendiri. Dinah telah membuktikan bahwa meski bukan orang kaya, dia bukanlah manusia yang ingin mengambil hak orang lain.

3. Percaya diri

Menggambarkan tekad. Dalam novel “Orang-Orang Biasa”, pembahasan tentang kepercayaan diri muncul dalam bentuk tokoh-tokoh dalam cerita ini yang dimaksudkan untuk mengungkapkan tekad yang terwujud dalam rasa percaya diri bahwa seseorang mampu melakukan suatu tindakan. Dengan percaya diri, setiap karakter dalam novel ini dapat mendorong dirinya untuk menjadi lebih berani dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya. Misalnya, Aini telah menunjukkan bahwa dia bisa belajar matematika yang sulit. Meskipun di kelas dia mengajukan pertanyaan kecil, dia tidak berhenti bertanya dan terus belajar.

4. Takut

Menggambarkan perasaan teror atas sesuatu yang dianggap sebagai bencana. Dalam pembahasan novel “Orang-Orang Biasa” ini, ketakutan muncul sebagai gambaran kekhawatiran para tokoh akan masalah mereka. Setiap karakter memberikan respon yang berbeda untuk mengekspresikan ketakutan mereka. Namun pada dasarnya ketakutan yang mereka ungkapkan sebenarnya adalah hal yang sama, yakni menunjukkan bentuk teror dalam menghadapi ancaman yang akan mengganggu mereka.

5. Pekerja keras

Pekerja keras mendeskripsikan tentang usaha Aini untuk mendapatkan yang diinginkan meski dalam melakukannya bersusah payah. Pada novel “Orang-Orang Biasa” menjelaskan mengenai pekerja keras yang muncul berupa bekerja keras yang dilakukan

seorang Aini demi bisa mendapatkan uang agar bisa melanjutkan pendidikan di Fakultas Kedokteran. Toloh Aini menunjukkan kegigihannya dalam bekerja keras.

6. Kesabaran

Kesabaran mendeskripsikan tentang sikap dan rasa sabar Dinah dalam menghadapi masalah. Pada novel “Orang-Orang Biasa” juga membahas mengenai kesabaran yang muncul adalah sikap sabar Dinah. Tokoh Dinah menunjukkan rasa sabar yang luar biasa dan menerima semua cobaan dengan ikhlas, tidak marah dan tidak memaksakan kehendak.

Selanjutnya pembahasan Hubungan manusia dengan manusia lain:

1. Pengkhianatan

Pengkhianatan mendeskripsikan tentang hubungan suami-istri yang terjadi akibat adanya patah hati. Pada novel “Orang-Orang Biasa” indikator pengkhianatan yang muncul berupa perlakuan atau tindakan yang membuat sakit hati seorang istri. Sang istri kecewa lantaran ditinggal dan Atikah tidak lagi memiliki cinta dari seorang pasangannya, ia sangat tertekan dan merana dalam kondisi hidupnya.

2. Persahabatan

Persahabatan mendeskripsikan tentang hubungan pertemanan yang saling mendukung. Dalam novel “Orang-Orang Biasa” deskripsi persahabatan digambarkan dengan persahabatan sepuluh orang yang terdiri dari Debut, Rusip, Honorum, Tohirin, Dinah, Junilah, Nihe, Salud, Sobri, dan Handai. Pada novel ini menceritakan bahwa mereka kawanan yang lemah karena mereka tidak mempunyai jabatan dan mereka miskin. Namun, meskipun mereka memiliki kekurangan mereka tetap saling mendukung satu sama lain. Secara langsung mereka menunjukkan bentuk hubungan persahabatan yang tulus.

3. Kesetiaan

Kesetiaan mendeskripsikan tentang hubungan kesetiaan yang ada pada pertemanan. Dalam novel “Orang-Orang Biasa” indikator kesetiaan yang muncul berupa ketaatan inspektur saat menjadi aparat penegak hukum. Seorang inspektur yang telah memberikan contoh kepada semua orang mengenai manusia yang bermoral harus dapat menunjukkan sikap setia kepada sesama

4. Tolong menolong

Tolong menolong mendeskripsikan tentang tolong menolong yang dilakukan oleh sembilan sahabat itu untuk membantu satu sahabatnya yang sedang kesulitan. Pada novel “Orang-Orang Biasa” indikator tolong menolong yang muncul berupa kepedulian seorang sahabat pada sahabatnya yang sedang mengalami kesulitan. Di sinilah terciptanya hubungan untuk saling tolong menolong antara manusia satu dengan yang lainnya, saling berbagi terhadap sesama merupakan suatu kewajiban sebagai manusia.

RELEVANSI DENGAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Dalam hasil penelitian pada novel “Orang-Orang Biasa” dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Pembelajaran bahasa Indonesia media novel sudah banyak di jadikan jabaran oleh peneliti-peneliti lain. Ada beberapa novel yang dapat guru sampaikan sebagai bahan referensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Karena selain mengandung bahasa sebagai alat untuk penyampaian dan bahan pembelajaran, penggunaan novel-novel sudah melalui berbagai pertimbangan. Salah satunya bahwa novel-novel tersebut bermuatan nilai-nilai pendidikan.

Pada penelitian ini di harapkan dapat menjadi referensi guru sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia, karena dalam novel “Orang-orang Biasa” karya Andrea Hirata ini mengandung nilai-nilai moral yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Waluyo (2011) yang menyatakan bahwa salah satu kriteria karya sastra sebagai bahan ajar adalah bahwa karya sastra harus bermuatan moral dan nilai-nilai edukatif. Nilai-nilai moral dan edukatif yang terkandung dalam novel yang sangat jarang dijumpai di novel-novel lain ini diharapkan dapat di contoh dan diteladani oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan adanya relevansi antara nilai moral dalam novel Orang-orang Biasa dan pembelajaran Bahasa Indonesia membuat usaha pendidikan untuk membentuk peserta didik yang bermoral dapat terealisasi dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap novel “Orang-orang Biasa” karya Andrea Hirata dapat di simpulkan bahwa novel ini memiliki empat nilai-nilai moral yaitu pekerja keras merupakan usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan yang diinginkan meski dalam bentuk bersusah paya. Kesabaran merupakan sikap dan rasa sabar seseorang dalam menghadapi masalah. Kesetiaan merupakan hubungan kesetiaan yang di miliki oleh seseorang dalam sebuah hubungan salah satunya pertemanan. Tolong menolong merupakan sikap saling membantu saat seseorang mengalami kesusahan.

Berdasarkan pilihan bahan ajar sastra dapat dilihat dari aspek bahasa, psikologi, dan latar belakang budaya, disimpulkan bahwa novel “Orang-orang Biasa” karya Andrea Hirata terdapat relevansi dalam pembelajaran bahasa indonesia sebagai bahan ajar sastra Indonesia di SMA dan novel tersebut memiliki nilai moral hingga aspek kevalidan dan kemungkinan dapat dijadikan sebagai alternatif bahan ajar bahasa dan sastra di SMA.

REFERENSI

- Rahmawati, E., & Achsani, F. (2019). Nilai-Nilai Moral Novel Peter Karya Risa Saraswati Dan Relevansinya Dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1), 62.
- Rangkuti, L. M., Lubis, M., Sinaga, M. S., & Harahap, N. F. (2021). Analisis Nilai Moral Pada

- Cerpen" Belati Dan hati" Karya Chairil Gira Ramadhan. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 365-369). FBS Unimed Press.
- Novitasari, D. (2021). Analisis Nilai Moral dalam Novel "Buku Besar Peminum Kopi" Karya Andrea Hirata dan Relevansinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *EDUTAMA*.
- Hirata, A. (2019). *Orang-Orang Biasa Original Story*. Yogyakarta: Sleman.
- Nuryanti, M., & Sobari, T. (2019). Analisis Kajian Psikologi Sastra pada Novel Pulang Karya Leila S. Chudori. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(4), 501-506.
- Eliastuti, M. (2018). Analisis Nilai-Nilai Moral dalam Novel "Kembang Turi" Karya Budi Sardjono. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1).

CHARACTER VALUES IN BING BUNNY ANIMATED SERIES

Euis Kurniasih¹, Agustina Ramadhianti²

Universitas Indraprasta PGRI^{1,2}

Pos-el: euis99@gmail.com¹, agustinaramadhianti79@gmail.com²

Abstract. Character education is a crucial issue in raising Indonesian children to prepare for their better future. Animated series become a popular media to teach children how to behave in a good character. This research is aim to elaborate on characters values contained in Bing Bunny animated series from UK. This research is expected to give a contribution to Indonesian parents and teachers in evaluating children program for their children and students. This research applied the descriptive qualitative method with content analysis. The data are conversations taken from Bing Bunny official channel on YouTube in 26 episodes. The conversation transcription was analyzed by character values stated by Indonesian Education ministry. The result shows that character values shown in Bing Bunny animated series are curious, creative, friendly, care and responsible. It indicates that the animated series is beneficial for Indonesian young children's character development.

Keywords: *Character values; Bing Bunny; Animated Series; Children development*

Abstrak. Pendidikan karakter sangat penting dalam mendidik anak-anak Indonesia untuk mempersiapkan masa depan yang lebih baik. Serial animasi menjadi media populer untuk mengajarkan anak-anak bagaimana berperilaku dalam karakter yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengelaborasi nilai-nilai karakter yang terkandung dalam serial animasi Bing Bunny dari Inggris. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi orang tua dan guru Indonesia dalam mengevaluasi program anak untuk anak dan siswanya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan analisis isi. Data adalah percakapan yang diambil dari saluran resmi Bing Bunny di Youtube dalam 26 episode. Transkripsi percakapan dianalisis dengan nilai-nilai karakter yang dikemukakan oleh Kementerian Pendidikan Republik Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai karakter yang ditampilkan dalam serial animasi Bing Bunny adalah rasa ingin tahu, kreatif, ramah, cermat dan bertanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwa serial animasi tersebut bermanfaat bagi perkembangan karakter anak muda Indonesia.

Kata Kunci: nilai karakter; Bing Bunny; seri animasi; perkembangan anak-anak



Creative Commons Attribution 4.0 International License

INTRODUCTION

The development of a nation is significantly influenced by its character. The strength of a country's human resources has a significant impact on its character. So that youngsters become accustomed to good behavior, quality personalities must be cultivated from an early age. Lack of early positive personality development will result in a troublesome personality in later adulthood. Early childhood is a "golden period," which refers to the time when learning is at its finest and occurs only once in human history. Children grow and develop at this age quite quickly, and this will determine the characteristics or character they will have as adults (Prasetyo, 2011).

Early childhood character education can be done through various domains, namely the realm of family, community and formal education. The most dominant domain in the context of character education for early childhood is the family domain by parents. Children can also develop good character by learning in the home setting, such as through being accustomed to watching movies with educational elements, particularly good character (Arsyad, et.al, 2021).

Early Childhood has a variety of interests, one of them is the fondness of watching television shows that are animated cartoons. At an early age, children have a strong tendency to mimic everything they see. This becomes important considering that a lot of animated cartoon films are shown and are often seen by children which certainly affects the character and personality of children (Fardani & Lismanda: 2019)

Article 3 of Law of the Republic of Indonesia No. 20 of 2003 concerning the National Education System states, "National education functions to develop and shape a dignified national character and civilization in order to educate the nation's life, aiming at developing the potential of students to become human beings who believe and fear God Almighty, have noble character, healthy, knowledgeable, competent, creative, independent, and a democratic and responsible citizen". It is this article that seems to have been used as one of the pillars for the overarching of character education at all levels of education in Indonesia. The echo of character education is still booming, starting from the preschool, elementary, middle school, to higher education levels. In fact, character education has also become daily consumption in non-formal education. Various book titles also appeared related to the theory and practice of character education. Various facilities and media are also prepared to make character education successful. It has been prominent that there are learning media in the form of audio, visual, and audiovisual.

It is known that films that are generally watched by children, especially early childhood (ages 4-6 years), are cartoons. Film is a play (story) of living images (Salim, 2002). Cartoons are films that create imaginary motion as a result of shooting a series of images depicting changes in position. Cartoons are also pictures with a funny appearance, related to the prevailing circumstances. From this, it can be said that cartoon films are entertainment films in the form of funny pictures that show about animals and so on. The term cartoon film is often equated with animated films.

Animation is defined as a television program in the form of a series of paintings or images that are moved electronically so that they appear on the screen to move.

Bing is a British CGI-animated children's television series based on the books by Ted Dewan. It is broadcast on UK TV channel CBeebies; the series follows a pre-school bunny named Bing as he experiences the world around him. It uses small everyday occurrences to demonstrate how he learns new ways to manage situations with the help of his career, Flop (voiced by Mark Rylance in series 1 and David Threlfall in series 2) and friends. The show is aimed at 2-6 year old. Bing Bunny series has already had many languages version including Indonesian language and mostly liked by children so this research investigate the character values contained in a Bing Bunny Animated series.

METHOD

This research was designed using a descriptive qualitative approach. The data analyzed is data in the form of words and pictures in the Bing Bunny animated series to reveal the character values contained in series. The data source is the video of Bing Bunny Series in Bing Bunny Official Youtube Channel. The video of Bing Bunny animated series in 26 episodes was transcribed then analyzed by the 18 values of character education formulated by the center of curriculum and books of the ministries of national education of Indonesia.

RESULTS AND DISCUSSION

The value of character education is manifested in patterns of action that able to bring about a good direction of change. In discussing the research findings take the message of character education through the sentences in the conversation as well as the attitude picture shown in the visualization of Bing Bunny animated series. As explained in the table below

Table 1. Character Values in Bing Bunny Animated Series

No	Episode	Character Value
1.	Fireworks	Creative, Curious, Friendly
2.	Balloon	Creative, Curious
3.	Swing	Friendly, Social Care
4.	Blocks	Creative, Curious, Friendly
5.	Ducks	Curious
6.	Smoothie	Creative, Curious
7.	Frog	Creative, Curious
8.	Car Park	Creative, Social Care
9.	Musical Statue	Friendly
10.	Shadow	Creative, Curious
11.	Voo voo	Curious, Responsible
12.	Here I go	Creative, Curious, Friendly
13.	Growing	Creative, Curious
14.	Nicky	Creative, Curious, Friendly, Social Care
15.	Halloween	Creative, Curious, Friendly
16.	Face paint	Creative, Curious, Friendly
17.	Vaccination	Creative, Curious, Friendly
18.	Leaf Pictures	Creative, Curious, Friendly
19.	Fire Engine	Curious, Friendly
20.	Squiggle	Creative, Curious, Friendly
21.	PJ Party	Creative, Curious, Friendly

22	Hose Pipe	Creative, Curious, Friendly
23	Birthday	Curious, Friendly
24	Playhouse	Creative, Curious, Friendly
25	Names	Creative, Friendly
26	Camping	Creative, Curious, Friendly

Based on the table above, it can be calculated the items of character values shown in Bing Bunny animated series in the table below:

Table 2. Frequency of Character Value in Bing Bunny Animated Series

No.	Character Value	F	%
1.	Curious	22	84%
2.	Creative	19	73%
3.	Friendly	18	69%
4.	Social Care	3	11%
5.	Responsible	1	4%

From the table above, it shows that curious character is the most frequently shown in Bing Bunny animated series, followed by other characters such as creative, friendly, care and responsible.

1. Curious

The character of curious is attitude and actions that always strive to find out more and extends from something that learn, see and hear. This character is shown in almost every episode. In the following, it will be discussed three sample of episodes which reveals curious characters.

Flop Oh.. Blender has got your carrot.

Bing Take it out. I want my carrot back.

Flop I don't think it's gonna come back.

Bing Why?

**Flop Because the banana the milk and your carrot
are all mixed up together now see.**

Bing mix it down again

Flop I can't, Bing. Here... look blender made you a yummy carrot smoothie

Bing Hmm

Flop Try it Bing

The conversation taken from smoothie episode, Bing and Flop make a smoothie by mixing mushy bananas and milk. When Flop added the milk, Bing noticed that the carrots were missing. Where's the carrots? Turns out the carrots went into the blender. Bing

was a little disappointed and asked if the carrots could return to their original state. But Flop said of course he couldn't, then Flop convinced Bing to try it and it turned out to be delicious. From the conversation in this smoothie episode, we can see Bing's curiosity about whether the carrots that have been blended can return to their previous carrot shape.

2. Creative

Character of creative means thinking and doing something to produce a new way or result from something that already has. This character often shown in many episodes of Bing Bunny animated series. In the following, it is described some samples of episode shown creative character.

Sula Guess what, Bing? We're camping!

Bing Oh yes!

Sula We can make a blanket tent!

Bing Oh, blanket tent!

Nicky Yay! Blanket tent!

This conversation is in the PJ party episode. Bing, Sula, Pando, and Coco held a PJ party. Then until they were all picked up by the nannies, Bing wanted to stay at Sula's house. Then when Sula and Bing finished brushing their teeth and got ready for bed, Sula suggested that we could use the blankets to make a tent. Sula's proposal shows a creative character.

3. Friendly

Character of friendly is actions that show pleasure in talking, socializing, and cooperate with others. In every episode which include Bing friends, it's always scene showing friendliness among Bing and friends and also the caregiver. In the following, it is described some scene revealing friendly character.

Amma Ah. Hello, Bing.

Bing Hello, Sula!

Flop Hello, Sula. Hello, Amma.

In this episode of fire engine, Bing and Flop go to the park. There are already friends in the park, Sula and Pando and their caregivers Ama and Padget. When Bing and Flop came, they immediately greeted. This shows a friendly character.

4. Care

Character of care is attitudes and actions that always want to help others and communities in need

Sula Oh no! Nicky! Nicky!

Bing Oh no!

Sula Oh, Nicky! Are you okay?

Sula **Bing!** You should apologize to
Nicky!

In this episode, Bing plays at Sula's house. At that time, at Sula's house there was a cousin named Nicky. Then Bing asked Nicky to play on the slide. But instead Nicky fell and his glasses fell too. Sula who had just arrived was very surprised. Bing and Sula made sure that Sula was okay. The scene shows a caring character.

5. Responsible

Character responsible is attitude and behaviour of a person to carry out his duties and obligations that he should do. This character is rare found in Bing Bunny animated series. However, in the following it is described the responsible character.

Bing: oh Flop is all spilly

Flop: ah never mind Bing. just another combo

Bing: soggy froggy really likes it

Flop: Soggy frog is always thirsty

Bing: Oh flop the crispers fell over

Flop: Indeed perhaps your car would be better off staying on the floor, Bing

Bing: Yes and he won't knock over the crisps

Flop: Do you think soggy froggy can drink up
crisps

Bing: silly flop soggy froggy eats crisps see

Flop: I don't think soggy froggy can eat crisps

I wonder who can

Bing: I can eat it

Flop: hmm but you don't eat off the floor but I think there is someone who eats off the floor

Bing: Oh I know voovoo

Flop: Yes let's get voovoo out

This is the episode of voo voo, Bing is having breakfast with coco crisps, but she plays with her car in a bowl causing the coco crisp to fall and scatter. Bing immediately picked up the moist frog. But Flop explained that damp frogs can't eat. Bing's act of taking a damp frog to clean up the coco crisp is a form of responsible character.

The character of curious relates to their cognitive skills to know more about the world and how to solve problem. The idea that curiosity shows enthusiasm to learn new things" was the one that was most strongly linked to higher academic achievement (Shah, et.al., 2018). In addition, creative character connects with the skill how children can solve problems. According to Suryana, et.al (2022), in order to foster creativity, it is essential to set up an environment that can foster growth in the golden age of creativity. As a result, teachers must also pay attention to the qualities of media that are appropriate for children's needs or developmental stages so that when learning is being implemented, kids feel happy, at ease, and free to explore. Only then can kids continue to foster their creativity.

The character of friendly, care and responsible refer to social emotional aspects. Children's general development and academic performance are impacted by their social and emotional well-being. Therefore, it can be seen that children who are mentally healthy have a tendency to be happier, have better drive to learn, have a more positive attitude about school, avidly participate in class activities, and demonstrate higher academic performance (Ho & Funk, 2018).

CONCLUSION

Based on the findings and discussion, it can be concluded that Bing Bunny animated series reveal at least five types of character values such as curious, creative, friendly, care and responsible. The character values which mostly shown in each episode is curious which is 84%, followed by creative 73%, followed by friendly 69%, followed by care 11% and last is responsible 4%. Not all the character formulated by the Indonesian Education ministry reveals in Bing Bunny animated series because this comes from London. However, the five character is in line with the development psychology of children so it also good to become a learning source for children in our country.

REFERENCE

Arsyad, L, Akhmad, E., & Habibie, A. (2021). *Membekali anak usia dini dengan pendidikan karakter: Analisis cerita film animasi Upin dan Ipin*. WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter. 5 (1)

- Fardani, D.N & Lismanda, Y.F. (2019). *Nilai-nilai pendidikan karakter untuk anak usia dini dalam film "Nussa". THUFULL: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak usia Dini*, Vol 1 No.2
- Ho, J., & Funk, S. (2018). *Preschool: Promoting young children's social and emotional health. YC Young Children*, 73(1), 73–79.
- Nucci, L.P., & Narvaez. (2014). *Handbook pendidikan moral dan karakter*. Bandung: Nusa Media
- Prasetyo, N. (2011). *Seri bacaan orang tua 21: Membangun karakter anak usia dini*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Kementrian Pendidikan Nasional
- Shinner, R.L., Allen, T.A. & Masten, A.S. (2016) *The prediction of changes in personality traits from childhood to adulthood from adversity in adolescence. Journal of Research in Personality*, 5(4)
- Shah, P.E., Weeks, H.M., Richards, B. et al. (2018) *Early childhood curiosity and kindergarten reading and math academic achievement. Pediatr Res* **84**, 380–386
- Syarbini, A. (2012). *Buku pintar pendidikan karakter*. Jakarta: Prima Pustaka.
- Suryana, D., Tika, R. & Wardani, E.K (2022). *Management of creative early childhood education environment in increasing golden age creativity*. Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education
- UU Sistem Pendidikan Indonesia No.20 Tahun 2003
- Wuryanti, D.S.E, (2005). *Konseling dan Terapi dengan Anak dan Orangtua*. Jakarta: PT. Grasindo.

KESALAHAN AFIKSASI DALAM KARANGAN TEKS EKSPOSISI KELAS X MAN 15 JAKARTA TIMUR DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Ibnu Ryan Mahadi¹, Irwan Siagian², Yolanda³

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta^{1,2,3}

Pos-el: ibnuryan41@gmail.com¹, irwan.siagian60@gmail.com², yolamartondang199@gmail.com³

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengkaji secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin karya tulis teks eksposisi siswa dan menjelaskan secara rinci akar dari permasalahannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode linguistik morfologis. Teknik penelitian yang digunakan adalah observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang melakukan kesalahan penulisan pada afiks prefiks, sufiks, dan konfiks. Dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga kesalahan yang dilakukan oleh peserta didik. Dari tabel dan diagram di atas siswa belum mampu memahami dan menerapkan penulisan Imbuhan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dari tabel persentase di atas dijelaskan bahwa terdapat 95 data kesalahan imbuhan prefiks, 0 imbuhan infiks, 7 imbuhan sufiks dan 1 data kesalahan imbuhan konfiks. Kesalahan penulisan imbuhan masih terjadi pada siswa kelas X MAN 15 JAKARTA. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa masih sering terjadi kesalahan imbuhan prefiks daripada imbuhan yang lainnya. Penjabaran di atas dijelaskan bahwa masih terdapat kesalahan penulisan karena kurangnya pemahaman tentang cara penulisan imbuhan yang baik dan benar.

Keywords: Afiksasi; Kesalahan Karangan Teks Eksposisi; Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Abstract. This study aims to analyze and examine in more detail the problems to be studied by studying as much as possible of students' written exposition texts and explaining in detail the root of the problem. This study uses a morphological linguistic method approach. The research technique used is observation. The results showed that there were still many students who made writing errors in prefix affixes, suffixes, and confixes. Researchers can conclude that there are three mistakes made by students. From the tables and diagrams above, students have not been able to understand and apply good and correct writing of Indonesian language affixes. From the percentage table above, it is explained that there are 95 affixed prefix error data, 0 infix affixes, 7 suffix affixes and 1 confix affix error data. A total of 100% overall and 103 data found. Errors in writing affixes still occur in class X MAN 15 JAKARTA. Based on the data obtained, it shows that there are still more errors in prefix affixes than other affixes. The description above explains that there are still writing errors due to a lack of understanding of how to write good and correct affixes.

Keywords: Affixation; Errors in Exposition Text; Indonesian Language Learning.



Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Bahasa adalah sistem kelas arbiter tunggal yang digunakan oleh komunitas mana pun untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi dirinya. Ada dua jenis bahasa, yaitu lisan dan tulis. Bahasa lisan adalah bahasa yang dibuat dengan menggunakan ucapan, sedangkan bahasa tulis adalah bahasa yang dibuat dengan menggunakan tulisan dengan huruf sebagai sumber informasi utama.

Bahasa tulis tidak dapat disebarluaskan melalui media secara keseluruhan. Harus ada pertimbangan dan unsur kebahasaan saat mempublikasikan di media massa agar tulisan memiliki tulisan yang jelas. Satu-satunya faktor terpenting dalam pengetahuan kebahasaan adalah morfologi. Dalam bidang linguistik, ada empat kategori analisis linguistik: fonetik, morfologis, sintaksis, dan analisis semantik. Kata dengan imbuhan (afiksasi) merupakan solusi dari permasalahan bahasa yang sering terjadi.

Afiksasi adalah suatu bentuk morfem terikat yang diletakkan pada kata dasar ketika kata itu dibentuk. Dalam proses pengimbuhan dari posisi bentuk dasar dibedakan adanya prefik, infik, sufik, dan konfik atau simulfik. Kesalahan dalam penggunaan afiksasi merupakan bagian dari kesalahan bahasa pada bidang morfologi. Menurut pendapat Tiara Puspita Arum (2016), ia menyatakan bahwa kesalahan penulisan imbuhan seperti dalam kalimat *"HARDIKNAS adalah bentuk fakta dan kepribadian, berserta agar menjadi manusia yang taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa"*. Kalimat di atas ditemukan kesalahan prefiks ber-. Penggunaan istilah dalam kalimat di atas tidak benar lantaran prefiks ber- berubah sebagai be-. Jadi kalimat yang benar adalah **beserta**. Selain contoh di atas, terdapat contoh seperti dalam kalimat *"Sebelum upacara **di mulai** kami harus baris"*. Kesalahan *di-* dalam penggunaan kata **di mulai** pada kalimat di atas tidak benar. Fungsi awalan *di-* untuk menciptakan istilah kata kerja pasif. Jadi kalimat yang benar *"Sebelum upacara **dimulai** kami harus baris"*. Siswa cenderung melakukan kesalahan jika menulis imbuhan prefiks. Dengan contoh kesalahan di atas dapat diketahui bahwa siswa tergolong cukup banyak melakukan kesalahan penulisan Afiksasi.

Faktor penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam menulis teks eksposisi tersebut didasari oleh siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari penulisan teks eksposisi yang dikarenakan pada waktu guru mengajar, menunjukkan bahwa pembelajaran yang terjadi cenderung bersifat monoton, satu arah, kurang komunikatif, cenderung bersifat ceramah, serta siswa kurang terlibat aktif, dalam karya ilmiah Jufrianto (2017). Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan dalam menulis teks eksposisi. Data yang diperoleh dari tes setiap siklus akan menjadi perbandingan perbaikan. Mengenai hasil penelitian ini, peneliti juga menilai sesuai dengan apa yang dilakukan pada siklus I dan siklus II. Pembelajaran menulis eksposisi dengan metode karyawisata belum sepenuhnya dipahami oleh siswa, hasil ini dapat dilihat melalui hasil observasi pada akhir siklus 1 dengan skor rendah hingga 17 orang, 19 orang mendapatkan skor rata-rata. Tetapi 30 siswa tidak memenuhi nilai minimal (KKM) dan skor tinggi atau penuh sebanyak 0 siswa.

Faktor penyebab rendahnya minat anak didik dalam menulis teks eksposisi, yaitu sebagian anak didik sulit menentukan ide atau gagasan untuk ditulis, membutuhkan

waktu lama untuk berfikir, terdapat beberapa anak didik yang mengulang tulisannya dari awal. Keadaan tersebut menyebabkan kurangnya kosa kata dalam mengungkapkan ide dan gagasannya dalam sebuah karangan, berdasarkan penelitian karya Septiarini, Afifah (2017).

Selain penelitian di atas, terdapat penelitian yang menyatakan bahwa masih terdapat kesalahan afiksasi karena kesalahan terjadi diakibatkan oleh kebiasaan masyarakat Indonesia yang senang menyingkat meng-, meny- menjadi -ng dan -ny saja dalam karya ilmiah Khairun Nisa (2019). Seperti pada kalimat “Lumut pada seluruh permukaan bumi bisa nyerap 14 ton karbon dioksida setiap tahunnya”. Kebiasaan menyingkat meng- seperti contoh kalimat di atas berkemungkinan terpengaruh bahasa daerah yang memengaruhi juga bahasa tulisan seseorang.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengambil judul “Kesalahan Afiksasi Dalam Karangan Teks Eksposisi Kelas X MAN 15 Jakarta Timur Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Dalam penelitian ini penulis ingin menganalisis kesalahan afiksasi dalam Karangan Teks Eksposisi Kelas X MAN 15 Jakarta Timur serta penulis ingin mengetahui seberapa besar kesalahan afiksasi. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk menganalisis penggunaan afiksasi yang tepat dalam Karangan Teks Eksposisi Kelas X MAN 15 Jakarta Timur.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode observasi (deskriptif kualitatif) dengan melakukan penelitian terhadap karangan siswa siswa kelas X MAN 15 Jakarta. (Creswell, 2010: 4) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah jenis metode penelitian yang digunakan untuk menemukan dan memahami masalah sosial. (Farida, 2014:134-137) menjelaskan bahwa observasi merupakan komponen penting dalam penelitian kualitatif. Peneliti akan mengamati, mendokumentasikan, dan mencatat pengamatan secara sistematis. Semua yang dilihat dan dicatat selama observasi dapat dinyatakan dan ditunjukkan dengan pasti jika ada kaitannya dengan topik dan masalah yang sedang dijelaskan.

Metode observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan terarah dengan menggunakan indera kegiatan yang sedang berlangsung.

Metode dokumentasi merupakan kegiatan mencari data tentang sesuatu atau variabel berupa catatan, transkrip dari buku, surat kabar, jurnal langganan, notulen rapat, agenda, dan lain – lain.

Metode teknik pencatatan merupakan teknik catat data yang disusun dari catatan lapangan. Teknik pencatatan merupakan kegiatan merekam informasi dari sumber yang ada. Data tersebut didapat dari data yang masih mentah dan acak kemudian dicatat secara menyeluruh dan merumuskan data untuk mendapatkan simpulan akhir.

Penelitian ini menggunakan instrumen yang dibantu dengan adanya penelitian observasi. Observasi ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan penelitian yang cermat dan mencatatnya secara teratur. Teknik pendokumentasian

tersebut merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian untuk mencari data dari fenomena (Gunawan, 2016:210).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data dari temuan Kesalahan Afiksasi Dalam Karangan Teks Eksposisi Kelas X Man 15 Jakarta Timur sebanyak 103 temuan. Hasil analisis kemudian dihitung untuk menentukan persentase dari setiap macam-macam Kesalahan Afiksasi Dalam Karangan Teks Eksposisi Kelas X Man 15 Jakarta Timur. Hasil analisis data dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Persentase Hasil Kesalahan Afiksasi Dalam Karangan Teks Eksposisi Kelas X Man 15 Jakarta Timur

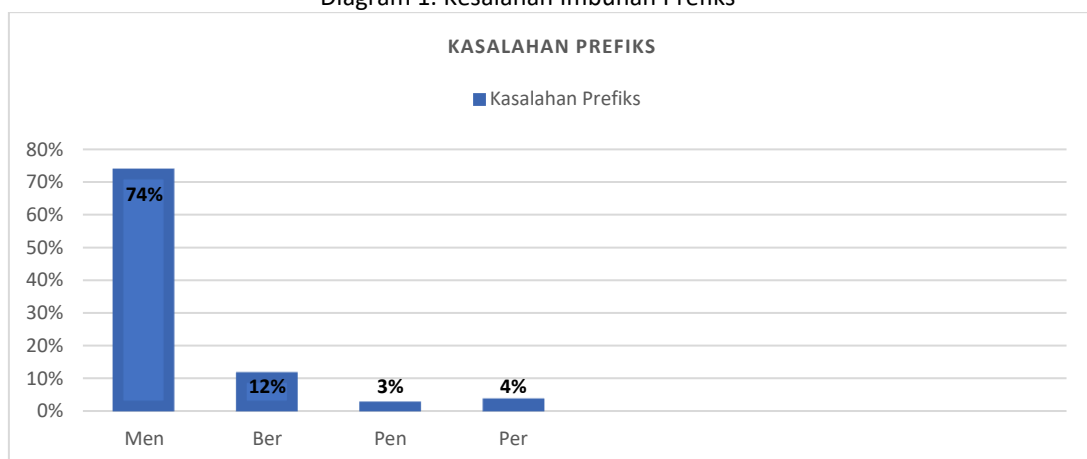
No	Penggunaan Afiksasi	Jumlah Temuan	Persentase
1	Prefiks	95	92%
2	Infiks	0	0%
3	Sufiks	7	7%
4	Konfiks	1	1%
JUMLAH		103	100%

Ada pun rincian pembahasan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Kesalahan Prefiks

Imbuhan awalan terbagi menjadi beberapa imbuhan. (Ramlan, 2012:60) mengutarakan bahwa prefiks (awalan) yaitu afiks yang diletakkan di depan bentuk dasar. Prefiks dalam bahasa Indonesia meliputi men-, ber-, di-, ter-, pen-, se-, per-, dan ke-. Dalam data yang sudah dijelaskan di penafsiran dan uraian penelitian, peneliti melihat bahwa masih banyak siswa yang melakukan kesalahan penulisan pada imbuhan, kesalahan tersebut terletak pada imbuhan:

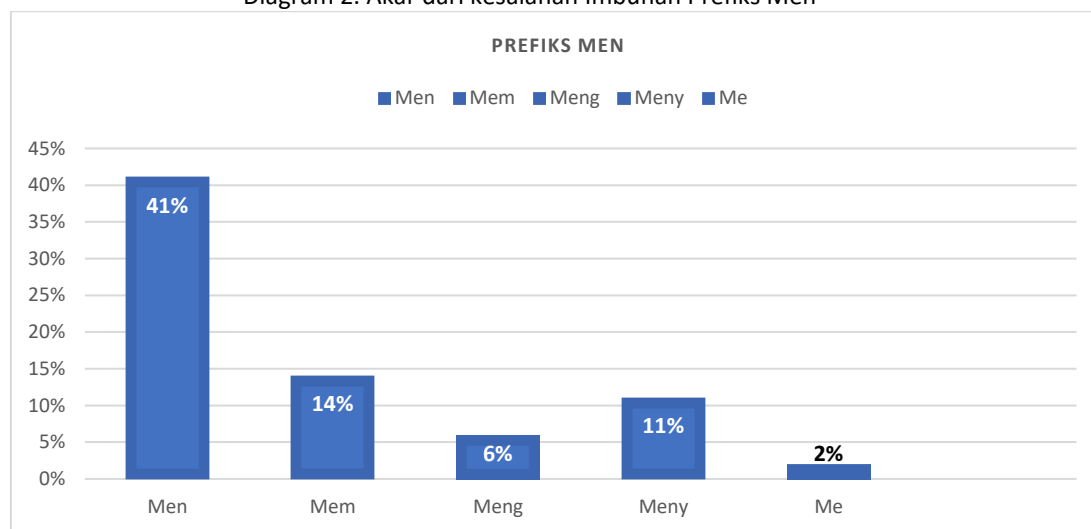
Diagram 1. Kesalahan Imbuhan Prefiks



Total terdapat 95 kesalahan imbuhan awalan (prefiks). 95 data tersebut dirumuskan yang akan menghasilkan data temuan berupa persentase. Secara keseluruhan terdapat 92% kesalahan imbuhan prefiks yang terdapat pada karya tulis teks eksposisi siswa kelas X MAN 15 Jakarta Timur. Jika data di atas dirumuskan secara terpisah, maka kesalahan lebih besar pada imbuhan **men** dengan total 76 atau 73,78% yang dibulatkan menjadi 74% kesalahan data yang ditemukan, sedangkan imbuhan **ber** terdapat 12 atau 11,65% yang dibulatkan menjadi 12% kesalahan data yang ditemukan, dan imbuhan **pen** terdapat 3 atau 2,91% yang dibulatkan menjadi 3% dan imbuhan **per** terdapat 4 atau 3,88% yang dibulatkan menjadi 4% kesalahan data dalam karya tulis teks eksposisi siswa kelas X MAN 15 Jakarta Timur. Secara keseluruhan prefiks afiksasi prefiks terdapat 92,14% yang dibulatkan menjadi 92% dari 103 data temuan.

Prefiks **meN** terbagi menjadi 6, yaitu **mem-**, **men-**, **meng-**, **meny-**, **menge-**, dan **me-**. (Ramlan, 2012:33). Prefiks **men-** terdiri dari alomorf **mem-**, **men-**, **meng-**, **meny-**, **menge-**, dan **me-**. Awalan **meN-** memiliki fungsi untuk membentuk verba, baik transitif maupun intransitif. Masing – masing memiliki peran imbuhan dalam penulisan kalimat teks eksposisi. Peran tersebut tidak luput dari kesalahan dalam penempatan penulisan seperti imbuhan:

Diagram 2. Akar dari kesalahan Imbuhan Prefiks Men



Total secara keseluruhan prefiks **Men-** terdapat 76 kesalahan yang dijadikan persen menjadi 74% dan terbagi atas pecahan **men-** terdapat 41% kesalahan data, **mem-** terdapat 14% kesalahan data, **meng-** terdapat 6% kesalahan data, **meny-** terdapat 11% kesalahan data, **me-** terdapat 2% kesalahan data. Total secara keseluruhan dari prefiks **meN** yaitu 76 data atau 74% dari 103 data keseluruhan prefiks.

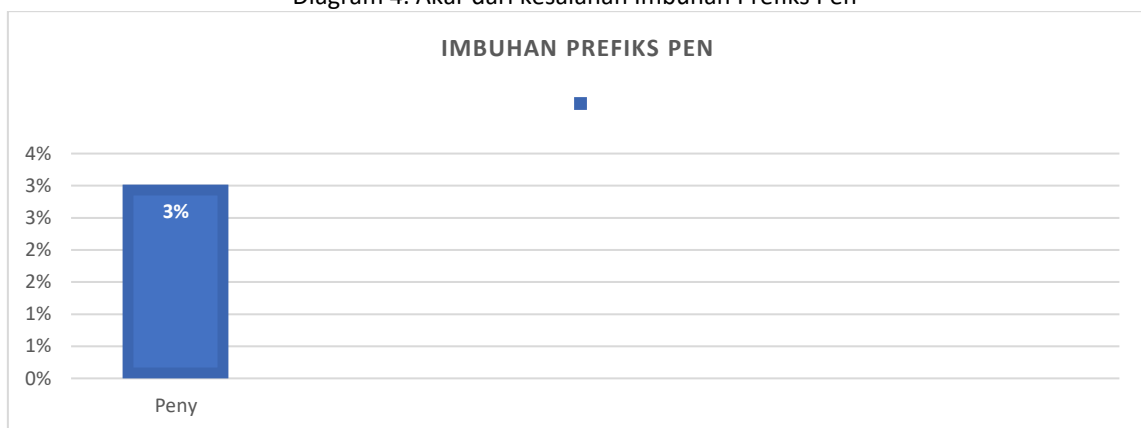
Diagram 3. Akar dari kesalahan Imbuhan Prefiks Ber



Prefiks **Ber-** tidak akan berubah jika ditempatkan dalam suku kata pertama dan tidak dimulai dengan fonem /r/ atau jika suku pertama tidak mengandung /er/ (Putrayasa, 2010:17). Prefiks *ber* berdiri sendiri tidak seperti prefiks *men* yang memiliki akar. Prefiks *ber* memiliki 12 kesalahan data atau hanya 11,65% saja dari 95 data temuan. Total kesalahan prefiks **Ber** hanya terdapat 12 dari 95 temuan kesalahan data. Dari persentase tersebut, kesalahan data penulisan imbuhan **ber** terdapat 11,65%.

Prefiks **peN-** memiliki beragam bentuk dan jenis. Prefiks **peN-** dapat berubah menjadi pem-, pen-, peng-, penge-, dan peny-. Prefiks peN- dapat menyesuaikan dengan kondisi dan bentuk dasar yang mengikutinya, (Putrayasa, 2010,14).

Diagram 4. Akar dari kesalahan Imbuhan Prefiks Pen

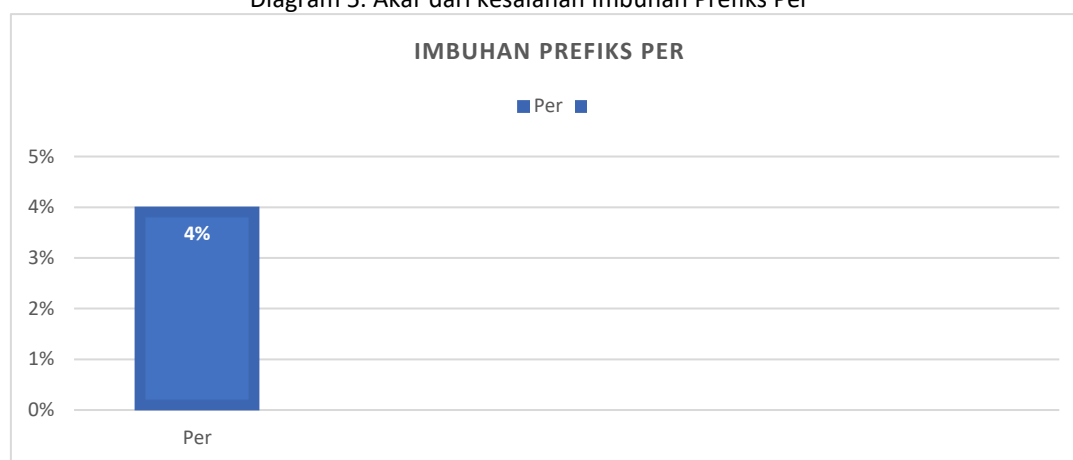


Total kesalahan imbuhan awal (prefiks) **penY** terdapat 3 kesalahan data. Dari imbuhan **peNy**, data di atas menunjukkan bahwa imbuhan *pen* cukup banyak terdapat kesalahan dalam karya tulis teks eksposisi siswa kelas X MAN 15 Jakarta

Timur. Kesalahan data di atas dapat dijelaskan bahwa imbuhan *pen* memiliki 3 kesalahan data. Dari persentase tersebut, kesalahan data penulisan imbuhan **penY** terdapat 3%.

Prefiks **peR-** terdapat perubahan dalam setiap bentuk, tergantung pada bunyi awal dari bentuk dasarnya, (Arifin, 2010:3). Awalan **peR-** memiliki tiga variasi yaitu *per-*, *pe-*, dan *pel-*. Sejalan dengan pendapat arifin, (Setyawati, 2010:53) menjelaskan prefiks *per-* menjadi *pe-* jika diikuti bentuk dasar yang berawal dengan fonem /r/ atau bentuk dasar yang suku pertamanya berakhir dengan fonem /er/. Sesuai dengan ahli di atas, kesalahan imbuhan pada teks eksposisi siswa terdapat kesalahan imbuhan **peR** yang dibagi menjadi 3, yaitu

Diagram 5. Akar dari kesalahan Imbuhan Prefiks Per

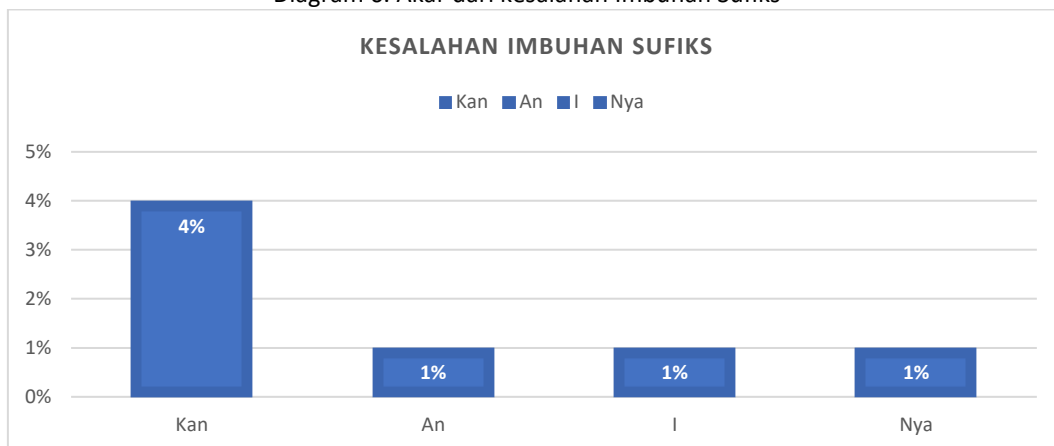


Total kesalahan imbuhan awal (prefiks) **peR** terdapat 5 kesalahan data. Dari imbuhan **peR**, data di atas menunjukkan bahwa imbuhan *pe* dan *per* cukup banyak terdapat kesalahan dalam karya tulis teks eksposisi siswa kelas X MAN 15 Jakarta Timur. Kesalahan data di atas dapat dijelaskan bahwa imbuhan *per* memiliki 4 atau 4% kesalahan data. Dari persentase tersebut, kesalahan data penulisan imbuhan **peR** terdapat 4%.

2. Kesalahan Sufiks

Sufiks merupakan imbuhan yang terletak di belakang kata dasar. Dalam proses pembentukan kata, sufiks tidak pernah mengalami perubahan bentuk. Sufiks adalah imbuhan yang ditempatkan setelah bentuk dasar atau akhir kata. Sufiks Bahasa Indonesia jumlahnya sangat terbatas, yaitu hanya -kan, -an, -i, dan -nya, menurut pandangan (Ramlan, 2012:60). Imbuhan Sufiks terbagi menjadi 4 yaitu -kan, -i, -an, -nya. (Luina, 2020:23) Sufiks -kan tidak mengalami perubahan bentuk dalam penggabungan.

Diagram 6. Akar dari kesalahan Imbuhan Sufiks



Total kesalahan imbuhan akhiran (Sufiks) terdapat 7 kesalahan data. Dari imbuhan sufiks di atas menunjukkan bahwa imbuhan *-kan* cukup banyak terdapat kesalahan dalam karya tulis teks eksposisi siswa kelas X MAN 15 Jakarta Timur. Kesalahan data di atas dapat dijelaskan bahwa imbuhan *-kan* memiliki 4 atau 3,88% kesalahan data yang dibulatkan menjadi 4%, *-an* memiliki 1 atau 0,97% yang dibulatkan menjadi 1% kesalahan data, *-i* memiliki 1 atau 0,97% yang dibulatkan menjadi 1% kesalahan data, dan *-nya* memiliki 1 atau 0,97% yang dibulatkan menjadi 1% kesalahan data. Dari persentase tersebut, kesalahan data penulisan imbuhan sufiks terdapat 6,79% yang dibulatkan menjadi 7%.

3. Kesalahan Konfiks

Konfiks merupakan imbuhan yang terdiri dari dua unsur, yaitu depan dan belakang. (Ramlan, 2012:65) mengemukakan bahwa di dalam bahasa Indonesia, imbuhan konfiks dibagi menjadi *ke-an*, *pen-an*, *per-an*, *ber-an*, dan *se-nya*.

Terdapat 1 kesalahan imbuhan gabungan depan dan belakang (Konfiks) ***ke-an*** terdapat 0 kesalahan data, ***pen-an*** terdapat 1 kesalahan data, ***per-an*** terdapat 0 kesalahan data, ***ber-an*** terdapat 0 kesalahan data, dan ***se-nya*** terdapat 0 kesalahan data.

Diagram 7. Akar dari kesalahan Imbuhan Konfiks



Total kesalahan imbuhan gabungan imbuhan depan dan belakang (Konfiks) terdapat 1 kesalahan data. Dari imbuhan konfiks di atas menunjukkan bahwa imbuhan *pen - an* terdapat kesalahan dalam karya tulis teks eksposisi siswa kelas X MAN 15 Jakarta Timur. Kesalahan data di atas dapat dijelaskan bahwa imbuhan *pen - an* memiliki 1 atau 0,97% kesalahan data. Dari persentase tersebut, kesalahan data penulisan imbuhan konfiks terdapat 0,97% yang dibulatkan menjadi 1%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Kesalahan Afiksasi Dalam Karangan Teks Eksposisi kelas X MAN 15 Jakarta Timur dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat tiga kesalahan yang dilakukan oleh peserta didik. Dari tabel dan diagram di atas siswa belum mampu memahami dan menerapkan penulisan imbuhan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dari tabel persentase di atas dijelaskan bahwa terdapat 95 kesalahan data imbuhan prefiks, 0 imbuhan infiks, 7 imbuhan sufiks dan 1 kesalahan data imbuhan konfiks. Hasil persentase yang didapat imbuhan prefiks 92%, imbuhan infiks 0%, imbuhan sufiks 7%, dan imbuhan konfiks 1%. total secara keseluruhan 100% dan 103 data yang ditemukan.

Kesalahan penulisan imbuhan masih terjadi pada siswa kelas X MAN 15 Jakarta. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa masih sering terjadi kesalahan imbuhan prefiks daripada imbuhan yang lainnya. Penjabaran di atas dijelaskan bahwa masih terdapat kesalahan penulisan karena kurangnya pemahaman tentang cara penulisan imbuhan yang baik dan benar. Maka peran guru sangat dibutuhkan agar para peserta didik lebih fokus dan bisa mempelajari lebih dalam mengenai pembelajaran imbuhan. Karena pada dasarnya peserta didik merupakan sebuah cerminan apakah guru tersebut berhasil atau tidak mengajari peserta didiknya dalam lingkungan sekolah. Maka dengan hasil yang kurang memuaskan, penulis mengharapkan agar pendidik lebih memperhatikan pola ajarnya agar pembelajaran yang disampaikan lebih baik dan dapat di olah oleh otak peserta didik.

REFERENSI

- Dia, I. A. (2020). *Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Daerah Kesulitan Morfologi Dalam Teks Eksplanasi Peserta Didik Kelas VIII Smp Negeri 2 Tanjung Pandan*. Upt Perpustakaan. Universitas Pasundan.
- Gunawan, I. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Jufrianto. (2017). *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Menggunakan Metode Karyawisata Siswa Kelas X Sman I Pakue Kabupaten Kolaka Utara*. Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar.
- Nisa, K., Sinaga, M., & Charlina. (2019). *Kesalahan Berbahasa Pada Teks Eksposisi Siswa Kelas VIII Smp Babussalam Pekanbaru*. Vol. 1 No. 2 Halaman 115 – 117. <https://media.neliti.com/media/publications/294759-kesalahan-berbahasa-pada-teks-eksposisi-db94d0a4.pdf>.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta.
- Puspita, T. A. (2016). *Analisis Kesalahan Penggunaan Afiks Pada Karangan Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Sambi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Septiarini, A. (2017). *Analisis Kesalahan Penulisan Afiks Pada Teks Eksposisi Siswa Kelas X Sma Negeri 16 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017*. Universitas Negeri Medan. Medan.

KEPRIBADIAN SAMBANGSETA DALAM CERKAK “NYAUR TAUN” KARYA PURWADMADI: KAJIAN PSIKOLOGI ANALITIK C.G. JUNG

Mukhammad Nur Rokhim¹, Dhoni Zustiyanoro²

Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang^{1,2}

Pos-el: nuro.nurrokhim212@students.unnes.ac.id¹, petanikata@mail.unnes.ac.id²

Abstrak. Ketidaksadaran kolektif hingga individuasi mengisi kehidupan manusia dalam kesehariannya. Kepribadian manusia tidak bisa dipisahkan dari nilai-nilai warisan nenek moyang maupun pola pikir sendiri. Hal ini dapat ditemukan pada tokoh Sambangseta dalam *crita cekak* (cerkak atau cerita pendek dalam bahasa Jawa) di *Kedaulatan Rakyat* berjudul “Nyaur Taun” karya Purwadmadi. Penelitian ini disusun secara deskriptif kualitatif, bertujuan untuk mendeskripsikan kepribadian tokoh Sambangseta dalam cerkak tersebut menurut pendekatan psikologi sastra Carl Gustav Jung. Data berasal dari kutipan percakapan maupun penjelasan mengenai tokoh Sambangseta yang bersumber dari cerkak “Nyaur Taun” terbitan *Kedaulatan Rakyat*. Pengumpulan data menggunakan teknik studi pustaka dan pembacaan heuristik. Analisis data menggunakan model *telling and showing*, *point of view*, dan gaya bahasa. Hasil kajian ini adalah ketidaksadaran kolektif diwujudkan melalui keberadaan *wahyu kapujanggan*. Individuasi muncul dari pola pikir kritis Sambangseta. Ia dikatakan sebagai sosok pemikir melalui perdebatan dengan ayahnya dalam memahami tugas pujangga. Aspek yang melatarbelakangi pemikiran Sambangseta diwujudkan dalam arketipe, persona, anima-animus, pemikir-introvert. Tokoh Sambangseta merupakan sosok introvert, tertutup saat bertemu dengan orang baru seperti Sinuhun Panembahan.

Kata Kunci: Kepribadian Tokoh; Psikoanalisis; psikologi sastra Jawa

Abstract. Collective unconsciousness to individuation fills human life in their daily life. Human personality cannot be separated from the values inherited from the ancestors and the mindset itself. This can be found in the character Sambangseta in the short story (cerkak) in *Kedaulatan Rakyat* entitled “Nyaur Taun” by Purwadmadi. This study was structured descriptively qualitatively, aiming to describe the personality of the character Sambangseta in the story according to Carl Gustav Jung's literary psychology approach. The data comes from conversation quotes and explanations about the Sambangseta figure which comes from the “Nyaur Taun” story published by the *Kedaulatan Rakyat*. Data collection using literature study techniques and heuristic reading. Data analysis uses *telling and showing* models, *point of view*, and language style. The result of this study is that the collective unconscious is manifested through the existence of *kapujanggan* revelation, and individuation emerges from Sambangseta's critical mindset. He is said to be a thinker through debates with his father in understanding the duties of a poet. Aspects underlying Sambangseta's thoughts are manifested in archetypes, personas, anima-animus, introvert-thinkers. Sambangseta's character is an introverted figure, closed when he meets new people like Sinuhun Panembahan.

Keyword: Character Personality; Psychoanalysis; Javanese literary psychology



Creative Commons Attribution 4.0 International License

Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Seni, dan Sastra
“Bahasa, Seni, Sastra, dan Pengajarannya di Era Digital”
Jakarta, 27 Juli 2022

PENDAHULUAN

Karya sastra merupakan representasi permasalahan kehidupan yang diwakili melalui keberadaan penokohan. Nurhidayati (2018) menjelaskan bahwa dalam penokohan terdapat penggambaran sikap tidak hanya sebatas siapa nama tokohnya, tetapi juga mencakup bagaimana watak dan kepribadiannya. Menurutnya, pemilihan nama hingga tingkah laku yang ada dalam cerita menggambarkan perasaan hati, pikiran, dan imajinasi tokoh melalui aspek fisiologis, sosiologis, dan psikologis tokoh.

Dalam tinjauan psikologis, setiap tokoh memiliki kepribadian yang berbeda. Krech dalam Minderop (2018) menyatakan perbedaan muncul karena pengalaman dan keunikan. Selain itu, kepribadian juga disebabkan oleh riwayat kehidupan serta adat istiadat yang berlaku di sekitarnya. Pernyataan ini merupakan antitesis bahwa kepribadian dibatasi pada sikap baik-buruk dalam kerangka protagonis-antagonis. Pembatasan sikap kepribadian justru menyajikan sudut pandang yang sempit dalam melihat dan memahami perilaku manusia yang sebenarnya (Nurgiyantoro & Efendi, 2017). Masing-masing individu memiliki sudut pandang lain yang tidak bisa digeneralisasi dalam kehidupannya.

Berkaca dari pengalaman yang telah terjadi, seseorang berusaha mencari jalan terbaik melalui pengalaman batinnya dan melakukan pertimbangan secara logis dan sadar. Jika dikaitkan dengan pendapat Jung, karakter manusia tidak selalu berhubungan dengan dorongan egoisme dirinya sendiri. Dalam telaah Jones (2020), kepribadian tidak diciptakan secara kebetulan, tetapi muncul dari pola-pola dialogis antarindividu untuk membangun makna dari pengalaman diri kemudian mengubah paradigma seseorang. Interaksi antara pengalaman masa lalu, adat istiadat, dan kenyataan yang dihadapi memberikan sebuah individuasi atau kesadaran dari dalam diri seseorang.

Apa yang dikatakan sebagai angan-angan masa lalu itu, terwujud dalam satu kerangka ketidaksadaran kolektif. Ketidaksadaran ini arketipe berupa saluran spiritualisme, mitologi, maupun kreasi seni (Ahmadi, 2020). Adanya nilai spiritualisme, mitologi, dan rasa seni bukanlah sesuatu yang baru ketika individu tersebut ada, tetapi sudah ada sejak zaman dahulu. Jung juga berkeyakinan bahwa peran nenek moyang juga memberikan sebuah 'jalan' tersendiri bagi individu yang mengalami hal serupa. Menurut Jung dalam Yetwin (2009), manusia tidak bisa meninggalkan ketidaksadaran kolektif karena hal itu adalah pola dasar manusia. Tetapi, manusia perlu berusaha untuk menuju tahapan pencarian dirinya sendiri (individuasi).

Idealisme yang muncul pada masa lalu merupakan kesatuan nilai yang esensinya sama, tetapi memberikan satu bayangan masa lalu (shadow) dalam kehidupan individu yang menjalaninya. Ia tahu apa yang mereka lihat, tetapi untuk membentuk gambaran itu baginya cukup sulit untuk disampaikan. Menurut Urs (2012), arketipe ini diibaratkan sebagai antarmuka energi yang mencapai kesadaran melalui gambar abstrak. Urs mencontohkan terkait dengan bahasa kuno dalam agama Hindu, utamanya dalam menjelaskan makna dharma. Manusia seringkali memahami bayang-bayang 'dharma', tetapi dalam mendefinisikan detilnya akan menemukan kesulitan. Manusia bisa membayangkan, tetapi tidak bisa mendefinisikan dengan bentuk pengandaian apapun.

Pencarian jati diri atau individuasi menjadi titik sentral dalam kesusastraan timur. Waite (2021) menjelaskan bahwa dalam sudut pandang Jungian, yoga bisa menjadi salah satu media untuk mendapatkan jati diri. Melalui mantra dan keheningan, manusia mencari titik keseimbangan emosi dalam dirinya. Hal ini tidak jauh berbeda dengan telaah yang dilakukan oleh Stein (2019) bahwa dalam kesusastraan Buddhisme terdapat jalan untuk menuju individuasi. Melalui cerita spiritual, para pengikut Buddha mencari jalan kesejatan melalui interpretasi cerita tersebut.

Untuk menuju individuasi, setiap orang memiliki gejala tersendiri dalam menunjukkan tingkat kedewasaan. Nilai atau tata kepribadian nenek moyang pada masa lalu membentuk perilaku individu di masa mendatang. Aspek inilah yang kemudian disebut sebagai *psyche*, sesuatu yang dilakukan secara tidak sadar, berulang-ulang, dan dinamis. Secara sederhana, Budiraharjo (via Suryosumunar, 2019) menuliskan bahwa dasar *psyche* ini menyerupai siklus yang selalu mengalir dari ketidaksadaran menuju kesadaran begitu juga dari dalam realitas menuju luar dan seterusnya. Aspek-aspek ini muncul dalam paradigma kesusastraan klasik atau karya sastra yang diilhami oleh budaya timur.

Karya sastra Jawa pun diciptakan tidak hanya dalam konteks mitis, mistik dan spiritual saja, tetapi juga menjelaskan mengenai pencarian makna jati diri. Horne (1974) memberikan sebuah penjelasan bahwa nyata adalah sesuatu yang faktual dan kasunyatan adalah hal-hal yang berkaitan dengan kebenaran. Menurut pendapat Arnold (2021) bahwa nyata-*śūnyatā* merupakan salah satu sikap spiritual yang menekankan kekosongan adalah hal yang hakiki. Adapun segala sesuatu yang muncul atau ada, pada prinsipnya berasal dari ketergantungan. Untuk mencari jalan keluar, dalam pandangan Panda et al., (2021), seseorang perlu melakukan upaya penenangan, penyeimbangan emosi, dan ketahanan mental yang disebut *tapa brata* atau meditasi.

Salah satu karya sastra cerpen berbahasa Jawa berjudul “*Nyaur Taun*”, merupakan salah satu karya Purwadmadi Atmadipurwa. Teks ini berasal dari koran *Kedaulatan Rakyat* Yogyakarta edisi 8 Januari 2021. Sekalipun *cerkak* ini ditulis menggunakan nuansa Kerajaan Mataram Islam, terjadi pergulatan batin antara sosok bapak (Waradin) dan anak (Sambangseta) dalam memaknai pujangga yang mengabdikan kepada raja dan ayah sebagai kepala rumah tangga. Mereka berdua berusaha mencapai kesadaran masing-masing berkaca dari bayangan masa lalu mereka. Pencarian jati diri (individuasi) tidak dilakukan dengan dengan cara bertapa, tetapi melalui penggunaan akal dan pemahaman realita kehidupan. Dari uraian di atas, kajian psikologi tokoh dalam cerita pendek bahasa Jawa “*Nyaur Taun*” karya Purwadmadi layak untuk diulas.

Karya lain Purwadmadi Atmadipurwa memiliki kelebihan dalam aspek kebahasaan dan kedalaman nilai budayanya. Beberapa karyanya sekalipun berbahasa Indonesia—novel *Sinden* dan *Guru Tarno*—sudah diteliti dalam kerangka kajian semiotika maupun struktural. Penelitian terhadap novel *Sinden* yang dilakukan oleh Vindriana et al., (2018) menunjukkan adanya perbedaan cara memaknai kesenian maupun politik. Dalam novel tersebut, terdapat sekat dimensi politik identitas yang hendak disampaikan tentang bagaimana seni menjadi barang dikotomi pada masa orde lama, orde baru, maupun

reformasi melalui permitosan. Dalam aspek struktur sastra, penelitian yang dilakukan oleh Suharyadi (2006) menunjukkan bahwa dalam struktur teks sederhana dan mudah untuk dipahami. Ia juga menjelaskan bahwa dalam teks itu berpeluang untuk dikembangkan sebagai bahan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kepribadian tokoh Sambangseta dalam cerita pendek berbahasa Jawa berjudul "Nyaur Taun". Dalam kajian psikologi sastra Jawa, keberadaan analisis etnopsikologi memandang gejala kepribadian tokoh sebagai bagian dari iklim budayanya (Zustiyanoro et al., 2022). Akan tetapi, dalam pembahasan ini, difokuskan pada genealogi kepribadian serta unsur-unsur apa saja yang berkelindan dalam bayangan kepribadian tokoh Sambangseta sehingga analisis penelitian ini menggunakan sudut pandang psikologi analitik Carl Gustav Jung.

Dalam penelitian ini, ada beberapa bagian kajian yang dilakukan berkaitan dengan ketidaksadaran kolektif, ketidaksadaran persona, dan kesadaran. Ketidaksadaran kolektif diwujudkan dalam tiga bentuk: a) symptom dan kompleks; b) mimpi, fantasi, maupun khayalan; c) arketipe. Symptom merupakan gejala sadar yang bisa dirasakan melalui dorongan manusia. Ia bisa mengendalikan itu dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi, kompleks adalah sebuah jejak-jejak yang sulit untuk dikendalikan oleh manusia. Dalam telaah yang disebutkan Wilson (2004) gejala ini dikarenakan aspek traumatik yang dibawa pada alam bawah sadar. Begitu juga dengan mimpi, fantasi maupun khayalan, dikatakan sebagai bagian dari kompleks karena manusia tidak bisa mengendalikan hal-hal itu.

Seiring berjalannya waktu, individu yang mengalami kondisi tersebut tidak hanya mengalami ketidaksadaran kolektif, tetapi juga mengalami ketidaksadaran persona. Homans menuliskan bahwa individu yang mengalami proses ini mengalami adaptasi dengan keadaan sekitarnya melalui peran ruang sosial (Weismann, 2009). Proses ini didapatkan melalui interaksi dengan segala aspek kehidupan yang pernah ia temukan, dari hasil 'pengendapan' itulah yang menjadi pertimbangan diri. Manusia mengendalikan egonya di saat ia melihat situasi dan kondisi sosial tidak sesuai dengan apa yang diyakininya. Dengan demikian, ketidaksadaran persona ini sangatlah labil dalam kehidupan manusia.

Pada tahapan memperjuangkan individuasi, manusia mengalami beberapa fase: a) fase pertama, yaitu manusia mengurangi tegangan alam bawah sadarnya dan berusaha menyesuaikan diri dengan sekitarnya; b) membuat kesadaran imago atau proyeksi sehingga memahami kelemahan diri sendiri; c) memunculkan kesadaran bahwa manusia selalu hidup dalam tegangan yang berlawanan secara alamiah, dan d) terjadi keselarasan hubungan antara sikap lahir-batin (Suryabrata, 2007). Perkembangan fase tersebut menyesuaikan dengan kematangan mental dan usia seseorang. Dengan demikian, setiap orang mengalami proses individuasi yang berbeda.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah psikoanalisis Carl Gustav Jung yang membahas mengenai

kepribadian individuasi tokoh. Pada penelitian ini aspek yang diulas meliputi ketidaksadaran kolektif, ketidaksadaran individu, dan kesadaran persona. Data yang dikaji dalam penelitian ini adalah kutipan dialog tokoh maupun keterangan tokoh lain tentang Sambangseta. Sumber data dalam penelitian ini adalah cerkak “Nyaur Taun” karya Purwadmadi Atmadipurwa dalam *Kedaulatan Rakyat* (8 Januari 2021).

Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan model studi pustaka dan pembacaan heuristik pada dialog dan keterangan tokoh Sambangseta. Pembacaan ini disusun secara sistematis dengan mekanisme pengutipan dan terjemahan dari Bahasa Jawa ke dalam Bahasa Indonesia. Pada aspek analisis kepribadian menggunakan model *telling and showing, point of view*, dan gaya bahasa (Minderop, 2018). Aspek *telling and showing* untuk menemukan karakter tokoh menurut dialog yang diucapkan Sambangseta. *Point of view* didasarkan pada sudut pandang atau keterangan tokoh lain terhadap Sambangseta. Gaya bahasa digunakan untuk menganalisis narasi deskriptif melalui stile pada kepribadian tokoh.

Teknik uji validitas menggunakan model triangulasi data. Dari data dialog maupun deskripsi naratif dikaitkan melalui model analisis kausatif sehingga muncul sebab akibat atau pengaruh watak dan tata kebahasaan. Penyajian hasil analisis menggunakan kerangka deskriptif kualitatif melalui klasifikasi aspek ketidaksadaran kolektif, ketidaksadaran individu, dan kesadaran persona beserta kutipan yang mendukung. Selain itu, pada tahapan selanjutnya disajikan skema individuasi yang dialami oleh Sambangseta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada teks cerita pendek “Nyaur Taun” terdapat setidaknya lima tokoh yang mengisi cerita: Sambangseta, Waradin, Mirawi, Ki Wreksataruna, dan Sinuhun Panembahan. Tokoh-tokoh dominan yang mengisi penceritaan adalah Sambangseta, Waradin, dan Mirawi. Permasalahan yang diangkat tidak hanya masalah mitos kapujanggan, tetapi menysar kepada dialektika kehidupan keluarga Waradin sendiri.

Cerita pendek “Nyaur Taun” tergolong sebagai cerpen yang cukup singkat. Permasalahan yang diangkat mengenai kedudukan Waradin sebagai carik atau juru tulis raja yang jarang pulang ke rumah. Ia menghabiskan hari-harinya dengan mengikuti sang raja dan mencatat hal apapun yang disabdakan olehnya. Di sisi lain, ia memiliki keluarga di desa. Mirawi dan Sambangseta setiap hari bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup. Mereka berdua bekerja dengan cara derep atau menjadi buruh panen padi milik masyarakat desa. Sudah lama Sambangseta dan Mirawi menanti Waradin pulang.

Pada satu hari di sela-sela libur kerja, Waradin pulang ke rumah. Ia berkata kepada anak istrinya bahwa pekerjaan mengabdikan kepada raja sangatlah berat. Ia harus mengikuti raja kemanapun dan mencatat apapun yang dikatakan oleh raja. Baginya, pekerjaan semacam itu adalah ‘*ngalap berkah*’ dari raja. Sebuah anugrah yang mulia, sakral, dan sarat dengan keistimewaan spiritual bagi kalangan abdi seperti Waradin.

Sepulangnya Waradin di rumah, Sambangseta mengeluarkan keluh kesahnya. Menurutnya, perbuatan yang dilakukan oleh Waradin tidaklah berdasar. Mengabdikan—

sekalipun dalam teks disebutkan sebagai *ngalap berkah*—tidak mampu mengatasi permasalahan rumah tangga yang sebenarnya. Ia lebih condong berpikiran bahwa cara yang paling realistis dalam menyelesaikan sebuah permasalahan adalah dengan bekerja ala kadarnya: menanam padi, hidup sebagai petani desa, atau pekerjaan apapun yang jelas pendapatannya. Ia menyanggah bapaknya itu, apakah “berkah” yang dikatakan itu benar-benar telah merasuk pada diri keluarganya yang ekonominya kekurangan?

Untuk membuktikan keraguan itu, Waradin mengajak anaknya sowan kepada sang raja. Pada hari yang telah ditentukan, mereka berangkat ke *sitihinggil* untuk menghadap seperti biasanya. Namun, keadaan tak wajar dialami oleh Sambangseta yaitu kamigilan. Abdi lain bernama Ki Wreksataruna mengatakan bahwa Sambangseta belum siap untuk marak sowan. Menurut pandangan Ki Wreksataruna, kesiapan Sambangseta diukur dari kondisi fisiknya yang masih belum disunat. Sebelum bulan Sura, Sambangseta harus disunat agar tidak nyaur taun atau sunat di bulan Besar tahun depan. Tetapi, apa yang dikagetkan oleh Waradin bukan masalah itu. Ternyata, yang berada di hadapannya bukan lagi Wreksataruna tetapi Sinuhun Panembahan yang mengatakan bahwa Sambangseta mendapatkan *wahyu kapujanggan*.

Dalam sastra Jawa modern, hubungan yang terbentuk semakin kompleks karena kondisi psikologi tokoh tidak hanya dibatasi pada ranah heroisme, spiritual, maupun filosofis, tetapi memasuki realita yang dialami oleh manusia. Sambangseta menilai Waradin didasarkan pada pengalaman persona. Ia merasa tugas menjadi pujangga sangat ringan. Pada aspek ini, Sambangseta membayangkan mudahnya tugas ayahnya sebagai tesis dan keadaan keluarga yang kekurangan sebagai antitesis. Di sisi lain, saat Sambangseta tiba di istana, ia merasakan ada nuansa baru sehingga membutuhkan penyesuaian. Dengan demikian, ia mulai masuk pada tahapan individuasi diri.

Struktur Ketidaksadaran Tokoh Sambangseta

Ketidaksadaran pribadi dalam kajian psikologi analitik Jung dipahami sebagai segala hal yang didapatkan tokoh selama hidupnya. Dalam pandangan Sarwono (1987), ketidaksadaran ini berasal dari harapan pribadi, dorongan, maupun angan-angan yang terpendam atau tidak mendapatkan daya energi ego manusia. Dalam cerkak ini, ketidaksadaran pribadi dalam diri Sambangseta diwujudkan dalam sikap kodratnya sebagai anak-anak. Sebagai seorang anak, ia mengharapkan berkumpul bersama ayahnya namun terhalang kewajiban sebagai abdi kerajaan.

Tekan ngomah wanci surup. Mirawi, bojone lan Sambangseta, anake lanang, wis nunggu tekane.

“Anakmu lanang kawit mau wis token-takon tekamu, Pakne.”

“Selasa Pon, malem Rebo Wage.”

“Apal dina baliku, Sambang?”

“Tak eling-eling terus kok, Pak. Selapan neng Kedhaton gaweyane Bapak ki ngapa, ta?”

pitakone Sambangseta marang bapakne kang wus mlebu ngomah gedheg, kampung prasaja, lungguh lincak.

Sampai di rumah waktu senja hari. Mirawi, istrinya dan Sambangseta, anak laki-lakinya sudah menunggu kedatangannya. “Anak laki-lakimu sejak tadi sudah bertanya-tanya kedatanganmu, Pak.”

“Selasa Pon, malam Rabu Wage.”

“Hafal hari pulangku, Sambang?”

“Selalu aku ingat terus kok, Pak. Selapan di Istana itu pekerjaan Bapak sebagai apa ya?” pertanyaannya Sambangseta kepada ayahnya yang sudah berteduh di rumah bambu, gaya kampung sederhana, duduk di lincak.

(Purwadmadi, 2021)

Dalam telaah Jung sebagaimana dituliskan oleh Yusuf dan Nurihsan (2011), fungsi jiwa dipetakan menjadi empat bagian. Pertama, pikiran yang cara kerjanya logis atau rasional. Manusia meresponnya dengan cara menentukan benar dan salah. Kedua, perasaan yang bekerja secara logis. Sistemnya dengan aksentuasi rasa senang atau tidak senang atas suatu hal. Ketiga, penginderaan yang sifatnya irasional karena mengutamakan fungsi fisik indera dan meminimalkan peran daya kritis. Keempat, intuisi yang irasional karena berbasis naluri dan tidak ada daya kritis.

Tokoh Sambangseta dalam cerita ini menempati posisi antitesis bagi Waradin. Sisi psikologi tokoh Sambangseta berkedudukan sebagai oposisi pada pemikiran Waradin. Apa yang dikatakan oleh Sambangseta muncul dari ketidak-sadarannya sendiri. Ia menilai sosok Waradin hanya dari perasaan yang ia alami sehingga ia meluapkan segala isi hatinya kepada ayahnya secara lepas. Pada cerita pendek tersebut, Sambangseta dikategorikan sebagai manusia yang memiliki fungsi jiwa pikiran dan penginderaan. Dengan demikian, daya kritisnya hanya muncul karena menyikapi permasalahan sepihak, bukan karena melihat sisi lainnya.

“Berkah ratu kuwi ora enak dipangan, Pak. Berkah ora bisa gawe wareg. Hambok neng omah, nyawah, macul, nenandur. Ulu wetune bisa dipangan. Melu ratu, Simbok karo aku ajeg ngelih. Kaliren, Pak.”

“Berkah raja itu tidak enak dimakan, Pak. Berkah tidak bisa membuat kenyang. Lebih baik di rumah, menggarap sawah, mencangkul, atau menanam. Hasil tanamannya bisa dimakan. jika ikut raja, Simbok dan aku tetap saja lapar, Pak.”

(Purwadmadi, 2021)

Konsep pikiran yang dimaksud oleh Jung digunakan untuk memahami akar masalah dan mencari penyelesaiannya, adapun yang dimaksud penginderaan adalah penggunaan fungsi anggota tubuh manusia untuk mendapatkan fakta konkret (Fatmawati et al., 2018). Pada dialog tersebut, aspek pikiran yang dimiliki dituangkan

melalui pemikiran bahwa mengabdikan jika hanya sebatas *ngalap berkah* kepada raja tidak akan mencukupi kebutuhan hidup. Ia mencermati pengalaman pada masa lalunya yang serba kekurangan, kemudian ia memberikan satu solusi dari akar masalah bahwa kondisi ekonomi keluarga akan membaik apabila Waradin bekerja yang jelas pemasukannya. Penggunaan diksi *wareg, luwe, kaliren* merupakan interpretasi indera sehingga apa yang ia pikirkan merupakan pembenaran yang konkret.

Sosok Sambangseta selain memiliki fungsi jiwa dalam pikiran maupun penginderaan, ia juga memiliki kelebihan dalam perasaan. Perasaan adalah kemampuan seseorang mempertimbangkan dampak baik atau buruk yang muncul dari sebuah pemikiran (Fatmawati et al., 2018). Adapun luapan perasaan yang dilepaskan oleh Sambangseta dituliskan dalam dialog sebagai berikut.

"Pancen aku isih bocah. Nanging aku ora trima yen bapakku ndheku-dheku neng ngarepe ratu ning ora duwe pametu. Simbok karo aku kudu luru pangan dhewe."

"Memang benar aku masih anak-anak. Tetapi, aku tidak terima jika bapakku merunduk-runduk di hadapan raja tetapi tidak memiliki pendapatan tetap. Akhirnya, Simbok dan aku yang harus mencari makan sendiri.

(Purwadmadi, 2021)

Kutipan dialog di atas menandakan adanya kontak perasaan yang dijiwai oleh diri Sambangseta sendiri. Diksi *ora trima* menandakan bahwa ia menolak segala bentuk intimidasi kultural yang dikenakan kepada ayahnya. Hal ini merupakan sebuah respon negatif dari sikap ayahnya yang 'memasrahkan diri' untuk mencari berkah ratu tersebut. Baginya—dalam persepsi ketidaksadaran—sesuatu yang tampak secara ekonomis itu jauh lebih baik daripada bekerja yang hanya menghasilkan sebuah prestise sosial saja. Menjadi priyayi yang dekat dengan raja, sarat dengan pemitosan ramalan (*prophecy*) kebesaran dan derajat pangkat (Ahimsa-Putra, 2006). Dengan demikian, Sambangseta merasa akan lebih terhormat jika pekerjaan seorang kepala keluarga itu konkret dan bisa dinikmati keluarga.

Dalam konteks intuisi, sosok Sambangseta memiliki kepekaan berlebih pada ibunya. Melalui intuisi, ia mengira ibunya pun juga merasa keberatan dengan keadaan sehari-harinya. Dalam dialog di atas juga dicantumkan bahwa ketidakterimaan dirinya pun dia asumsikan juga dengan kerepotan ibunya. Tetapi, intuisi itu tidak sesuai dengan perasaan ibunya sendiri. Justru, ibunya marah mendengar ujaran Sambangseta yang dianggapnya terlalu berlebihan.

Mirawi ngadeg katon arep nesu ning kaduwa Waradin. "Ya ben wae Sambang ngesok isining ati. Dimen lega atine. Coba terusna aturmu, Le."

Mirawi berdiri seperti akan marah tetapi dicegah oleh Waradin. "Ya sudahlah, biar Sambang menumpahkan segala isi hatinya. Supaya lega. Coba, teruskan katamu, Nak".

(Purwadmadi, 2021)

Fungsi jiwa yang dimiliki Mirawi merupakan garis irisan dari aspek symptom dan kompleks, ia kuat menahan beban hidup selama ditinggal Waradin tetapi tidak tahan mendengar gejala anaknya. Melihat perilaku Sambangseta, ia tidak bisa mengontrol kompleks dalam dirinya. Sikap marah itu merupakan percampuran dari apa yang selama ini ia tahan dan pelepasan masalah melalui sikap negatif yang tidak bisa dikendalikan.

Sosok Sambangseta dalam pandangan Mirawi memiliki kekuatan dalam aspek penginderaan dan intuisi. Pertimbangan ini dapat diamati dari keterangan bahwa ia menilai Sambangseta selama ini bersikap diam dan tidak memberontak atau aneh-aneh. Dengan demikian, permasalahan yang dialami oleh Mirawi kepada Sambangseta atau sebaliknya lebih kuat pada aspek emosi jika dibandingkan rasional.

Mirawi gemeter krungu ature Sambangseta, bocah ontang-anting sing saben dinane anteng, tumemen anggone tumandang sabiyantu golek pangan derep, ripik, lan buruh tani.

Mirawi gemetar mendengar kata Sambangseta, anak semata wayang yang setiap harinya diam, rajin membantu saat mencari rezeki melalui buruh derep, ripik, dan menjadi buruh tani lepas.

(Purwadmadi, 2021)

Sosok Waradin dalam teks tersebut memiliki titik lebih dalam hal perasaan maupun penginderaan. Pada aspek perasaan, ia memikirkan betapa susahnyanya menjadi sosok juru tulis seorang raja. Kemanapun raja pergi, ia harus mengikuti. Apapun yang dikatakan, semua harus dicatat. Perasaan ini menghasilkan sebuah penginderaan bahwa dari apa yang ia lihat dan pikirkan, dikuatkan kembali melalui perbuatan. Ia tidak hanya melaksanakan dorongan arketipe sebagai pujangga saja, tetapi merasakan kesadaran realita. Misalnya, ia berargumen bahwa mengabdikan kepada raja itu berat sehingga ia tidak bisa libur apalagi bekerja lain. Hal inilah yang akhirnya menjadi perdebatan dengan Sambangseta.

Waradin, kalenggahane Carik Paniti Sabda. Gaweyane, nulis nyathet utawa nyerat kabeh sabdane Sinuhun. Juru tulis sabdane Ratu. Kepara uga nyerat kabeh kang kacaritake dening Sinuhun. Mula, saben dina Waradin lenggah celak Sinuhun, ora kena pisah.

Waradin, pekerjaannya sebagai Carik Paniti Sabda. Tugasnya menulis, mencatat, atau mendokumentasikan semua yang disabdakan Sinuhun. Juru tulis sabda raja. Tidak hanya itu, ia juga menulis segala sesuatu yang diceritakan oleh Sinuhun. Oleh karena itu, setiap hari Waradin duduk dekat dengan Sinuhun, tidak bisa berpisah.

(Purwadmadi, 2021)

Sambangseta memiliki pendapat yang menegaskan seberapa konkret rasionya. Ia menyangkal dari apa yang disampaikan oleh Waradin itu. Sudah sepatutnya kerja keras Waradin diapresiasi besar oleh Sinuhun. Dalam konteks ini, spontanitas Sambangseta sebenarnya dibentuk dari ketidaktahuan dari realita di istana. Bisa dikatakan bahwa mimpi atau imajinasi-lah yang menjadikan Sambangseta bisa menyangkal pendapat orang tuanya. Ia berpikir bahwa bekerja di istana sudah jaminan kaya dan mendapatkan gaji besar. Hanya saja, ia membandingkan sisi material dan menghilangkan aspek kerja fisik yang harus dialami oleh Waradin sendiri.

“Nyathet ngendikane Ratu ki angel. Saben dina kudu sowan, samubeng mingere Ratu kudu midherek. Angel tur kesel. Kabisane Bapak nulis kuwi ya ana regane. Lha kok nyuwita nandangi gaweyan angel tur ngeselke, kok ora kaparingan kucah. Apa ora jeneng degsiya, ngono kuwi, Pak?”

“Mencatat apapun yang disabdakan raja itu sulit. Setiap hari harus datang, kemanapun raja pergi harus mengikuti. Sulit juga capek. Keterampilan menulis Bapak ini pun pasti ada harganya. Lah mengapa mengabdikan kepada raja dengan pekerjaan yang sulit dan melelahkan, kok tidak diberi gaji. Apakah seperti itu bukan termasuk aniaya, Pak?”

(Purwadmadi, 2021)

Dialog di atas menjelaskan bahwa dalam fungsi jiwa—dalam ketidaksadaran, Sambangseta memiliki kecenderungan mengoptimalkan sikap egonya dalam bentuk pikiran dan *imago*. Fungsi-fungsi jiwa yang ada terbentuk dalam ego yang dipenuhi dengan keinginan dan imajinasi, selain menimbanginya dengan pikiran rasio. Fungsi jiwa ini memiliki terbentuk secara alami melalui pola-pola repetitif yang selalu dilakukan—bekerja membantu ibunya karena ditinggal ayahnya.

Struktur Kesadaran Tokoh Sambangseta

Sikap jiwa dalam konteks kajian psikologi Carl Gustav Jung dimaknai sebagai luapan libido yang berwujud dalam bentuk orientasi manusia menyikapi dunianya. Perwujudan dorongan manusia itu bisa ke luar maupun ke dalam, dan demikian pula arah orientasi manusia terhadap dunianya, dapat ke luar ataupun ke dalam. Dalam analisis sikap jiwa ini, Jung (via Suryabrata, 2012) memetakan sikap jiwa menjadi dua bagian yaitu introvert dan ekstrovert.

Dalam cerita pendek ini, sikap jiwa Sambangseta termasuk dalam tipe introvert. Hal ini dapat diamati dari kejadian saat ia sowan ke istana mengikuti ayahnya. Pada kondisi tersebut, ia mengalami '*kamigilan*' atau merasa seperti orang yang gila. Indikasi ini mengarahkan bahwa sikap jiwa yang dialami oleh Sambangseta berkebalikan dengan keterbukaannya pada orang terdekat atau keluarganya. Di sisi lain, sikap *kamigilan* ini juga yang menandakan terbukanya individuasi bahwa suasana sosial kraton berbeda dengan keadaan di rumah. Sekalipun dalam cerita ini tidak disebutkan alasan penolakan

atau psikologis Sambangseta, tetapi ketakutan setelah melihat suasana kraton memunculkan persepsi sisi lain tentang beratnya tugas Waradin.

Bareng tekan Kedhaton, Sambangseta ora wani melu mlebu. Megeg-megeg ana ngisor ringin kidul Alun-alun, dheprok koplok, kepuyuh-puyuh. Waradin bingung ndulu anake kang kamigilan, kangelan anggone bakal nulung.

Setelah sampai di Istana, Sambangseta tidak berani ikut masuk. Ia berdiam bingung di bawah pohon beringin selatan alun-alun, ia terduduk tak bergeming, dan terkencing-kencing. Waradin bingung melihat anaknya seperti orang gila, sulit baginya untuk memberikan pertolongan.

(Purwadmadi, 2021)

Sikap tersebut merupakan aktualisasi kebalikan dari jiwa ekstrovert pada ketidaksadaran dirinya. Nalar kritisnya terwujud saat berada dalam lingkungan terbatas, tetapi akan tenggelam saat tiba di lingkungan baru. Bisa dikatakan antara Sambangseta dan keadaan di kraton terdapat sekat yang begitu jauh antara seorang individu dan dunia obyektifnya, dunia istana yang dikritiknya. Kesadaran ini membuat dia tidak berkuasa melakukan apa-apa.

Struktur Ketidaksadaran Kolektif

Ketidaksadaran kolektif dalam kajian psikologi analitik Jung dikaitkan dengan kebudayaan di luar individu, yaitu hal-hal yang dibawa oleh komunitas yang ditinggali oleh individu tersebut. Selain itu, bisa juga dituangkan dalam genetika budaya melalui sikap-sikap repetitif para pendahulu. Permisosan, keyakinan, tata nilai, menjadi bagian ketidaksadaran kolektif yang membangun watak seseorang.

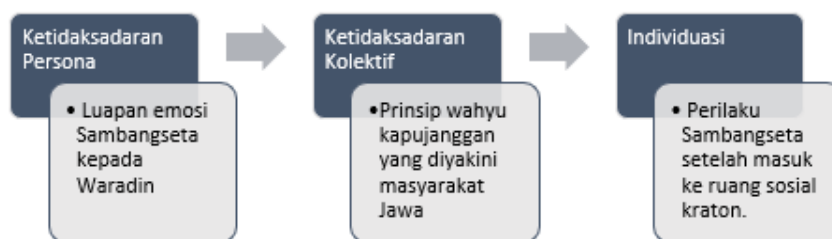
Pada cerkak ini, ketidaksadaran Sambangseta dapat dikatakan memiliki singgungan erat dengan *wahyu kapujanggan*. Kondisi Sambangseta yang linglung ‘tidak sadar’ di bawah pohon beringin dikaitkan dengan keyakinan masyarakat atas sebuah tanda mitos. Ki Wreksataruna memaknai sikap *kamigilan* dari tingkah laku Sambangseta itu sebagai tanda-tanda seseorang mendapatkan *wahyu kapujanggan*. Hal ini pun sebenarnya bisa dilacak kesinambungan atau genealoginya melalui tingkah Waradin sesaat setelah sadar bahwa yang berbicara di hadapannya adalah Sinuhun Panembahan.

Mas Lurah Warasastradi alias Waradin amung legeg-legeg durung pana. Keping pangandikane Ki Wreksataruna. “Jebeng lare andika niki bakale tampi wahyu kapujanggan, Mas Lurah.” Waradin nyawang sing ngendika, kang kadulu jumeneng ing kono dudu Ki Wreksataruna, nanging Sinuhun Panembahan.

Mas Lurah Warasastradi alias Waradin hanya bisa bengong belum tersadarkan. Mendengar perkataan Ki Wreksataruna, “Nak, anak kamu ini kelak bakal mendapatkan wahyu kapujanggan, Mas Lurah.” Waradin memandang yang berkata, yang dilihat berdiri di situ bukanlah Ki Wreksataruna, tetapi Sinuhun Panembahan.

(Purwadmadi, 2021)

Memahami *wahyu kapujanggan* sebagai bagian dari ketidaksadaran kolektif dalam cerkak ini memerlukan konvensi lain berupa bayangan pohon beringin yang dikeramatkan. Pada aspek ini, Ki Wreksataruna memahami bahwa ada sebuah kejanggalan yang tidak dialami biasanya oleh orang lain. Kejanggalan pada diri Sambangseta sendiri menurutnya adalah bagian dari perilaku Waradin yang bingung (legeg-legeg) di sekitar alun-alun. Dalam konsep mistisme Jawa, setiap ruang wilayah memiliki nilai spiritual tersendiri yang saling terkait dimana manusia juga melakukan komunikasi di dalamnya (Wessing, 2006). Dengan demikian, perilaku aneh Sambangseta pun juga dikaitkan dengan persepsi mistis yang diyakini turun temurun.



Gambar 1. Skema Kepribadian Sambangseta

SIMPULAN

Dari hasil pembahasan di atas, tokoh Sambangseta merupakan tokoh sentral yang memegang peranan penting dalam cerita. Sikap dan kepribadiannya menyiratkan pertentangan yang berkecamuk dari sikap kesadaran dan ketidaksadarannya. Ia belum mampu mencapai tahapan individuasi atau menyeimbangkan dalam diri dan luar diri sendiri. Hal ini dikuatkan oleh respon tokoh lain maupun narasi cerita. Proses debat antara bapak-anak mendorong Sambangseta mencari realita yang sebenarnya.

Pada aspek ketidaksadaran Sambangseta yang paling dominan adalah sikap introvert-pemikir. Hal ini diamati dari perilakunya yang lebih dekat dan kritis pada keluarga, tetapi tidak bisa menyesuaikan dengan lingkungan kraton. Pada aspek ketidaksadaran individu juga, sikap kodrati anak-anak pada diri Sambangseta masih ditemui yakni rasa rindu dan ingin selalu bersama ayahnya. Aspek kesadaran pada diri Sambangseta muncul dari kontradiksi batin melihat suasana kraton yang penuh dengan hiruk pikuk manusia. Adapun ketidaksadaran kolektif dalam diri Sambangseta berkaitan dengan sikapnya di istana yang aneh, tetapi oleh Sinuhun Panembahan direspon sebagai pertanda wahyu kapujanggan dalam mistisme Jawa.

REFERENSI

- Ahimsa-Putra, S. H. (2006). *Strukturalisme Levi Strauss Mitos dan Karya Sastra*. Yogyakarta: Kepel Press
- Ahmadi, A. (2020). *Psikologi Jungian Film Sastra*. Mojokerto: Penerbit Temalitera

- Arnold, D. (2021). *Śūnyatā*. In *The Encyclopedia of Philosophy of Religion*. <https://doi.org/10.1002/9781119009924.eopr0379>
- Fatmawati, N. I., Indriyani, E. P., & Farhah, E. (2018). *Kepribadian Tokoh Seniman dan Gadis Muda dalam Cerpen Wajh Al-Haqiqāh. Haluan Sastra Budaya*, 1(2). <https://doi.org/10.20961/hsb.v1i2.15552>
- Horne, E. C. (1974). *Javanese-English Dictionary*. New Haven and London: Yale University Press
- Jones, R. A. (2020). *Dialogicality and Culture of Psychology in a Study of Individuation. Culture and Psychology*, 26(4). <https://doi.org/10.1177/1354067X19871208>
- Minderop, A. (2018). *Psikologi Sastra Karya Sastra Metode Teori dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Nurghiyantoro, B., & Efendi, A. (2017). *Re-actualisation of Puppet Characters in Modern Indonesian Fictions of the 21st Century. 3L: Language, Linguistics, Literature*, 23(2). <https://doi.org/10.17576/3L-2017-2302-11>
- Nurhidayati. (2018). *Pelukisan Tokoh Dan Penokohan Dalam Karya Sastra. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab IV*.
- Panda, S., Whitworth, A., Hersh, D., & Biedermann, B. (2021). "Giving yourself some breathing room...": an exploration of group meditation for people with aphasia. *Aphasiology*, 35(12). <https://doi.org/10.1080/02687038.2020.1819956>
- Purwadmadi. (2021). *Nyaur Taun*. Yogyakarta: Kedaulatan Rakyat. Diakses dari <https://ruangsastra.com/1436/nyaur-taun/>
- Sarwono. (1987). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali.
- Stein, M. (2019). *Psychological individuation and spiritual enlightenment: some comparisons and points of contact. Journal of Analytical Psychology*, 64(1). <https://doi.org/10.1111/1468-5922.12462>
- Suharyadi, A. I. (2006). *Tokoh, alur, latar, dan terima cerita pendek "Guru Tarno" karangan Purwadmadi Admadipurwa dan pembelajarannya di SMA kelas X berdasarkan kurikulum 2004. Skripsi*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.
- Suryabrata, S. (2012). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suryosumunar, J. A. (2019). *Konsep Kepribadian dalam Pemikiran Carl Gustav Jung dan Evaluasinya dengan Filsafat Organisme Whitehead. Sophia Dharma: Jurnal Filsafat Agama Hindu Dan Masyarakat*, 2(1).
- Urs, D. S. (2012). *Language – Between Carl Gustav Jung and Hindu Philosophy. Journal of Humanistic and Social Studies*, 3(2), 133–141. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/language-between-carl-gustav-jung-hindu/docview/2269921018/se-2>
- Vindriana, N. D., Mustamar, S., & Mariati, S. (2018). *Politik Kebudayaan dalam Novel Sinden Karya Purwadmadi Admadipurwa: Kajian Semiotika Roland Barthes*.

- SEMIOTIKA: Jurnal Ilmu Sastra Dan Linguistik*, 19(2).
<https://doi.org/10.19184/semiotika.v19i2.10463>
- Waite, L. R. (2021). "Who Am i Really?" *International Journal of Jungian Studies*, 14(1).
<https://doi.org/10.1163/19409060-bja10014>
- Weismann, I. Th. J. (2009). *Teori Individuasi Carl Gustav Jung*. *Jurnal Jaffray*, 7(2).
<https://doi.org/10.25278/jj71.v7i2.24>
- Wessing, R. (2006). *A COMMUNITY OF SPIRITS: People, Ancestors, and Nature Spirits in Java*. *Crossroads: An Interdisciplinary Journal of Southeast Asian Studies*, 18(1), 11–111. <http://www.jstor.org/stable/40860833>
- Wilson, J. P. (2004). *The Abyss experience and the trauma complex: A Jungian perspective of posttraumatic stress disorder and dissociation*. *Journal of Trauma and Dissociation*, 5(3). https://doi.org/10.1300/J229v05n03_04
- Yetwin, N. B. (2009). *Thoreau, Jung, and the Collective Unconscious*. *The Thoreau Society Bulletin*, 265, 4–7. <http://www.jstor.org/stable/23402909>
- Yusuf, S., Nurihsan, J. (2011). *Teori Kepribadian*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Zustiyantoro, D., Hardyanto, Mulyono, & Utomo, T. D. (2022). *Urgensi Etnopsikologi dalam Kajian Novel Berbahasa Jawa*. *Jurnal Sastra Indonesia*, 11(1), 56–64.
<https://doi.org/10.15294/jsi.v11i1.54104>

DISFEMIA PADA NOVEL STARDUST

Puji Suwarti¹, Ria Saraswati², Woro Hestningsih³

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta^{1,2,3}

Pos-el: puji30211@gmail.com

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis tipe dan fungsi disfemia pada novel *Stardust* karangan Neil Gaiman. Analisis penelitian ini menggunakan teori tipe disfemia oleh Rawson yang mengklasifikasikan disfemia ke dalam tujuh tipe, yaitu *profanity*, *obscenity*, *insult epithet*, *insult synecdoche*, *insult names* atau *nicknames*, *insult food* dan *insult occupation*. Teori kedua merujuk pada teori fungsi disfemia oleh Andersson dan Trudgill yang mengelompokkan fungsi disfemia menjadi empat, yakni *expletive*, *abusive*, *humorous*, dan *auxiliary*. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasil analisis dari 37 data mengungkapkan ada disfemia tipe *profanity* dengan dua fungsi: *expletive* dan *auxiliary* (6 data), tipe disfemia *obscenity* dengan satu fungsi: *auxiliary* (2 data), tipe disfemia *insult epithet* dengan tiga fungsi: *abusive*, *humorous* dan *auxiliary* (6 data), tipe disfemia *insult synecdoche* dengan tiga fungsi: *expletive*, *humorous* dan *auxiliary* (6 data), tipe disfemia *insult names* atau *nicknames* dengan empat fungsi: *expletive*, *abusive*, *humorous* dan *auxiliary* (12 data), tipe disfemia *insult food* dengan satu fungsi: *auxiliary* (1 data), dan tipe disfemia *insult occupation* dengan dua fungsi: *abusive* dan *auxiliary* (4 data). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tipe disfemia *insult names* atau *nicknames* dengan fungsi *expletive* menjadi yang paling banyak ditemukan dalam novel.

Kata Kunci: Disfemia; *Profanity*; *Obscenity*; Hinaan

Abstract. The aims of this research are to identify and to analyze the types and functions of dysphemism in *STARDUST* novel by Neil Gaiman. This study applies Rawson's types of dysphemism theory that falls into seven categories: *profanity*, *obscenity*, *insult epithet*, *insult synecdoche*, *insult names or nicknames*, *insult food* and *insult occupation*. This research also utilizes Andersson and Trudgill's theory of functions of dysphemism which divides into four groups: *expletive*, *abusive*, *humorous* and *auxiliary*. This study uses descriptive qualitative to describe its findings. The result given by 37 data displays dysphemism type *profanity* has two functions: *expletive* and *auxiliary* (6 data); *obscenity* has one function: *auxiliary* (2 data); *insult epithet* has three functions: *abusive*, *humorous* and *auxiliary* (6 data); *insult synecdoche* with three functions: *expletive*, *humorous* and *auxiliary* (6 data); *insult names or nicknames* has four functions: *expletive*, *abusive*, *humorous* and *auxiliary* (12 data); *insult food* has one function: *auxiliary* (1 data); and *insult occupation* has two functions: *abusive* and *auxiliary* (4 data). In conclusion, *insult names or nicknames* are the most dominant type of dysphemism used in the novel alongside *expletive* function.

Keyword: Dysphemism; *Profanity*; *Obscenity*; *Insult*



Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Fuck. Kata *fuck* bisa jadi merupakan kata umpatan yang paling banyak digunakan di dunia akibat globalisasi dan hegemoni bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Derasnya arus informasi tanpa batas membuat kata umpatan satu ini menjadi sangat populer terutama di kalangan remaja dan remaja dewasa. Kata umpatan satu ini kerap kali muncul di dalam kehidupan kita sehari-hari baik melalui percakapan, dialog dalam film, lirik dalam lagu, dan sebagainya. Kata umpatan merupakan perkataan keji yang diungkapkan seseorang ketika marah. Jay and Janschewitz (2008:267) berpendapat, *"The main purpose of swearing is to express emotions, especially anger and frustration."* Dengan kata lain, tujuan utama mengumpat adalah untuk mengekspresikan perasaan, khususnya kemarahan dan frustrasi. Sementara itu, penelitian lain menyebutkan bahwa, *"Swearing brings about pain relief."* (Stephens dan Robertson, 2020:2). Kutipan tersebut menyoroti kata umpatan bisa digunakan untuk meredakan perasaan sakit. Perasaan sakit yang dimaksud adalah rasa sakit yang dirasakan secara psikis akibat stress, amarah, keputusan dan perasaan negatif lainnya. Jadi, kata umpatan merupakan perkataan keji untuk mengekspresikan perasaan maupun untuk meredakan perasaan sakit akibat stress, amarah, keputusan dan perasaan negatif lainnya

Kata umpatan dalam bahasa dapat digunakan sebagai perangkat retorik dimana pola-pola tertentu digunakan untuk memicu reaksi emosi tertentu pada penonton, pembaca maupun pendengar. "Retorika adalah suatu istilah yang secara tradisional diberikan kepada suatu teknik pemakaian bahasa sebagai seni, yang didasarkan pada suatu pengetahuan yang tersusun baik." (Keraf, 2009:1). Ada sekitar enam puluhan perangkat retorik dalam bahasa Inggris yang memiliki fungsi dan karakter berbeda satu sama lain. Diantaranya adalah paralelisme, onomatopoeia, simile, metafora dan disfemia. Alat kebahasaan ini dipakai untuk memberikan penekanan pada informasi tertentu, membujuk, mempengaruhi, dan menyatakan pertentangan. Jadi kata umpatan sebagai perangkat retorik merupakan suatu teknik pemakaian bahasa sebagai seni, yang didasarkan pada suatu pengetahuan yang tersusun baik sebagai ungkapan kemarahan dan ujaran kebencian yang dapat memancing emosi penonton atau pembaca maupun pendengar.

Kata umpatan yang ditemukan pada karya-karya sastra seperti dialog pada film, lirik lagu, dan novel dikenal sebagai disfemia. Disfemia adalah kebalikan dari penghalusan makna atau eufemisme dimana kata tertentu diganti dengan kata yang memiliki makna yang lebih kasar yang berasal dari kata Yunani "dys" yang berarti non atau luput dan "pheme" yang berarti ucapan atau reputasi. Menurut Allan & Burridge (2006:31), *"Dysphemism is a word or phrase with connotations that are offensive either about the denotatum and/or to people addressed or overhearing the utterance."* Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa disfemia adalah sebuah kata atau frasa dengan konotasi ofensif baik secara denotatum dan/atau diperuntukkan pada sekelompok orang atau yang mendengar ujaran tersebut. Sedangkan Sudjiman (dalam Fiarum dan Savitri, 2018:3) mendefinisikan "Disfemia sebagai ungkapan yang kasar sebagai pengganti ungkapan yang halus tidak menyinggung perasaan." Disfemia tidak hanya

mencakup kata-kata umpatan tetapi juga kata-kata tabu, *profanity* dan juga *obscenity*. Sehingga dapat dikatakan, disfemia adalah ungkapan kasar dengan konotasi ofensif baik secara denotatum dan/atau diperuntukkan pada sekelompok orang atau yang mendengar ujaran tersebut.

Disfemia juga dapat ditemukan pada novel. Dikutip dari laman Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring (2022), novel merupakan “karangan prosa yang panjang, mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang-orang sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat pelaku.” Kehidupan tokoh yang diceritakan dalam novel tentunya harus dirangkai dengan sedemikian rupa oleh pengarang agar menarik. Adapun cerita yang paling banyak diminati pembaca adalah cerita yang bertema percintaan atau romansa.

Novel *STARDUST* merupakan novel remaja dewasa yang mengusung tema percintaan. Novel karya Neil Gaiman ini berhasil memadukan beberapa genre sekaligus, yakni fiksi romantis, fantasi sekaligus petualangan. Novel ini pertama kali dipublikasikan pada tahun 1998 dengan judul *Stardust: Being a Romance within the Realms of Faerie*. Novel ini juga telah memenangkan beberapa penghargaan dan diadaptasi ke layar lebar dengan judul yang sama. *STARDUST* mengisahkan tentang remaja bernama Tristran Thorn yang mau melakukan apapun untuk merebut hati gadis pujaannya, Victoria Forrester. Dia bahkan menyanggupi untuk mengambilkan bintang jatuh saat mereka berjalan pulang pada suatu malam. Demi membuktikan cintanya, Tristran pun masuk ke dunia Faerie yang belum terjamah manusia, sebuah dunia yang terletak di balik dinding batu (*wall*) yang mana nama desa tempat tinggalnya diambil.

Novel ini memiliki plot menarik yang ditulis dengan menggunakan bahasa Inggris khas dongeng klasik yang dikemas secara modern. Pemilihan gaya bahasa dan diksi yang tidak terlalu rumit membuat buku ini sangat enak dibaca dan mudah dimengerti oleh pembaca yang bukan penutur asli. Dalam novel ini, Gaiman juga banyak menggunakan disfemia untuk menegaskan makna dan emosi yang diperlukan ke dalam cerita. Contohnya, Gaiman menggunakan istilah *girl* pada dialog antara wanita muda cantik penjaga toko bunga ajaib dan seorang pemuda. Frasa *girl* sekilas tampak seperti panggilan biasa yang ditujukan kepada perempuan. Hanya saja, penggunaan frase *girl* umumnya ditujukan kepada anak kecil bukan wanita muda. Hal ini dapat digolongkan sebagai disfemia tipe *insult epithet* karena dianggap mengandung *slur* gender dan seksisme, prasangka berdasarkan gender. Namun, penggunaan istilah *girl* dalam novel *STARDUST* mengacu pada hilangnya hak untuk berpendapat layaknya seorang anak kecil pada era 1800-an. Selain itu, frasa *girl* memiliki fungsi *abusive* karena ditujukan untuk merendahkan karakter wanita muda tersebut. Penulis menganggap perbedaan tipe dan fungsi dalam penggunaan disfemia dalam satu kalimat sangat menarik untuk diteliti. Karena itu, penulis akan mengidentifikasi dan menganalisis tipe serta fungsi disfemia pada novel *STARDUST*.

Analisis penelitian ini akan menggunakan teori tipe disfemia oleh Rawson (dalam Winsantana, 2018:12-14) yang membagi disfemia menjadi *profanity*, *obscenity*, *insult epithet*, *insult synecdoche*, *insult names* atau *nicknames*, *insult food*, dan *insult occupation*. Selain itu, penulis juga akan memakai teori fungsi disfemia oleh Andersson

dan Trudgill (dalam Sarnika, 2018:85) yang mengelompokkan disfemia ke dalam empat fungsi, yaitu *expletive*, *abusive*, *humorous*, dan *auxiliary*.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif karena dianggap cocok untuk menganalisis tipe dan fungsi disfemia. Metode ini diharapkan dapat mengungkap data tersembunyi secara terperinci dibalik penggunaan disfemia pada novel *STARDUST* baik melalui tutur bahasa, pemikiran dan perilaku tokoh dalam narasi maupun dialog sesuai dengan tujuan penelitian.

Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*) sehingga tidak memerlukan riset lapangan. Penulis berfokus pada penelusuran dua jenis sumber pustaka yaitu: (1) data primer yakni novel *STARDUST* karangan Neil Gaiman terbitan 1999, (2) data sekunder, yaitu data kepustakaan seperti buku, jurnal ilmiah, skripsi, dan artikel ilmiah lain baik cetak maupun yang terdapat pada internet untuk mendukung penelitian.

Penulis, sebagai instrumen penelitian, membaca dengan seksama novel *STARDUST*, menemukan disfemia yang digunakan pengarang dalam narasi dan dialog serta monolog, mengidentifikasi dan menganalisis tipe serta fungsi disfemia sesuai dengan dua teori utama penelitian, mencatat hasil temuan dan mendeskripsikannya dengan tabel analisis temuan, serta menulis simpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

Data yang ditemukan dalam penelitian ini tentunya harus divalidasi agar terjamin keakuratan dan keabsahannya. Demi mengukur keabsahan data pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik validitas *expert judgement* (pertimbangan ahli) dengan cara berkonsultasi dengan dosen yang menguasai bidang yang diteliti dan penutur asli yang berprofesi sebagai guru bahasa Inggris di salah satu sekolah internasional di Jakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profanity

Disfemia tipe *profanity* dikenal sebagai penggunaan kata yang dianggap tabu dan menistakan agama serta kata yang dapat digunakan pada binatang tetapi tidak pada manusia seperti *ass*, *cock*, dan *bitch*.

1) *Fuck*

Narasi:

*And there was a voice, a high clear, female voice, which said, "Ow," and then, very quietly, it said "**Fuck**," and then it said "Ow," once more.*

Pembahasan:

Kata *fuck* dalam narasi di atas digolongkan ke dalam tipe *profanity* karena merupakan kata *vulgar slang* yang berhubungan dengan kegiatan seksual dan dapat dipakai sebagai ekspresi rasa kesal, ketidaksabaran dan penghinaan. Kata *fuck* pada narasi di atas adalah

ungkapan perasaan kesal dan tidak ditujukan kepada siapapun. Oleh karena itu, kata *fuck* pada narasi di atas dapat dikategorikan ke dalam tipe *profanity* karena menggunakan istilah *vulgar slang* dengan fungsi *expletive* karena digunakan untuk menunjukkan rasa kesal.

Obscenity

Obscenity merujuk kepada kata atau ungkapan anatomi alat reproduksi atau seksual dan ekskresi serta kegiatannya.

1) Pissed

Narasi:

*He **pissed** on the embers of the fire, for he was in wild country, and there were bandits and hobgoblins and worse in those lands, and he had no desire to alert them to his presence.*

Pembahasan:

Kata *pissed* dalam narasi di atas merupakan bentuk lampau dari kata kerja *to piss* yang berarti buang air kecil. Buang air kecil merupakan kegiatan ekskresi yang dapat dikategorikan sebagai *obsenity*. Kata *pissed* dalam narasi tersebut tidak memiliki makna selain mendeskripsikan kegiatan yang dilakukan tokoh. Oleh karena itu, kata *pissed* dalam narasi di atas adalah disfemia tipe *obsenity* karena merupakan kegiatan ekskresi dengan fungsi *auxiliary* karena dipakai sebagai deskripsi saja.

Insult

Insult atau hinaan merupakan alat bahasa untuk mengungkapkan niat, perasaan, dan sifat agresif kita melalui tindak tutur secara umum dan tingkah laku sebagai evaluasi negatif untuk menghina, mempermalukan bahkan menyinggung kehormatan dan martabat seseorang. *Insult* terbagi lagi menjadi beberapa kategori, yaitu *epithet*, *synecdoche*, *names* atau *nicknames*, *food* dan *occupation*. Kelima kategori ini akan dijabarkan selanjutnya pada poin (1) hingga (5).

1) Epithet

Epithet adalah jenis *insult* berbentuk variasi ekspresi *slur* dengan menggunakan nama binatang atau istilah lain yang merujuk pada ras, etnisitas, jenis kelamin atau seksualitas bahkan kepada penampilan, disabilitas atau karakteristik lainnya.

Choleric Gnome of Poor Disposition

Narasi:

*The innkeeper, who was a **choleric gnome of poor disposition**, looked out of the door.*

Pembahasan:

Frasa *choleric gnome of poor disposition* dalam narasi di atas juga merupakan pendeskripsian rupa pemilik penginapan yang menderita penyakit kolera dan bertubuh

kecil seperti kurcaci dengan paras jelek. Hal merupakan pelabelan disabilitas fisik dan dapat dikategorikan sebagai *epithet*. Frasa *choleric gnome of poor disposition* dalam narasi tersebut tidak memiliki makna tertentu selain penggambaran tokoh. Oleh karena itu, *frasa choleric gnome of poor disposition* dalam narasi di atas diklasifikasikan sebagai disfemia tipe *insult* kategori *epithet* karena pelabelan disabilitas fisik dengan fungsi *auxiliary* karena digunakan sebagai deskripsi tokoh.

2) *Synecdoche*

Synecdoche adalah jenis *insult* dengan menggunakan bahasa kiasan metafora untuk merujuk satu istilah yang digunakan sebagai deskripsi keseluruhan dengan makna semantik yang terbatas maupun lebih luas.

An Explosive Mop of Red-carrot Hair

Narasi:

Soon a nervous-looking woman with an explosive mop of carrot-red hair—Meggot—was escorting him belowdecks, and smearing a thick, green ointment onto his hand, which cooled it and eased the pain.

Pembahasan:

Frasa *an explosive mop of carrot-red hair* adalah metafora untuk deskripsi rambut merah Meggot yang acak-acakan seperti sapu meledak. Metafora ini dapat digolongkan sebagai *synecdoche*. Frasa *an explosive mop of carrot-red hair* pada narasi di atas digunakan sebagai satire terhadap penampilan Meggot. Oleh karena itu, frasa tersebut termasuk disfemia tipe *insult* kategori *synecdoche* karena merupakan metafora dengan fungsi *humorous* karena digunakan sebagai satire.

3) *Names* atau *Nicknames*

Names atau *nicknames* adalah jenis *insult* yang dengan sengaja mengganti nama asli dengan nama panggilan atau *nickname*. *Insult* jenis ini sekarang lebih dikenal dengan istilah *name calling*.

Dunderhead, Bumpkin, dan Dolt

Dialog:

"Dunderhead. Bumpkin. Dolt," said the star.

Pembahasan:

Kata *dunderhead*, *bumpkin* dan *dolt* merupakan variasi panggilan untuk menghina seseorang yang dianggap bodoh dan tidak sopan. Ketiga kata ini diujarkan Yvaine untuk menghina dan menyakiti perasaan Tristran. Maka dari itu, kata *dunderhead*, *bumpkin* dan *dolt* adalah disfemia tipe *insult* kategori *names* atau *nicknames* karena merupakan julukan atau *nicknames* dengan fungsi *abusive* karena digunakan untuk menyakiti perasaan orang lain.

4) Food

Food merupakan *insult* yang menggunakan nama makanan sebagai sarkasme untuk menghina seseorang.

Puddenhead

Dialog antara Tristran dan *the little hairy man*:

"Before they come."

"Before they come? Why—they're here, you puddenhead. It's the trees themselves. We're in a serewood."

Pembahasan:

Frasa *puddenhead* atau *pudd'nhead* atau *puddinghead* diambil dari salah satu makanan, puding, yang berbentuk jelly dan bertekstur lembut. Tekstur inilah yang membuat puding dijadikan perumpamaan peyoratif bagi orang yang dianggap bodoh. Frasa ini digunakan *the little hairy man* untuk menyadarkan Tristran akan bahaya yang akan menimpa mereka. Jadi, frasa *puddenhead* adalah disfemia tipe *insult* kategori *food* karena menggunakan istilah makanan untuk menghina seseorang dengan fungsi *auxiliary* karena digunakan sebagai usaha *the little hairy man* menyadarkan Tristran akan bahaya yang sedang mengintai.

5) Occupation

Occupation merupakan *insult* dengan cara melabeli pekerja dengan istilah yang berhubungan dengan pekerjaannya.

Silly Shop-boy and Farm-boy

Dialog antara Victoria Forrester dan Tristran Thorn:

"I think you were doing quite well," said Victoria Forester, "until you got to the bit about slaying polar bears. Be that as it may, **little shop-boy and farm-boy**, I shall not kiss you; neither shall I marry you."

Pembahasan:

Frasa *little shop-boy and farm-boy* adalah bentuk cemoohan Victoria terhadap Tristran dengan cara merendahkan pekerjaannya. Frasa ini digunakan untuk menolak permintaan Tristran sekaligus menyakiti hatinya. Maka dari itu, frasa *little shop-boy and farm-boy* merupakan disfemia tipe *insult* kategori *occupation* karena dapat dianggap sebagai usaha mengganti nama seseorang berdasarkan pekerjaannya dengan fungsi *abusive* karena ditujukan sebagai hinaan.

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis menemukan disfemia yang digunakan dalam novel *STARDUST* bukan hanya sebagai kata peyorasi dan umpatan tetapi juga bagian dari penokohan, gaya bahasa, nada dan penguat makna baik dalam bentuk dialog

maupun narasi. Penempatan disfemia yang tepat pada narasi dan dialog membuat tokoh dalam cerita menjadi hidup dan alur cerita pun menarik untuk diikuti.

Berikut adalah tabel persentase hasil analisis tipe dan fungsi disfemia:

Tabel 1. Persentase Tipe Disfemia pada Novel *STARDUST*

No.	Tipe Disfemia	Jumlah Data	Persentase
1.	<i>Profanity</i>	6	16%
2.	<i>Obscenity</i>	2	5%
3.	<i>Insult Epithet</i>	6	16%
4.	<i>Insult Synecdoche</i>	6	16%
5.	<i>Insult Names</i> atau <i>Nicknames</i>	12	32%
6.	<i>Insult Food</i>	1	3%
7.	<i>Insult Occupation</i>	4	11%

Tabel 2 Persentase Fungsi Disfemia pada Novel *STARDUST*

No.	Fungsi Disfemia	Jumlah Data	Persentase
1.	<i>Expletive</i>	14	38%
2.	<i>Abusive</i>	4	11%
3.	<i>Humorous</i>	7	19%
4.	<i>Auxiliary</i>	12	32%

Kedua tabel di atas menunjukkan tipe disfemia *profanity*, *insult epithet*, dan *insult synecdoche* masing-masing berjumlah 6 data dengan persentase sebesar 16%; *obscenity* sebanyak 2 data dengan persentase sebesar 5%; *insult names* atau *nicknames* sebanyak 12 data dengan persentase 32%; *insult food* sebanyak 1 data dengan persentase sebesar 3%; dan *insult occupation* sebanyak 4 data dengan persentase sebesar 11%. Sedangkan fungsi disfemia *expletive* sebanyak 14 data dengan persentase sebesar 38%; *abusive* sebanyak 4 data dengan persentase sebesar 11%; *humorous* sebanyak 7 data dengan persentase sebesar 19%; dan *auxiliary* sebanyak 12 data dengan persentase sebesar 32%. Jadi, dapat disimpulkan tipe disfemia yang paling banyak digunakan adalah *insult names* atau *nicknames* sebesar 32% dengan fungsi disfemia yang paling dominan adalah *expletive* sebanyak 38%.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil analisis, penulis berhasil menganalisa tipe dan fungsi disfemia pada novel *STARDUST*. Analisis tipe disfemia yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada teori Rawson yang membagi disfemia ke dalam tujuh kategori. Ketujuh

kategori tersebut semuanya digunakan dalam penelitian ini, yakni *profanity*, *obscenity*, *insult epithet*, *insult synecdoche*, *insult names* atau *nicknames*, *insult food* dan *insult occupation*. Sedangkan analisis fungsi disfemia pada penelitian ini menggunakan teori Andersson dan Trudgill yang mengelompokkan disfemia ke dalam empat fungsi, yakni *expletive*, *abusive*, *humorous* dan *auxiliary*.

Hasil penelitian ini mendapatkan data temuan sebanyak 37 tipe disfemia dengan persentase 100%. Data tersebut meliputi tipe *profanity* 16%, tipe *obscenity* 5%, tipe *insult epithet* 16%, tipe *insult synecdoche* 16%, tipe *insult names* atau *nicknames* 32%, tipe *insult food* 3% dan tipe *insult occupation* 11%. Sedangkan hasil penelitian fungsi disfemia juga mendapatkan jumlah data yang sama, yaitu 37 data dengan persentase 100%. Data tersebut meliputi *expletive* 38%, *abusive* 11%, *humorous* 19%, dan *auxiliary* 32%. Jadi, tipe *insult names* atau *nicknames* dan fungsi disfemia *expletive* adalah tipe dan fungsi disfemia yang paling dominan.

Penggunaan tipe *insult names* atau *nicknames* dan fungsi *expletive* ini bukan hanya sebagai peyorasi tetapi juga bagian dari penokohan, gaya bahasa, nada dan penguat makna baik dalam bentuk dialog maupun narasi. Pemilihan diksi yang tepat membuat dunia imajinasi dalam novel *STARDUST* beserta tokohnya seolah benar-benar ada dan alur cerita menjadi menarik untuk diikuti. Hal ini memperlihatkan bahwa disfemia jika digunakan dengan semestinya dalam sebuah produk sastra maupun non sastra dapat menghasilkan produk berkualitas tinggi dan memberikan efek tertentu pada audiensnya.

REFERENSI

- Allan, K., & Burridge, K. (2009). *Forbidden words: Taboo and the censoring of language*. Cambridge Univ. Press.
- Jay, T., & Janschewitz, K. (2008). The pragmatics of swearing. *Journal of Politeness Research. Language, Behaviour, Culture*, 4(2).
<https://doi.org/10.1515/jplr.2008.013>
- Keraf, G. (2009). *Diksi Dan Gaya bahasa: Komposisi lanjutan I*. Gramedia.
- Fiiarum, F. A. K., & Savitri, A. D. (2018). Disfemia Pada Berita Kriminal Tribunnews.com Edisi Tahun 2018. *BAPALA: Jurnal Mahasiswa Unesa*, 5(2), 1–16.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/27733>
- Sarnika, C. (2018). *Types and Functions of Swear Words Used in American Sitcom How I Met Your Mother Season One*. *Journal of Language and Literature*, 6(2), 84–90.
<https://doi.org/10.35760/jll.2018.v6i2.2486>
- Setiawan, E. (2022). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Arti kata novel - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. <https://kbbi.web.id/novel>
- Stephens, R., & Robertson, O. (2020). *Swearing as a response to pain: Assessing hypoalgesic effects of novel "Swear" words*. *Frontiers in Psychology*, 11.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00723>
- Winsantana, D. (2018). *Dysphemism in "Orange is the New Black" Season 1 Television Series*. [Thesis, Diponegoro University]. UNDIP Website.
<http://eprints.undip.ac.id/62982/>

PENGUNAAN GAYA BAHASA DALAM LIRIK LAGU ALBUM JANGAN BERTENGKAR KARYA GRUP KANGEN BAND

Rini Yusmiati¹, Erna Megawati², Yulia Agustin³

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta^{1,2,3}

Pos-el: riniyusmiati19@gmail.com¹, 45megawatie@gmail.com², yuliaagustin.unindra@gmail.com³

Abstrak. Pemakaian bahasa Indonesia yang baik dan benar, saat ini semakin luntur penggunaannya, utamanya di kalangan generasi muda. Globalisasi dalam bidang sosial budaya menjadi salah satu sebab terjadinya akulturasi antar kedua kebudayaan tersebut termasuk bahasa lokal. Banyak generasi muda yang lebih sering memakai bahasa asing dibandingkan bahasa induk mereka, kebiasaan itu mulai terbentuk saat budaya asing masuk ke Indonesia termasuk dalam cara berpakaian, bahasa, maupun musik. Dampaknya adalah kurangnya ketertarikan masyarakat Indonesia guna memperdalam pengetahuannya terkait budaya serta bahasa Indonesia. Musik yang dipengaruhi oleh bahasa asing dapat mengubah pola pikir manusia, baik ke dalam hal positif maupun negatif. Kita sebagai generasi muda harus bangga akan musik Indonesia, karena di dalam lirik nya terdapat macam gaya bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan gaya bahasa perbandingan, pertentangan, perulangan dalam lirik lagu album jangan bertengkar karya grup kangen band dan implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak dan catat. Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan terhadap perkembangan kosa kata dan pengajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian terdapat 5 temuan gaya bahasa perbandingan, 25 temuan gaya bahasa pertentangan dan 10 temuan gaya bahasa perulangan dalam lirik lagu album jangan bertengkar karya grup kangen band.

Kata Kunci: Gaya Bahasa; Majas; Lirik lagu

Abstract. *Implications The use of the Indonesian language is good and correct, nowadays its use is increasingly fading, especially among the younger generation. Globalization in the socio-cultural field is one of the causes of acculturation between the two cultures, including local languages. Many young people use foreign languages more often than their mother tongue, this habit begins to form when foreign cultures enter Indonesia, including in the way of dressing, language, and music. The impact is the lack of interest of the Indonesian people to deepen their knowledge related to Indonesian culture and language. Music that is influenced by foreign languages can change the mindset of humans, both in positive and negative ways. We as the younger generation must be proud of Indonesian music, because in the lyrics there are various styles of language. This study aims to describe the use of comparative, contradictory, and repetitive language styles in the lyrics of the album don't fight by the miss band group and their implications for learning Indonesian. This study uses a qualitative approach. The data collection technique used is the listening and note-taking technique. This research can be used as a reference for vocabulary development and teaching Indonesian. The results of the study contained 5 findings of comparative language style, 25 findings of contradictory language style and 10 findings of repetition language style in the song lyrics of the album Don't Fight by the Kangen Band group.*

Keyword: Language style; figure of speech; song lyrics



Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Selaras dengan perkembangan waktu, dewasa ini sulit untuk menemukan pemuda Indonesia yang bangga serta cinta akan bahasa Indonesia. Selain itu, banyak dari masyarakat umum yang kurang dalam pengimplementasian kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam kehidupan bermasyarakat. Kesadaran yang rendah pada pemuda atau generasi saat ini dalam berbahasa meningkatkan resiko luntarnya pemakaian bahasa Indonesia yang baik dan benar. Penyebab tergesernya bahasa baku yaitu tidak lepas dari globalisasi baik dalam bidang sosial budaya sehingga menyebabkan terjadinya akulturasi antar kedua kebudayaan tersebut termasuk bahasa lokal. Banyak generasi muda yang lebih sering memakai bahasa asing dibandingkan bahasa induk mereka, kebiasaan itu mulai terbentuk saat budaya asing masuk ke Indonesia termasuk dalam cara berpakaian, bahasa, maupun musik. Dampaknya adalah kurangnya ketertarikan masyarakat Indonesia guna memperdalam pengetahuannya terkait budaya serta bahasa Indonesia. Musik yang dipengaruhi oleh bahasa asing dapat mengubah pola pikir manusia, baik ke dalam hal positif maupun negatif. Kita sebagai generasi muda harus bangga akan musik Indonesia, karena di dalam lirik nya terdapat macam gaya bahasa. (Oktaviani (2021) Dari <http://www.kompasiana.com>.)

Gaya bahasa merupakan penggunaan kata kiasan guna menggambarkan perasaan serta pikiran untuk tujuan tertentu menurut Sekawan (dalam Pujiati, 2012:146). Gaya bahasa bermanfaat untuk memperindah karya sastra. Setiap orang mempunyai cara sendiri dalam memakai gaya bahasa. Gaya bahasa biasa disebut dengan majas. Gaya bahasa tidak hanya dipakai di dalam karya tulis puisi, cerpen, novel, melainkan dalam lirik lagu terdapat juga gaya bahasa. Lirik lagu adalah sebuah ungkapan perasaan, curahan hati dan pengalaman pribadi yang dapat menarik pendengar terbawa situasi, sehingga pendengar tertarik dan turut mengerti. Menurut Hermintoyo (2017:145) unsur fisik dan batin merupakan pembentuk lirik lagu yang bentuknya termasuk ke dalam karya kreatif seperti puisi. Unsur fisik yaitu diksi atau pilihan kata, imaji, sarana retorika, serta rima, sedangkan unsur batin adalah maknanya. Menurut Adha, dkk. (2017:1) pada dasarnya lirik lagu merupakan kumpulan atau deretan kata-kata yang dipilih dan disusun seorang pengarang menggunakan gaya bahasa tertentu guna menciptakan efek keindahan hingga lagu menjadi menarik. Produser musik dalam menulis lirik lagunya sering menggunakan bahasa kiasan atau gaya bahasa yang berdampak pada nilai yang dapat diterima masyarakat.

Menurut Ayuwandira (dalam Widya dkk, 2021:2) secara umum gaya bahasa merupakan alat yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan mengandung nilai estetik. Menurut Kosasih (dalam Lestari dkk, 2019:2) gaya bahasa merupakan bahasa kias yang digunakan untuk mendapatkan kesan khusus bagi penyimak maupun pembacanya. Empat gaya bahasa menurut Tarigan (2017:6) : 1) Gaya bahasa perbandingan (majas personifikasi, metafora, perumpamaan, alegori, antitesis, pleonasme, dan perifrasis) 2) Gaya bahasa pertentangan (Majas hiperbola, litotes, ironi, oksimoron, paradoks, klimaks, sindekdoke, alusio, antonomasia, erotesis, paralelisme, dan asindeton) 3) Gaya bahasa perulangan (aliterasi, anafora, epizeuxis, mesodilopsis,

dan andilopsis). Menurut Semi (dalam Hadiansah&Asiba, 2021:20) lirik bentuknya adalah puisi yang sangat pendek guna mengekspresikan emosi seseorang. Senada dengan pendapat Triana (dalam Asiba, 2020:24) lirik adalah karya seni yang puitis yang didalamnya terdapat sebuah ekspresi pengalaman maupun peristiwa atau sesuatu yang dirasakannya dan dapat dimaknai sehingga pendengar dapat merasakan emosi yang terkandung didalamnya.

Penelitian yang berkaitan dengan gaya bahasa sudah pernah dilakukan oleh Soleh Ibrahim (2015) berjudul Analisis gaya bahasa dalam kumpulan novel mimpi bayang jingga. Keduanya, mengkaji gaya bahasa, dengan objek kajian yang berbeda, Ibrahim mengkaji dengan objek sebuah novel sedangkan penulis mengkaji sebuah lirik lagu. Penulis melakukan penelitian ini guna mendeskripsikan atau menjabarkan penggunaan gaya bahasa yang tercantum dalam Lirik-lirik Lagu pada Album Jangan Bertengkar milik grup Kangen band beserta Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMA. Penulis tertarik dengan musik yang dibawakan oleh Grup Kangen band sebagai objek penelitian. Dalam lirik lagu album jangan bertengkar memiliki daya tarik lirik yang bervariasi yang menimbulkan efek kepada pembaca ataupun pendengar. Pentingnya penelitian ini untuk mengembangkan ilmu bahasa yaitu gaya bahasa serta implikasi langsung pada pembelajaran bahasa Indonesia. Tercantum dalam silabus mata pelajaran bahasa Indonesia di jenjang SMA kelas X semester 2 dengan KD 4.17 “Menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Sugiyono (dalam Andini, 2021:57) menyatakan penelitian kualitatif sebagai metode yang dimanfaatkan dalam mendapatkan data yang mengandung makna dan digunakan pada kondisi alamiah. Metode penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan berbagai fakta yang ditemukan, analisis serta menggambarkan penelitian hasil perolehannya akan dipaparkan atau disajikan dalam bentuk laporan penelitian. Teknik yang diaplikasikan dalam penelitian ini berupa teknik analisis isi. Menurut Fraenkel dan Wallen (dalam Marsiyani, 2021:55) analisis isi adalah teknik yang dimanfaatkan peneliti guna mengkaji perilaku manusia secara tidak langsung melalui analisis terhadap komunikasi mereka layaknya: esay, buku teks, novel, koran, artikel majalah, lagu gambar iklan, termasuk jenis komunikasi lainnya yang dapat di analisis. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis isi yaitu dengan cara memfokuskan analisis lirik lagu yang ada dalam album *jangan bertengkar* karya grup Kangen Band. Analisis digunakan dalam penjabaran mengenai gaya bahasa terhadap lirik lagu. Fokus penelitian ini adalah mengenai gaya bahasa dalam lirik lagu album *jangan bertengkar* karya grup Kangen Band. Sumber data dan unit analisis diambil dari lirik lagu album *jangan bertengkar* karya grup Kangen Band. Subfokus masalahnya adalah mengenai gaya bahasa yang digunakan terdiri dari beberapa macam yaitu gaya bahasa perbandingan, pertentangan, perulangan dan pertautan. Unit analisis berupa lirik lagu

yang berjumlah 40 yang mengandung gaya bahasa. Data berupa temuan gaya bahasa pada lirik lagu disajikan dalam bentuk tabel, setelah membaca dan mendengarkan secara kritis keseluruhan lirik lagu album *janagan bertengkar* untuk kemudian dapat disimpulkan mengenai gaya bahasa yang digunakan dalam lirik lagu album *janagan bertengkar*. Selanjutnya, Penelitian ini menggunakan teknik pemeriksaan keabsahan data triangulasi dengan teknik triangulasi penyidik. Teknik triangulasi penyidik yaitu dengan melibatkan penggunaan beberapa peneliti, pengamat, pewawancara, atau analisis data dalam penelitian yang sama untuk tujuan konfirmasi dan pengecekan kembali drajat kepercayaan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gaya bahasa yang dapat ditemukan dalam lirik lagu album *janagan bertengkar* karya grup kangen band yaitu 1) gaya bahasa perbandingan dengan jenis gaya bahasa personifikasi, gaya bahasa perumpamaan, gaya bahasa antitesis, 2) gaya bahasa pertentangan dengan jenis gaya bahasa hiperbola, 3) gaya bahasa perulangan dengan jenis gaya bahasa aliterasi, gaya bahasa anafora. Gaya bahasa perbandingan ditemukan sebanyak 3 temuan setara 13%, gaya bahasa pertentangan sebanyak 25 temuan setara 62%, gaya bahasa perulangan sebanyak 10 temuan setara 25%. Jumlah total hasil temuan sebanyak 40 atau setara dengan 100%.

Tabel 1

Rekapitulas Temuan Data Penggunaan Gaya Bahasa dalam Lirik Lagu Album *Jangan Bertengkar*

Gaya Bahasa	Jumlah Temuan	Persentase
Perbandingan	5	13%
Pertentangan	25	62%
Perulangan	10	25%
Jumlah Keseluruhan	40	100%

Gaya Bahasa Perbandingan

Menurut jumlah temuan data dalam gaya bahasa perbandingan berdasarkan jenisnya yaitu gaya bahasa personifikasi, gaya bahasa perumpamaan, dan gaya bahasa antitesis pada lirik lagu album *janagan bertengkar* karya grup kangen band.

Gaya bahasa personifikasi

Gaya bahasa personifikasi yang terdapat dalam lirik lagu album *janagan bertengkar* karya grup kangen band yaitu: 1) Dengarlah laguku memanggilmu, 2) Di kala hatiku merajai hatimu.

Gaya bahasa perumpamaan

Gaya bahasa perumpamaan yang terdapat dalam lirik lagu album *jangan bertengkar* karya grup kangen band yaitu: 1) Bagai fajar menjemput pagi, 2) Hingga cinta kita bagaikan pelangi.

Gaya bahasa antitesis

Gaya bahasa antitesis yang terdapat dalam lirik lagu album *jangan bertengkar* karya grup kangen band yaitu: Bukankah kita berjanji untuk sehidup semati.

Gaya Bahasa Pertentangan

Menurut jumlah temuan data dalam gaya bahasa pertentangan berdasarkan jenisnya yaitu gaya bahasa hiperbola.

Gaya bahasa hiperbola

Gaya bahasa hiperbola yang terdapat dala lirik lagu album *jangan bertengkar* karya grup kangen band yaitu: 1) Hadapi semua dengan dingin hati, 2) dengarlah pujaan hati, 3) dan di jantungku terbingkai indah namamu, 4) Karna ku tak mampu hidup tanpamu, 5) kau luluh lantakkan hati ini sesuka hatimu, 6) kini tenggelamlah matahariku, 7) sampai mati pun engkau takkan ku lepaskan, 8) akan ku jaga seumur hidupku, 9) beribu puisi yang ku untaikan untuk mu, 10) kehilanganmu sungguh berat bagiku, 11) hampa hidupku terasa tanpamu, 12) karna ku tak sanggup hidup tanpa cintamu, 13) bosan diriku dengan caramu, yang selalu mematikanku, 14) melayang sudah harapan di hati, 15) keangkuhanmu merajai, 16) merobek jiwaku, 17) lapang dada meskipun pacar rahasia, 18) saa dirimu hakimi hatiku, 19) bahwa cintaku ini takkan mati, 20) kumencintaimu lebih dari nyawaku, 21) apakah firasat setan pacar pertamamu datang, 22) dan meremukkan jantungku, 23) di atas putaran bumi, 24) sungguh kejam kau meninggalkanku, 25) sesungguhnya kasih sayangku tiada batas.

Gaya Bahasa Perulangan

Menurut jumlah temuan data dalam gaya bahasa perulangan berdasarkan jenisnya yaitu gaya bahasa aliterasi dan gaya bahasa anafora.

Gaya bahasa aliterasi

Gaya bahasa aliterasi yang terdapat dalam lirik lagu album *jangan bertengkar* karya grup kangen band yaitu: 1) mengapa kau menghilang, menghindar dari cintaku, mengapa kau robohkan.

Gaya bahasa anafora

Gaya bahasa anafora yang terdapat dalam lirik lagu album *jangan bertengkar* karya grup kangen band yaitu: 1) dan kamu jangan kasar-kasar lagi, 2) sampai kapanpun akan ku tunggu kepulanganmu, sampai langit tertutup dan mautpun menjemput, 3) nyanyikan

lagu-lagu ku bila kau rindukan, 4) sayang kamu ada di mana, hari ini tak ada kabarnya, sayang kamu ada di mana, jawab saat diriku bertanya, 5) kini engkau telah berubah, kau tak seperti yang biasanya, kini engkau telah berubah, kau tak seperti yang biasanya, 6) ku mohon temanilah aku, jangan pernah rapuh di sepanjang umurmu, ku mohon temanilah aku, jangan pernah rapuh di sepanjang umurmu, 7) pacar pertamamu datang, pacar pertamamu datang, 8) berdoa di setiap waktu, berdoa di setiap waktu, 9) baby dengar kenapa aku deg-degan.

SIMPULAN

Hasil penelitian ditemukan jenis-jenis gaya bahasa dalam lirik lagu album *jangan bertengkar* karya grup kangen band sebanyak 40 temuan. Jenis-jenis gaya bahasa tersebut terdapat 1) gaya bahasa perbandingan dengan jenis majas personifikasi, majas perumpamaan, majas antitesis, 2) gaya bahasa pertentangan dengan jenis majas hiperbola, 3) gaya bahasa perulangan dengan jenis majas aliterasi dan majas anafora. Gaya bahasa yang dominan dalam Lirik Lagu Album *Jangan Bertengkar* karya Grup Kangen Band yaitu gaya bahasa pertentangan yaitu gaya bahasa hiperbola *mati*. Penggunaan gaya bahasa dalam sebuah penciptaan lirik lagu sangat berkaitan, sebagaimana hasil penelitian Lirik Lagu Album *Jangan Bertengkar* karya Grup Kangen Band. Gaya bahasa menambah keindahan dalam penyampaian pesan dalam sebuah lagu, melengkapi nada dalam sebuah musik. Oleh karena itu, penggunaan gaya bahasa dapat dikatakan menambah nilai sebuah karya seni. Hasil penelitian ini berimplikasi terhadap pembelajaran bahasa Indonesia tingkat SMA, khususnya kelas X semester 2 dalam menulis puisi. Puisi merupakan seni dalam bentuk karya sastra. Unsur pembangun sebuah puisi salah satunya merupakan gaya bahasa.

Penggunaan gaya bahasa dalam Lirik Lagu Album *Jangan Bertengkar* karya Grup Kangen Band, ditemukan sebanyak 40 data. Data temuan terdiri dari gaya bahasa perbandingan sebanyak 5 temuan setara 13%, dengan jenis majas personifikasi, majas perumpamaan, dan majas antitesis. Kemudian, gaya bahasa pertentangan sebanyak 25 temuan setara 62%, dengan jenis majas hiperbola, dan gaya bahasa perulangan sebanyak 10 temuan setara 25%, dengan jenis majas aliterasi dan majas anafora. Total keseluruhan hasil temuan sebanyak 40 atau setara dengan 100%.

REFERENSI

- Alfiyani, W. (2019). *Penggunaan gaya bahasa iklan produk di Facebook*. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 04(04), 65–75. <https://core.ac.uk/download/pdf/289713811.pdf>
- Andini. (2021). *Tindak tutur perlokusi dalam rubrik berita daerah padadetik.com dan implikasinya terhadap pembelajaran bahasa indonesia*. (Skripsi). Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Indraprasta PGRI
- Arifin, M. Z. (2019). *Nilai moral karya sastra sebagai alternatif pendidikan karakter (Novel Amuk Wisanggeni karya Suwito Sarjono)*. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 3(1), 30-40.

- Asiba, W. P., & Sinaga, M. (2022). *Gaya bahasa dalam lirik lagu Banjar karya Nanang Irwan*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3177-3186.
<https://iptam.org/index.php/iptam/article/view/3372>
- Bryantoro, R. A. (2020). *Analisis Semantik Stilistika Gaya Bahasa dalam Lirik Lagu Hikaru Nara Karya Goose House*. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 2(2), 126-142.
<https://doi.org/10.33633/jr.v2i2.3992>
- Damayanti, R. (2018). *Diksi dan gaya bahasa dalam media sosial instagram*. *Widyaloka IKIP Widya Darma*, 5(3), 261-278.
- Faoziah, I., Herdiana., & Mulyani, S. (2019). *Gaya bahasa pada Lirik Lagu dalam Album Gajah karya Muhammad Tulus*. *Jurnal Literasi* 3(1), 9-22.
<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/literasi/article/view/2007/1626>
- Hasanah, D. U., Achsani, F., & Akbar Al Aziz, I. S. (2019). *Analisis penggunaan gaya bahasa pada puisi-puisi karya Fadli Zon*. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 13-26.
<https://doi.org/10.22219/kembara.vol5.no1.13-26>
- Ibrahim, S. (2015). *Analisis Gaya Bahasa Dalam Kumpulan Novel Mimpi Bayang Jingga Karya Sanie B. Kuncoro*. *Sasindo Unpam*, 3(3), 37.
- Inderasari, E., & Ferdian, A. (2018). *Styles of repetition and comparison moral message in koplo gener dangdut dong (Gaya bahasa repetisi dan perbandingan serta pesan moral pada Lirik Lagu Genre Dangdut Koplo)*. *Jurnal Gramatika*, 4(2), 325-339.
<https://doi.org/10.22202/jg.2018.v4i2.2687>
- Keraf, G. (2010). *Diksi dan gaya bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.
- Koriaty, S., & Manggala, E. (2016). *Penerapan media e-book terhadap minat belajar siswa di Kelas X jurusan TKJ SMK Negeri 4 Pontianak*. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains* 5(2), 237-246.
<https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/saintek/article/view/348>
- Lestari, S. P., Amalia, S. N., & Sukawati, S. (2019). *Analisis majas dalam Lirik Lagu "Hingga Ujung Waktu" karya Eross Candra*. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 15-20.
- Lestari, Y. (2018). *Diksi dan gaya bahasa Lagu Romantika Bugis Klasik*. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah: Makassar.
- Marsiyani, E. (2021). *Citra Perempuan dalam novel Drupadi Perempuan Poliandris karya Seno Gumira Ajidarma dan implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia*. (Skripsi). Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Indraprasta PGRI: Jakarta
- Oktaviani. (2021). Diakses pada tanggal 10 Mei 2022. Dari <http://www.kompasiana.com/diahayuoktaviani/6046e83a8ede4803042ece02/rendahnya-kesadaran-berbahasa-indonesia-yang-baik-dan-benar-di-kalangan-generasi-milenial>

- Peleger, Z. F. (2018). *Gaya bahasa dalam Lirik-Lirik Lagu Linkin Park Album A Thousand Suns*. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 3(2), 2-16. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jefs/article/view/20557>
- Pujiati, E. (2012). *Analisis diksi dan gaya bahasa pada Lagu Anak-Anak Ciptaan Pak Kasur*. (Tesis). Universitas Muhammadiyah Surakarta: Surakarta
- Rachmawati. (2022). Diakses pada tanggal 12 Juni 2022 . Dari <http://regional.kompas.com/read/2022/04/26/065500678/asak-bandar-lampung-ini-awal-terbentuknya-kangen-band-demo-lagu-menyebar>
- Setiawati, A. M., Ayu, D. M., Wulandari, S., & Putri, V. A. (2021). *Analisis gaya bahasa dalam Lirik Lagu "Bertaut" Nadin Amizah: Kajian Stilistika*. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 26(1), 26–37. <https://doi.org/10.21831/hum.v26i1.41373>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutejo, K. (2010). *Kajian prosa: Kiat menyisir dunia prosa*. Ponorogo: P2MP SPECTRUM.
- Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran pragmatik*. Bandung: CV Angkasa.
- _____. (2015). *Pengajaran gaya bahasa*. Bandung: CV Angkasa
- Wicaksono, A. (2014). *Pengkajian prosa fiksi*. Yogyakarta: Garudhawacana.

PEMBUATAN AUDIO BOOK SEBAGAI IMPLEMENTASI *PROJECT-BASED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN *ENGLISH PHONOLOGY*

Saidatun Nafisah¹, Iwan Budiarto²

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta¹, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta²

Pos-el: saida.unindra@gmail.com¹, budiarto.iwan@gmail.com²

Abstrak. Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam kurikulum Merdeka Belajar adalah *Project-Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis proyek. PBL merupakan sebuah pendekatan pembelajaran dengan menerapkan tugas nyata yang langsung bisa dirasakan manfaatnya oleh peserta didik maupun orang di sekitarnya. Tujuan penerapan PBL adalah untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah berbasis proyek, memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, membuat mahasiswa lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata, mengembangkan dan meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas, dan meningkatkan kolaborasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan PBL dalam kelas bahasa, khususnya pada mata kuliah *Phonology*. Pendekatan ini dilakukan dalam pembelajaran *English Phonology* dalam bentuk pembuatan *audio book* atau buku dalam bentuk suara. Pembuatan proyek ini didahului dengan membuat sebuah kajian fonologi oleh mahasiswa yang kemudian dijadikan panduan mereka dalam membuat *audio book*. Proyek ini memanfaatkan buku-buku digital yang sudah mendapatkan ijin untuk dibuat menjadi *audio book*. Proyek pembuatan *audio book* selaras dengan capaian pembelajaran *English Phonology*. Luaran dari proyek ini memberikan manfaat, yaitu menjadi sebuah portofolio bagi mahasiswa dan menjadi sumber bacaan bagi khalayak umum karena dipublikasikan di YouTube.

Kata Kunci: *Project-Based Learning; English Phonology; Audio Book*

Abstract. The Merdeka Belajar curriculum aims to improve the quality of education in Indonesia. One of the approaches used in the Merdeka Belajar is *Project-Based Learning* (PBL). PBL is a learning approach applying real tasks that gives benefits to students and those around them. The purpose of implementing PBL is to improve students' ability to solve problems through a learning project, to acquire new knowledge and skills, to make students more active in solving complex problems in real context, to develop and improve student skills in managing materials or tools, to complete assignments, and to enhance collaboration. This study aims to implement PBL in language classes, especially in the *English Phonology* course. PBL can be implemented in the *English Phonology* course by making audio books. The process of making audio books is preceded by making a phonological study conducted by students. It is then used as their guide in making audio books. This project utilizes digital books which have got permission from publishers to be made into audio books. It is in line with the learning goals. This outcome of the project gives benefit to students as a portfolio and to public society as a reading resource since it is published on YouTube.

Keyword: *Project-Based Learning; English Phonology; Audio Book*



Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam kurikulum Merdeka Belajar adalah *Project-Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis proyek. *PBL* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran dengan menerapkan tugas nyata yang langsung bisa dirasakan manfaatnya oleh peserta didik maupun orang di sekitarnya. Tujuan penerapan *PBL* adalah untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah berbasis proyek, memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, membuat mahasiswa lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata, mengembangkan dan meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas, dan meningkatkan kolaborasi.

Untuk meningkatkan *link and match* antara lulusan pendidikan tinggi dengan dunia industri di era 4.0 yang mengalami banyak perubahan, maka model pembelajaran juga perlu pengembangan maupun pembaruan yang disesuaikan dengan perkembangan jaman. *Project Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa yang dianjurkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Banyak penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang membuktikan model pembelajaran berbasis proyek berdampak positif terhadap pembelajaran. Nurhajati (2016) dalam penelitiannya membuat simpulan bahwa PBL sangat cocok dilaksanakan pada mata pelajaran menulis. Ia membuktikan bahwa PBL dapat membantu siswa dalam menulis *simple text* dengan struktur dan tata bahasa serta ide tulisan yang baik. Selain itu, PBL dapat memotivasi siswa untuk lebih kreatif dan kolaboratif. Du dan Han (2016) menyebutkan bahwa PBL memberikan efek positif dan bermanfaat yang besar pada prestasi akademik siswa, yaitu keterampilan bahasa, pemikiran kritis, dan perolehan pengetahuan. Indrawan, dkk. (2019) menyebutkan bahwa melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa dapat bekerja dalam tim, menemukan keterampilan untuk merencanakan, mengatur, bernegosiasi, dan membuat konsensus tentang masalah tugas yang akan dilakukan, bertanggung jawab atas setiap tugas, dan dapat mengumpulkan dan menyajikan informasi secara ilmiah.

Upaya pemerintah dalam mendukung Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) serta mempertemukan antara insan perguruan tinggi dengan insan industri salahsatunya membuat program *matching fund* Kedaireka yang dapat diakses pada situs <https://kedaireka.id>. Pada program ini, pemerintah menjadi perantara antara insan perguruan tinggi dan insan industri dengan membuat wadah yang menampilkan proposal-proposal yang berisi kebutuhan-kebutuhan dunia industri terhadap insan perguruan tinggi maupun sebaliknya. Dengan demikian kedua belah pihak memiliki peluang untuk melakukan kolaborasi. Peluang cipta yang pernah peneliti jumpai dalam program Kedaireka pada kategori bidang bahasa dan literasi yang dibutuhkan oleh dunia industri adalah program peluang cipta dengan judul “Literasi Digital, Penerjemahan, dan Preservasi Bahasa dan Budaya Lisan”. Terdapat pula judul-judul proram serupa yang ditawarkan. Dan yang menjadi salah satu persyaratan untuk mengikuti program

tersebut adalah memiliki bukti hasil karya atau portofolio yang berkaitan dengan literasi digital.



Gambar 1
Program *Matching Fund* di
Kedaireka



Gambar 2
Contoh Program Peluang Cipta
yang Pernah Dibuka di Program
Kedaireka

Dengan alasan-alasan yang dikemukakan di atas, peneliti ingin membuat kajian tentang implementasi PBL dalam bentuk pembuatan produk literasi digital pada mata kuliah *English Phonology* untuk jenjang strata 1. Literasi digital sangat perlu dimiliki oleh individu di era industri 4.0. Ide pembuatan *audio book* sebagai produk literasi digital dan sebagai produk hasil belajar terdapat dengan harapan bahwa melalui pembuatan *audio book* ini mahasiswa dapat menguasai konsep dan teori-teori *English Phonology* melalui sebuah proyek belajar, mahasiswa mampu memecahkan masalah melalui proyek belajar, mahasiswa memiliki keterampilan umum dan khusus melalui proyek belajar, mahasiswa memiliki portofolio berupa produk hasil belajar, dan menjadi salah satu contoh model pembelajaran berbasis proyek yang dirancang berdasarkan kebutuhan dunia industri.

Audio book berasal dari dua kata bahasa Inggris, yaitu *audio* dan *book* yang artinya suara dan buku. Sehingga pengertian *audio book* adalah buku yang dibuat dalam bentuk suara. Biasanya, *audio book* berupa rekaman buku atau karya lain yang dibacakan dengan lantang (*read aloud*) oleh penyuar. *Audio book*, memungkinkan seseorang untuk mendengarkan rekaman teks buku, daripada membaca teks buku. Pada PBL *audio book* ini, mahasiswa berperan sebagai penyuar buku cerita berbahasa Inggris dengan menerapkan kaidah-kaidah dalam ilmu *English phonology*.

METODE

Metode deskriptif kualitatif dan kepustakaan atau *library research* digunakan dalam penelitian ini. Peneliti mendeskripsikan implementasi PBL berupa pembuatan audiobook dengan lebih menekankan pada kekuatan analisis sumber-sumber dan data-data yang ada dengan mengandalkan teori-teori dan konsep-konsep yang ada untuk diinterpretasikan berdasarkan tulisan-tulisan yang mengarah pada pembahasan.

Metode kepustakaan digunakan untuk meninjau dan menganalisis topik penelitian ini. Mendes dkk. (2020) menyatakan bahwa proses penelitian kepustakaan dilakukan dengan meninjau pustaka dan menganalisis topik yang berkaitan dengan judul penelitian. Dalam hal ini peneliti ini memanfaatkan hasil penelitian-penelitian terdahulu, artikel ilmiah dari berbagai jurnal, buku, peraturan pemerintah, RPS, dan dokumen lain yang berasal dari berbagai sumber sebagai sumber data. Peneliti mengumpulkan data dari sumber data yang telah disebutkan di atas dan dilanjutkan dengan memetakan hasil temuan dan menganalisisnya. Adapun metode deskriptif dipilih untuk memperoleh gambaran yang sistematis mengenai data.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data adalah dengan yang diambil dari hasil penelitian terdahulu yang relevan tentang PBL dan pembelajaran bahasa asing serta dokumen lain seperti yang disebutkan diatas. Peneliti mendokumentasikan sejumlah referensi dan dilanjutkan dengan membuat rangkuman tentang PBL dalam kelas bahasa. Setelah mendapatkan data penelitian, peneliti melakukan beberapa tahap analisis. Pertama, peneliti mengumpulkan dan memetakan model pelaksanaan PBL yang diambil dari hasil penelitian terdahulu maupun referensi lain. Kedua, peneliti mengaitkan dengan peraturan dan panduan pemerintah tentang pelaksanaan MBKM dan PBL. Berikutnya, peneliti menganalisa RPS mata kuliah untuk memastikan dan mengetahui tujuan pembelajaran. Langkah selanjutnya peneliti melakukan triangulasi dan merancang PBL untuk mata kuliah *English Phonology* jenjang untuk satu semester pada jenjang strata 1 dengan merujuk referensi dan dokumen yang disebutkan di atas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Merujuk pada panduan penyusunan kurikulum pendidikan tinggi yang dipublikasikan oleh Dirjen Dikti Kemdikbud, tingkat kedalaman dan keluasan materi pembelajaran pada jenjang sarjana dan sarjana terapan adalah menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan dan keterampilan tersebut secara mendalam (Junaidi, dkk., 2020: 27). Pelaksanaan PBL pembuatan *audi book* ini mengacu prinsip tersebut.

Tahapan pelaksanaan PBL ini harus dilakukan secara sistematis, logis, dan terstruktur bertujuan agar menjadi efisien dan efektif dalam pelaksanaannya serta dapat menjamin tercapainya capaian pembelajaran lulusan (CPL) dan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK). Peneliti melakukan kroscek CPL dan CPMK yang termuat dalam dokumen RPS *English Phonology*. Menurut Thomas & Mergendoller

(2000) ada lima kriteria untuk mendefinisikan PBL: 1) proyek adalah pusat, bukan periferal terhadap kurikulum; 2) proyek difokuskan pada pertanyaan atau masalah yang 'mendorong' siswa untuk menghadapi (dan bergumul dengan) konsep sentral dan kepala sekolah disiplin"; 3) proyek melibatkan siswa dalam penyelidikan yang konstruktif; 4) proyek dilaksanakan oleh mahasiswa dalam tingkatan tertentu; dan 5) proyek bersifat realistik.

Dari penelusuran kepustakaan yang sudah dilakukan oleh peneliti, ditemukan beberapa formula. Peneliti menggunakan 10 tahapan dalam merancang PBL di kelas English Phonology. Tahapan tersebut mengacu pada model pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek pada kelas bahasa asing yang direkomendasikan oleh Stoller (2006), yaitu:

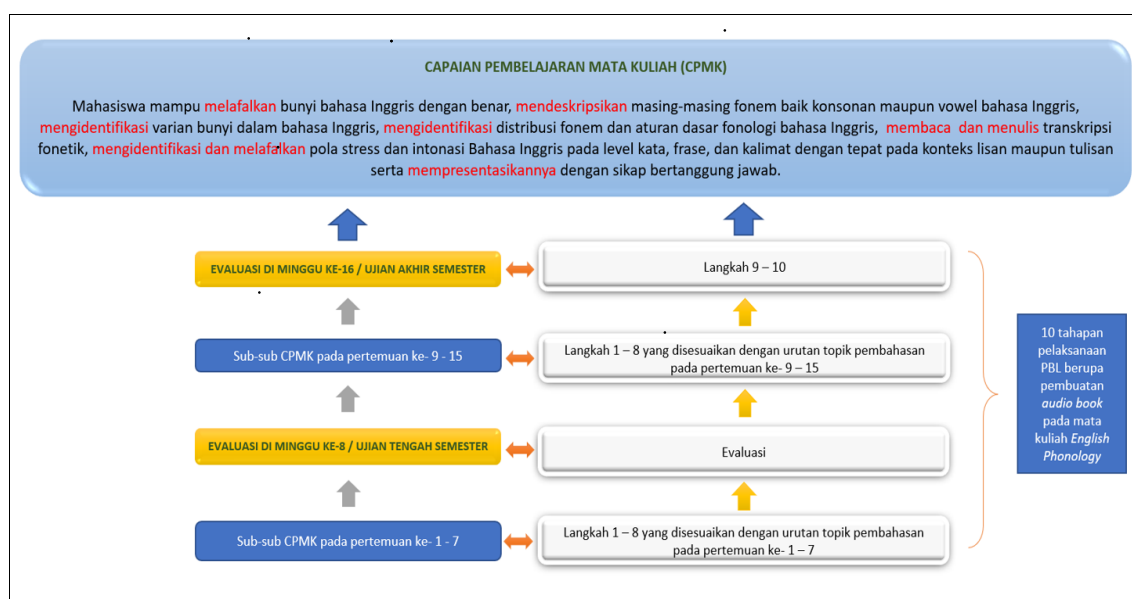
(1) Students and instructor agree on a theme for the project; (2) Students and instructor determine the final outcome; (3) Students and instructor structure the project; (4) Instructor prepares students for the language demands of information gathering; (5) Students gather information; (6) Instructor prepares students for the language demands of compiling and analyzing data; (7) Students compile and analyze information; (8) Instructor prepares students for the language demands of the culminating activity. (9) Students present final product. (10) Students evaluate the project.

Berikut adalah 10 langkah dalam pelaksanaan PBL berupa *audio book* dalam kelas English Phonology.

- Langkah 1 : Mahasiswa dan dosen menyepakati jenis proyek yang akan dikerjakan yaitu pembuatan *audio book* dari buku-buku cerita digital.
- Langkah 2 : Mahasiswa dan dosen menentukan luaran yang berupa *audio book* dalam bentuk video.
- Langkah 3 : Mahasiswa dan dosen membuat langkah kerja.
- Langkah 4 : Dosen menjelaskan beberapa ketentuan.
Selain harus menerapkan prinsip fonologi Bahasa Inggris, mahasiswa memperhatikan *copy right* dan tindak plagiarisme. Tidak semua penerbit mengizinkan jika buku terbitannya dibuat audiobook. Dengan demikian, mahasiswa dan dosen membuat kesepakatan bahwa buku yang dijadikan audio book adalah buku cerita digital terbitan *Let's Read The Asia Foundation*. Buku-buku tersebut dipilih karena pihak penerbit telah memberikan ijin jika buku-buku terbitannya dibuat dalam bentuk *audiobook* dengan mensyaratkan beberapa ketentuan yang dapat dipenuhi.
- Langkah 5 : Mahasiswa secara bebas memilih judul buku
- Langkah 6 : Dosen dan mahasiswa membahas teori-teori English Phonology dan selanjutnya meminta mahasiswa melakukan riset terlebih dahulu sebelum membuat audio book.
- Langkah 7 : Mahasiswa melakukan kajian fonologi pada buku yang akan dibuat menjadi *audio book* dengan mempelajari pelafalan kata secara tepat dan berterima, mengidentifikasi titik tekanan bunyi (*stress*),

- menentukan jenis intonasi yang tepat sesuai dengan teori-teori *English Phonology*, dsb.
- Langkah 8 : Dosen memberikan pengarahan tentang teknis pembuatan *audio book*. Mahasiswa dapat menentukan sendiri alat, bahan, teknologi, dan aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan *audio book*.
- Langkah 9 : Mahasiswa menampilkan hasil karya *audio book* di YouTube.
- Langkah 10 : Mahasiswa dan dosen melakukan evaluasi dan membuat sebuah refleksi pembelajaran.

10 langkah diatas dipetakan sesuai dengan sub-sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dalam dokumen Rencana Pembelajaran Semester (RPS) pada tiap pertemuan seperti yang digambarkan pada diagram alir berikut ini.



Gambar 3 Alur Pelaksanaan PBL dalam Mata Kuliah *English Phonology*

Dosen dan mahasiswa di awal pertemuan sudah dapat mengkomunikasikan model PBL yang digunakan dalam mata kuliah *English Phonology* dan menyepakati jenis proyek yang akan dikerjakan yaitu pembuatan *audio book*. *Audio book* adalah buku yang berbentuk suara yang bisa disajikan dalam format file audio (suara saja) atau format audio video (gambar dan suara). Mahasiswa dan dosen menyepakati luaran atau produk pembelajaran ini berupa *audio book* dalam bentuk video. Pada PBL ini mahasiswa membacakan isi teks buku dengan pelafalan, penekanan, dan intonasi yang tepat sesuai dengan teori-teori *English phonology* yang disajikan dalam bentuk audio video. Selain itu, mahasiswa juga membuat riset dengan menganalisa isi teks berdasarkan teori-teori *English phonology*.

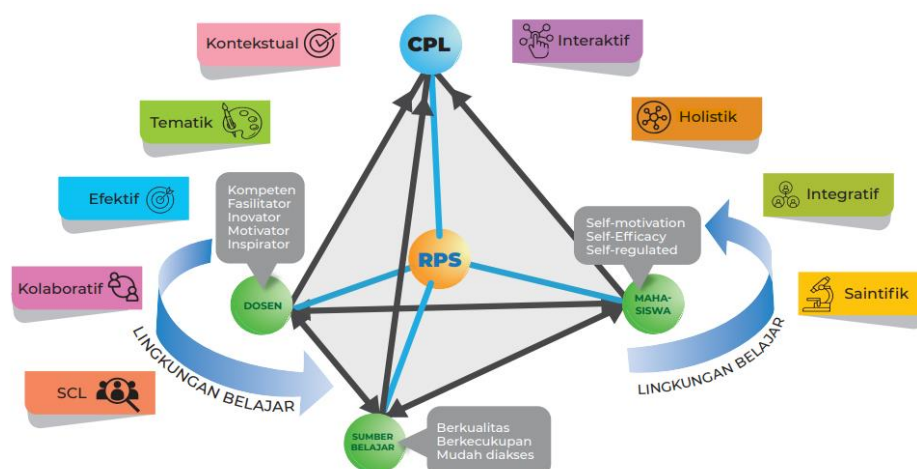
Jenis buku yang dipilih adalah buku-buku cerita digital. Buku **cerita** dipilih dengan pertimbangan bahwa buku cerita memuat banyak dialog dengan konteks yang berbeda-beda sehingga memungkinkan dapat menjadi media dalam mempraktikkan teori-teori fonologi. Jenis buku **digital** dipilih dengan pertimbangan bahwa aksesnya mudah dicari dan dijangkau. Tidak semua penerbit buku mengizinkan jika buku terbitannya dibuat versi *audio book*. Setelah melakukan berbagai macam penelusuran, buku cerita digital dari penerbit *Let's Read The Asia Foundation* terpilih menjadi obyek proyek pembelajaran ini. Alasan penetapan ini karena penerbit tersebut memiliki banyak judul buku dan banyak level bacaan sehingga mahasiswa dapat lebih leluasa memilih buku. Alasan lainnya, pihak penerbit memberikan izin jika buku-bukunya untuk dibuat versi *audio book* dan disebarluaskan melalui media sosial namun disertai dengan beberapa persyaratan yang dapat dipenuhi oleh mahasiswa. Persyaratan tersebut yaitu harus menyebutkan dan menampilkan nama *author*, *illustrator*, dan penerbit pada video *audio book*. Persyaratan berikutnya, tidak diperkenankan memanfaatkan produk *audio book* untuk mendapatkan profit (tidak dimonetisasi). Selain persyaratan yang sudah disebutkan, ada persyaratan bahwa dalam pembuatan *audio book* tidak diperkenankan merubah isi maupun ilustrasi; namun diperbolehkan untuk merubah ukuran huruf dan gambar sesuai dengan kebutuhan agar tampilan selaras. Setelah mendapat kesepakatan tersebut, mahasiswa dapat menentukan sendiri judul buku yang akan dibuat *audio book* dengan memilihnya di situs www.letsreadasia.org. Kesepakatan lain yang dibuat antara mahasiswa dan dosen adalah mahasiswa secara bebas memilih buku pada level bacaan 3 hingga 5; setiap mahasiswa memilih judul yang berbeda; mahasiswa melakukan kajian pada buku yang dipilih sebelum membuat *audio book*; dan mahasiswa dapat menyelesaikan proyek belajar ini dalam waktu pelaksanaan yang terukur dan penuh rasa tanggung jawab.

Selanjutnya, mahasiswa dan dosen membuat rencana langkah kerja dalam 1 semester ke depan. Pelaksanaan PBL pembuatan *audio book* pada mata kuliah *English phonology* ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dengan menerapkan teori dan praktik dengan melibatkan obyek pada PBL mulai dari pertemuan pertama hingga akhir. Peneliti akan memberikan gambaran tentang rangkaian aktifitas selama 1 semester. Pada pertemuan 1 hingga 7, materi yang dibahas antara lain landasan filosofi mata kuliah, *speech mechanism*, *phonetics & phonology*, *English phonemes*, dan *segmental phonology* yang meliputi deskripsi & produksi bunyi konsonan dan vowel. Aktifitas yang dilakukan oleh mahasiswa pada pembahasan-pembahasan tersebut antara lain praktik pelafalan dan riset unsur bunyi bahasa tentang pembahasan *segmental phonology* dengan memanfaatkan isi teks pada buku yang sudah dipilih. Sebagai contoh, mahasiswa membuat daftar kata yang diambil dari buku lalu praktik melafalkannya sesuai pelafalan Bahasa Inggris yang benar. Selanjutnya mahasiswa melakukan riset dengan mengidentifikasi kata-kata yang mengandung bunyi konsonan atau vokal tertentu. Mahasiswa juga mengidentifikasi jumlah suku kata dan menuliskannya dengan transkripsi fonetik. Pada minggu ke- delapan dilakukan evaluasi tengah semester. Ujian

tengah semester dapat berbentuk laporan atau portofolio hasil praktik dan riset yang telah dilakukan dari pertemuan ke- 1 hingga 7.

Pembahasan materi pada pertemuan ke- 8 – 15 membahas konsep dan teori pada ranah *suprasegmental phonology* dan mengaitkannya dengan proyek belajar yang sedang dikerjakan. Aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa pada rentang waktu ini adalah membuat kajian-kajian fonologi pada ranah suprasegmental dengan menjadikan buku yang sudah dipilih sebagai obyek kajiannya. Sebagai contoh, mahasiswa mengidentifikasi titik tekanan bunyi, menganalisis jenis-jenis intonasi yang tepat sesuai dengan kaidah *English Phonology* pada teks yang akan dijadikan *audio book*, serta praktik melafalkan. Dengan melakukan kajian-kajian dan praktik ini, mahasiswa dapat memahami konsep-konsep atau teori-teori secara lebih dalam dan menyeluruh, dapat memecahkan masalah, dan dapat mempersiapkan produk akhir dengan lebih matang. Peran dosen di sini adalah sebagai fasilitator. Mahasiswa bisa berdiskusi dengan dosen tentang progress proyek yang dikerjakan. Mahasiswa diberi kebebasan untuk memilih teknologi dan aplikasi yang digunakan untuk membuat *audio book*. Pada tahap akhir, mahasiswa mempresentasikan produk hasil belajarnya yang berupa *audio book* dalam sebuah video yang ditayangkan di YouTube. Mahasiswa dan dosen melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran. Dengan demikian mahasiswa dan dosen dapat mengetahui tantangan, hambatan, dan solusi dalam PBL ini.

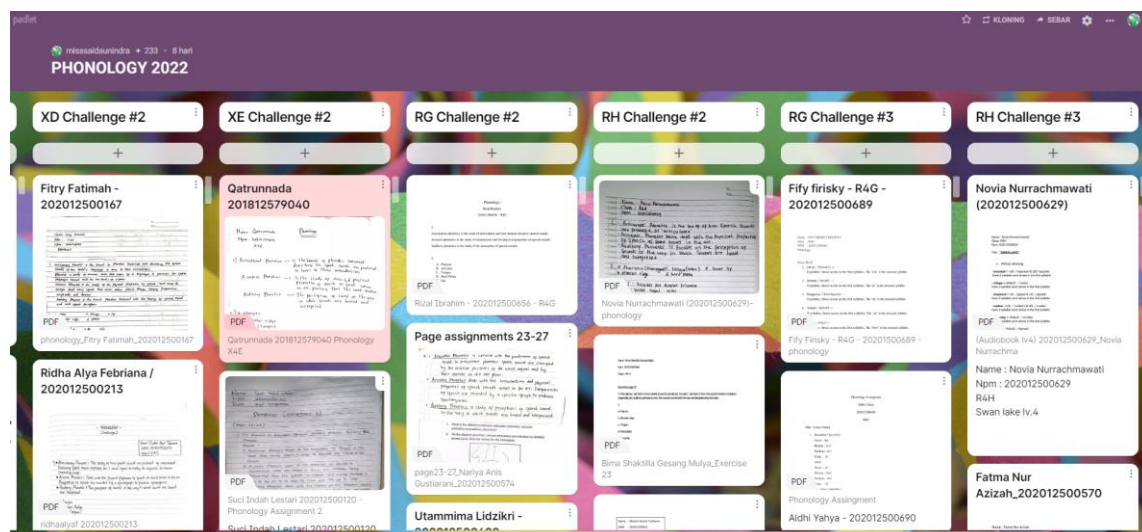
Pelaksanaan PBL dapat menjadi perwujudan pembelajaran dengan model *Student Centered Learning* (SCL) atau pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa yang merupakan salah satu ciri dari MBKM. Berpusat pada mahasiswa berarti capaian pembelajaran diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan (Junaidi, dkk., 2020: 47). PBL pembuatan *audio book* dirancang agar dapat memenuhi standar karakteristik pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa karena memiliki kriteria **interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, dan kolaboratif** (Junaidi, dkk., 2020: 47).



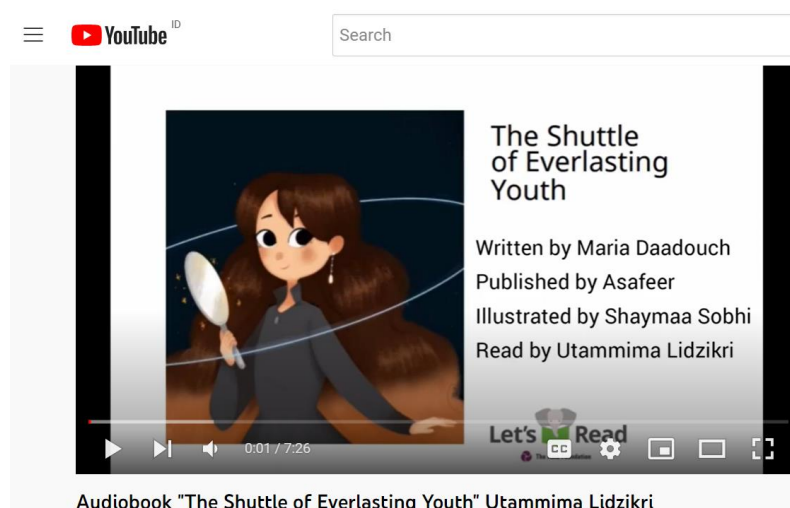
Gambar 4 Prinsip dan Karakteristik Pembelajaran Berpusat pada Mahasiswa
(Sumber: Junaidi, dkk., 2020: 48)

Dalam konteks penelitian ini, bersifat **interaktif** yang dimaksud disini adalah capaian pembelajaran lulusan diraih dengan mengutamakan proses interaksi dua arah antara mahasiswa dan dosen. Kedua belah pihak membuat diskusi yang menghasilkan kesepakatan-kesepakatan, program, dan sebagainya seperti yang disampaikan di atas. Bersifat **holistik** karena proses pembelajaran dilakukan secara berkesinambungan sehingga mendorong terbentuknya pola pikir yang komprehensif dan luas. Bersifat **integratif** karena proses pembelajaran yang terintegrasi dalam sebuah program. Bersifat **saintifik** karena mengutamakan pendekatan ilmiah dengan melakukan berbagai riset yang berdasarkan kaidah ilmu pengetahuan. Bersifat **kontekstual** karena proses pembelajaran disesuaikan dengan tuntutan kemampuan menyelesaikan masalah dengan menerapkan ilmu pengetahuan yang dikuasai pada ranah keahliannya. Bersifat **tematik** karena proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik keilmuan program studi dan dikaitkan dengan permasalahan nyata. Bersifat **efektif** karena dapat menghasilkan sebuah produk belajar dengan menginternalisasi materi secara baik dan benar dalam kurun waktu yang terukur. Bersifat **kolaboratif** karena adanya proses pembelajaran bersama yang melibatkan interaksi antar individu pembelajar untuk menghasilkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Berikut adalah contoh hasil pelaksanaan PBL pembuatan *audio book* pada kelas *English Phonology* jenjang strata 1.



Gambar 5 Dokumentasi riset mahasiswa dalam bentuk *portfolio showcase* dengan memanfaatkan platform padlet.



Audiobook "The Shuttle of Everlasting Youth" Utammima Lidzikri

Gambar 6 Contoh hasil produk *audio book* yang ditampilkan
sdi YouTube (<https://youtu.be/uNe4fFjurTU>)

SIMPULAN

PBL *audio book* merupakan perwujudan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa karena memberikan tantangan dan kesempatan kepada mereka untuk pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas dan kepribadian, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari, menemukan dan mengontruksikan pengetahuan pada dunia nyata. Agar memenuhi kriteria pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (SCL), *audio book* dirancang agar interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, dan kolaboratif. PBL *audio book* mengikuti 10 langkah model PBL Stoller (2006). Pada PBL ini, Mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang teori-teori *English phonology*, namun juga mendapatkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah melalui riset. Selain itu, mahasiswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, mengembangkan dan meningkatkan keterampilan mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas, membuat inovasi, dan meningkatkan kolaborasi. Luaran PBL ini tidak hanya bermanfaat bagi mahasiswa dan dosen saja, melainkan juga bagi khalayak umum karena *audio book* tersebut dapat diakses oleh masyarakat di YouTube sebagai sumber bacaan berbahasa Inggris

REFERENSI

- Du, X. & Han, J. (2016). *A Literature Review on the Definition and Process of Project-Based Learning and Other Relative Studies*. *Creative Education*, 7 (7). www.scirp.org/html/19-6303065_66995.htm.
- Indrawan, E., Jalinus, N., & Syahril. (2019). *Review Project Based Learning*. *International Journal of Science and Research (IJSR)*. 8, 1014-1018. ISSN: 2319-7064. <http://repository.unp.ac.id/id/27250/1/6%20Review%20Project%20Based%20Learning.pdf>

- Junaidi, A. dkk. (2020). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Jakarta: Dirjen Dikti Kemdikbud.
- Nurhajati, D. (2016). *Project-Based Learning used to Develop Supplementary Materials for Writing Skill*. *Prosiding Indonesian International Conference The Asian EFL Journal Professional Teaching Articles*, Indonesia, 12 (2), 51-56.
- Stoller, F. (2006). *Establishing a Theoretical Foundation for Project-Based Learning in Second and Foreign Language Contexts*. In G. H. Beckett, & P. C. Miller, Eds., *Project-Based Second and Foreign Language Education: Past, Present, and Future*. Greenwich, CT: Information Age.
- Thomas, J. W., & Mergendoller, J. R. (2000). *Managing Project-Based Learning: Principles from the Field*. *Prosiding The Annual Meeting of the American Educational Research Association*, New Orleans.

MAKNA GRAMATIKAL REDUPLIKASI BAHASA SUWAWA

**Sania Rostama Suhadak¹, Tiara Suciani Kamaru², Fristi Setiawati Oki³,
Eka Safitri⁴, Herman Didipu⁵**

Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo^{1,2,3,4,5}

Pos-el: niasuhadak@gmail.com¹, tiarakamaru18@gmail.com², okifristi014@gmail.com³,
ekasafitriparigi@gmail.com⁴, herman.didipu@ung.ac.id⁵

Abstrak. Bahasa Suwawa memiliki karakteristik struktur yang unik. Namun keunikan tersebut tidak diikuti dengan pendokumentasian struktur bahasa Suwawa itu sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan ragam makna gramatikal reduplikasi bahasa Suwawa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Untuk mengumpulkan data menggunakan teknik wawancara, perekaman, dan teknik catat. Untuk menganalisis data digunakan tahap-tahap berikut: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan delapan makna gramatikal reduplikasi bahasa Suwawa yaitu 1) pekerjaan yang dilakukan dengan santai, 2) menyerupai, 3) intensitas kuantitatif (pekerjaan yang dilakukan berulang-ulang), 4) banyak tak tentu, 5) banyak dan bermacam-macam, 6) makna kolektif, 7) kesalingan, 8) makna idiomatikal. Hasil penelitian ini dapat berimplikasi terhadap pembelajaran muatan lokal bahasa Suwawa. Terutama sebagai materi pembelajaran serta contoh-contoh makna reduplikasi bahasa Suwawa.

Kata Kunci: Makna gramatikal; Reduplikasi; Bahasa Suwawa

Abstract. Suwawa language has unique characteristics, nowadays this language has begun to lose its existence among teenagers, by doing this research, researchers hope that people can be more proud and exist more using the Suwawa language in everyday life. This study aims to describe the various grammatical reduplications of the Suwawa language. The method used in this study is a qualitative descriptive method. The stages of this research follow the stages of qualitative research: 1) the orientation/description stage of the grand tour question, 2) the reduction/focus stage at this stage is the researcher, 3) the selection stage. The procedures used in this study: observation, reviewing theory, providing research instruments, compiling interview guidelines, and testing the validity of the data. To collect data using interview, recording, and note-taking techniques. To analyze the data used the following stages: data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Based on the results of the study, it was found that there were eight kinds of grammatical meanings of reduplication of the Suwawa language, namely work that was carried out in a relaxed manner, resembling quantitative intensity (work done repeatedly). Indeterminate many, many and various, collective meaning, interdependence, idiomatic meaning. The results of this study are expected to be used as implicatures in local content and used as teaching materials by teachers in schools.

Keyword: Meaning; Reduplication; Suwawa Language



Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki berbagai macam bahasa daerah, setiap daerah memiliki ciri khas dan bahasa daerah yang berbeda. Data terakhir yang didapat dari Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan, terdapat 750 bahasa daerah yang tersebar di 34 Provinsi di Indonesia (Kemdikbud, 2019). Data ini semakin mengukuhkan Indonesia sebagai negara yang plural, dan salah satu indikator pluralitas tersebut adalah keragaman bahasa daerahnya.

Terdapat salah satu bahasa daerah yang ada di Indonesia khususnya di Provinsi Gorontalo Kabupaten Bone Bolango yaitu bahasa daerah Suwawa (Bahasa Bonda) yang bahasanya di tuturkan oleh masyarakat setempat. Bahasa daerah biasanya dapat dijadikan sebagai identitas daerah itu sendiri, Realitanya saat ini, Bahasa Suwawa sudah mulai mengalami kemunduran karena sudah mulai jarang digunakan oleh penutur asli bahasa suwawa, khususnya di kalangan generasi muda yang berada di daerah tersebut. Banyak generasi muda lebih dominan menggunakan bahasa nasional ataupun menggunakan bahasa-bahasa gaul dan sudah mulai melupakan bahasa daerahnya sendiri khususnya bahasa suwawa yang merupakan identitas dari masyarakat yang tinggal di daerah tersebut.

Realitas ini tentu sangat memprihatinkan. Maka dari itu sangat dibutuhkan keseriusan dari semua pihak untuk terus berupaya menghidupkan dan melestarikan bahasa daerah Suwawa yang merupakan bahasa asli dari penduduk setempat. Hal yang dapat dilakukan agar bahasa daerah suwawa tetap ada dan tidak akan punah di antaranya adalah mendokumentasikan berbagai aspek kebahasaan Suwawa, menggiatkan aktivitas penelitian dan pengkajian bahasa Suwawa dari berbagai perspektif. Usaha untuk melakukan penelitian dan pengkajian terhadap bahasa Suwawa sebenarnya sudah dilaksanakan sejak lama, namun harus diakui bahwa jumlah penelitian tersebut masih cukup terbatas. Beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan seperti disajikan berikut ini.

Penelitian yang berjudul “Faktor dan Strategi Pencegahan Pemarjinalan Bahasa Suwawa di Provinsi Gorontalo” dilakukan oleh Umar (2017) dan dipublikasikan pada Jurnal *Litera* edisi Vol. 16, No. 1, April 2017. Penelitian ini bertujuan medeskripsikan faktor dan strategi pencegahan pemarjinalan bahasa Suwawa di Provinsi Gorontalo. Penelitian tersebut menemukan hal-hal sebagai berikut. *Pertama*, pemarjinalan bahasa Suwawa disebabkan oleh (1) faktor konseptual, (2) faktor operasional, (3) faktor sikap, dan (4) faktor sikap bahasa. *Kedua*, strategi pencegahan pemarjinalan bahasa Suwawa dapat dilakukan melalui (1) jalur pendidikan, (2) jalur penelitian dan kegiatan ilmiah, dan (3) jalur pengabdian kepada masyarakat.

“Redupli Bahasa Kanbowa” dilakukan oleh Due Alhiswa (2016) dan dipublikasikan pada jurna Humanika NO.16, Vol.1, Maret 2016. Pertama penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk reduplikasi dalam bahasa Kamboa. Kedua, untuk menganalisis makna yang didukung oleh bentuk-bentuk reduplikasi dalam bahasa Kamboa. Berdasarkan hasil penelitian ini menemukan bentuk reduplikasi bahasa Kamboa yaitu (1) reduplikasi utuh, (2) reduplikasi sebagian, dan (3) reduplikasi

berafiks. Adapun makna yang timbul akibat proses reduplikasi dalam bahasa Kamboa adalah (1) dapat menyatakan makna banyak (tak tentu), (2) menyatakan makna santai, (3) menyatakan makna jumlah, (4) menyatakan makna semua, (5) menyatakan makna menyerupai, (6) menyatakan makna berbagai, dan (7) menyatakan makna agak.

Penelitian kali ini lebih berfokus pada salah satu aspek kebahasaan bahasa Suwawa, yaitu makna gramatikal reduplikasi bahasa Suwawa. Tujuan utama penelitian ini yakni apa saja makna gramatikal reduplikasi bahasa Suwawa. Berdasarkan lingkup penelitian ini, temuan yang ditargetkan dalam penelitian ini yaitu menemukan makna yang terkandung dalam bahasa Suwawa. Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur bagi pemerintah daerah atau menjadi bahan untuk melakukan pengembangan pelestarian dan konservasi. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pada masyarakat Suwawa dan menjadi bahan referensi bagi mereka untuk belajar bahasa Suwawa.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian yang relevan untuk pendidikan formal serta bahan untuk materi pembelajaran muatan lokal bahasa Suwawa. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pada dunia akademik serta menjadi dasar untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini yakni mengidentifikasi makna reduplikasi yang terdapat dalam bahasa suwawa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif Miles dan Huberman (1994:12) Menurut Sugiyono (2010:9) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik wawancara, perekaman, dan teknik catat.

Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh data dari narasumber dengan cara menggali informasi dimana satu set pertanyaan ditanyakan kepada responden dengan urutan yang telah disediakan oleh pewawancara, dilanjutkan dengan teknik perekaman dimana peneliti merekam informasi yang diberikan oleh narasumber sesuai dengan daftar pertanyaan, terakhir teknik catat, teknik catat digunakan untuk mencatat jawaban-jawaban dan point-point penting yang diberikan oleh narasumber. Analisis data digunakan tahap-tahap reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Untuk menganalisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif Miles dan Huberman (1994:12), sebagai berikut

1. Reduksi data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemutusan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari

catatan-catatan tertulis di lapangan. Pada tahap reduksi peneliti memilah dan memilih kembali data yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

2. Penyajian data

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Pada tahap ini peneliti menyajikan data yang telah direduksi dari data yang telah dipilih sebelumnya.

3. Penarikan kesimpulan

Upaya penarikan kesimpulan dilakukan peneliti secara terus-menerus selama berada dilapangan. Dari permulaan pengumpulan data, penelitian kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan pola-pola (dalam catatan teori), penjelasan-penjelasan, konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi. Pada tahap ini peneliti menyimpulkan data yang telah dipilih dan disajikan sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data reduplikasi bahasa Suwawa menunjukkan bahwa makna gramatikal reduplikasi bahasa Suwawa mencakup: (1) pekerjaan yang dilakukan dengan santai; (2) menyerupai dan jumlah yang banyak; (3) intensitas kuantitatif (pekerjaan yang berulang-ulang); (4) banyak tak tentu; (5) banyak dan bermacam-macam; (6) makna kolektif; (7) kesalingan; (8) makna idomatikal.

Berdasarkan jenis makna reduplikasi, peneliti menemukan beberapa data sebagai berikut:

1. **pekerjaan yang dilakukan dengan santai;**

Pekerjaan yang dilakukan dengan santai adalah pekerjaan yang dilakukan tanpa adanya tekanan dan dalam keadaan bebas. Berikut contoh pekerjaan yang dilakukan dengan santai:

a) Tuho-tuho'o

Contoh kalimat:

(Wana'o diti tuwa tuho-tuho'o dibalaka niya no pindi)

anak kecil itu sembunyi di balik pintu

=Tuho-tuho'o digolongkan kedalam bentuk pekerjaan yang dilakukan dengan santai karena tuho-tuho'o yang diartikan sebagai sembunyi dalam permainan adalah pekerjaan yang dilakukan tanpa adanya paksaan, melainkan kemauan dari pelaku itu sendiri.

b) Bilo-bilogo

Contoh kalimat:

(Ti papa nda mo popobilo-bilogo no golungo)

Bapak itu sedang memandang langit

=Digolongkan kedalam bentuk pekerjaan yang dilakukan dengan santai karena *Bilo-bilogo* yang berarti “memandang” adalah pekerjaan yang dikehendaki oleh pelaku tanpa ada paksaan dari pihak manapun

c) *Tiba-tibando*

Contoh kalimat:

(*Ti mama natea mbe tiba-tibando*)

Ibu saya sedang baring-baring

=digolongkan kedalam bentuk pekerjaan yang dilakukan dengan santai karena “*Tiba-tibanado*” yang berarti “*baring-baring*” adalah pekerjaan yang dilakukan oleh pelaku dengan kehendaknya sendiri tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

2. menyerupai

Menyerupai adalah makna reduplikasi yang menyatakan kata yang menyerupai apa yang dimaksud dengan kata asal. Berikut contoh makna reduplikasi menyerupai:

a) *Layigo-layigo*

Contoh kalimat:

(*Wanao beba bitu mohigila layigo-layigo*)

anak perempuan itu bermain rumah-rumahan

= Digolongkan kedalam bentuk menyerupai karena “*layi-layigo*” atau “rumah-rumahan” adalah sebuah mainan yang menyerupai bentuk rumah tetapi bukan rumah yang sesungguhnya.

b) *Danga-danga*

Contoh kalimat:

(*Ti papa nda mohigila no danga-danga minda nowanao lo lai*)

Ayah bermain kuda-kudaan dengan anak laki-laki

=digolongkan kedalam bentuk makna menyerupai karena “*Danga-danga*” atau “kuda-kudaan” adalah permainan yang menyerupai kuda tetapi bukan kuda sesungguhnya.

3. Intensitas kuantitatif (pekerjaan yang berulang-ulang)

Intensitas kuantitatif adalah makna reduplikasi yang dilakukan dengan berulang-ulang atau dengan intensitas yang banyak. Berikut contoh makna reduplikasi intensitas kuantitatif:

a) *Iyomao-iyomao*

Contoh:

(*Ti Isti iyomao-iyomao nda moela mayi ni Andri*)

Isti senyum-senyum sendiri mengingat kisahnyanya dengan Andri

=digolongkan kedalam bentuk makna intensitas kuantitatif karena “*Iyomao-iyomao*” atau “senyum-senyum” adalah pekerjaan yang sering dilakukan atau pekerjaan yang dilakukan dengan berulang-ulang.

b) *Otimao-otimao*

Contoh:

(Ti Sania bi mba'o otimao-otimao)

Sania itu selalu tertawa-tawa sendiri

= digolongkan kedalam bentuk makna yang dilakukan berulang ulang karena "Otimao-otimao" atau "tertawa-tawa" adalah pekerjaan yang sering dilakukan atau pekerjaan yang dilakukan dengan berulang-ulang.

c) Tetea'o-tetea'o

Contoh:

(Mongana'o tuwa tetea'o-tetea'o o tanlapa)

Anak-anak itu lari-larian di lapangan

= digolongkan kedalam bentuk makna yang dilakukan berulang ulang karena "Tetea'o-tetea'o" atau "lari-larian" adalah pekerjaan yang sering dilakukan atau pekerjaan yang dilakukan dengan berulang-ulang.

d) tetea'o-teteai = Lari kesana kemari

Contoh:

(Wana'o diti tu tetea'o-teteai)

Anak kecil itu lari kesana kemari

= digolongkan kedalam bentuk makna yang dilakukan berulang ulang karena "tetea'o-tetea'o" atau "lari kesana kemari" adalah pekerjaan yang sering dilakukan atau pekerjaan yang dilakukan dengan berulang-ulang.

e) liida'o-liidai = Berguling-guling

Contoh:

(Mongodula'a nateya Li'ida'o-li'idai)

Ibuku sedang berguling-guling

= digolongkan kedalam bentuk makna yang dilakukan berulang ulang karena "Liida'o-liida'o" atau "berguling-guling" adalah pekerjaan yang sering dilakukan atau pekerjaan yang dilakukan dengan berulang-ulang.

f) Tombi-tombilu

Contoh kalimat:

(Ota bi nda motombi-tombilu)

Orang itu sedang bercerita sendiri

= kata *tombi-tombilu* di atas termasuk pada makna intensitas kunatitatif karena kata *tombi-tombilu* 'bercerita sendiri' merupakan pekerjaan yang dilakukan secara berulang-ulang kali.

4. **banyak tak tentu;**

banyak tak tentu adalah makna reduplikasi yang menyatakan suatu benda dengan jumlah yang banyak, tetapi tidak diketahui berapa jumlah sesungguhnya dari benda tersebut. Berikut contoh makna reduplikasi banyak tak tentu:

a) Tambatiya-tambatiya

Contoh:

(Tambatia-tambatia ti jamowali mo pototala o yibaniya)

Jawaban-jawaban sendiri tidak bisa menyalahkan orang lain

= kata *tambatiya-tambatiya* di atas termasuk pada makna banyak tak tentu karena kata *tambatiya-tambatiya* 'jawaban-jawaban' menyatakan sesuatu dengan jumlah yang banyak atau dalam artian suatu pernyataan atau pertanyaan yang memiliki jawaban-jawaban dengan jumlah yang banyak.

b) Toga-togana

Contoh:

(Toga-togana olaygo bi dondamowoli)

'lampu-lampu di rumah sudah mulai hilang'

= kata *toga-togana* di atas termasuk pada makna banyak tak tentu karena sangat jelas terlihat dari kata *toga-togana* 'lampu-lampu' tersebut memiliki makna bahwa lampu itu memiliki jumlah yang banyak.

c) Kara-karajaniya

Contoh:

(Tingga bi kala-kalaja niya)

'kerjakan pekerjaan-pekerjaan masing-masing'

= kata *kala-kalaja* di atas termasuk pada makna tak tentu karena sangat jelas terlihat dari kata *kala-kalaja* 'pekerjaan-pekerjaan' tersebut memiliki makna bahwa pekerjaan tersebut memiliki jumlah yang banyak.

d) Bu'i-bu'idana

Contoh:

(Mohuda'a bu'i-bu'idana o ndumondo)

'banyak sekali gunung-gunung disana'

= kata *bu'i-bu'idana* di atas termasuk pada makna banyak tak tentu karena sangat jelas terlihat dari kata *bu'i-bu'idana* 'gunung-gunung' tersebut memiliki makna bahwa gunung itu memiliki jumlah yang banyak.

e) Bubuido

Contoh kalimat:

(Bubuido tu gaga da'a)

Pegunungan-pegunungan itu sanga tindak

= kata *bubuido* di atas termasuk pada makna banyak tak tentu karena sangat jelas terlihat dari kata *bubuido* 'pegunungan-pegunungan' tersebut memiliki makna bahwa pegunungan itu memiliki jumlah yang banyak.

f) Lo layiga

Contoh kalimat:

(Lolayiga o yitato no bu'ido)

Perumahan-perumahan di atas gunung

= kata *lo layiga* di atas termasuk pada makna banyak tak tentu karena sangat jelas terlihat dari kata *lo layiga* 'perumahan-perumahan' tersebut memiliki makna bahwa perumahan itu memiliki jumlah yang banyak.

g) Popoela

Contoh kalimat:

(Popoyinda momata no popoela oni kapala kambungu)

Semua orang mendapatkan peringatan-peringatan dari kepala desa
= kata *popoela* di atas termasuk pada makna banyak tak tentu karena sangat jelas terlihat dari kata *popoela* 'peringatan-peringatan' tersebut memiliki makna bahwa peringatan itu memiliki jumlah yang banyak.

h) Gigimoa

Contoh kalimat:

(Tey agigimo'a o laygiya no tai nate)

Mereka berkumpul di rumah duka

= kata *gigimoa* di atas termasuk pada makna banyak tak tentu karena sangat jelas terlihat dari kata *gigimoa* 'berkumpul' tersebut memiliki dengan jumlah yang banyak.

i) Yiyinda

Contoh kalimat:

(Ti na'u nda posadia no yiyinda)

Ibu menyediakan jamuan

= kata *yiyinda* di atas termasuk pada makna banyak tak tentu karena sangat jelas terlihat dari kata *yiyinda* 'jamuan' tersebut memiliki makna dengan jumlah yang banyak.

j) Kala-kalajapa

Contoh kalimat:

(Kala-kalajapa wagu mo otapu no doi)

Bekerjalah agar mendapat uang

= kata *kala-kalajapadi* atas termasuk pada makna banyak tak tentu karena sangat jelas terlihat dari kata *kala-kalajapa* 'bekerjalah' tersebut memiliki makna tersebut memiliki makna dengan jumlah yang banyak.

k) Lopo-lopoto

Contoh kalimat:

(Ayu tu dodigi lopo-lopoto)

Kayu itu sudah terpotong-potong

=digolongkan kedalam bentuk makna banyak tak tentu karena "lopo-lopoto" atau "terpotong-potong" memiliki artian terpotong dengan jumlah yang banyak tetapi tidak diketahui jumlah berapa banyaknya secara pasti.

l) Bua-buango

Contoh kalimat:

(Dala o desa tu do bua-buango)

Jalan di desa itu berlubang-lubang

= digolongkan kedalam bentuk makna banyak tak tentu karena "bua-buango" atau "berlubang-lubang" memiliki artian lubang dengan jumlah yang banyak tetapi tidak diketahui jumlah berapa banyaknya secara pasti.

m) Pi'u-pi'uwo

Contoh kalimat:

(Ti bayi niya damo pi'u-pi'uwo no kaini)

Nenek sedang melipat-lipat baju

digolongkan kedalam bentuk makna banyak tak tentu karena “pi’u-pi’uwo” atau “melipat-lipat” memiliki artian melipat dengan jumlah yang banyak tetapi tidak diketahui jumlah berapa banyaknya secara pasti.

o) Lopotia-lopotia

Contoh kalimat:

(Lopotia-lopotia no ayu bitu binda ao dewabu)

Potongan-potongan kayu itu angkat ke Dapur

=digolongkan kedalam bentuk makna banyak tak tentu karena “lopo-lopoto” atau “terpotong-potong” memiliki artian potongan dengan jumlah yang banyak tetapi tidak diketahui jumlah berapa banyaknya secara pasti.

5. banyak dan bermacam-macam

banyak dan bermacam-macam adalah bentuk reduplikasi yang memiliki makna banyak dengan jenis yang berbeda-beda. Berikut contoh makna reduplikasi banyak tak tentu:

a) Mogutato-mogutato

Contoh kalimat:

(Mogutato-mogutato nateya mo la'o mati ode laygo loyina)

Saudara-saudara saya akan datang ke rumah hari ini

=digolongkan kedalam bentuk makna banyak dan bermacam-macam karena “mogutato-mogutato” atau “sodara-sodara” mengartikan saudara yang banyak termasuk saudara laki-laki dan perempuan.

b) Batu-batuwana

Contoh kalimat:

(Do popoyinda batu-batuwana woluwo o pangimba bi)

semua jenis batu ada di halama

=digolongkan kedalam bentuk makna banyak dan bermacam-macam karena “butu-batuwana” atau “batu-batuan” mengartikan batu yang banyak dengan jenis beranekaragam.

c) Biji-bijiyana

Contoh kalimat:

(Mohuda’a biji-bijiyanya o dalamia no loyangi)

banyak sekali biji-bijian di dalam Loyang

= digolongkan kedalam bentuk makna banyak dan bermacam-macam karena “biji-bijiyana” atau “biji-bijian” mengartikan bijian yang banyak dengan jenis beranekaragam.

6. Makna kolektif

makna kolektif adalah makna yang mengartikan semua harus diberikan atau dilakukan secara bersamaan. Berikut contoh makna reduplikasi kolektif:

a) Tolu-toludo

Contoh kalimat:

(Tolu-Toli digona mayin!)

Tiga-tiga saja yang dibawa kemari!

= digolongkan kedalam bentuk makna kolektif karena “tolu-toludo” atau “tiga-tiga” mengartikan perintah yang mengintruksikan seseorang untuk mengambil barang dengan banyak yang diperintahkan secara bersamaan.

b) Layi-layigana

Contoh kalimat:

(Gusurio mondo layi-layigana oitato bitu!)

Gusur rumah-rumah diatas sana!

= digolongkan kedalam bentuk makna kolektif karena “layi-layigana” atau “rumah-rumah” mengartikan perintah yang mengintruksikan seseorang untuk menggusur seluruh rumah yang berada diatas secara bersamaan.

7. Kesalingan;

Kesalingan adalah makna yang dilakukan saling berbalasan. Berikut contoh makna reduplikasi kesalinga, sebagai berikut:

a) Bubutola

Contoh kalimat:

(*Ti Saniya ni sania bubutola minda ta otihiniya no laygo*)

Ibunya Sania beradu argument dengan tetangganya.

=digolongkan kedalam bentuk makna kesalingan karena “Bubutola” atau “beradu argumen” adalah kegiatan yang dilakukan dengan saling melontarkan argumen satu sama lain.

b) Didingga

Contoh kalimat:

Tinami dam pobagi onami didingga

Ibu membagi kami berpasang-pasangan

= kata *didingga* di atas termasuk pada makna kesalingan karena kata *didingga* ‘berpasang-pasangan’ merupakan sesuatu yang dilakukan secara kesalingan atau dalam artian saling berpasang-pasangan.

c) Lilimbata

Contoh kalimat:

(*Mogutato ndamo lilimbata no pokakasi*)

Kaka beradik itu saling tukar-menukar barang

= kata *lilimbata* di atas termasuk pada makna kesalingan karena kata *lilimbata* ‘tukar-menukar’ merupakan sesuatu yang dilakukan secara kesalingan atau dalam artian saling tukar-menukar.

d) Wuwumbada

Contoh kalimat:

Mogutato tu wuwumbada

Kakak beradik itu saling pukul-pukulan

= kata *wuwumbada* di atas termasuk pada makna kesalingan karena kata *wuwumbada* 'pukul-memukul' merupakan sesuatu yang dilakukan secara kesalingan atau dalam artian saling pukul-pukulan.

e) Hibo-hiboboto

Contoh kalimat:

(Mongana'o nda mo hibo-hiboboto)

Anak-anak sedang melakukan pertikaian

= kata *hibo-hiboboto* di atas termasuk pada makna kesalingan karena kata *hibo-hiboboto* 'pertikaian' merupakan sesuatu yang dilakukan secara kesalingan atau dalam artian saling melakukan pertikaian.

f) Iyo-iyomo

Contoh kalimat:

(Ti eka minda ni Umar digi iyo-iyomo)

Eka dan Umar saling senyum

= kata *iyoyomo* di atas termasuk pada makna kesalingan karena kata *iyoyomao* 'senyum' merupakan sesuatu yang dilakukan secara kesalingan atau dalam artian saling senyum.

8. makna idomatikal.

Idiomatikal adalah makna ungkapan atau kata yang maknanya tidak sama dengan gabungan makna unsurnya. Berikut contoh makna reduplikasi idiomatikal:

a) Bibilogo

Contoh kalimat:

(Bibilogi ni nene loyina bi monabu wuha)

Penglihatan nenek hari ini akan hujan

=kata *bibilogo* di atas termasuk pada makna idiomatik karena kata *bibilogo* 'penglihatan' yaitu dapat diartikan seperti suatu prediksi bahwa akan terjadi hujan.

SIMPULAN

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini sesuai dengan hasil pembahasan pada uraian sebelumnya yakni menyangkut makna gramatikal reduplikasi bahasa Suwawa . Bahasa Suwawa adalah salah satu bahasa yang menjadi alat komunikasi masyarakat pemakainya khususnya masyarakat provinsi Gorontalo yang ada didaerah Suwawa. Bahasa tersebut dapat dijadikan bahan ajar muatan lokal oleh guru disekolah. Dalam bahasa Suwawa terdapat bentuk dan makna reduplikasi. Reduplikasi adalah bentuk pengulangan kata yang menghasilkan makna baru. Makna adalah pesan yang terkandung dalam sebuah kalimat.

Dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa makna gramatikal dalam bahasa Suwawa sebagai berikut: (1) pekerjaan yang dilakukan dengan santai adalah pekerjaan yang di lakukan tanpa adanya tekanan dan dalam keadaan bebas seperti, Ibu saya sedang baring-baring yang artinya *ti mama natea mbe*

tiba-tibando; (2) menyerupai dan jumlah yang banyak adalah makna reduplikasi yang menyatakan kata yang menyerupai apa yang dimaksud dengan kata asal. misalnya Rumah-rumahan di atas gunung sangat sedikit artinya *Layigo-layigo oyitato no bido bitu toohuto diti* ; (3) intensitas kuantitatif (pekerjaan yang berulang-ulang) adalah makna reduplikasi yang dilakukan dengan berulang-ulang atau dengan intensitas yang banyak. contohnya isti senyum sendiri mengingat kisahanya dengan andri artinya *ti Isti iyomao-iyomao nda moela mayi ni Andri*; (4) banyak tak tentulampu-lampu di rumah sudah mulai hilang artinya Toga-togana olaygo bi dondamowoli; (5) banyak dan bermacam-macam contohnya banyak sekali buji-bijian di dalam loyang artinya Mohuda'a biji-bijianya o dalamia no loyangi; (6) makna kolektif tiga-tiga saja yang dibawa kemari artinya Tolu-Toli digona mayin!; (7) kesalingan ibunya sania beradu argumen dengan tetangganya artinya *Ti naniya ni sania bubutola minda ta otihihiya no laygo*; (8) makna idomatikal contohnya penglihatan nenek hari ini akan hujan artinya *Bibilogi ni nene loyina bi monabu wuha*.

REFERENSI

- Arifin, Z & Junaiyah. (2015). *Morfologi Bentuk, Makna, dan Fungsi*. Jakarta: Grasindo
- Chaer, A. (2015). *Morfologi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta
- Due, A. (2016). No.16, Vol.1, Maret 2016, *Jurnal Humanika*. Reduplikasi Bahasa Kamboa. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=421530&val=8476&title=REDUPLIKASI%20BAHASA%20KAMBOWA>
- Ferra, P. (2014). *Gudang Rumus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Lembar pustaka Indonesia
- Fitriany, Y., & Anbiya F. P. (2015). *EYD dan kaidah bahasa Indonesia*. Jakarta: Transmedia Jurnal Alhadharah No. 33 Vol. 17 Januari-Juni 2018 nama jurnal Analisis Data Kualitatif. Link: <http://jurnal.uinantasari.ac.id/index.php/alhadrah/article/viewFile/2374/1691>
- Miles, M.B., & Huberman, A.M. (1994). *Qualitative Data Analysis*. London: Sage Publication M
- Ramlan, M. (2001). *Morfologi: suatu tinjauan Deskriptif*. Yogyakarta: CV Karyono
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta
- Suhadak, S.R., dkk. (2022). No. 05, Vol.2, International journal of multidisciplinary reaserch and explorer. *Reduplication in Suwawa Language*. <https://dioe.org/10.0328/IJMRE.2022920717>
- Yasin, S. (1988). *Tinjauan Deskriptif seputar morfologi*. Surabaya: usana offset printing.

PENERJEMAHAN IMPLIKATUR PERCAKAPAN DALAM NOVEL TERJEMAHAN *HARRY POTTER AND THE CURSED CHILD*

Unpris Yastanti¹, Aceng Rahmat², Ratna Dewanti³

Pascasarjana UNJ, Jakarta^{1,2,3}

Pos-el: UnprisYastanti_7317157787@mhs.unj.ac.id¹, aceng.rahmat@unj.ac.id², rdewanti@unj.ac.id³

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implikatur percakapan dalam novel *Harry Potter and The Cursed Child* dan novel terjemahannya, *Harry Potter dan Si Anak Terkutuk* secara holistik. Pendekatan penelitiannya adalah pendekatan model kritik holistik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Dalam faktor objektif; ada 3 jenis implikatur percakapan dalam novel terjemahan *Harry Potter and The Cursed Child*, yaitu preservasi, eksplisitasi dan modifikasi. Sebagian besar implikatur percakapan pada novel asli dialihkan ke dalam implikatur yang setara pada novel terjemahan. Preservasi adalah jenis yang dominan. Terdapat 6 strategi penerjemahan yang ditemukan; literal, transposisi, modulasi, amplifikasi, adaptasi, dan reduksi. 2) Analisis faktor genetik menunjukkan bahwa penerjemah novel fiksi populer dapat diterjemahkan oleh penerjemah yang berpengalaman dibidangnya meskipun tidak memiliki latar belakang pendidikan penerjemahan. 3) Dalam Faktor afektif; kualitas penerjemahan dalam aspek keakuratan, keberterimaan, dan keterbacaan hasil terjemahan novel *Harry Potter and The Cursed Child* dinilai akurat, dapat diterima dan mudah dibaca.

Kata Kunci: *Harry Potter and the The Cursed Child*; Implikatur Percakapan; Novel; Penerjemahan.

Abstract. This research aims at finding out the conversational implicatures of the *Harry Potter and the Cursed Child* novel and its translated novel, *Harry Potter dan Si Anak Terkutuk* through holistic analysis. This research design used the qualitative method of content analysis. The research approach was a holistic critique model approach. The analysis revealed that 1) from the objective factors, there were three types of conversational implicatures in the *Harry Potter and The Cursed Child* novel: preservation, explicitation, and modification. Most conversational implicatures of the dialogues in the original novel were transferred into their equivalent implicatures in its translated version, of which preservation was the most favored. In addition, the six translation strategies found in the novel are transposition, modulation, literal, amplification, adaptation, and reduction strategy. 2). In terms of the genetic factors, although the translator had a Chinese literary education, she could translate English novels into Indonesian. It is due to the translator's experiences in writing and translation. 3) The affective factors results indicated that the quality of the translation in terms of its acceptability, accuracy, and readability of the *Harry Potter dan Si Anak Terkutuk* was very high. The novel was accurate, acceptable, and easy to read.

Keyword: *Conversational Implicatures; Harry Potter and the Cursed Child; Novel; Translation*



Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Penerjemahan merupakan salah satu aspek yang sangat mendukung dalam proses perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di Indonesia. Hal ini dikarenakan penerjemahan merupakan sebuah jalan yang dibutuhkan oleh seseorang dalam memahami sumber bacaan atau suatu karya yang menggunakan bahasa asing untuk mempelajari suatu disiplin ilmu. Karya tersebut dapat berasal dari berbagai bahasa asing yang ada di dunia, misalnya bahasa Jepang, bahasa Jerman, bahasa Perancis, namun seperti kita pahami bersama, bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang paling banyak penggunaannya di dunia ini. Sehingga, banyak sekali karya atau produk yang menggunakan bahasa Inggris. Dengan memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa nasionalnya, masyarakat Indonesia membutuhkan karya terjemahan ke bahasa Indonesia agar dapat memahami sumber bacaan tersebut dengan baik. Hal senada juga disampaikan oleh Sayogi (2014) yang menyebutkan pentingnya peranan penerjemahan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Khususnya di Indonesia, penerjemahan buku-buku keilmuan berbahasa asing ke bahasa Indonesia akan membantu memperlancar arus informasi keilmuan dan penerjemahan akan mempercepat proses pendewasaan bahasa Indonesia menjadi bahasa keilmuan. Hal ini dikarenakan dengan penerjemahan akan memunculkan istilah-istilah baru dari proses penerjemahan tersebut. Hal ini didukung oleh Hasibuan, dkk. (2018) yang mengatakan bahwa *"In the need of global communication, the role of translation takes central stage since not all people know and speak each other's languages, thereby depending on the translation"*.

Penerjemahan merupakan sebuah jalan yang harus dilewati dan merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam peralihan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia tersebut. Seorang penerjemah diharapkan menghasilkan hasil terjemahan yang sesuai dengan sumber aslinya. Penerjemah harus mampu mengungkapkan sebuah makna yang dikomunikasikan dalam bahasa sumber ke dalam bahasa target sesuai dengan makna yang terkandung dalam bahasa sumber tersebut. Penerjemahan melibatkan dua sistem bahasa yang berbeda yaitu bahasa sumber dan bahasa target, baik dalam sistem gramatika dalam ranah linguistik maupun sistem kultural di luar ranah linguistik. Oleh karena itu, penerjemahan dapat disebut sebagai suatu fenomena yang tidaklah sederhana (El-dali, 2011).

Pendapat tersebut juga sesuai dengan pendapat Hatim dan Munday yang mendefinisikan penerjemahan sebagai proses pengalihan suatu teks tertulis dari BS ke BT yang dilakukan oleh penerjemah, atau beberapa penerjemah, dalam suatu konteks sosiokultural yang spesifik. Dalam pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerjemahan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan penerjemah dalam mengalihkan suatu teks yang memiliki bahasa asli dan kemudian dialihkan ke bahasa sasaran lainnya baik dilakukan oleh seorang maupun kumpulan beberapa orang dengan suatu konteks sosiokultural yang tertentu (Emzir, 2015). Pendapat tersebut juga didukung oleh Nurlela, Rudy Sofyan, S. & Gustianingsih. (2018) *"Translation is a process*

of transferring the meaning expressed in a certain language, called source language (SL), into another language, called target language (TL)".

Selain itu, sebagai seorang penerjemah juga harus memiliki pengetahuan ideologi mengenai bahasa sasaran. Aspek ideologi dapat ditentukan pada teks itu sendiri pada tataran leksikal (berhati-hati dalam memilih kata-kata tertentu) atau pada tataran gramatika (penggunaan gramatika yang tepat untuk menghindari kesalahan persepsi). Karuubi (2008) menambahkan bahwa dalam bidang kajian bahasa, budaya dan penerjemahan, pengertian ideologi bisa diperluas di luar konteks politik dan didefinisikan secara bebas politik sebagai seperangkat ide yang mengatur kehidupan manusia yang membantu kita memahami hubungan kita dengan lingkungan.

Keberterimaan ialah kewajaran suatu teks terjemahan terhadap norma, kaidah, dan budaya bahasa sasaran. Terjemahan akan memiliki tingkat keberterimaan yang tinggi apabila terjemahan tersebut terasa alamiah, luwes dan tidak kaku. Dan kondisi berterimanya hasil terjemahan tersebut sangat terkait dengan kualitas dari suatu terjemahan. Selain ideologi suatu masyarakat ataupun ideologi dari penerjemah sendiri, kualitas terjemahan dapat terlihat dari kesepadanan makna antara bahasa sumber dan bahasa sasaran. Pesan yang diterjemahkan harus tersampaikan secara akurat, sesuai makna atau disebut juga dengan keakuratan terjemahan. Keakuratan ini merupakan prinsip dasar penerjemahan, sehingga harus menjadi fokus utama penerjemah.. Untuk mengetahui kualitas dari terjemahan tersebut, terdapat instrumen penilai kekuatan, keberterimaan dan keterbacaan dari sebuah terjemahan (Nababan, dkk., 2012)

Suatu teks terjemahan yang telah memenuhi kriteria akurat dan berterima tentunya teks akan mudah dipahami serta dimengerti oleh pembaca teks atau disebut juga dengan keterbacaan dari suatu teks terjemah. Dalam hal ini Richards, dkk. mengungkapkan bahwa keterbacaan pada dasarnya merujuk pada seberapa mudah teks tulis dapat dibaca dan dipahami oleh pembaca. Sehingga keterbacaan akan mempersoalkan tingkat kesulitan dan atau tingkat kemudahan baca suatu bahan bacaan tertentu bagi peringkat pembaca tertentu (Nababan, dkk., 2012)

Pada dasarnya, tingkat keterbacaan itu dapat ditentukan melalui dua cara, yaitu melalui formula keterbacaan dan melalui respons pembaca. Formula keterbacaan merupakan instrumen untuk memprediksi kesulitan dalam memahami bacaan. Skor keterbacaan berdasarkan formula ini didapat dari jumlah kata yang dianggap sulit, jumlah kata dalam kalimat, dan panjang kalimat pada sampel bacaan yang diambil secara acak. Terdapat beberapa formula keterbacaan yang dibuat Spache, Dale dan Chart, Gunning ataupun Fry. Dan tingkat keterbacaan melalui respon membaca dapat menggunakan instrumen penilai keterbacaan terjemahan yang terdiri dari tiga kategori, yaitu tingkat keterbacaan Tinggi yang memiliki skor tiga, tingkat keterbacaan sedang yang memiliki skor dua dan tingkat keterbacaan rendah yang memiliki skor 1. (Nababan, dkk. 2012).

Penelitian ini memaparkan dua faktor yang menjadi tantangan dan masalah utama dalam penerjemahan, yaitu faktor penerjemah dan pembaca. Selain itu, didalam penelitian ini, penelitian dilaksanakan secara holistik. Seperti yang telah diungkapkan

oleh Sutopo (2006) bahwa penelitian kualitatif mempunyai sifat holistik sehingga variabel sebab tidak dapat dipisahkan dari variabel akibat. Konsep ini sejalan dengan pandangan bahwa ada hubungan timbal balik dalam penelitian penerjemahan, karena ada hubungan timbal balik antara proses penerjemahan, penerjemah sebagai mediator dan produk terjemahan. Dengan demikian, konsep holistik yang diterapkan dalam penelitian ini terdiri dari tiga faktor baik faktor genetik (historis penerjemah), faktor objektif (Tsu dan Tsa atau kondisi formal karya terjemahan) dan faktor afektif (Pembaca) (Nababan, 2007). Model penelitian holistik pada bidang penerjemahan ini juga pernah dilakukan oleh Hartono (2014a), akan tetapi fokus pada gaya Bahasa yang digunakan dalam penerjemahan novel dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia.

Maka gap penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ingin difokuskan pada kajian penerjemahan implikatur percakapan dalam Novel terjemahan *Harry Potter and The Cursed Child* secara holistik dari tiga faktor. Pertama faktor genetik, peneliti mengkaji bagaimana latar belakang, pengalaman, kemampuan atau kompetensi yang dimiliki penerjemah serta penggunaan strategi penerjemah dalam menghasilkan produk terjemahan novel *Harry Potter and The Cursed Child*. Kedua faktor objektif, peneliti mengkaji bagaimana implikatur percakapan diterjemahkan dalam novel terjemahan dan bagaimanakah jenis penerjemahan implikatur tersebut. Selanjutnya, ketiga adalah faktor afektif, peneliti mengkaji bagaimana tanggapan para pembaca novel menilai kualitas hasil penerjemahan terkait faktor keakuratan, keberterimaan, dan keterbacaan dalam Novel *Harry Potter and The Cursed Child* dan novel terjemahannya, *Harry Potter dan Si Anak Terkutuk*.

METODE

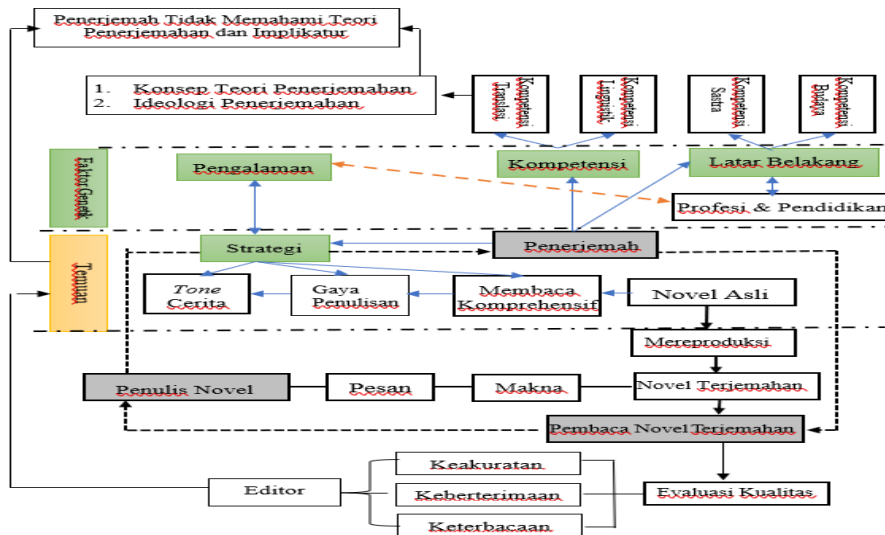
Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode analisis isi. Pendekatan penelitiannya adalah pendekatan model kritik holistik. Peneliti tidak memandang kualitas suatu karya, program, peristiwa, dan kondisi tertentu hanya dari satu sudut pandang tertentu tetapi dari keseluruhan kondisi secara holistik (Sutopo, 2006). Data diambil dari kata, frasa dan kalimat dalam percakapan yang mengandung unsur implikatur percakapan, informasi dari penerjemah terkait latar belakang, pengalaman, kompetensi dan strategi penerjemah dalam menerjemahkan implikatur percakapan, dan tanggapan para pembaca terhadap penilaian kualitas penerjemahan yang terdiri dari tingkat keberterimaan, tingkat keakuratan, tingkat keterbacaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengolahan dan analisis data faktor objektif menunjukkan bahwa pada jenis implikatur percakapan preservasi telah diterjemahkan menggunakan strategi penerjemahan transposisi sebanyak 33,6%, modulasi sebanyak 24%, literal 14,4%, amplifikasi 4,8%, reduksi 2,4%, dan adaptasi 2,4%. Pada jenis implikatur percakapan eksplisitasi diterjemahkan menggunakan strategi modulasi 2,4%, dan literal 4,8%. Pada implikatur percakapan modifikasi diterjemahkan menggunakan strategi penerjemahan transposisi 2,4%, modulasi 2,4%, amplifikasi 2,4%, dan adaptasi 2,4%. Dari data temuan

tersebut, implikatur percakapan yang banyak ditemukan adalah preservasi yang telah diterjemahkan menggunakan strategi transposisi.

Dari hasil analisis, berikut hasil temuan faktor genetik pada penelitian ini:



Tabel 1 Kualitas Penerjemahan Berdasarkan Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Komponen Penilaian Terjemahan	Jumlah	Prosentase
			(%)
Keakuratan	Akurat	4287	87.45
	Kurang Akurat	562	11.47
	Tidak Akurat	53	1.08
Keberterimaan	Berterima	4224	86.27
	Kurang Berterima	634	12.95
	Tidak Berterima	38	0.78
Keterbacaan	Tingkat Keterbacaan Tinggi	4509	90.45
	Tingkat Keterbacaan Sedang	432	8.67
	Tingkat Keterbacaan Rendah	44	0.88

Dari tabel diatas dapat terlihat bahwa tingkat keakuratan memiliki hasil 4287 skor untuk akurat atau (87.45%), Kurang akurat 562 atau 11.47% dan tidak Akurat 53 atau 1.08%. Untuk tingkat keberterimaan dalam *Novel Harry Potter and Cursed Child* didapatkan hasil 4224 skor untuk berterima atau (86.27%), Kurang Berterima 634 atau 12.95% dan tidak Berterima 38 atau 0.78%. Dan dari tabel tersebut, didapatkan hasil 4509 skor untuk Tingkat Keterbacaan Tinggi atau (90.45%), Tingkat Keterbacaan Sedang 432 atau 8.67 % dan Tingkat Keterbacaan Rendah 44 atau 0.88%.

SIMPULAN

Setelah menganalisis, peneliti menemukan beberapa simpulan/hasil akhir dalam penelitian ini. Dengan empat rumusan masalah yang terdiri dari faktor objektif, faktor genetik, faktor afektif. Faktor yang menunjukkan temuan faktor objektif yang terkait erat dengan jenis implikatur percakapan dan juga strategi penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah. Hasil temuan faktor objektif menunjukkan bahwa jenis implikatur percakapan dalam novel terjemahan *Harry Potter and The Cursed Child* ada tiga jenis implikatur percakapan sesuai dengan teori yang diproposisikan oleh Desilla (2009) yang membagi jenis implikatur menjadi tiga jenis, preservasi (implikatur yang dialihkan kedalam implikatur yang sama, eksplisitasi (implikatur yang dialihkan menjadi eksplisit) dan modifikasi (implikatur yang dialihkan menjadi implikatur yang lain). Setelah menganalisis ditemukan data dengan jenis preservasi sebanyak 34 atau 83 %, kemudian jenis implikatur eksplisitasi sebanyak 3 atau 7% dan jenis implikatur modifikasi sebanyak 4 atau 10 %. Jadi, temuan pada jenis implikatur ini memberikan pemahaman bahwa jenis implikatur percakapan dalam novel terjemahan *Harry Potter and The Cursed Child* bertujuan sebagai bentuk media komunikasi, gambaran hubungan sosial, dan pengetahuan bagi pembaca terkait dengan perbedaan bahasa dan budaya antara bahasa sumber dan bahasa sasaran.

Temuan tersebut relevan dengan konsep teori implikatur percakapan yang menjadi landasan pemikiran Grice. Dari teori tersebut diketahui bahwa implikatur percakapan bertujuan untuk memahami bagaimana bahasa digunakan dalam komunikasi dengan dampak yang seefisien mungkin (Sperlich, 2015). Makna tersirat dalam implikatur dikomunikasikan dengan tepat sesuai pada bahasa dan budaya sasaran.

Faktor genetik yang merupakan fokus penelitian yang kedua, simpulan terkait dengan faktor genetik tersebut menggambarkan latar belakang, kompetensi dan pengalaman penerjemah dalam menerjemahkan novel. Dari hasil analisis menunjukkan bahwa penerjemah berlatar belakang pendidikan sastra Cina, akan tetapi memiliki kemampuan dalam menerjemahkan novel bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Hal ini telah didukung oleh pengalaman penerjemah di dunia penulisan dan penerjemahan. Pengalaman selama 25 tahun telah membawa kemudahan bagi penerjemah untuk menerjemahkan banyak novel dan menulis buku fiksi dan non fiksi

Dengan strategi membaca komprehensif teks sumber dari novel yang akan diterjemahkan, menemukan gaya penulisan, tone cerita. Penerjemah mampu menghasilkan novel terjemahan yang sangat baik. Apalagi penilaian hasil terjemahan juga telah didukung oleh editor yang berpengalaman. editor yang menilai hasil terjemahan novel ini memiliki latar belakang sastra Inggris, sehingga menjadikan tahap editing hasil terjemahan dan kualitas terjemahan secara holistik memiliki nilai yang tinggi.

Hasil dari analisis faktor afektif, dengan demikian dapat dipahami bahwa novel ini telah diterjemahkan dengan baik. Penerjemah telah melakukan menggunakan kesepadanan yang baik pada setiap kata, frase dan kalimat yang bisa memiliki makna sama dengan bahasa sumber. Walaupun jika dipahami bahwa tidak ada dua bahasa yang

bisa memiliki padanan makna yang sama persis. Artinya bahwa terjemahan novel ini dapat diterima pembaca karena memiliki makna yang mudah dipahami sesuai dengan bahasa sumber. Novel ini mempunyai tingkat keterbacaan yang cukup baik dan mudah dipahami oleh para pembaca.

REFERENSI

- Desilla, L. (2009). *Towards a methodology for the study of implicatures in subtitled films: Multimodal construal and reception of pragmatic meaning across cultures*. University of Manchester.
- El-dali, H. M. (2011). *Towards an understanding of the distinctive nature of translation studies*. *Journal of King Saud University - Languages and Translation*, 23(1), 29–45. <https://doi.org/10.1016/J.JKSULT.2010.01.001>
- Grice, H.P.(1975). *“Logic and Conversation” Syntax and Semantics,SpeechAct,3*.New York: Academic Press.
- Hartono, R. (2014a). *Model Penerjemahan Novel Dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia*. Diandra Pustaka Indonesia.
- Hartono, R. (2014b). *Translation Analysis on Utterances Used in Daily Communication (A Pragmatic View Based on the English and Indonesian Cultural Perspectives)*. *Arab World English Journal (AWEJ)*, 5(3), 248–264. <https://awej.org/translation-analysis-on-utterances-used-in-daily-communication-a-pragmatic-view-based-on-the-english-and-indonesian-cultural-perspectives/>
- Hasibuan, Z., Lubis, S., Saragih, A., & Muchtar, M. (2018). *Study of Translation Quality and Techniques Used in Translating Mandailing Folklore Anak Na Dangol Ni Andung into English*. *International Journal of English Language & Translation Studies*. 6(2). 62-68.
- Karoubi, Behrouz. (2008). *Ideologi and Translation with a concluding point on translation teaching*. TranslationDirectory.com.
- Nababan, M., Nuraeni, A., & Sumardiono. (2012). *Pengembangan Model Penilaian Kualitas Terjemahan*. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 24(1), 39–57. <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/2220>
- Nababan, M. R. (2007). *Aspek genetis, objektif, dan afektif dalam penelitian penerjemahan*. *Linguistika*, 14(26), 15–23. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/linguistika/article/view/77>
- Nasser. S. (2019). *Translation Process Operators in the Arabic Translation of Alice Munro’s Narrative*. *International Journal of English Language & Translation Studies*. 7(1). 42-54.
- Nurlela, Rudy Sofyan, S., & Gustianingsih. (2018). *Translating „Hikayat Deli“ into Bahasa Indonesia and the Need of Meaning-Based Translation Model*. *International Journal of English Language & Translation Studies*. 6(1).75-80.
- Sayogi, Frans. (2014). *Teori dan Praktik Penerjemahan*. Tangerang Selatan: Transpustaka.

- Sperlich, D. (2015). *Conversational Implicature*. In *Linguistics*. Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/obo/9780199772810-0016>
- Sutopo, H. B. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif; Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian Edisi Kedua*. UNS Press

THE ANALYSIS OF TASKS IN ENGLISH TEXTBOOK FOR JUNIOR HIGH SCHOOL: A CASE OF *WHEN ENGLISH RINGS A BELL* FOR 7TH GRADE

Yunda Nopiyan Inayah¹, Sona Permata Gunarto², Hanna Sundari³

Universitas Indraprasta PGRI^{1,2,3}

E-mail: yunda.yni@gmail.com¹, sonapermata19@gmail.com²

Abstract. Tasks on the language textbooks play important roles to display materials and facilitate students to use the language as well as to encourage critical and creative thinking. This study aims to analyze the tasks in the English textbook and the types of tasks presented in the English textbook entitled *When English Rings a Bell* for the 7th grade of junior high school. This preliminary research is content analysis with 2-phase analysis procedures: quantitative and qualitative. It involves tasks from 4 chapters on the textbook as unit of analysis. This study applies Nunan's framework (1999) of task analysis, including cognitive task, interpersonal task, linguistic task, affective task, and creative task. For five aspects of the task in this textbook, it was found that the number of tasks in the "Observing and Asking Question" task type there are 104 tasks and in the "Collecting Information" task type there are 76 tasks from chapters I, II, III, VIII. To be more specific, the most common type of task is creative task which has a frequency of 17 and has a percentage of 47.1%, and in the type of task in the textbook there is Chapter III, namely Observing and Asking Questions that have the highest number of tasks are 41 and have a percentage of 99.64%.

Keywords: EFL Textbook; Task Types; Nunan's (1999) Classification of Tasks

Abstrak. Tugas pada buku teks bahasa memainkan peran penting untuk menampilkan materi dan memfasilitasi siswa untuk menggunakan bahasa serta untuk mendorong berpikir kritis dan kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tugas-tugas dalam buku teks bahasa Inggris dan jenis-jenis tugas yang disajikan dalam buku teks bahasa Inggris berjudul *When English Rings a Bell* untuk kelas 7 SMP. Penelitian pendahuluan ini adalah analisis isi dengan prosedur analisis 2 tahap: kuantitatif dan kualitatif. Ini melibatkan tugas dari 4 bab pada buku teks sebagai unit analisis. Penelitian ini menggunakan kerangka analisis tugas Nunan (1999) yang meliputi tugas kognitif, tugas interpersonal, tugas linguistik, tugas afektif, dan tugas kreatif. Untuk lima aspek tugas pada buku ajar ini didapatkan jumlah tugas pada jenis tugas "Mengamati dan Mengajukan Pertanyaan" sebanyak 104 tugas dan pada jenis tugas "Mengumpulkan Informasi" terdapat 76 tugas dari bab I, II, III, VIII. Untuk lebih spesifiknya, jenis tugas yang paling umum adalah tugas kreatif yang memiliki frekuensi 17 dan memiliki persentase 47,1%, dan pada jenis tugas di buku teks terdapat Bab III yaitu Mengamati dan Mengajukan Pertanyaan yang memiliki jumlah tugas tertinggi adalah 41 dan memiliki persentase 99,64%.

Kata kunci: Buku Teks EFL; Jenis Tugas; Klasifikasi Tugas Nunan (1999)



Creative Commons Attribution 4.0 International License

INTRODUCTION

Textbooks are important learning media for classroom learning. The learning process in schools always uses textbooks as a medium of learning. Tasks on the language textbooks play important roles to display materials and facilitate students to use the language as well as to encourage critical and creative thinking. Based on Fakhomah (2017:2 cited in Swastika, et.al., 2020), textbook is used in the process of teaching and learning for teaching English and in education, Indonesia has been using a textbook for many years. This definition means that textbooks have a very important role for both teachers and students, and textbooks are used by students to understand the material presented by teachers at school. In addition, textbooks also have to measure students' abilities in subjects such as English.

It can be stated that the English textbook is a book that has English materials in it and it always used in the learning process in the classroom as the guide book for the teacher and students in their teaching-learning activity. Most of these teachers and instructors are using the global materials without being aware of the types of tasks and exercises used in them and whether these task types really involve learners in the communication process or not. However, the implementation of different task types in such materials can work as a criterion for selection and application of them. Therefore, before selecting or using any global material, precise information is needed on the types of tasks introduced by such materials.

The quality of textbooks can be measured from the tasks provided in the textbook. Based on Nunan (1989: 210 cited in Destiyana Rambe, Zul Amri. 2019), it was stated that "task is assumed to refer to range of work plans which have the overall purpose of facilitating language learning from simple and brief exercise type to more complex and lengthy activities such as group problem solving or simulations and decisions making". Based on Byrd (2001: 261 cited in Suryani, Rias Wita. 2018) his research was proposing criteria that can be used in evaluating and choosing a good textbook. The English skill tasks in the textbook used by teacher as source of tasks in each material.

Tasks in English textbooks have different variants based on theory (Nunan, 1999 cited in Alemi, Minoo. 2014) consisting of five types of tasks: cognitive task, interpersonal task, linguistic task, affective task, and creative task. This means that the English task is presented in an English textbook which has different variations based on these aspects. Variations in the types of tasks in this textbook must be suitable for students so that students can understand the material to be studied. The notion of task refers to the particular activities carried out in the classroom (Sanchez, 2004 cited by Elmiana, 2018). A task can be viewed as 'a piece of meaning-centred language that makes learners comprehend, produce and communicate in the target language (Rozati, 2014 cited in Elmiana, 2018). To sum up, Nunan (2006) concluded that a task as:

a task is a piece of classroom work that involves learners in comprehending, manipulating, producing or interacting in the target language while their attention is focused on mobilizing their grammatical knowledge in order to express meaning, and in which the intention is to convey meaning rather than to manipulate form. The task

should also have a sense of completeness, being able to stand alone as a communicative act in its own right with a beginning, a middle and an end. (Nunan, 2006, p. 17)

The research of task has been conducted by Elmiana (2018 cited in Aryani, et.al., 2019), by analyzing three English textbooks for senior high schools, she reported that linguistic tasks are the most frequently used. This indicates that the textbooks paid more attention to the grammatical aspects of language. However, an investigation of tasks for junior high school is still limited. Therefore, this study focuses on analysing tasks for junior high school level.

METHOD

Research Design

The aim of this present study was to analyze the tasks of English textbook for junior high school students. entitled *When English Rings a Bell* for the seventh-grade level for SMP/MTs revision version 2017. To be specific, the objective of this research is to find out and explain the type of tasks in English textbook suggested by Nunan's theory or framework of tasks. This research using mixed method, qualitative and quantitative method, with 2-phase analysis procedure: quantitative phase and qualitative phase.

Unit of Analysis

This research is focusing on type of tasks in English textbook. The analyzed book is *When English Rings a Bell* for the seventh-grade level for SMP/MTs revision edition 2017. This book was published by the *Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemendikbud*. The reason we choose the textbook as the book is nationally used by the students at public schools and it has the various tasks commonly provided on the textbook.

The book contains 9 chapters. For this study, the unit of analysis was 4 chapter of the textbook, (chapter I, II, III and VIII). The themes are *Good morning. How are You? This is Me!, What Time Is It?, That's what friends are supposed to do*. Moreover, the data of this study are about the content of types of tasks in this book.

Data Collection and Analysis

In collecting the data, we gathered the tasks from four chapters of the textbook (Chapter 1, 2, 3 and 8). At initial stage of qualitative procedure, each task was grouped into two: 1) observing and asking questions, and 2) collecting information. After that, it was classified based on the task types framework by Nunan (1999). In quantitative stage of analysis, the data then was presented in frequency and percentage.

Table 1. Task Types (Nunan, 1999 cited in Elmiana, 2018)

Cognitive tasks	Interpersonal tasks	Linguistics tasks	Affective tasks	Creative tasks
Classifying	Co-operating	Conversational patterns	Personalising	This part encourages students to find out a new word and improve their vocabulary, and then use it through the tasks
Predicting	Role playing	Practicing	Self-evaluating	
Inducing		Using context	Reflecting	
Note taking		Summarising		
Concept mapping		Selective reading/listening		
Inferencing		Skimming		
Discriminating				
Diagramming				

RESULTS AND DISCUSSION

The purpose of the study was to identify the type of tasks based on the criteria proposed by Nunan (1999) framework. This present research aimed at found type of tasks in EFL textbook for junior high school student entitled "*When English Rings A Bell*" from chapter 1 to chapter 4.

It was shown by Table 2, the task types from the textbook consist of cognitive task, interpersonal task, linguistics task, affective task, and creative task. There was difference between the frequency and percentage of each task type in english textbook was calculated. After finding these differences the total score from english textbook was calculated in table 1 and 2.

Table 2. Observing and Asking Question

TASK TYPES	ASPECT	CHAPTER I		CHAPTER II		CHAPTER III		CHAPTER VIII	
		F	P	F	P	F	P	F	P
Cognitive Task	Respond	5	13.8	0	0	7	17.07	0	0
	Note Taking	0	0	1	4.7	8	19.5	0	0
	Discriminating	5	13.8	0	0	0	0	0	0
	Concept Mapping	0	0	0	0	1	2.4	0	0
	TOTAL	10	27.6	1	4.7	16	38.97	0	0
Interpersonal Task		F	P	F	P	F	P	F	P
	Role Playing	4	11.1	2	9.5	2	4.8	1	16.6
	Co-operating	4	11.1	2	9.5	2	4.8	1	16.6
	Q&A Interactions	5	13.8	1	4.7	1	2.4	0	0
	Writing	0	0	0	0	6	14.6	0	0
	TOTAL	9	36	5	94.95	11	26.6	2	33.2
Linguistic Task		F	P	F	P	F	P	F	P
	Practicing	5	13.8	9	42.8	3	7.3	2	33.3
	Reading	0	0	0	0	0	0	1	16.6
	Listening	3	8.3	2	9.5	7	17.07	1	16.6
	Using Context	1	2.7	0	0	1	2.4	0	0
	Spell the words	0	0	1	4.7	0	0	0	0
	Summarizing	0	0	0	0	0	0	0	0
	TOTAL	9	24.8	12	57	11	26.77	4	66.5
Affective Task		F	P	F	P	F	P	F	P
	Complete the table	2	5.5	0	0	0	0	0	0
	Draw Section	0	0	0	0	3	7.3	0	0
	TOTAL	2	5.5	0	0	3	7.3	0	0
Creative Task		F	P	F	P	F	P	F	P

Used their own words	4	11.1	0	0	0	0	0	0
Fill in the blank	0	0	0	0	0	0	0	0
Writing and orally	2	5.5	3	14.2	0	0	0	0
Make a schedule	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL	6	16.6	3	14.2	0	0	0	0
TOTAL ALL	36	110.5	21	170.85	41	99.64	6	99.7

Based on the table about "Observing and Asking Questions" above, it is shown that the total frequency that is most abundant in "Cognitive Task" is 16 and has a percentage of 38.97%, where there are aspects, such as respond, note taking, discriminating, concept mapping in chapter III, and the smallest frequency falls in cognitive task chapter VIII, affective task chapter II and VIII, creative task chapter III and VIII, which is 0 which has a percentage of 0%. For the total number of tasks, chapters that have many frequencies are found in chapter III, which is 41 and has a percentage of 99.64 %.

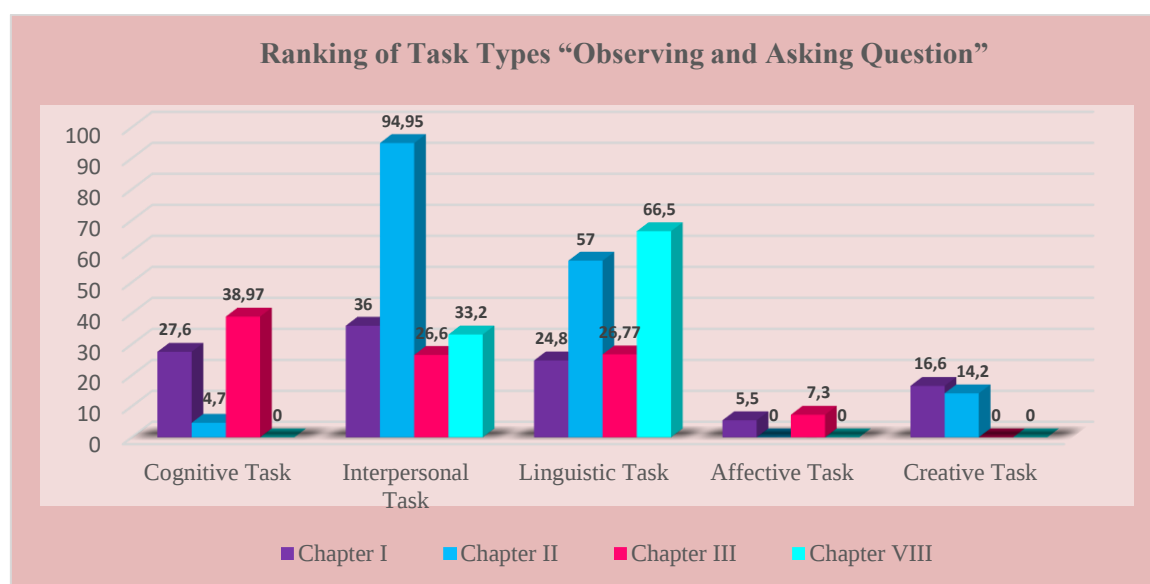


Figure 1. Ranking of Task Types “Observing and Asking Question

Based on the Figure 1 above, it can be seen that the one with the highest frequency and percentage is interpersonal task which has a percentage of 94.95%.

Table 3. Collecting Information

TASK TYPES	ASPECT	CHAPTER I		CHAPTER II		CHAPTER III		CHAPTER VIII	
		F	P	F	P	F	P	F	P
Cognitive Task	Respond	1	16.6	0	0	0	0	0	0
	Note Taking	0	0	3	10	5	13.8	0	0
	Discriminating	1	16.6	0	0	3	8.3	0	0
	Concept Mapping	0	0	0	0	0	0	0	0
	TOTAL	2	33.2	3	10	8	22.1	0	0
Interpersonal Task		F	P	F	P	F	P	F	P
	Role Playing	0	0	0	0	0	0	1	25
	Co-operating	0	0	1	3.3	3	8.3	1	25
	TOTAL	0	0	1	3.3	3	8.3	2	50
Linguistic Task		F	P	F	P	F	P	F	P
	Practice Speaking	1	16.6	0	0	3	8.3	0	0
	Reading	0	0	0	0	0	0	1	25
	Listening	1	16.6	1	3.3	0	0	1	25
	Using Context	1	16.6	0	0	1	2.7	0	0
	Summarizing	0	0	0	0	0	0	0	0
	TOTAL	3	49.8	1	3.3	4	11	2	50
Affective Task		F	P	F	P	F	P	F	P
	Complete the table	0	0	4	13.3	4	11.1	0	0
	TOTAL	0	0	4	13.3	4	11.1	0	0
Creative Task		F	P	F	P	F	P	F	P
	Used their own words	1	16.6	0	0	4	11.1	0	0
	Fill in the blank	0	0	1	3.3	3	8.3	0	0
	Writing and orally	0	0	0	0	6	16.6	0	0
	Make a schedule	0	0	0	0	4	11.1	0	0
	TOTAL	1	16.6	1	3.3	17	47.1	0	0
	TOTAL ALL	6	99.6	30	29.9	36	99.6	4	100

Based on the Table 3 about “*Collecting Information*” above, it is shown that the total frequency that is most often found in “Creative Task ” is 17 and has a percentage of 47.1%, where there are aspects such as used their own words, fill in the blank, writing and orally, make a schedule in chapter III, and the smallest frequency falls on Chapter I, IV, VIII, which is 0 which has a percentage of 0%. For the total number of tasks, chapters that have many frequencies are found in chapter III, which is 36 and has a percentage of 99.6%.

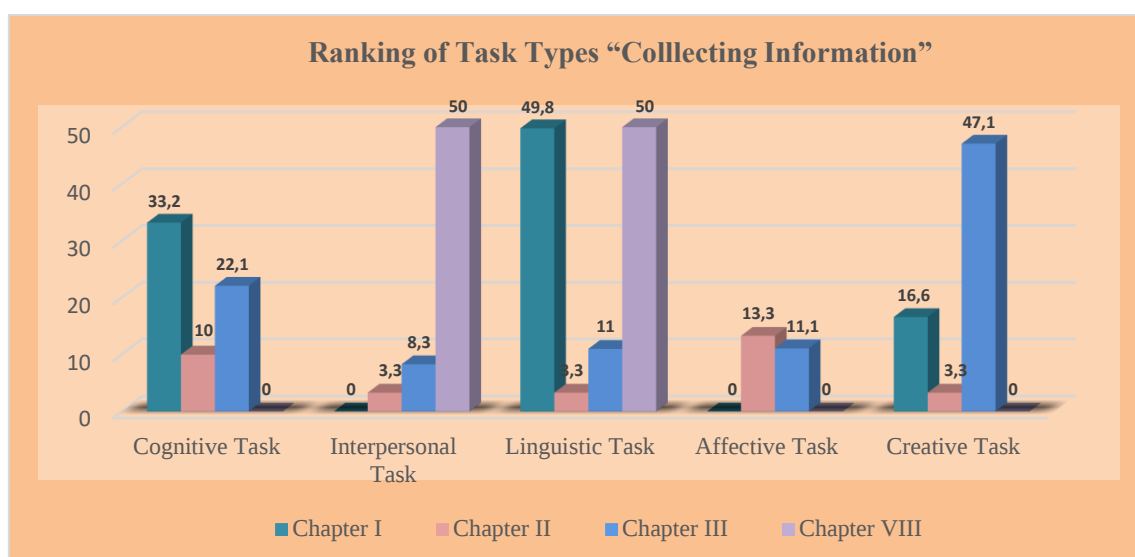


Figure 2. Ranking of Task Types “Collecting Information”

CONCLUSION

Based on the research that has been done, this research focuses on analyzing the types of assignments in the English textbook “*When English Ring A Bell*” for the seventh-grade level of SMP/MTs revision 2017, as a mandatory textbook used in public schools. This study aims to find the types of tasks in the EFL textbook for junior high school students entitled *When English Rings A Bell*. The findings of this study reveal that most of the types of tasks assigned by Nunan (1999) are covered by this English textbook. It was found that the number of tasks in the “Observing and Asking Question” task type there are 104 tasks from chapters I, II, III, VIII, and in the “Collecting Information” task type there are 76 tasks from chapters I, II, III, VIII. This shows that the types of assignments in this English textbook have met the criteria based on Nunan's (1999) framework. In a classroom setting, these tasks require students to learn cooperatively and individually. The results also reveal that there is a significant difference between the frequencies of task types in these course books. It seems that each of these textbooks has placed significant emphasis on one or two types of tasks based on what the authors believe is more important in the language learning process.

REFERENCE

- Alemi, M. (2014). "The Presentation of Different Types of Tasks in ELT Textbooks." 8(1): 61–92.
http://www.teljournal.org/article_54565_e38b236c722820fd404b4787a203e71d.pdf.
- Aryani, A., Ikhsanudin, I., & Regina, R. (2019). "Critical Review of Tasks in English Textbook When English Rings a Bell." ICoTE Proceedings 2.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/icote/article/view/33927>.
- Rambe, D., & Amri, Z. (2019). "Journal of English Language Teaching: Nov-Dec19." *Journal of English Language Teaching* 8(1): 178–86.
- Elmiana, D.S. (2018). "A Critical Analysis of Tasks in Senior High School EFL Textbooks in Indonesia." *Journal of Asia TEFL* 15(2): 462–70.
- Nunan, D. (1999). *Second language teaching and learning*. Boston: Heinle/Thomson.
- Nunan, D. (2006). *Task-based Language Teaching in the Asia Context: Defining 'Task'*. *Asian EFL Journal*, 8(3), 1-18.
- Suryani, Rias Wita. 2018. "'WHEN ENGLISH RINGS THE BELL': An English Textbook Analysis." *English Language Teaching and Research* 2(1): 258–68.
- Swastika, P.A., Miranti, R.R., Rauuf, M., & Nur, O. (2020). "The Analysis of Speaking Assessment Types in Textbook 'When English Rings a Bell Grade VII.'" *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3(2): 167–73.

ANALISIS KOMPETENSI GURU DALAM FILM “THE RON CLARK STORY” KARYA RANDA HAINES

Clarissa Claudia Pasalbessy¹, Nurjanah², Ira Miranti³

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta^{1,2,3}

Pos-el: clarissaclaudiap@gmail.com

Abstrak. The Ron Clark Story adalah film yang menceritakan tentang kisah inspiratif seorang guru muda yang energik, kreatif dan idealis. Film ini didasarkan pada aksi kehidupan nyata Ron Clark, seorang guru di Amerika. The Ron Clark Story adalah sebuah film dengan tema Edukasi, Amerika Serikat tahun 2006 yang berdurasi 96 menit. Film ini disutradarai Randa Haines dan diproduksi oleh Old Beantown Films; Granada America; MAGNA Global Entertainment; TNT Original Production dan dirilis langsung di televisi. Film ini ditayangkan perdana di TNT pada 13 Agustus 2006. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis apa saja kompetensi guru dan pesan moral yang terdapat didalam film The Ron Clark Story. serta melengkapi persyaratan untuk mendapat gelar kesarjanaan di Universitas Indraprasta PGRI. Metode penelitian yang penulis pakai adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik kepustakaan, dan dengan menggunakan pendekatan struktural dan teori semiotika. Hasil temuan peneliti adalah terdapat beberapa kategori kompetensi guru dan pesan moral pada film The Ron Clark Story.

Kata Kunci: Characterization; Analyze film; Ron Clark Movie; Educational values; Teacher competence

Abstract. The Ron Clark Story is a film that tells the inspiring story of a young teacher who is energetic, creative and idealistic. The film is based on the real-life action of Ron Clark, a teacher in America. The Ron Clark Story is a film with the theme Education, United States in 2006 with a duration of 96 minutes. The film is directed by Randa Haines and produced by Old Beantown Films; Granada America; MAGNA Global Entertainment; TNT Original Production and released live on television. The film premiered on TNT on August 13, 2006. The purpose of the study is to analyze what teacher competencies and moral messages are contained in the film The Ron Clark Story. and complete the requirements for obtaining a bachelor's degree at Indraprasta University PGRI. The research method that the author uses is descriptive qualitative, with library techniques, and by using a structural approach and semiotic theory. The results of the research findings are that there are several categories of teacher competence and moral messages in the film The Ron Clark Story.

Keyword: Characterization; Analyze film; Ron Clark Movie; Educational values; Teacher competence



Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Film dari Amerika yang berdasarkan kisah nyata. Film yang menceritakan tentang kisah sosok guru dari Amerika, beliau merupakan sosok pribadi yang memiliki karakter yang baik, inovatif, kreatif, bersemangat dan memiliki tingkat rasa kepedulian yang tinggi dalam mendidik peserta didiknya. Beliau adalah seorang guru yang menjadi panutan atau seorang guru yang memberikan para siswanya inspirasi untuk menjadi seperti dirinya. Dengan kompetensi kepribadian yang dimiliki oleh Mr. Clark beliau mampu mencapai goals dalam tujuan pembelajaran yaitu dia mampu membuat para peserta didiknya menjadi murid-murid yang berprestasi, yang mampu melewati setiap ujian Negara dan lulus dengan hasil skor tertinggi dari kelas lainnya.

Film yang dibuat berdasarkan kisah nyata perjuangan Mr. Clark dalam mengajar peserta didiknya yang berlabel kelas tidak diinginkan atau kelas buangan di Harlem Inner Elementary School, New York. Film ini berjudul The Ron Clark Story (TRCS) yang dirilis di Amerika pada tahun 2006 hasil produksi Turner Network Television (TNT). Film TRCS juga mendapatkan banyak apresiasi di kalangan public dan pemerhati pendidikan. Oprah Winfrey menyumbang dana sebesar \$365.000 pada bulan Desember 2008 kepada Mr. Clark untuk Ron Clark Academy, karena ia terinspirasi oleh film The Ron Clark Story (2006) dan atas dedikasi Mr. Clark yang mendalam terhadap prestasinya dalam mengajar.

Dari uraian umum di atas, ketertarikan penulis untuk menggali lebih dalam tentang kompetensi guru yang terdapat dalam film The Ron Clark Story akan dirumuskan ke dalam sebuah judul penelitian yang berjudul "Analisis Kompetensi Guru dalam film 'The Ron Clark Story' Karya Randa Haines".

METODE

Dalam bab metode penelitian ini berhubungan dengan sebuah karya sastra yang dimana dalam penelitian sastra ini penulis harus mempertimbangkan isi, sifat dan bentuk sastra sebagai subyek yang akan dikaji oleh penulis. Pada penelitian ini metode yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Saryono (2010: 1) mengatakan : "Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kualitatif." Penulis menggunakan teknik penelitian untuk mendapatkan data- data dan ini merupakan langkah yang utama dalam mencapai suatu tujuan penelitian. Dalam teknik penelitian ini, penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan metode Analisis isi (Content analysis) atau lebih tepatnya metode Analisis isi kualitatif.

Metode Analisis isi kualitatif ada beberapa, dan yang akan peneliti gunakan adalah Analisis semiotic (Semiotic analysis). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian atau penulis itu sendiri, karena kegiatan pengumpulan data tidak bisa dilakukan lewat perantara atau sarana lain, dengan sumber data film yang berdurasi 1 jam 36 menit.
2. Data-data yang diperoleh dari dalam cerita berupa teks cerita, sinopsis, kompetensi guru dan pesan moral yang terdapat dalam film “The Ron Clark Story”
3. Film “The Ron Clark Story” karya Randa Haines.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada kompetensi guru dan pesan moral yang terdapat di dalam film “*The Ron Clark Story*”. Dari fokus tersebut dibagi menjadi dua subfokus dari penelitian ini yaitu kompetensi guru dan pesan moral yang terkandung di dalam film “*The Ron Clark Story*” Oleh karena itu penulis akan memaparkan data yang mendukung untuk menemukan apa saja Kompetensi guru dan pesan moral yang terdapat didalam film “*The Ron Clark Story*” yang terdapat dalam film tersebut.

The Ron Clark Story adalah sebuah film dengan tema Edukasi, Amerika Serikat tahun 2006 yang berdurasi 96 menit. Film ini disutradarai Randa Haines dan diproduksi oleh Old Beantown Films; Granada America; MAGNA Global Entertainment; TNT Original Production dan dirilis langsung di televisi. Film ini ditayangkan perdana di TNT pada 13 Agustus 2006.

1. Analisis kompetensi guru yang disajikan dalam The Ron Clark Story ditinjau dari segi semiotika

a. Kompetensi Pedagogik

Pada bagian ini peneliti menunjukkan hasil kompetensi pedagogik yang terdapat dalam film. Ada 10 aspek kompetensi pedagogik yang tertuang d a dalam Permendiknas nomor 16 tahun 2007. Mari kita analisa aakah Kesepuluh aspek tersebut ada didalam Film “*The Ron Clark Story*”.

- a) Penguasaan karakteristik siswa seperti fisik, moral, budaya, emosional dan intelektual.

Ada dua adegan dalam film ini yang menggambarkan aspek pertama kompetensi pedagogik. Penjelasan nya bisa di lihat di menit ke 56:50-59:52.

- b) Memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran akan memberikan keuntungan yang besar terhadap kegiatan pembelajaran. Salah satunya, siswa akan memiliki pengalaman belajar yang bermakna. Dalam film ini, ada satu adegan yang menggambarkan aspek 5 kompetensi pedagogik pada menit ke 01:05:04

- c) Memfasilitasi pengembangan potensi siswa untuk mengaktualisasikan potensi diri siswa.

Hanya ada satu adegan yang mencakup delapan aspek kompetensi pedagogik, penjelasan nya dapat dilihat pada tabel di bawah ini

- d) Melakukan penilaian dan evaluasi proses dan hasil pembelajaran. Ada satu adegan yang menggambarkan delapan aspek tersebut.

Penjelasan lebih lanjut dapat dilihat pada menit ke 49:03

- e) Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk memantau pemahaman siswa.

Ada satu adegan yang menunjukkan kesembilan aspek kompetensi pedagogik seperti yang dijelaskan pada tabel menit ke 01:06:45

b. Kompetensi Kepribadian

Bagian ini menunjukkan beberapa kompetensi kepribadian yang terdapat dalam film. Kompetensi kepribadian berkaitan dengan sikap yang baik seperti bijaksana, bertanggung jawab, jujur, stabil dan percaya diri. Ada lima aspek kompetensi kepribadian sebagaimana tertuang dalam Permennas nomor 16 tahun 2007. Hasilnya sebagai berikut:

- a) Bertindak sesuai norma, menghargai setiap siswa dengan adil.

Dalam film ini, ada satu adegan yang menunjukkan tindakan Clark yang merupakan aspek pertama dari kompetensi kepribadian. Dapat dilihat pada menit ke 00:39

- b) Menunjukkan kepribadian sebagai pribadi yang jujur, berkelakuan baik dan menjadi panutan sebagai guru.

Dalam film ini terdapat satu adegan yang menggambarkan aspek kedua dari kompetensi kepribadian seperti yang dijelaskan pada menit ke 45: 10

- c) Menunjukkan kepribadian guru sebagai pribadi yang stabil, arif dan tegas.

Guru dituntut untuk bersikap bijaksana dalam kondisi apapun di dalam kelas. Dalam film ini terdapat satu adegan yang menggambarkan ketiga aspek kompetensi kepribadian seperti yang terlihat pada menit ke 16: 42

- d) Menunjukkan tanggung jawab yang tinggi sebagai guru

Ada dua adegan yang menunjukkan aspek kedua kompetensi kepribadian, dapat dilihat pada menit ke 31:59 dan 01:08: 41

c. Kompetensi Sosial

Bagian di bawah ini menunjukkan beberapa kompetensi sosial yang ditemukan dalam film. Kompetensi sosial erat kaitannya dengan kemampuan berkomunikasi dalam suatu komunitas.

- a) Bersikap inklusif, objektif, dan menghindari tindakan diskriminatif terkait jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang sosial, dan status sosial ekonomi.

- b) Cepat beradaptasi dengan lingkungan baru

- c) Menjalinkan hubungan baik dengan profesi lain.

Dalam film ini terdapat satu adegan yang menggambarkan aspek 1, 2

dan 3 kompetensi sosial. Detail adegan dijelaskan pada menit ke 04:41, 13:53, 13:32, 14:57, 44:55.

d. Kompetensi Profesional

Bagian ini menjelaskan beberapa kompetensi profesional yang terdapat dalam film. Kompetensi profesional berkaitan dengan kemampuan guru dalam menguasai seluruh materi pelajaran secara terus menerus.

a) Penguasaan materi pelajaran, struktur, konsep ilmu yang mendukung pembelajaran.

Ada dua adegan yang menggambarkan aspek pertama kompetensi profesional. Dapat dilihat pada menit ke 24:24, 46: 41

b) Mengembangkan materi pelajaran secara kreatif, Adegan ini dapat dilihat di menit ke 48:45

c) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan pengembangan diri.

Ada satu adegan yang menggambarkan kelima aspek kompetensi profesional seperti yang dijelaskan pada menit ke 01:05:04

2. Analisis Pesan moral yang terdapat di dalam film The Ron Clark Story ditinjau dari segi Semiotika.

Adegan yang menunjukkan pesan moral di dalam Film The Ron Clark Story.

a. Rasa kepedulian yang tinggi

Ditunjukkan pada menit ke 1:19:22 56:50, 56:56, 57:55, 59:52, 00:39, 13.53, 13:32, 14.57

b. Motivator

Ditunjukkan pada menit ke 01:10:07, 45: 10,

c. Rasa Bertanggung Jawab

Ditunjukkan pada menit ke 01:05:04, 52: 39, 31:59, 01:08:41

d. Guru Berprestasi

Ditunjukkan pada menit ke 02:41, 10:06.

e. Tidak mudah menyerah

Ditunjukkan pada menit ke 03.24, 10:27, 37:12,

3. Penafsiran dan Uraian Penelitian

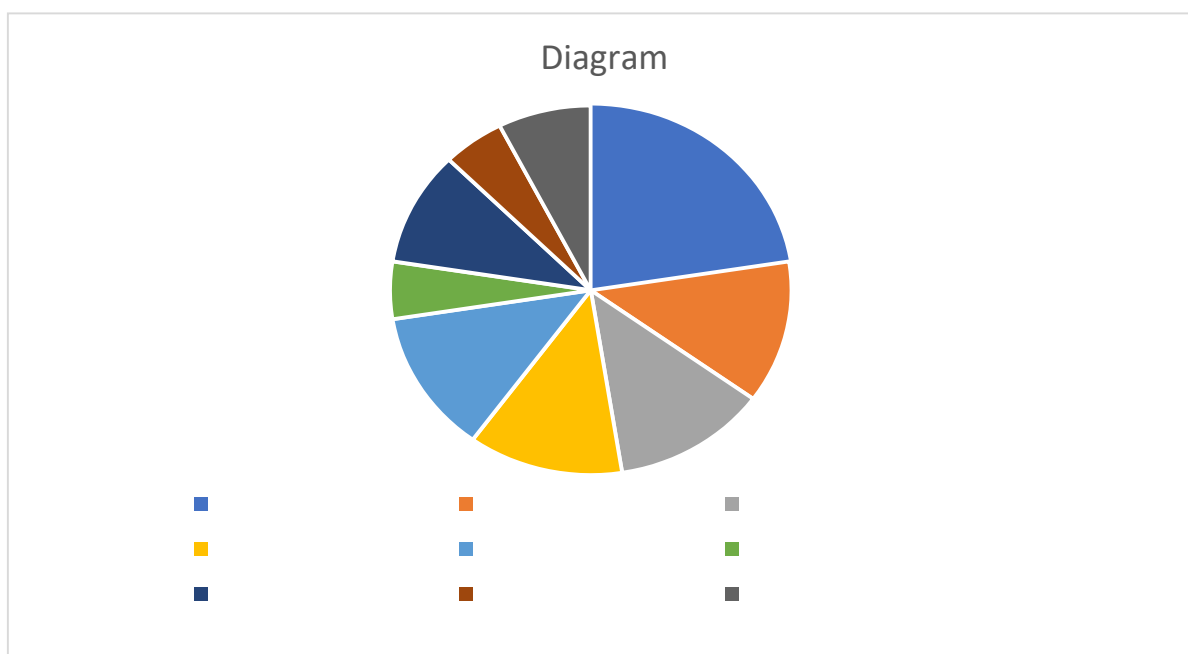
Hasil Penafsiran dan Uraian Penelitian Analisa Kompetensi Guru dan Pesan moral dalam Film “The Ron Clark Story”.

Tabel 1

No	Kompetensi Guru dan Pesan moral	Jumlah	Presentase
1	Kompetensi Pedagogik	9	22,5%
2	Kompetensi Kepribadian	5	12,5%

3	Kompetensi Sosial	5	12,5%
4	Kompetensi Profesional	5	12,5%
5	Rasa Peduli yang tinggi	5	12,5%
6	Motivator	2	5%
7	Bertanggung jawab	4	10%
8	Guru berprestasi	2	5%
9	Tidak mudah menyerah	3	7,5%
	Total	40	100%

Gambar 1. Hasil Presentase Kompetensi Guru dan Pesan Moral



Penafsiran dan uraian penelitian Analisa Kompetensi Guru dan Pesan moral dalam Film “The Ron Clark Story” di atas dapat memperkuat penguraian klasifikasi temuan hasil penelitian berdasarkan hasil temuan banyak dan tidaknya serta jumlah persentasenya, terhadap Kompetensi guru dan juga pesan moral yang ada pada tokoh utama didalam film Tersebut.

Berdasarkan dari beberapa hal telah diuraikan di atas, maka dapat diinterpretasikan aspek aspek seperti ke 4 kompetensi guru banyak terdapat di film ini. Seperti sikap Mr Clark yang selalu sabar, kerja keras, mengajar dengan setulus hati, menikmati ilmu pengetahuan, dan pantang menyerah merupakan sikap yang

wajib dicontoh. Kompetensi guru yang terdapat didalam film tersebut sebagian besar sudah diterapkan di kehidupan pendidikan Indonesia. Dari Film “The Ron Clark Story” kita cukup mudah untuk memahami setiap tindakan apa yang harus dilakukan oleh guru dan mendapat contoh, kita harus jadi guru yang seperti apa. Film tersebut sangat relevan dengan kehidupan nyata sehingga dapat dijadikan sebagai motivasi dalam dunia pendidikan.

Maka, penelitian ini menunjukkan bahwa Kompetensi guru seperti, Kompetensi Pedagogik, Kompetensi Kepribadian, Kompetensi Sosial dan Kompetensi Profesional memiliki presentase sebesar 60% dengan temuan 24 adegan pesan moral didalam ini lebih sedikit presentasinya dengan presentase sebesar 40% dengan temuan 16 adegan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang telah dilakukan serta menjawab rumusan masalah yang telah dipaparkan oleh penulis sebelumnya, penulis dapat menarik kesimpulan, antara lain:

1. Bahwa dalam film The Ron Clark Story karya Randa Haines memiliki 4 kompetensi guru, Seperti Kompetensi Kepribadian dengan 5 adegan dan presentase 12,5%, Kompetensi Pedagogik dengan 9 adegan dan presentase 22,5%, Kompetensi Profesional dengan 5 adegan dan presentase 12,5%, yang terakhir Kompetensi social dengan 5 adegan dan presentase 12,5%. Dan jumlah dari keseluruhan data menunjukkan jika terdapat 60% presentase tentang adanya Kompetensi guru di dalam Film The Ron Clark Story, besarnya presentase menunjukkan bahwa dapat disimpulkan setiap Kompetensi guru terkandung dalam setiap percakapan dan konflik yang terjadi di film The Ron Clark Story.
2. Sedangkan Pesan Moral yang terdapat didalam film The Ron Clark Story terdapat 5 kategori dengan total keseluruhan presentase 40%, dimana presentase pesan moral di film ini lebih sedikit dibanding kompetensi guru yang ada di film The Ron Clark Story. Kategori pertama ada Rasa Peduli yang tinggi dengan 5 adegan dan presentase 12,5%, yang kedua pesan moral sebagai motivator terdapat 2 adegan dengan presentase 5%, lalu yang ketiga ada pesan moral yang bertanggung jawab terdapat 4 adegan dengan presentase 10%, selanjutnya ada pesan moral tentang guru yang berprestasi dengan data yang ditemukan 2 adegan dengan presentase 5%, dan yang terakhir adalah pesan moral sebagai guru yang tidak mudah menyerah dengan 3 adegan dan presentase 7,5%. Dari keseluruhan data dapat disimpulkan bahwa terdapat pesan moral didalam film The Ron Clark Story karya Randa Haines.

REFERENSI

- Apriani, T., Rafli, Z., & Zuriyati, Z. (2019). *Integritas Diri Tokoh Utama Pada film “The Ron Clark story” Karya Randa Haines*. Indonesian Language Education and Literature, 5(1), 99. doi:10.24235/ileal.v5i1.3898
- Asmani, M, J. (2009). *7 Kompetensi Guru menyenangkan dan Profesional*. Jogjakarta: Power Books.

- Ayoana. (2010). *Definisi Film*. Retrieved From <http://ayoana.tumblr.com/>
- Brockway, J. (Producer) & Haines, R. (Director). (2006). *The Ron Clark Story*. United States: ITV studios Global Entertainment.
- Creswell, J. W. (2012). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. SAGE Publications.
- Eneste, P. (1991). *Novel Dan film*. Ende, Flores, NTT : Nusa Indah.
- Hardiman, F. B. (2004). *Filsafat modern: Dari Machiavelli sampai Nietzsche*. Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayat, A. (2020) *Penelitian Kualitatif (Metode): Penjelasan Lengkap*. Retrieved From <https://docplayer.info/75776430-Metode-penelitian-creswell-dalam-herdiansyah-2010-8-menyatakan-bahwa-penelitian-kualitatif.html>
- Indonesia. *Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1992 tentang perfilman*.
- Indonesia. *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Negara RI Tahun 2011 Nomor 11, tentang Guru dan Dosen*. Citra Umbra. Bandung.
- Islam, A. M. (2017). *"Kompetensi Kepribadian guru dalam film The Ron Clark Story dan Relevansinya terhadap kepribadian guru pendidikan agama islam"*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Jannah, W. (2021). *Menjadi guru Profesional: Memahami Hakikat Dan Kompetensi guru*. doi:10.31219/osf.io/fcq4t
- Kaharuddin, K. (2020). *Kualitatif: Ciri Dan Karakter Sebagai Metodologi*. Equilibrium: Jurnal Pendidikan, 9(1), 1-8. doi:10.26618/equilibrium.v9i1.4489
- Mafiroh, A., & Prasetyo, E. H. (2017). *"EDUCATIONAL VALUES' ANALYSIS RELATED TO KHD'S PRINCIPLE IN THE RON CLARK STORY MOVIE."* Doi <https://doi.org/10.36597/jellt.v1i1.924>
- Muhaimin. (2001) *Menjadi Guru Yang Kompeten*. Jakarta: Gema Insani.
- Mulyasa, E. (2011). *Standar Kompetensi dan Sertifikat Guru*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2008). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2011). *Standar Kompetensi dan Sertifikat Guru*. Bandung: Rosdakarya.
- Ni'am, A. *Membangun Profesionalisme Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, W. K. (2021). *Profesi guru Dan kompetensi Yang harus dimiliki*. doi:10.31219/osf.io/9axy2
- Rada. (2021). *Teknik Pengumpulan Data*. Retrieved From https://dosenpintar.com/teknik-pengumpulan-data/#Menurut_Riduwan_2010_51
- Salim, S. (2019). *METODE PENELITIAN*.
- Sholikhah, S. (2017). *Analisis undang-undang No. 14 Tahun 2005 Tentang guru Dan Dosen (Sebuah Kajian Kritis)*. AKADEMIKA, 11(1), 1-9. doi:10.30736/akademika.v11i1.39
- Shalekhah, A. N. (2021). *Analisis Semiotika Roland Barthes pada Poster Film Parasite Versi Negara Inggris*. Jurnal Barik, Vol. 2., 54-66.

Sudrajat, A. (2012). *Kompetensi Kepribadian Guru*. Retrieved From <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2012/10/22/kompetensi-kepribadian-guru/>

HUBUNGAN MEDIA E-LEARNING DAN MEDIA ZOOM DALAM PEMBELAJARAN DARING BAGI PENUTUR ASING DI JEPANG

Iis Torisa Utami

Universitas Budi Luhur, Jakarta Selatan

iis.torisautami@budiluhur.ac.id

Abstrak. Berdasarkan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid19 bahwa pembelajaran dilakukan secara daring. Pemanfaatan aplikasi *e-learning* dan *zoom meeting* yang disediakan oleh Universitas Budi Luhur untuk mendukung kegiatan belajar dengan mahasiswa Kanda-Jepang secara daring. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hubungan penggunaan aplikasi *e-learning* dan *zoom meeting* selama masa pandemi covid-19 terhadap hasil belajar bagi penutur asing yang belajar bahasa Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini kuantitatif deskriptif, dan pengumpulan data yang digunakan melalui hasil nilai ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh korelasi sebesar 0.58 dengan kriteria cukup kuat, dan nilai f_{hitung} 3.754 > F_{tabel} 3.68 dengan taraf signifikan $0.048 < 0.05$ dapat dinyatakan terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara variabel media pembelajaran *e-learning* (X1) dan media pembelajaran *zoom meeting* (X2) terhadap hasil belajar (Y). Implikasi dari penelitian ini bahwa media *e-learning* dan media *zoom* mempunyai hubungan yang cukup kuat dalam proses pembelajaran online terhadap hasil belajar bagi pemelajar asing, selain itu, ada upaya untuk mempertahankan penggunaan media teknologi informasi salah satunya pada media *e-learning* dapat menampilkan video materi pembelajaran sehingga memberikan kemudahan atau dorongan bagi pemelajar asing dalam belajar bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *E-learning*; *zoom*; hasil belajar

Abstract. Based on the circular letter of the Minister of Education and Culture of the Republic of Indonesia Number 4 of 2020 regarding the Implementation of Education Policies in the Emergency Period for the Spread of Covid19, learning was carried out in the network. Utilization of *e-learning* and *zoom meetings* provided by Budi Luhur University to support online learning activities with Kanda-Japanese students. This study aims to describe the relationship between the use of *e-learning* media and *zoom meetings* during the covid19 pandemic on learning outcomes for foreign speakers who learn Indonesian. The method used in this research is descriptive quantitative, and the data collection used is through the results of the midterm and final exams. Based on the results of the study obtained a correlation of 0.578 with quite strong criteria, and the *f*-count value of 3.754 > *F*-table 3.68 with a significance level of $0.048 < 0.05$ is a positive and significant relationship between the variables of *e-learning* media and *zoom meeting* learning media on learning outcomes. Implications of research of *e-learning* media and *zoom* media, the fairly well relationship in the online learning process to the learning outcomes of students foreign, so it is necessary to make efforts to maintain the use of information technology media, one of which is *e-learning* media can display video learning materials to provide convenience or encouragement for students foreign in learning Indonesian.

Keyword: *E-learning*; *zoom*; *e-learning* outcome



Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Berdasarkan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 bahwa pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) atau pembelajaran jarak jauh (PJJ), tujuan pembelajaran daring untuk memenuhi standar pendidikan melalui pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget sehingga antara pemelajar dan pengajar saling terhubung (Ida & Sae, 2021). Proses pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi di Universitas Budi Luhur sudah dilaksanakan jauh sebelum adanya pandemi covid-19 sehingga dosen dan mahasiswa sudah terbiasa menggunakan teknologi untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ), namun untuk pemelajar (mahasiswa) *Kanda Institute of Foreign language* (KIFL) proses pembelajaran jarak jauh diterapkan selama masa pandemi covid-19, hal ini bertujuan agar proses pembelajaran tetap berlangsung sehingga tujuan pembelajaran tetap berjalan sesuai dengan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pembelajaran bagi penutur asing di masa pandemi covid-19 perlu adanya inovasi-inovasi menarik dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif. (Aziz, 2021). Pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19 media yang digunakan oleh pengajar diantaranya *google meet*, *google classroom*, *zoom* dan *e.learning* yang merupakan fasilitas pendukung bagi kelancaran proses pembelajaran jarak jauh. Menurut (Sucipto, 2022) penggunaan aplikasi *e.learning* dan aplikasi *zoom* menjadi solusi dalam kegiatan belajar mengajar melalui daring, yang mana aplikasi *e.learning* tidak hanya sebagai media penyampaian materi pembelajaran yang dapat diakses kapan pun dan dimana pun, demikian pula aplikasi *zoom* digunakan sebagai interaksi antara pengajar dengan peserta didik untuk memberikan penjelasan secara langsung atau istilah lain pembelajaran virtual. Selanjutnya menurut (Cahyani, Listiana, & Lestari, 2020) aplikasi *E.learning* merupakan inovasi baru yang dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh, yang mana materi pelajaran dapat divisualisasikan dalam berbagai format sehingga akan lebih dinamis dan interaktif serta melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajaran tersebut, selain itu aplikasi lain yang mendukung proses pembelajaran jarak jauh, seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, *ruang guru*, *Microsoft Office 365 for Education*, *Google Suite*, *Zenius*, *Whatsapp Group* (WAG) dan *Zoom*. Dengan demikian pembelajaran jarak jauh dengan mengoptimalkan penggunaan aplikasi *e.learning*, dan *zoom* merupakan fasilitas pendukung untuk aktivitas pembelajaran jarak jauh sehingga tujuan dari pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi covid-19 terlaksana secara baik dan efektif.

Dorongan atau motivasi belajar dari pemelajar asing di Kanda Jepang sangat antusias untuk belajar bahasa Indonesia, hal ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung secara daring, namun demikian, salah satu kendala yang dihadapi dalam pembelajaran jarak jauh umumnya terkendala oleh sinyal internet yang tidak stabil dan tingginya minat belajar bahasa Indonesia. Pemelajar dari kanda Jepang umumnya dapat berbicara bahasa Indonesia dengan cukup baik, hal ini ditunjukkan ketika pengajar

berinteraksi secara langsung melalui *video conference* dengan pemelajar (mahasiswa) atau penutur asing menggunakan bahasa Indonesia, dan berdasarkan hasil wawancara dengan pemelajar dari Kanda Jepang, bahwa di *Kanda Institute of Foreign Language* (KIFL) mereka sudah belajar bahasa Indonesia, karena kurikulum bahasa Indonesia merupakan mata kuliah pilihan. Tujuan pemelajar dari kanda Jepang belajar bahasa Indonesia di Universitas Budi Luhur untuk lebih memahami penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, selain itu juga untuk mengetahui budaya di Indonesia.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, (Septriani H. , 2021) judul “Strategi Digitalisasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di WNA, Austria” , metode penelitian yang digunakan analisis deskriptif analisis dan studi literatur untuk menguraikan strategi digital dalam pengajaran BIPA daring untuk pemelajar di Australia. Hasil penelitian menginterpretasikan bahwa strategi digital yang mendukung kelancaran pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan memanfaatkan platform seperti *google classrooom; Google Form, dan Google Drive* juga dielaborasi dengan materi ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan pemelajarnya. (Sucipto, 2022) Judul “Efektivitas Penggunaan Teknologi Informasi untuk Pembelajaran Daring di Masa Pandemi”, metode penelitian yang digunakan statistik kuantitatif non parametrik, dan pengumpulan data studi literatur, wawancara, dan kuesioner, hasil menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel efektivitas teknologi informasi (x) dengan variabel daring di masa pandemi (y) dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0.611 dan nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0.00. (Hudaa, 2021) dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi SIPEBI untuk Pemelajar BIPA” menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi SIPEBI dapat memberikan kemudahan bagi pemelajar asing untuk memahami kosa kata bahasa Indonesia. Berikutnya hasil riset dari (Septriani, 2021) berjudul “Pemanfaatan Media Digital *G Suite for Education* dalam Pembelajaran BIPA Jarak Jauh di University Of Vienna”, menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai strategi pendukung dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing dengan memanfaatkan beberapa platform seperti *Google Classroom, Google Form dan Google Drive*. Terakhir hasil penelitian (Prasetyo, 2018) judul “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Dasar Berbasis Android”, menyatakan bahwa aplikasi edukasi berbasis android menggunakan *ionic* untuk memberikan kualitas visual yang menarik agar mampu meningkatkan minat belajar bagi penutur asing. Sedangkan artikel yang ditulis oleh peneliti membahas mengenai analisis hubungan penggunaan aplikasi *E.learning* dan aplikasi *Zoom Meeting* untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ) pada masa covid-19 bagi pemelajar *Kanda Institute of Foreign Language* (KIFL), dan metode penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif, dengan analisis korelasi ganda. Rumusan masalah dalam artikel ini bagaimana hubungan penggunaan aplikasi *e.learning* dan aplikasi zoom dalam pembelajaran melalui daring terhadap hasil belajar. Hipotesis pada artikel ini $H_0 : p = 0$ tidak ada hubungan positif dan signifikan antara penggunaan aplikasi *E.Learning* dan *Zoom* terhadap hasil belajar bagi pemelajar asing di Jepang; $H_a : p \neq 0$ ada hubungan positif dan signifikan antara penggunaan aplikasi *E.learning* dan aplikasi *Zoom* terhadap hasil belajar bagi pemelajar asing di Jepang. Terkait uraian tersebut, maka penelitian ini berfokus pada Hubungan

penggunaan aplikasi e.learning dan aplikasi zoom terhadap hasil belajar dalam pembelajaran melalui daring bagi penutur asing di Kanda-Jepang, Maka berdasarkan uraian tersebut, tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan hubungan penggunaan aplikasi *e.learning* dan aplikasi *zoom* terhadap hasil belajar bagi penutur asing dalam belajar bahasa Indonesia baik secara simultan maupun secara parsial.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan analisis kuantitatif akan menjawab tujuan dari penelitian ini berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil statistik, sedangkan deskriptif merupakan cara untuk menggambarkan suatu peristiwa atau kejadian yang terjadi pada saat penelitian tersebut dilakukan. Langkah yang dilakukan dalam metode ini yaitu mengumpulkan data yang kemudian diklasifikasi, dianalisis, dan membuat kesimpulan terhadap suatu kejadian secara objektif dalam bentuk deskripsi. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari-Mei 2022, dan penelitian ini dilakukan di Universitas Budi Luhur Jakarta yang menyelenggarakan Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dari Jepang. Selama pandemi covid-19 proses pembelajaran untuk Pelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing dari Jepang dilakukan melalui daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) sejak tahun 2020 hingga tahun 2022. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak dilakukan secara acak. Subyek penelitian ini adalah pemelajar asing di Kanda-Jepang yang belajar Bahasa Indonesia di Universitas Budi Luhur di Masa Pandemi Covid-19 sebanyak 15 responden, dan objek dari penelitian ini adalah efektivitas penggunaan aplikasi *E.Learning* dan *Zoom Meeting* pada pembelajaran daring bagi penutur asing di Jepang. Operasional variabel pada penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu variabel independen (variabel bebas) pada penelitian ini adalah Hubungan Penggunaan Aplikasi *E.learning* (X_1) dan Aplikasi *Zoom Meeting* (X_2), terhadap Hasil Belajar (Y) bagi Penutur Asing di Jepang. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini regresi berganda. pengolahan data menggunakan aplikasi software SPSS 25. Berikut ini kriteria korelasi:

Tabel 1 Kriteria Korelasi

Nilai R	Korelasi
0.0- 0.29	Sangat lemah
0.3- 0.49	lemah
0.5-0.69	Cukup
0.7-0.79	Kuat
0.8–1.00	Sangat kuat

Sumber: Sugiono, 2016

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji Asumsi Klasik

Uji Linieritas

Uji linearities bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan linear secara signifikan atau tidak. Korelasi yang baik seharusnya memiliki hubungan linear antara variabel predictor atau independen (X) dengan variabel kriterium atau dependen (Y). dasar pengambilan keputusan dalam uji linearities jika nilai *deviation from Linearity* sig.>0.05 maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independen dan variabel dependen; sebaliknya jika nilai *deviation from Linearity* sig.<0.05 maka tidak ada hubungan linear secara signifikan antara variabel independen dan variabel dependen. Lihat tabel 2 menunjukkan bahwa *deviation from Linearity* sebesar sign. Sebesar 0.060 lebih besar 0.5 maka dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang linier secara signifikan antara variabel independen maupun variabel dependen.

Tabel 2 Uji Linearities

NOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
NilaiHasilBelajar Zoom	*Between Groups (Combined)	1122.833	11	102.076	3.934	.053
	Linearity	154.427	1	154.427	5.952	.050
	Deviation from	968.407	10	96.841	3.733	.060
	Linearity					
	Within Groups	155.667	6	25.944		
	Total	1278.500	17			

Sumber: SPSS.25

Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini untuk mengetahui data hasil penggunaan *e.learning*, zoom dan hasil belajar berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov Test*. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih dari 0.05 maka hasil uji normalitas untuk efektivitas pembelajaran daring menggunakan media *zoom meeting*, *e.learning* dan hasil belajar pemelajar asing. Berikut dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		18
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.07937979
Most Extreme Differences	Absolute	.154
	Positive	.095
	Negative	-.154
Test Statistic		.154
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Pada tabel 2 dapat dinyatakan bahwa signifikansi (*Asymp.Sig.2-tailed*) One Sample Kolmogorov Smirnov Tes pada variabel efektivitas pembelajaran daring melalui media *zoom meeting*, *e.learning* dan hasil belajar lebih besar dari 0.05 yaitu 0.200 artinya semua variabel pada penelitian ini berdistribusi normal.

Uji Multikolinearitas

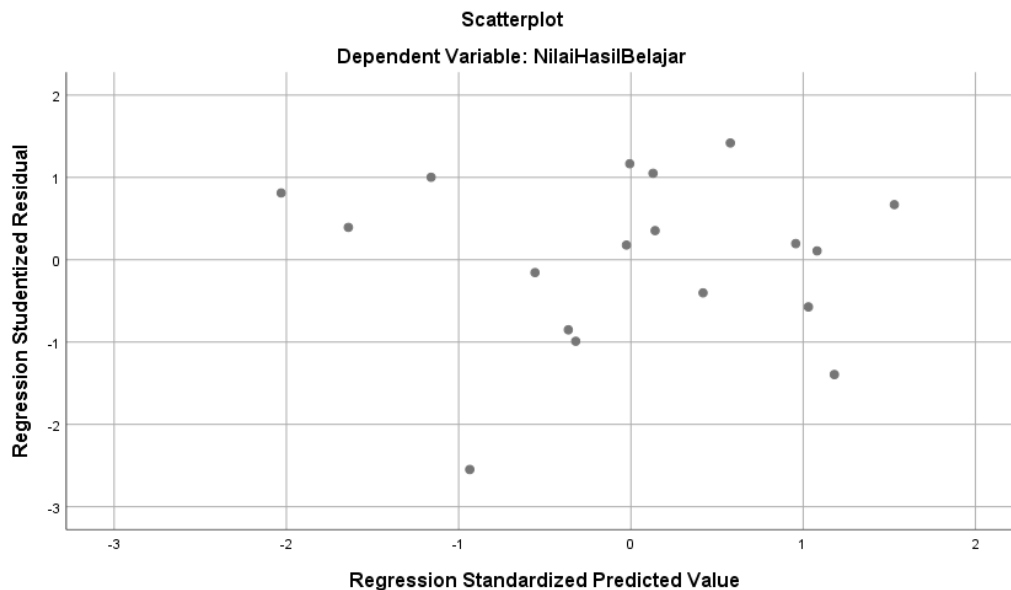
Uji multikolinearitas pada penelitian ini untuk mengetahui apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen. Hasil pengujian ini dapat dilihat pada nilai toleransi dan nilai *variance inflation faktor* (VIF). Kriteria pengambilan keputusan terkait uji multikolinearitas (1) jika nilai VIF < 10 atau *nilai tolerance* > 0.01 maka dinyatakan tidak terjadi *multikolinearitas*; (2) jika nilai VIF > 10 atau nilai *Tolerance* < 0.01 maka ternyata terjadi multikolinearitas; (3) jika koefisien korelasi masing-masing variabel bebas > 0.8 maka terjadi multikolinearitas, tetapi jika koefisien masing-masing variabel < 0.8 maka tidak terjadi multikolinearitas. (I Gozali, 2016). Pada tabel 4 menunjukkan variabel pada penelitian ini tidak terjadi *multikolinearitas* karena nilai VIF lebih besar dari 10 yaitu sebesar 1.039 dan nilai *tolerance* lebih kecil dari 0.01 yaitu sebesar 0.962.

Tabel 4 Uji Multikolinearitas

		Collinearity Statistics	
Model		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	E.learning	.962	1.039
	Zoom	.962	1.039

Sumber: SPSS 2022

Uji Heterokedasitas



Gambar 1 Uji Heterokedasitas

Terkait dengan gambar grafik di atas menunjukkan bahwa tidak ada pola tertentu yang artinya titik menyebar tidak beraturan di atas dan dibawah sumbu 0 pada sumbu Y, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hasil penelitian ini tidak terdapat heterokedasitas atau H_0 diterima.

Uji Regresi Ganda

Tabel 5 Uji F
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			
						F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.578 ^a	.334	.245	7.53658	.334	3.754	2	15	.048

a. Predictors: (Constant), Zoom, E.learning

b. Dependent Variable: NilaiHasilBelajar

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan kekuatan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen yaitu 0.578. hal ini menunjukan hubungan yang cukup kuat antara media pembelajaran *e.learning* dan *zoom* terhadap hasil belajar, sedangkan kontribusi atau sumbangan secara simultan variabel X_1 dan X_2 terhadap Y adalah 0.334 (33,4%) dan sisanya sebesar 66,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ditentukan pada penelitian ini.

Selanjutnya nilai F_{hitung} sebesar 3.754 lebih besar dari nilai F_{tabel} sebesar 3.68 dengan taraf signifikan sebesar 0.048. maka dapat disimpulkan bahwa terdapat

hubungan yang signifikan antara variabel variabel media pembelajaran *e.learning* (X_1) dan media pembelajaran zoom (X_2) terhadap hasil belajar (Y).

Persamaan regresi

**Tabel 6 Uji t
Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-27.435	41.626		-.659	.520
	E.learning	.388	.177	.475	2.196	.044
	Zoom	.961	.427	.487	2.253	.040

a. Dependent Variable: NilaiHasilBelajar

Pada tabel 6 menunjukkan persamaan regresi yaitu $Y = -27.435 + 0.388X_1 + 0.961X_2$. menyatakan bahwa:

1. Nilai konstanta: -27.435 artinya jika *e.learning* dan zoom bernilai 0, maka nilai belajar sebesar -27.435 satuan
2. Koefisien regresi variabel penggunaan *e.learning* sebesar 0.388, apabila koefisien variabel *e.learning* mengalami kenaikan 1% maka hasil belajar akan mengalami kenaikan sebesar 0.388, sebaliknya jika variabel *e.learning* mengalami penurunan 1% maka variabel hasil belajar akan mengalami penurunan 0.388. nilai koefisien bernilai positif artinya ada pengaruh positif antara variabel *e.learning* dengan nilai belajar, semakin meningkat penggunaan media *e.learning* maka hasil belajar akan mengalami peningkatan, sebaliknya semakin menurun penggunaan media *e.learning* maka semakin turun hasil belajar.
3. Koefisien regresi variabel penggunaan media zoom sebesar 0.961. apabila koefisien variabel *zoom* mengalami kenaikan 1% maka hasil belajar akan meningkat sebesar 0.951, sebaliknya jika variabel *zoom* mengalami penurunan 1% maka variabel hasil belajar akan mengalami penurunan sebesar 0.961. Nilai koefisien bernilai positif artinya ada pengaruh positif antara variabel penggunaan media *zoom* terhadap hasil belajar, semakin meningkat penggunaan media *zoom* maka hasil belajar akan mengalami peningkatan, sebaliknya semakin menurun penggunaan media *zoom* maka semakin turun hasil belajar.

Selanjutnya pada tabel 6 dapat dilihat nilai probabilitas variabel penggunaan *e.learning* (X_1) nilai t_{hitung} 2.196 > t_{tabel} 2.131 dengan signifikansi sebesar 0.440 lebih besar dari taraf sig α 0.05 artinya ada pengaruh berpengaruh positif terhadap hasil belajar, dan variabel penggunaan aplikasi zoom (X_2) nilai t_{hitung} 2.253 < t_{tabel} 2.131 dengan signifikan sebesar 0.040 lebih kecil dari taraf sig. α 0.05 ada pengaruh terhadap hasil belajar.

Pembahasan

Hubungan Penggunaan Media E.learning dan Media zoom terhadap hasil belajar
Berdasarkan hasil uji korelasi berganda (simultan) menunjukkan hubungan yang kuat

dan signifikan, hal ini dapat dinyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi baik penggunaan media *e.learning* maupun media zoom memiliki hubungan yang cukup kuat dan signifikan sehingga diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dan keterampilan bagi penutur asing dalam belajar bahasa Indonesia kapanpun dan dimanapun. Selain itu, pemanfaatan teknologi informasi dimasa covid-19 sangat membantu kelancaran dari proses belajar mengajar dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi dengan akses internet, maka tipe pembelajaran di masa pandemi covid-19 merupakan tipe *synchronous* yang mana antara pengajar dan pemelajar asing memungkinkan terjadi interaksi langsung melalui daring atau bersifat virtual. Dengan demikian dapat disimpulkan efektivitas penggunaan media *e.learning* dan media zoom berpengaruh terhadap hasil belajar karena semakin tinggi tingkat pemahaman pemelajar terhadap materi yang disampaikan maka akan berpengaruh terhadap nilai hasil belajarnya.

Pernyataan ini sejalan dengan pemikiran Prasetyo (2018) bahwa penggunaan teknologi informasi dengan media berbasis Android menggunakan *ionic* mampu meningkatkan minat belajar, mengembangkan kemampuan dan keterampilan bagi penutur asing untuk belajar bahasa Indonesia, dan (Sucipto, 2022) menyatakan bahwa penggunaan teknologi informasi terhadap pembelajaran daring berpengaruh positif dan signifikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0.611 dengan nilai signifikansi 0.000 dibawah taraf sig. α 0.05.

Hubungan Penggunaan Aplikasi Media E.learning secara parsial terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil uji regresi berganda menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 2.189 variabel penggunaan *e.learning* (X_1) $> t_{tabel}$ 0.131 dengan signifikansi sebesar 0.440 lebih besar dari taraf sig. α 0.05 ada berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Maka H_a diterima. Hal ini dapat diungkapkan bahwa pembelajaran jarak jauh melalui daring (dalam jaringan internet) dengan aplikasi *e.learning* sebagai fasilitas pendukung yang dapat diakses kapan pun dan dimana pun, sehingga memudahkan pemelajar dalam memahami pelajaran bahasa Indonesia, dan memungkinkan pemelajar dapat mengulang kembali pelajaran yang telah disampaikan oleh pengajar, namun tidak berpengaruh terhadap hasil belajar karena motivasi belajar yang cukup tinggi akan mendorong pemelajar terus-menerus untuk memperelajari pelajaran bahasa Indonesia yang menjadi tujuannya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Septriani, 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai strategi pendukung dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing dengan memanfaatkan beberapa *platform* seperti *Google Classroom*, *Google Form* dan *Google Drive*, serta aplikasi *e.learning*, dan hasil penelitian ini senada dengan (Nuraman, 2020) mengungkapkan bahwa pengaplikasian penggunaan *e.learning* dalam pembelajaran lebih efektif, inovatif dan menyenangkan sehingga lebih memudahkan pemelajar dalam memahami materi pelajaran.

Hubungan Penggunaan Aplikasi Media Zoom secara parsial terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil uji regresi berganda menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} variabel penggunaan zoom (X_2) sebesar $2.253 > t_{tabel} 2.131$ dengan signifikansi sebesar $0.040 < \alpha 0.05$ ada pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. maka H_a diterima. Hal ini karena aplikasi zoom meeting yang digunakan sebagai interaksi antara pengajar dan pemelajar secara virtual dapat memberikan penjelasan materi dan mampu menciptakan interaksi dua arah, yang mana secara aktif pemelajar dapat langsung berdiskusi terhadap materi yang disampaikan pengajar.

Hasil penelitian ini sejalan (Adzima, 2022) mengungkapkan bahwa penggunaan media zoom dan hasil belajar berpengaruh signifikan sebesar $0.0002 < 0.05$, dan $t_{hitung} 3.392$ lebih besar dari $t_{tabel} 2.048$. dan (Far-Far, 2021) menyatakan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan *zoom meeting* di masa pandemi covid-19 sangat relevan dan efektif dalam menunjang proses pembelajaran, namun hasil penelitian (Adris, 2020) menyatakan pembelajaran jarak jauh dengan aplikasi zoom selama masa pandemi kurang efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa hubungan penggunaan media *e.learning* dan media zoom dalam pembelajaran daring memiliki hubungan yang cukup kuat dan signifikan terhadap hasil belajar bagi penutur asing di Kanda-Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media *e.learning* dan media *zoom* di masa pandemi covid-19 memberikan dampak yang positif bagi pengembangan dan keterampilan pemelajar asing untuk belajar bahasa Indonesia melalui jaringan internet. Selain itu, hubungan antara penggunaan media *e.learning* secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bagi penutur asing di Kanda-Jepang. Hal ini disebabkan karena media *e.learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh hanya menampilkan modul atau materi, presensi, kuis atau tugas yang secara mandiri pemelajar harus memahami materi atau modul yang ditampilkan pada menu *e.learning* sehingga sulit untuk dipahami oleh penutur asing, sedangkan hubungan antara media *zoom* secara parsial berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bagi penutur asing di Kanda-Jepang. Hal ini karena media *zoom meeting* dapat secara virtual berinteraksi langsung dengan pemelajar sehingga umpan balik dari proses pembelajaran daring dapat berdampak kepada pemahaman pemelajar terhadap materi yang disampaikan pengajar, yang pada akhirnya pemahaman pemelajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Sehubungan dengan hal tersebut, maka implikasi dari penelitian ini bahwa media *e.learning* dan media *zoom* memiliki hubungan yang cukup kuat dalam pelaksanaan pembelajaran daring terhadap hasil belajar pada pemelajar asing, karena itu, perlu upaya-upaya untuk mempertahankan penggunaan media teknologi informasi salah satunya pada media *e.elearning* dapat ditampilkan video materi pembelajaran sehingga memberikan kemudahan atau dorongan bagi pemelajar asing dalam belajar bahasa Indonesia. Saran untuk penelitian selanjutnya

peneliti merekomendasikan untuk menambah variabel motivasi dan minat belajar dari pemelajar asing untuk belajar bahasa Indonesia.

REFERENSI

- I Gozali. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBMSPSS 23* (8 ed.). Semarang: Universitas Diponogoro.
- Adris, S. (2020). Efektivitas Proses Belajar Aplikasi Zoom di masa Pandemi dan Setelah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*. 3,1, pp. 523-530. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/605>
- Adzima, K. R. (2022, Februari 9). Pengaruh Penggunaan Media Zoom Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(9). doi:<https://doi.org/10.47492/jip.v2i9.1268>
- Aziz, E. (2021, Februari 18). *Badan Bahasa Targetkan 100.000 Pemelajar Baru BIPA pada Tahun 2024*. Retrieved from <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id:https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/berita-detail/3270/badan-bahasa-targetkan-100.000-pemelajar-baru-bipa-pada-tahun-2024>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Lestari, S. P. (2020). Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123-140. doi:<https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Damopolii, V., N. B., & Resmawan. (2019, Desember 1). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Segiempat*. doi:<http://dx.doi.org/10.15408/ajme.v1i1>
- Daulay, F., Purba, H. I., & Tarigan, M. B. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Platform Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV*, 135-142. Retrieved from <http://digilib.unimed.ac.id/43391/1/Fulltext.pdf>
- Far-Far, G. (2021, September 1). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *ISTORIA (Jurnal Pendidikan dan Sejarah)*, 17(1), 1-7. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/istoria>
- Hudaa, S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi SIPEBI untuk Pemelajar BIPA. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 3(2), 78-85. doi:Prefix 10.26499 by Crossref
- Ida, M., & Sae, H. L. (2021, November). Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01(04). Retrieved from <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/60>
- Kembaren, F. R., H. S., & Putri, J. K. (2021, Maret 1). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh dengan Memanfaatkan Teknologi pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan (Edumaspul)*, 5(1), 686-691. doi:<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.2011>
- Nuraman. (2020). *Efektivitas Pengaplikasian Teknologi E.learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Sekolah Pascasarjana, Pendidikan Bahasa Arab. Ciputat-Tangerang Selatan: Universtas Islam Negeri Syarif Hidayatullah (UIN).

doi:<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/57492/1/NURAMAN%20-%20SPs.pdf>

- Prasetyo, E. A. (2018). Aplikasi Pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing) Tingkat Dasar Berbasis Android. *J-Intech (Journal of Information and Teknologi)*, 6(2), 229-234. doi:<http://doi.org/10.32664/j-intech.v6i02.256>
- Septiani, H. (2021). Pemanfaatan Media Digital G Suite For Education dalam Pembelajaran BIPA Jarak Jauh di University of Vienna. *Jurnal Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 3(2), 70-77. Retrieved from <https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/bipa/article/view/4174/1729>
- Septiani, H. (2021, Juni 12). Strategi Digitalisasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Di WNA, Austria. *Prosiding (Seminar Nasional Pembelajaran dan Selasar (Selasar))*, 125-133. Retrieved from <http://jerman.sastra.um.ac.id/selasar/index.php/prosiding-2021/>
- Sucipto, T. A. (2022, Januari 13). Efektivitas Penggunaan Teknologi Informasi Untuk Pembelajaran Dari di Masa Pandemi. *Jurnal Sain Nalar, Aplikasi, dan Teknologi Informasi (SNATI)*, 1(2). Retrieved Januari 13, 2022, from <https://journal.uii.ac.id/jurnalsnati/article/view/21312>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafinidawaty. (2020, November 4). *Apa itu Populasi dan Sampel dalam Penelitian*. Retrieved from <https://raharja.ac.id/>: <https://raharja.ac.id/2020/11/04/apa-itu-populasi-dan-sampel-dalam-penelitian/#:~:text=Populasi%20adalah%20keseluruhan%20dari%20subjek,akan%20diteliti%20oleh%20seorang%20peneliti.>

PERGESERAN MAKNA KOSAKATA BAHASA INDONESIA PADA PENGGUNA TWITTER

Endang Wiyanti¹, Heppy Atmapratiwi², Indah Pangesti³

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta¹, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta²,

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta³

endangwiyanti76@gmail.com¹, heppy.unindra@gmail.com², esthie.indahpangesti@gmail.com³

Abstrak. Penggunaan ragam bahasa banyak digunakan sebagai sarana penyampaian informasi. Bahasa sendiri bersifat fleksibel, artinya bahasa terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan bahasa inilah yang akan menghasilkan kata-kata baru dan pergeseran makna suatu kata. Pergeseran makna adalah bergesernya atau berubahnya suatu makna kata menjadi luas, menyempit, membaik, atau memburuknya makna merupakan hubungan pertalian antara bentuk dan acuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana bentuk sebuah pergeseran bahasa pada pengguna Twitter saat ini. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan pergeseran makna pada unggahan twitter yang diambil dari Juni 2021 sampai Maret 2022 terdapat 6 jenis pergeseran makna, yaitu: generalisasi sebanyak 3 temuan (11%), spesialisasi sebanyak 3 temuan (11%), ameliorasi sebanyak 1 temuan (4%), peyorasi sebanyak 6 temuan (22%), sinestesia sebanyak 6 temuan (22%), dan asosiasi sebanyak 8 temuan (30%). Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan referensi bagi penelitian-penelitian lain dan bagi masyarakat terkait dengan pentingnya memahami pergeseran makna agar tidak terjadi salahnya penafsiran dan kesalahpahaman.

Kata Kunci: Pergeseran Makna; Kosakata; Twitter

Abstract. The use of various languages is widely used as a means of conveying information. Language itself is flexible, meaning that language continues to develop along with the times. This language development will produce new words and shift the meaning of a word. The shift in meaning is the shift or change in the meaning of a word to become wider, narrower, improve, or worsen in meaning, which is a relationship between form and reference. The purpose of this study is to describe how the form of a language shift in Twitter users today. This type of research is descriptive qualitative research. The results showed that there were 6 types of shifts in meaning in Twitter uploads taken from June 2021 to March 2022, namely: generalization of 3 findings (11%), specialization of 3 findings (11%), amelioration of 1 finding (4%), peyoration with 6 findings (22%), synesthesia with 6 findings (22%), and association with 8 findings (30%). It is hoped that this research can be used as a reference for other studies and for the public regarding the importance of understanding the shift in meaning so that there are no misinterpretations and misunderstandings.

Keyword: Language Shift; Vocabulary; Twitter



Creative Commons Attribution 4.0 International License

Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Seni, dan Sastra

"Bahasa, Seni, Sastra, dan Pengajarannya di Era Digital"

Jakarta, 27 Juli 2022

PENDAHULUAN

Dalam menyampaikan suatu hal yang dimaksud, seorang penutur menggunakan bahasa agar dipahami oleh mitra tutur (Yohana & Pratiwi, 2019). Bahasa bersifat fleksibel artinya bahasa dapat selalu berkembang baik dari segi kosakata maupun maknanya, disesuaikan dengan perkembangan penggunaan bahasa itu sendiri. Perkembangan bahasa inilah yang akan menghasilkan kata-kata baru, dan pergeseran makna suatu kata (Pratama, 2021). Perkembangan tersebut dapat terjadi melalui komponen fonologi, morfologi, semantik, sintaksis, dan pragmatik (Wakidah et al., 2019).

Pergeseran makna adalah bergesernya atau berubahnya suatu makna kata menjadi luas (generalisasi), menyempit (spesialisasi), membaik (ameliorasi), memburuk (peyorasi), pertukaran tanggapan (sinestesia), dan persamaan sifat (asosiasi). Perubahan makna adalah evolusi dari penggunaan kata-kata yang berubah menjadi lebih modern dari makna aslinya (Rosdiana, 2021). Makna merupakan hubungan pertalian antara bentuk dan acuan. Menurut Djajasudarma (2013) pemikiran manusia selalu berkembang, maka pemakaian kata dan kalimat juga berkembang begitu juga maknanya (Wakidah et al., 2019). Pergeseran makna kata terjadi karena perkembangan teknologi yang semakin meluas sehingga menunjukkan perubahan zaman yang menyebabkan terjadinya pergeseran makna kata (Pratama, 2021). Pergeseran makna pada umumnya menyangkut pergeseran pengertian atau benda yang ditunjukkan oleh nama dalam bahasa yang bersangkutan. Dapat pula terjadi sebaliknya, yaitu pengertian berubah tetapi nama yang ditunjukkan tetap seperti semula. Sebagai contoh, kata *cantik* memiliki makna leksikal yang berarti 1) (adj) elok; molek (tentang wajah, muka perempuan), 2) (adj) indah dalam bentuk dan buaatannya (Penyusun, 2016). Namun, dalam penelitian Sempana, dkk. (Sempana et al., 2017) yang menganalisis perubahan makna yang digunakan komentator sepak bola, ditemukan kata *cantik* yang berarti memiliki *skill* bermain sepak bola yang bagus.

Wujud pergeseran makna dapat dijumpai pada ranah media sosial yang kini semakin marak digunakan. Agar sesuai dengan fungsi dan tujuannya, serta tidak salah dalam memilih dan menggunakan kata, kita harus paham makna yang terkandung dalam kata-kata yang digunakan. Salah satu media sosial yang akan dijadikan objek penelitian adalah Twitter. Twitter yang semula bernama Twttr merupakan hasil rilis perusahaan podcasting bernama Odeo yang berpusat di San Fransisco, Amerika Serikat pada 15 Juli 2006 (Nadira, 2020). Saat ini Twitter, Inc., dimiliki oleh miliarder Elon Musk yang pada April 2022 lalu membeli seluruh saham Twitter, Inc. dengan nilai akuisisi senilai US\$44 miliar atau setara dengan Rp 634 triliun (Aldila, 2022). Penggunaanya dapat mengirim dan membaca pesan yang biasa disebut kicauan atau twit (*tweets*) dengan karakter (jumlah huruf dan spasi) dibatasi hanya 140. Namun, pada 7 November 2017 karakternya bertambah menjadi 280 (Rosalina et al., 2020). Dalam *Tweets*-nya, banyak variasi penulisan kata yang dapat kita temui. Banyak kata-kata yang jarang ditemui dalam bahasa Indonesia baku seperti singkatan kata, bahasa gaul, dan karakter-karakter yang tidak bermakna (Rangrej et al., 2011). Seiring berjalannya waktu, pengguna Twitter semakin meningkat dan semakin menunjukkan manfaatnya. Meskipun tidak terlepas dari kontroversi, Twitter tetap dijadikan acuan dalam sebuah pembahasan menarik yang

aktual dan viral dari permasalahan politik hingga dunia hiburan (Ratnasari et al., 2021).



Gambar 1 Posting Twitter Boy Candara

Sebagai contoh pada Twitter milik Boy Candra dengan akunnya *@dsuperboy* mengunggah sebuah posting yang bertuliskan "Tinggal sama saudara itu emang nggak mikirin makan minum tapi mikirin kebebasan buat main". Dalam kicauan tersebut kata *Saudara* memiliki makna yang sempit. Kata *saudara* di atas merupakan makna sebutan bagi kerabat atau keluarga. Bandingkan dengan contoh pada kalimat "Bantuan untuk saudara-saudara kita di Papua yang sedang mengalami musibah". Kata *saudara* pada kalimat tersebut tentu berbeda maknanya karena telah mengalami generalisasi sehingga maknanya pun meluas, berbeda dengan kata *saudara* pada contoh akun Twitter di atas yang tetap mengalami spesialisasi (penyempitan makna).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahma (Rahma et al., 2018) yang berjudul *Pergeseran Makna: Analisis Peyorasi Dan Ameliorasi Dalam Konteks Kalimat*. Dalam penelitian tersebut, dari enam pergeseran makna hanya dua yang dianalisis, yaitu peyorasi dan ameliorasi dalam konteks kalimat. Dalam pergeseran makna tersebut, menunjukkan relevansi jenis pergeseran makna dalam ragam penggunaan bahasa menurut fungsi dan tujuannya. Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Rosdiana (Rosdiana, 2021) dengan judul *Pergeseran Kosakata Bahasa Indonesia pada Pengguna Instagram*. Dalam penelitian ini objek yang diteliti adalah Instagram dan memiliki persamaan fokus penelitian yaitu enam kategori pergeseran makna kosakata dalam bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pergeseran makna dapat terjadi dari beberapa faktor yaitu memiliki maksud tertentu seperti peringatan dan pesan moral, relevansi kata dengan zaman, atau penghargaan yang disematkan terhadap objek yang diikuti oleh kata tersebut.

Pergeseran makna kata dalam bahasa Indonesia perlu ditelusuri dan mendapat perhatian yang serius, mengingat perkembangan bahasa Indonesia dewasa ini semakin pesat. Demikian pula yang terjadi pada bahasa yang digunakan oleh masyarakat yang selalu akan terjadi pergeseran terutama yang menyangkut pergeseran makna kata. Maka dari itu, dalam penelitian ini, peneliti akan menguraikan pergeseran makna yang terjadi berikut jenisnya.

Data temuan dan hasil analisis dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk digunakan pada penelitian selanjutnya. Penelitian ini pun dapat pula

dijadikan acuan dalam mengembangkan pengajaran dan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada bidang semantik atau cabang linguistik yang mempelajari makna.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menekankan pada pembangunan narasi atau deskripsi tekstual atas fenomena yang diteliti. Penulis mengolah data dalam bentuk narasi atau deskripsi yang terstruktur berdasarkan kenyataan yang ada dan menghubungkannya dengan bidang ilmu yang terkait (Mardawani, 2020). Subjek penelitian ini adalah kicauan atau *tweet* dari beberapa *Tweeps* atau warga Twitter, diantaranya dari akun @FiersaBesari, @Boy Candra, @kevin parkour, @ms_okaka, @syugarmin 97, dan @Azigqiu. Data-data yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini berupa data tertulis, yakni kata-kata dan kalimat-kalimat yang merupakan kicauan atau *tweet* dari warga Twitter pada portal <https://twitter.com>.

Teknik pengumpulan data penelitian ini melalui dua tahap yakni teknik baca dan catat. Teknik baca catat pada penelitian ini adalah membaca kicauan atau *tweet* dari beberapa warga Twitter dan mencatat pergeseran makna kata untuk diklasifikasikan sesuai bidang semantik. Langkah-langkah dalam menganalisis data dan kesalahan yaitu (1) mengumpulkan data, (2) mengidentifikasi pergeseran makna, (3) mengklasifikasikan jenis pergeseran makna, (4) menganalisis pergeseran makna, dan (5) menyimpulkan data.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis isi. Teknik ini berusaha mengungkap pergeseran makna dalam kata, frasa, atau kalimat pada kicauan atau *tweet* warga Twitter. Analisis isi sendiri adalah usaha peneliti merumuskan isi teks secara objektif dan sistematis. Ada tiga tahapan analisis yang digunakan. Pertama adalah deskripsi, yakni menguraikan isi dan analisis secara deskriptif atas teks. Kedua interpretasi, yakni menafsirkan teks berdasarkan analisis data. Ketiga adalah eksplanasi yang bertujuan mencari penjelasan atas hasil penafsiran.

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan tiga teknik, yaitu:

- 1) Ketekunan Pengamatan, ketekunan pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitannya dengan proses analisis konstan atau tentatif. Ketekunan pengamatan menggunakan seluruh pancaindera meliputi pendengaran dan insting peneliti sehingga dapat meningkatkan derajat keabsahan data. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan teknik ketekunan pengamatan dilakukan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan terhadap kegiatan dan diskusi yang dilakukan.
- 2) Uraian Rinci, uraian rinci dilakukan setelah diperoleh data maka kegiatan selanjutnya adalah proses menganalisis data. Dalam mengolah data perlu dijabarkan secara mendetail, misalnya jenis atau kategori kesalahan yang ditemukan dalam data.
- 3) Triangulasi, triangulasi dengan sumber data dilakukan dengan cara membandingkan data hasil observasi dengan data serta membandingkan hasil observasi dengan

dokumentasi yang terkait. Triangulasi dengan metode dilakukan untuk melakukan pengecekan terhadap penggunaan metode pengumpulan data yang meliputi: observasi dan dokumentasi. Triangulasi dengan teori dilakukan dengan mengurai pola, hubungan, dan menyertakan penjelasan yang muncul dari analisis untuk mencari penjelasan pembandingan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan tangkapan layar dari kicauan (*tweets*) dengan sumber data utama akun Twitter @FiersaBesari. Fiersa Besari adalah seorang penulis dan musisi yang saat ini dikenal dengan lirik-lirik puitisnya. Selain itu ada beberapa *tweets* dari beberapa akun lain sebagai data pendukung diantaranya akun @kevin parkour, @ms_okaka, @syugarmin 97, dan @Azigqiu. Temuan data yang dikategorikan menjadi 6 masing-masing berjumlah: generalisasi 3 temuan, spesialisasi 3 temuan, ameliorasi 1 temuan, peyorasi 6 temuan, sinestesia 6 temuan, dan asosiasi 8 temuan. Berikut disajikan tabel hasil temuan data dalam bentuk persentase:

Tabel 1 Temuan Data Pergeseran Makna Kosakata Bahasa Indonesia pada Pengguna Twitter

No.	Pergeseran Makna	Jumlah	Persentase
1.	Generalisasi	3	11
2.	Spesialisasi	3	11
3.	Ameliorasi	1	4
4.	Peyorasi	6	22
5.	Sinestesia	6	22
6.	Asosiasi	8	30
	Jumlah	27	100%

Pembahasan

Generalisasi

Generalisasi terbagi dua, yaitu *generalisasi sempurna* yang berarti generalisasi seluruh fenomena yang menjadi dasar penyimpulan yang diselidiki. Kemudian *generalisasi tidak sempurna*, berdasarkan sebagian fenomena untuk mendapatkan kesimpulan yang berlaku bagi fenomena sejenis yang belum diselidiki.

Prosedur pengujian atas generalisasi tersebut adalah jumlah sampel yang diteliti terwakili, sampel harus bervariasi, mempertimbangkan hal-hal yang menyimpang dari fenomena umum atau tidak umum. Berikut adalah temuan generalisasi yang berasal dari kicauan (*tweets*) pada twitter berikut,



Gambar 1



Gambar 2



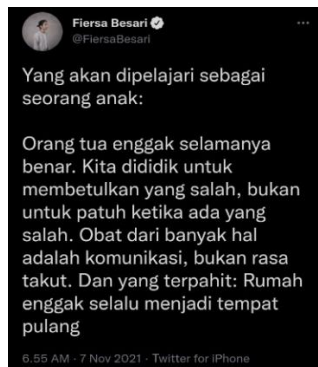
Gambar 3

@FiersaBesari mengunggah kicauan yang bertuliskan "Baru juga godain Mpok Juleha yang jaga warteg, udah disuruh pulang" (Gambar 1); "Masih inget dengan mas-

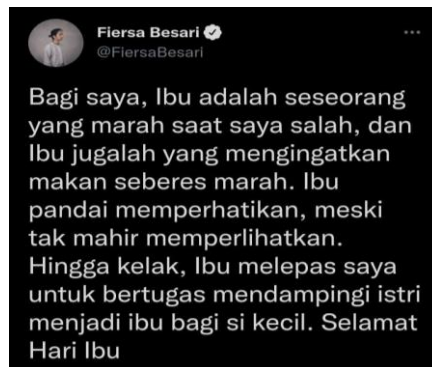
mas pengamen dan mbak-mbak so sweet....” (Gambar 2); “Tidak bisa ngegibah bareng Bu Sulastri dan Ceu Edoh...” (Gambar 3). Dalam kicauan tersebut kata “Mpok”, “Mas-mas”, “Mbak-mbak”, “Bu”, “Ceu” memiliki makna yang kini meluas. Kata-kata tersebut di atas bukanlah makna sebutan bagi kerabat atau keluarga. Namun, makna kata tersebut telah digeneralisasi sehingga maknanya pun meluas dan menjadi kata sapaan yang lazim digunakan dalam percakapan sehari-hari.

Spesialisasi

Proses spesialisasi atau penyempitan makna mengacu kepada suatu pergeseran yang mengakibatkan makna kata menjadi lebih khusus atau lebih sempit dalam aplikasinya. Berikut temuan spesialisasi dalam Twitter.



Gambar 4



Gambar 5

Pada akun twitter @FiersaBesari mengunggah sebuah kicauan yang bertuliskan “Orang tua nggak selamanya benar” (Gambar 4) dan “Bagi saya, ibu adalah seseorang yang marah saat saya salah dan ibu jugalah yang mengingatkan makan seberes marah...” (Gambar 5). Dalam kicauan tersebut kata “orang tua” dan “ibu” memiliki makna yang sempit. Kata-kata tersebut merupakan makna sebutan bagi kerabat atau keluarga atau yang memiliki hubungan sedarah. Kata-kata tersebut tidak mengalami generalisasi sehingga disebut sebagai spesialisasi.

Ameliorasi

Kata ameliorasi yang berasal dari bahasa Latin *melior* ‘lebih baik’ berarti ‘membuat menjadi lebih baik, lebih tinggi, lebih anggun, lebih halus’. Dengan kata lain pergeseran ameliorasi mengacu kepada peningkatan makna kata. Ameliorasi yakni bila suatu kata memiliki makna yang memiliki nilai maupun konotasi lebih baik dari makna sebelumnya.



Gambar 6

Akun twitter **@kevin parkour** mengunggah sebuah postingan yang bertuliskan "Susah banget jelasin gue kerja apaan". Dari kicauan tersebut, peneliti akan membandingkan dengan penamaan pemilik akun yang menyebut nama akunnya dengan **kevin parkour@Tunakaryaa**. Dari postingan "jelasin gue kerja apa" sejalan dengan nama akun "tunakarya". Penggunaan kata ini termasuk dalam ameliorasi karena dianggap lebih tinggi, lebih baik, dan lebih sopan dilihat dari norma masyarakat pemakai bahasa Indonesia. Pemilihan kata "tunakarya" alih-alih "pengangguran" dirasa lebih tinggi dan tidak dirasakan kasar. Dengan demikian orang-orang yang dikenal kata-kata tersebut tidak terlalu merasakan maknanya secara psikologis.

Peyorasi

Peyorasi adalah suatu pergeseran makna kata menjadi lebih jelek atau lebih dari pada makna semula. Hal ini terjadi disebabkan oleh pergeseran pola kehidupan masyarakat pemakai bahasa yang bersangkutan.



Gambar 7

Pada akun twitter **@mrs_okaka** mengunggah sebuah postingan yang bertuliskan "Alhamdulillah seenggaknya masih ada gerombolan anak muda yang waras". Dalam kicauan tersebut kata "gerombolan" memiliki makna yang luas merupakan bentuk perubahan makna peyorasi dari kata "kawanan". Kata ini memiliki kesan lebih negatif dibandingkan kata asalnya. Kata "gerombolan" dalam KBBI memiliki arti membentuk sebuah kelompok, pengacau, perusuh dan sebagainya.



Gambar 8

Pada akun twitter **@syugarminn97** mengunggah sebuah postingan yang bertuliskan "pengen kawin sama dia". Dalam kicauan tersebut kata "kawin" memiliki makna yang luas merupakan bentuk perubahan makna peyorasi dari kata "nikah". Kata ini memiliki kesan lebih negatif dibandingkan kata asalnya. Kata "kawin" dalam KBBI memiliki arti membentuk keluarga, bersuami, atau beristri.



Gambar 9



Gambar 10



Gambar 11



Gambar 12

Pada akun twitter **@FiersaBesari** mengunggah sebuah postingan yang bertuliskan "Andin yang gampar-gamparan sama Elsa, ada baiknya dibawa ke arena WWF aja" (Gambar 9); "Orang selingkuh ya karena goblok aja" (Gambar 10); "Kalau ada begal berbuat baik, apakah bisa disebut oknum begal?" (Gambar 11); "Kan enggak harus mukul, bangsat" (Gambar 12). Dalam kicauan tersebut kata "gampar-gamparan" merupakan bentuk perubahan makna peyorasi dari kata "saling tampar atau saling pukul". Kata ini memiliki kesan lebih negatif dibandingkan kata asalnya. Begitu juga dengan kata "goblok" yang merupakan peyorasi dari kata "bodoh atau dungu". Kata "begal" pun merupakan peyorasi dari "penyamun, perampok, atau perampas". Kata "bangsat" merupakan sebutan dari orang yang bertabiat jahat.

Sinestesia

Sinestesia yaitu pergeseran makna yang terjadi karena pertukaran anggapan dua indera.



Gambar 13

Pada akun twitter **@xzingqiu** mengunggah sebuah postingan yang bertuliskan "siapatu rambut biru nyempil", dalam kicauan tersebut pada kata rambut biru yang berarti sudah melihat orang yang berambut biru, kata tersebut merujuk pada indera pengelihatannya yaitu mata.



Gambar 14

Pada akun twitter **@FiersaBesari**, mengunggah sebuah kicauan yang bertuliskan “Kritik tajam, dibilang bully. Komentar pedas, dibilang *hater*. Beropini, dibilang tak perlu ikut-ikutan. Berpendapat, dibilang pencemaran nama baik. Kita terbiasa untuk itu, untuk takut bersuara. Mereka terbiasa untuk itu, untuk menolak mendengar. Lantas kita semua bermimpi maju” (Gambar 14). Dalam kicauan tersebut terdapat kata “Kritik tajam”, tajam bisa diartikan dengan kritik keras, bersifat akurat, tepat, dan mendukung. Kata tajam di atas biasanya identik dengan indera perasa. Namun, kata tersebut mengalami pergeseran makna sinestesia pada kalimat di atas. Hal tersebut membuat kata *tajam* pun kini identik dengan indera perasa. Pergeseran makna sinestesia pada kata tajam diperkuat dengan adanya kata *kritik tajam dibilang bully*. Pada kata “Komentar pedas” yang merujuk pada kalimat yang menyakiti dan tajam, pedas juga identik dengan panca indera pengecap, yaitu lidah. Sebab, hanya lidahlah yang mampu merasakan rasa pedas. Namun, kata pedas pada kalimat di atas mengalami pergeseran makna sinestesia, di mana kata tersebut malah dikaitkan dengan pancaindera pendengaran, yaitu telinga. Hal itu bisa dilihat dari kata di telingaku yang terletak setelah kata pedas. Selanjutnya, pada kalimat “Kita terbiasa untuk itu, untuk takut bersuara”, bersuara identik dengan indera pendengaran dan takut bersuara yang berarti diam dan ragu untuk menyampaikan pendapat.

Asosiasi

Asosiasi adalah pergeseran makna yang terjadi karena adanya persamaan sifat, sehingga suatu kata atau istilah dapat dipakai untuk pengertian yang lain.



Gambar 15



Gambar 16

Kicauan **@FiersaBesari** berupa “Pengen banget naik daun. Tapi malah dimarahin

Pak Samsul” (Gambar 15). Naik daun merupakan asosiasi dari ingin terkenal. Pada kicauan “Rezeki tidak akan tertukar, cuma keselip di kantong rekan kerja yang lebih jago ngejilat atasan” (Gambar 16). Asosiasi pada kicauan tersebut adalah “ngejilat atasan” yang merupakan makna lain dari mencari perhatian dari atasan.



Gambar 17



Gambar 18



Gambar 19

Pada kicauan “Amplop berisi surat lamaran akan kalah dengan amplop berisi uang pelicin” (Gambar 17). Kata “amplop” pada kicauan tersebut merupakan asosiasi dari uang sogokan. Berikutnya pada Gambar 18, kehidupan diasosiasikan dengan “roda” pada kicauan “Roda kehidupan berputar”. Persamaannya adalah roda yang berputar akan bergerak, tidak selamanya di atas atau di bawah. Begitu pula dengan kehidupan. Selanjutnya Gambar 19, kata “sefrekuensi” merupakan asosiasi dari orang yang memiliki pandangan dan pemikiran yang sama (sepemahaman). Persamaan sifat dari frekuensi ini dikaitkan dengan “radio” seperti pada kicauan “Susah nyari yang sefrekuensi karena bukan radio”.



Gambar 20



Gambar 21



Gambar 22

Kicauan “iPhone dan Windows” merupakan asosiasi dari ungkapan dua hal yang tidak dapat bersatu. Hal tersebut seperti kicauan yang tertulis “Kita berdua kayak iPhone dan Windows. Udah nyolok tapi susah terkoneksi” (Gambar 20). Diibaratkan hubungan yang tidak *nyambung* satu sama lain. Kicauan “baju bekas di Gede Bage aja” (Gambar 21) merupakan asosiasi dari sesuatu yang bisa dipakai dan terasa nyaman. Secara lengkap Fiersa menulis “Kalau kamu nyari yang bikin nyaman dan bisa dipake kenapa enggak ngobrol sama baju bekas di Gede Bage aja?” Kenapa harus baju bekas di Gede Bage? Asosiasi ini menggambarkan tempat berburu baju bekas bermerek yang berlokasi di Pasar Cimol Gedebage Bandung. Definisi “nyaman” diasosiasikan dengan baju bermerek (*brand* luar negeri misalnya), namun dengan harga terjangkau atau ramah di

kantong. Berikutnya pada Gambar 22, kicauan “kang makan uang rakyat” merupakan asosiasi dari “koruptor”. Persamaan sifat tersebut diambil dari kesamaan sifat mengambil hak rakyat. Perbuatan zalim yang tidak layak dijalani oleh pemimpin adalah mengambil keuntungan dari rakyatnya sendiri. Berbagai aksi dan cuitan masyarakat, termasuk kalangan muda dengan postingan “Ada-ada aja kelakuan kang makan uang rakyat (koruptor)” dapat dikatakan sebagai bentuk sindiran kepada para pemimpin yang melakukan hal tidak seharusnya.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa pergeseran makna pada kicauan twitter yang diambil dari Juni 2021 sampai Maret 2022 terdapat 6 jenis pergeseran makna, yaitu: generalisasi sebanyak 3 temuan (11%), spesialisasi sebanyak 3 temuan (11%), ameliorasi sebanyak 1 temuan (4%), peyorasi sebanyak 6 temuan (22%), sinestesia sebanyak 6 temuan (22%), dan asosiasi sebanyak 8 temuan (30%).

Dari data temuan dapat disimpulkan bahwa pergeseran makna kosakata yang terjadi paling banyak adalah asosiasi, merupakan proses yang terjadi karena adanya persamaan sifat antara kata dasar dan kata yang digunakan. Sementara, yang paling sedikit adalah pergeseran makna ameliorasi. Hampir di setiap data tidak ditemukan ameliorasi, hal ini dapat saja terjadi karena untuk dapat menciptakan atau menghasilkan kosakata bermakna ameliorasi dibutuhkan pengetahuan dan perbendaharaan kata yang mumpuni. Sementara, untuk pergeseran makna berupa generalisasi, spesialisasi, peyorasi, dan sinestesia dapat dikatakan penggunaannya umum (sering muncul atau biasa digunakan).

REFERENSI

- Aldila, N. (2022). *Elon Musk resmi jadi pemilik baru Twitter, inc., ini fakta di balik akuisisinya*. Bisnis.Com.
- Mardawani. (2020). *Praktis penelitian kualitatif teori dasar dan analisis data dalam perspektif kualitatif*. Deepublish.
- Nadira, F. (2020). *Sejarah hari ini: Twitter diluncurkan*. Republika.
- Penyusun, T. (2016). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Pratama, R. N. F. dan B. S. (2021). Pergeseran makna gas dalam bahasa Indonesia. *Jalabahasa*, 17(2), 123–133.
- Rahma, F. A., Nuzula, N. A., Safitri, V., & Hs, S. (2018). Pergeseran Makna: Analisis Peyorasi Dan Ameliorasi Dalam Konteks Kalimat. *Hasta Wiyata*, 1(2), 1–11. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2018.001.02.01>
- Rangrej, A., Kulkarni, S., & Tendulkar, A. V. (2011). Comparative study of clustering techniques for short text documents. *Proceedings of the 20th International*

- Conference Companion on World Wide Web, WWW 2011*, 111–112.
<https://doi.org/10.1145/1963192.1963249>
- Ratnasari, I., Arnu, A. P., & Hannie. (2021). *Digital marketing pada start up dan umkm: praktik melakukan pemasaran berbasis digital menuju umkm tangguh, kompetitif dan unggul di era revolusi industri 4.0*. Absolute Media.
- Rosalina, R., Auzar, & Hermandra. (2020). Penggunaan bahasa slang di media sosial Twitter. *Jurnal Tuah, Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa*, 2(1), 77–84.
- Rosdiana. (2021). Pergeseran kosakata bahasa Indonesia pada pengguna Instagram. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 157–166.
<https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.614>
- Sempana, R., Cahyono, B. E. H., & Winarsih, E. (2017). Analisis perubahan makna pada bahasa yang digunakan oleh komentator sepak bola piala presiden 2017 kajian semantik. *Widyabastra*, 05(2), 78–86.
- Wakidah, A., Puspitasari, D., Aryandhini, N. S., & Wulandari, K. (2019). Pergeseran makna sumpah dalam Bahasa Indonesia. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(2), 179–189. <https://doi.org/10.31002/transformatika.v>
- Yohana, F. M., & Pratiwi, H. A. (2019). Penerapan metode role play storytelling dengan menggunakan media poster pada kemampuan berbahasa Inggris mahasiswa Desain Komunikasi Visual. *Magenta*, 3(01), 397–408.

ANALISIS VISUAL GAME ANGRY BIRDS DALAM TEORI SENI SEBAGAI BENTUK

**Naztia Haryanti¹, Ade Ayu Rahma Putri², Krisna Bayu Siswanto³, Fajar Priyanto⁴,
Nurulfatmi Amzy⁵**

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta¹, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta², Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta³, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta⁴, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta⁵
naztiaharyanti@gmail.com¹

Abstrak. Kemajuan teknologi mendukung pengembangan *game* digital, sehingga banyak *game* yang menawarkan tampilan yang menarik untuk penggunaannya. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis visual Angry Birds sebagai *game* fisika bergerak. Penelitian ini merupakan analisis yang menggunakan metode dari Clive Bell dan Roger Fry yaitu, seni sebagai bentuk. Hasil penelitian ini difokuskan pada pemaparan visual dari *game* Angry Birds. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat banyak aspek yang mempengaruhi visual suatu *game* agar menjadi menarik dan interaktif. Sayangnya, banyak orang yang kurang memperhatikan tampilan visual dari suatu *game*, mereka hanya terfokus pada misi untuk memenangkan *game* tersebut. Adanya tahapan proses pada *game* akan menciptakan ikatan, yang disebut pengalaman perendaman berbasis tantangan, di mana keterlibatan ini menuntut para pemain untuk memahami aturan permainan. Penelitian ini sebagian besar difokuskan pada studi tentang aspek visual dari sebuah *game* mobile, untuk mengetahui adanya elemen- elemen yang mendukung suatu *game* agar menarik dan interaktif.

Kata kunci: Seni Sebagai Bentuk, Game Mobile, Angry Birds, Visual, Game Interaktif.

Abstract. Advances in technology support the development of digital games, so many games offer attractive displays for users. Therefore, the aim of this research is to analyze the visual of Angry Birds as a physics physics game. This research is an analysis using the method of Clive Bell and Roger Fry namely, art as a form. The results of this study are focused on the visual exposure of the Angry Birds game. The results showed that there are many aspects that affect the visuals of a game to be interesting and interactive. Unfortunately, many people pay less attention to the visual appearance of a game, they are only focused on the mission to win the game. The existence of the stages of the process in the game will create a bond, called a challenge-based immersion experience, where this involvement requires the players to understand the rules of the game. This research is mostly focused on the study of the visual aspects of a mobile game, to find out the elements that support a game to be interesting and interactive.

Keywords: Art as a Form, Mobile Games, Angry Birds, Visuals, Interactive Games.



Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Sejak dulu dunia *game* merupakan salah satu yang paling diminati. Terutama untuk kaum pria dari berbagai kalangan umur. *Game* atau permainan yang dimainkan pun beragam jenis seperti *game portable*, *game PC* ataupun *game mobile*. Semakin berjalan waktu, teknologi dan perkembangan *game* semakin erat bergantung. Teknologi yang digunakan dalam *game* dapat kita lihat dari *logic game*, *design game*, ataupun audio dari *game* tersebut. Perkembangan industri *game* di Indonesia dimulai pada masa sekitar 15 tahun lalu (Nugroho, 2017).

Setelah era *game console*, masuklah era *game online*, sekitar tahun 2000an. Di sini juga mulai bermunculan namanya *publisher*, yakni perusahaan atau individu yang memiliki hak eksklusif untuk menerbitkan atau memasarkan setiap judul *game*. Jika dilihat, teknologi dalam perkembangan *game* sampai generasi sekarang semakin berkembang, banyak muncul *game* dengan kualitas tinggi. Dalam pembuatan *game* dibutuhkan *programmer*, *designer*, *music composer*, dan seterusnya. *Programmer* sendiri bertugas untuk membuat *logic* dalam *game*, aspek grafis, kecerdasan buatan dalam *game*, membuat efek-efek seperti tumbukan, juga membuat *game tools*. Sedangkan *designer* bertugas untuk membuat konsep *art* dari *game*, membuat 2D dan 3D model, serta animasi / karakter dari *game*. *Programmer* bekerja dengan banyak penalaran (*left brain*) dan *designer* dengan *feeling* (*right brain*). Sedangkan untuk *music composer* bertugas untuk mengatur berbagai hal berkaitan dengan suara dalam *game*. Teknologi *game*

awal mulanya diciptakan oleh A.S. Douglas pada tahun 1950 di *university of cambrigade*. Douglas mengkolaborasikan *game* buatannya melalui tesis dalam rangka interaksi antara komputer dan manusia. *Game* pertamanya yang ada di dunia adalah permainan tic-tac-toe atau xoxo yang diprogram menggunakan *computer EDSAC Faccum Tube*. Bahkan hingga kini perkembangan teknologi *game* sudah memasuki generasi ke delapan (Pricilia, 2019).

Perkembangan *mobile game* mengalami pertumbuhan yang cepat ketika telepon genggam mulai mampu menyediakan *game* di dalamnya. *Game* yang ter- install dalam perangkat komunikasi atau multimedia kemudian dikenal sebagai *mobile game* dan keberadaannya memunculkan komunitas baru pengguna *game*. Komunitas baru dari *game* yang seringkali disebut sebagai *casual game* ini berbeda dengan komunitas pemain serius (*hardcore gamer*). Komunitas baru ini menginginkan *game* yang sifatnya lebih fleksibel, mudah dimainkan, sederhana, mudah disimpan untuk kemudian dilanjutkan kembali, serta tidak menyita banyak waktu. Berangkat dari kehadirannya yang diampu oleh peralatan komunikasi telepon genggam, dapat dikatakan bahwa *mobile game* dalam kategori *casual game* merupakan bagian dari gaya hidup masyarakat perkotaan.

Persaingan yang ketat dari pengembangan *casual game* beberapa tahun terakhir kemudian mempopulerkan suatu penambahan kompleksitas dan kesulitan permainan dengan algoritma (urutan logis pengambilan keputusan untuk pemecahan masalah) tertentu sehingga pemain merasakan ada satu pergerakan yang sama seperti dunia

nyata yang bergerak dalam hukum tertentu. Unsur penambahan sejenis ini pada *casual game* menjadikan kategori *game* ini mengembangkan mekanisme fisika yang secara spesifik melahirkan jenis baru berupa *game physics*.

Demikian penelitian ini akan terfokus pada pencarian penyebab mengapa sebuah *game* yang sederhana secara visual mampu mengikat pemain. Adapun hipotesa awal dari penelitian ini adalah keterikatan bermain dipengaruhi oleh interaksi yang sebelumnya telah dipersepsi oleh pemain secara *visual*. Sejauh mana elemen *visual* yang dipaparkan dalam *game* dapat mendukung persepsi juga merupakan hal yang akan diteliti, sehingga akhirnya akan didapatkan pemahaman mengenai model atau pola persepsi dan interaksi visual dalam *game* yang dapat mengikat pemain *casual game* (Elizabeth dkk., 2013: 68).

Definisi dari *game* adalah sebuah aktivitas interaktif sukarela, dimana satu atau lebih pemain mengikuti peraturan yang membatasi perilaku pemain-pemain tersebut, memberlakukan sebuah konflik yang bisa menghasilkan akhir yang jelas dan bisa dihitung. Teori permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi rasional. Teori itu dikemukakan oleh John Von Ann and Oscar Morgenstern (ahli matematika, 1944), menurutnya permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari 2 atau beberapa orang kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Hal ini yang membawa peneliti untuk melakukan analisis pada permainan *Angry Birds*, di mana *game* tersebut memiliki kesamaan pada teori yang diungkapkan para ahli sebelumnya. Dinaungi oleh perusahaan Rovio Mobile dan diciptakan oleh Niklas Hed, Jarno Vakebainen dan Kim Dikert, *game* ini bercerita tentang aneka jenis burung dengan segala kemampuannya masing-masing yang melakukan aktivitas berperang melawan sekelompok babi hijau, yang ditengarai sebagai biang keladi hilangnya telur-telur mereka, para burung ini menghancurkan istana atau bangunan babi-babi untuk kembali merebut telur-telur mereka (Putera, 2013).

Permainan *Angry Birds* ini, pada awalnya merupakan permainan video yang hanya tersedia untuk aplikasi *iPad* dan *iPhone* saja, namun kini telah dirilis di berbagai media. Permainan ini membuat ketagihan penggunaannya sehingga telah diunduh lebih dari 1 miliar pengguna. *Game* ini bercerita tentang kawanan babi yang mencuri telur burung - burung tersebut karena raja babi ingin memakanya. Pemain mengendalikan sekawanan burung warna-warni yang berusaha untuk mengambil telur yang dicuri oleh sekelompok babi hijau nakal. Pada setiap tingkat, babi-babi yang dilindungi oleh struktur yang terbuat dari berbagai bahan seperti es, kayu, dan batu. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menghilangkan semua babi di tiap tingkat permainan. Menggunakan katapel, pemain meluncurkan burung dengan maksud untuk memukul babi secara langsung atau merusak struktur yang melindunginya, runtuhnya struktur dapat membunuh babi. Dalam berbagai tahap permainan, benda tambahan seperti bahan peledak dan krat batu ditemukan di beberapa tingkat, dan dapat digunakan bersama dengan burung-burung untuk menghancurkan babi yang sulit dijangkau.

Game ini masih dikenal berbagai kalangan sampai sekarang karena sangat *iconic*. Walaupun permainan *Angry Birds* ini sudah mulai jarang dimainkan, tetapi *game* ini adalah salah satu pelopor pertama *game* dengan visual yang menarik pada masa-nya. Menurut penciptanya, tujuan dari permainan ini adalah untuk menghilangkan semua babi pada setiap *level*. Dengan menggunakan ketapel, pemain meluncurkan burung dengan maksud baik memukul babi secara langsung atau merusak struktur bangunan dari istana babi ini, yang akan menyebabkan bangunan yang mereka susun akan runtuh dan dapat membunuh babi (cupremecookies.co.id., 2017).

METODE

Berdasarkan teori bentuk, formalisme mengatakan bahwa keindahan dilihat dari karya seni itu sendiri dan lepas dari faktor-faktor eksternal diluar karya seni. Formalisme melihat keindahan hanya kepada karya seni itu sendiri yaitu kepada nilai intrinstik pada karya (garis, warna, bentuk). Pemikiran ini berprinsip kepada seni untuk kepentingan seni (*Art for Art's Sake*), sehingga sebuah karya seni harus dilihat dan dipandang bebas dari konteks, fungsi, dan isinya. Clive Bell dan Roger Fry mengeluarkan suatu cara pandang Formalisme yang mengatakan bahwa suatu karya seni dianggap indah apabila memiliki *significant form*, yaitu suatu kualitas tertentu yang dapat menimbulkan emosi pengamat saat melihat karya seni ini, emosi ini berbeda dengan emosi sehari-hari, dikatakan bahwa emosi yang dirasakan serupa dengan sebuah pengalaman rohani (Zulkarnain dkk., 2019: 4).

Adapun tujuan peneliti melakukan penelitian terhadap *game* dari *Angry Birds* ini karena banyaknya unsur bentuk atau *visual* yang dapat dibahas. Selain itu, *game* ini sudah sangat dikenal oleh masyarakat sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan riset.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada perancangan sebuah *game* selain memiliki konsep berupa *gameplay* yang kuat dan menarik, harus memperhatikan aspek *visual* yang diwujudkan dalam desain *interface game* sebagai media interaksi dengan pengguna. Aspek *visual* begitu penting untuk menarik minat dari pengguna dan juga untuk memperlihatkan pesan pertama kali kepada pengguna. Dengan visual yang baik, pengguna akan menangkap pesan *game* dengan mudah dan akan memahami permainan lebih cepat. *Visual* yang baik tidak harus dengan gambar yang rumit tetapi bisa dengan gambar yang sederhana, disusun dengan komposisi yang baik dan desain tata letak yang mudah dipahami pengguna. Dengan menganalisis *game Angry Birds* yang telah terbukti disukai banyak orang meskipun tampilan *visual game play*-nya sederhana.



Gambar 1 Tokoh Angry Birds



Gambar 2 Ekspresi kemarahan tokoh angry birds

Dari segi *visual Angry Birds* ini merupakan media yang disebut *game* karena sifat penyajiannya yang aktif untuk menimbulkan proses komunikasi tertentu. Selain itu *spirite* dari tokoh-tokohnya dan elemen dramatik berupa tantangan yang bersifat perintang ataupun bantuan mengukuhkan media yang disajikan sebagai media aktif. Secara lebih spesifik, *game Angry Birds* dikategorikan sebagai *casual game* karena memiliki ciri-ciri spesifik (Trefry, 2010) yaitu:

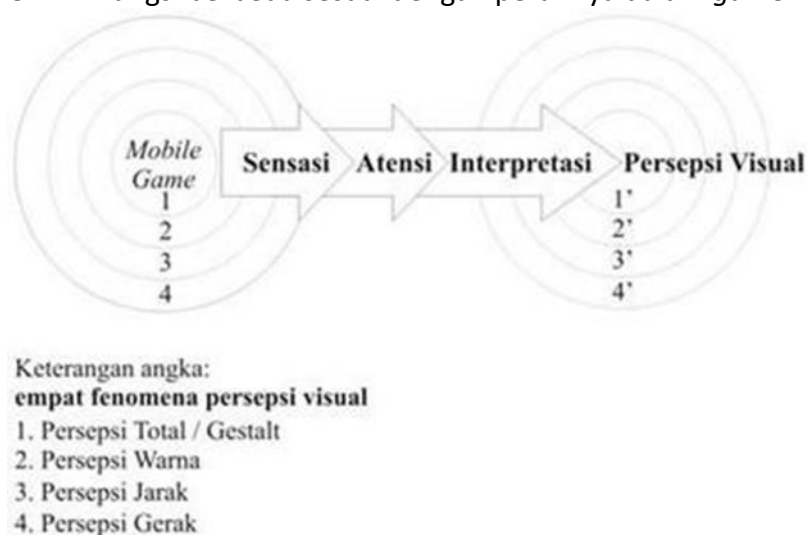
1. *Game Angry Birds* memiliki tujuan yang jelas, yaitu untuk menghancurkan babi-babi pencuri dan konstruksi penyangganya.
2. Pemain dapat dengan cepat mengerti aturan bermain dalam *game* karena setiap kemunculan jenis burung baru akan diperlihatkan kemampuan khususnya dengan beberapa kali sesi latihan dalam level-level awal.
3. Durasi yang diperlukan dalam memainkan *game* ini fleksibel dengan kehidupan pemain. Konsep diambil dari tema kehidupan sehari-hari atau lebih tepatnya, prinsip permainan non-digital yang telah ada sejak lama. Yaitu dengan menggunakan ketapel. Hanya saja terdapat perkembangan, dimana setelah burung *Angry Birds* yang diluncurkan dari ketapel ini, masih dapat dikendalikan dan diarahkan oleh pemain.

Pemaparan jawaban setiap responden terhadap *game Angry Birds*, menghasilkan respon keseluruhan sebagai berikut:

1. Beberapa *responden* tidak memperhatikan secara detail visual yang diberikan, sehingga secara umum *responden* hanya melihat konstruksi yang perlu dihancurkan tanpa memperhatikan unit dan aksi.
2. Tidak semua *responden* konsisten dengan jawabannya untuk setiap *level* yang ditanyakan sehingga fokus *responden* dapat saja berubah setiap memasuki *level* baru.
3. Pada dasarnya *responden* memperhatikan bantuan yang tersedia ketika ia memainkan *game*, sehingga bantuan dipergunakan secara maksimal.
4. Pemain tidak memperhatikan nilai maksimal yang dapat diperoleh, karena fokus mereka hanya untuk memecahkan permasalahan, bukan mendapatkan nilai atau bintang yang maksimal.

5. Penyelesaian tantangan tidak dapat diukur melalui laporan penilaian diri sehubungan dengan cara bermain yang perlu memperhitungkan variabel lain seperti: regangan karet dan besar sudut yang dibentuk.

Tahapan persepsi walaupun pada prakteknya diketahui terjadi secara serempak, tetap dibagi menjadi tiga proses, yaitu sensasi, atensi, dan interpretasi yang dilakukan untuk menunjukkan arti dari bentuk *visual* yang ditampilkan dalam *game*. Tahapan persepsi menunjukkan bahwa proses persepsi *visual* pada *game Angry Birds* terjadi melalui tiga tahap, yaitu sensasi, atensi, dan interpretasi yang faktor referensinya telah dimiliki oleh pemain sehubungan dengan kebiasaan mereka sebagai massa yang terbiasa menyerap berbagai informasi dalam presentasi orde penampakan yang semakin beragam. Dengan demikian, walaupun objek *visual* dalam *game Angry Birds* dikenali sebagai *visual* yang mudah diidentifikasi berdasarkan bentuk, warna, gerak, dan jaraknya, namun dengan lebih bebas dapat berkembang menjadi elemen yang dapat dipersepsi memiliki fungsi berbeda sesuai dengan perannya dalam *game*.



Gambar 3 Model Tahapan Analisa Persepsi Visual: Sensasi - Atensi- Persepsi

Dari segi *visual* yang ditampilkan di dalam *game Angry Birds* ini pemain disajikan dengan alur cerita yang menarik dengan gambar / bentuk karakter yang bermacam-macam dengan kemampuan khusus yang berbeda. *Visual* dari karakter- karakter *game* sangat sesuai dengan judulnya yaitu *Angry Birds* (burung yang marah) dengan menampilkan tokoh utama yaitu burung merah. Karakter dalam *game* ini dapat menggambarkan emosi dari si burung melalui ekspresinya. *Visual* yang sangat *detail* itulah menjadikan pemain dari *game* ini dapat merasakan emosi dari *game* ini. Dengan hal itu, tandanya *game* ini berhasil menyampaikan rasa kepada pemainnya. Emosi yang dirasakan pemain bukan hanya kesal tetapi juga mampu memberikan keceriaan ketika berhasil memenangkan permainan tersebut. Terlebih karena cara bermainnya yang

sangat mudah juga menjadi salah satu alasan mengapa *game* ini banyak diminati oleh berbagai kalangan.



Gambar 4 Susunan benteng para tokoh babi

Selanjutnya, sesuai model proses persepsi *visual* atensi secara umum, diketahui bahwa atensi juga dipengaruhi oleh faktor eksternal penarik perhatian yang pada penelitian ini terfokus pada tampilan elemen *visual game*. Pada *game Angry Birds*, elemen *visual game* dirancang agar mendapat perhatian pemain melalui:

1. Gerakan

- Gerakan animasi oleh elemen *visual* yang terkategori sebagai tokoh protagonis walaupun tidak dapat dikendalikan namun berusaha berinteraksi.
- Gerakan elemen *visual* perintang ketika tidak bergerak terbukti lebih sedikit mendapatkan perhatian, untuk itu ada beberapa elemen perintang yang secara *visual* dirancang dengan gerakan *stroboskopik*.

2. Intensitas Stimuli

- Penggunaan warna diusahakan kontras dalam setiap elemen karena perangkat penyaji memiliki *monitor* berukuran kecil.
- Konsistensi warna setiap *stage* walaupun tetap dipertahankan, ada *detail* tertentu yang diubah sehingga warna obyek tidak sulit dikenali.

3. Kebaruan

Unsur kebaruan dalam *game Angry Birds* walaupun tidak 100% merujuk pada faktor *visual*, tetapi mengubah bentuk permainan lama dalam media, cara bermain, dan lingkungan yang baru.

4. Perulangan

- Unsur perulangan penggunaan elemen diterapkan pada kedua obyek penelitian untuk menghemat waktu pemain dalam mempelajari cara dan aturan bermain *game*.
- Perulangan dalam *game* ini diterapkan dengan sedikit variasi supaya tidak menimbulkan rasa bosan. Hal ini diterapkan oleh *game Angry Birds*, sehingga *game* ini memiliki komposisi dan konfigurasi penggunaan elemen yang berbeda.



Gambar 5 Tokoh Angry Birds menghancurkan benteng dengan ketapel

Interpretasi yang dimiliki pemain ketika menyangkut karakter protagonis diharapkan dapat memunculkan rasa ingin membantu sehubungan dengan tawaran kondisi yang diberikan. Pada *game Angry Birds*, karakter protagonis berupa burung adalah karakter yang dapat dikendalikan dan juga merupakan sumber yang berupa unit secara mayoritas dideteksi oleh pemain. Adapun keberadaan karakter antagonis berupa babi-babi. Pencuri tidak terinterpretasi sebagaimana musuh yang jahat, licik, atau keji seperti yang seringkali muncul pada karakter lawan, musuh atau penjahat, namun hanya diinterpretasikan sebagai tujuan atau target permainan. Dapat disimpulkan bahwa pemain mengerti aturan dan cara bermain dengan baik sehingga berpengaruh pada pelibatan dalam sebuah permainan *game*.

SIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *game Angry Birds* ini selain sifatnya lebih fleksibel, mudah dimainkan, sederhana, mudah disimpan untuk kemudian dilanjutkan kembali, serta tidak menyita banyak waktu. *Game* ini juga yang sederhana secara *visual* mampu mengikat pemain. Adapun hipotesa awal dari penelitian ini adalah keterikatan bermain dipengaruhi oleh interaksi yang sebelumnya telah dipersepsi oleh pemain secara *visual* pada tampilan yang diberikan. Aspek *visual* begitu penting untuk menarik minat dari pengguna dan juga untuk memperlihatkan pesan pertama kali kepada pengguna. Dengan *visual* yang baik, pengguna akan menangkap pesan *game* dengan mudah dan akan memahami permainan lebih cepat. *Visual* yang baik tidak harus dengan gambar yang rumit tetapi bisa dengan gambar yang sederhana yang disusun dengan komposisi yang baik serta desain tata letak atau *layout* yang mudah dipahami oleh pengguna. Dengan menganalisis *game Angry Birds* yang telah terbukti disukai banyak orang meskipun tampilan visual dan *gameplay*-nya sederhana.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima pertama kami berikan kepada pihak Universitas Indraprasta PGRI atas kesempatan yang telah diberikan. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa). Selanjutnya ucapan terima kasih kami berikan kepada dosen pembimbing yang telah membantu dalam memberikan arahan terhadap penulisan artikel ilmiah. Selain itu kami turut berterima

kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam kelangsungan sumber-sumber informasi terhadap artikel ilmiah ini.

REFERENSI

- Angrybirds.com. (n.d.). *Tokoh Angrybirds*. <https://www.angrybirds.com/>, Diakses pada tanggal 8 Januari 2020
- Cupremecookies.co.id. (2017). *Angry Bird. Games*, film sampai kue lebaran. <https://cupremecookies.co.id/2017/04/17/angry-bird-kue-lebaran/>, Diakses pada tanggal 8 Januari 2020
- Elizabeth, E., Mutiaz, I. R., & Santosa, I. (2015). Kajian interaksi dan persepsi visual pada *game cut the rope* dan *angry birds* untuk mengetahui challengebased immersion. *Jurnal Komunikasi Visual Wimba*, 5(1).
- Nugroho, D. A. (2017). *Perkembangan teknologi dalam bidang game* <https://student-activity.binus.ac.id/himti/2017/04/29/perkembangan-teknologi-dalam-bidang-game/>, Diakses pada tanggal 8 Januari 2020
- Pricilia, B. (2019). *Kemajuan teknologi game hingga ke perguruan tinggi*. <https://www.kompasiana.com/bellapricilia/5c80ee0512ae94540b6dda92/kemajuan-teknologi-game-hingga-ke-perguruan-tinggi>, Diakses pada tanggal 8 Januari 2020
- Putera, A. M. (2013). *Pembuatan game edukasi "Bermain Dan Belajar Bersama Demol" menggunakan adobe flash*.

Analisis Kesalahan Berbahasa dalam Penulisan Surat Resmi Siswa di Sekolah Menengah Pertama Darus Sholihin

Siti Muharomah¹, Memmy Dwi Jayanti², Sri Mulyani³

Universitas Indraprasta PGRI, DKI Jakarta¹; Universitas Indraprasta PGRI, DKI Jakarta²;
Universitas Indraprasta PGRI, DKI Jakarta³

Siti.muharomah757@gmail.com¹, memmydj@gmail.com², srimulyani.unindra@gmail.com³

Abstrak. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis surat resmi. Penelitian dilakukan pada siswa SMP Darus Sholihin, Bedahan, Sawangan, Depok. Metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan teknik analisis isi, sedangkan pengumpulan data diperoleh dari lembar tugas. Setelah dilakukan penelitian ditemukan hasilnya adalah sebagai berikut. 1) penulisan awal kalimat banyak yang tidak diawali dengan huruf besar, 2) penulisan kata dasar yang mendapat awalan ditulis secara gabung, 3) masih banyak penulisan kata yang tidak lazim, 4) banyak penulisan kata tidak efektif, 5) tujuan surat tidak jelas, 6) menulis surat tidak sesuai format, dan 7) masih ada yang belum memahami terkait perintah soal. Dengan demikian saran yang dapat disampaikan, yaitu guru perlu mengajarkan penulisan berbagai surat resmi secara cermat dan perlu dilakukan pembinaan sesering mungkin agar siswa mampu mengidentifikasi kesalahan penulisan surat, memperbaiki penulisan surat, dan mampu menulis berbagai surat dengan benar.

Kata Kunci: kesalahan berbahasa, surat resmi, siswa sekolah menengah pertama

Abstract. The purpose of this study was to determine the students' ability in writing formal letters. The research was conducted on Darus Sholihin Middle School students, Bedahan, Sawangan, Depok. The method used is descriptive qualitative with content analysis techniques, while data collection is obtained from assignment sheets. After doing the research found the results are as follows. 1) the initial writing of many sentences that do not start with capital letters, 2) the writing of basic words that get prefixes written in combination, 3) there are still many unusual words, 4) a lot of ineffective word writing, 5) the purpose of the letter is not clear, 6) writing a letter that is not in the right format, and 7) there are still those who do not understand the question command. Thus the suggestions that can be conveyed are that teachers need to teach writing various official letters carefully and need to be trained as often as possible so that students are able to identify letter writing errors, improve letter writing, and be able to write various letters correctly.

Keyword: language errors, official letters, junior high school students.



Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Sarana komunikasi dapat berbentuk lisan maupun tulis yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada orang atau instansi lain. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak terlepas dari Kegiatan saling memberikan informasi, baik secara lisan maupun tulis. Informasi secara lisan terjadi jika si pemberi informasi berhadapan dengan si penerima. Pemberian informasi melalui telepon, radio, dan televisi termasuk pemberian informasi secara lisan, sedangkan Informasi secara tertulis terjadi jika pemberi informasi tidak mungkin berhadapan dengan penerima, salah satu diantaranya adalah surat. Jika dibandingkan dengan alat komunikasi lainnya, surat memiliki kelebihan, yaitu dapat mengurangi kesalahpahaman dalam komunikasi karena penulis dapat menyampaikan maksud dengan jelas.

Sebagai sarana komunikasi tertulis, sebaiknya surat menggunakan bentuk yang menarik, tidak terlalu panjang, dan memakai bahasa yang jelas, padat, adab, dan takzim. Bentuk surat dikatakan menarik jika letak bagian-bagian surat tidak ditempatkan seenaknya menurut keinginan penulis. Surat diusahakan tidak terlalu panjang karena surat yang panjang dan bertele-tele akan menjemukan. Selain itu, bahasa surat dikatakan jelas jika maksudnya mudah ditangkap dan unsur-unsurnya gramatikal seperti subjek dan predikat, dinyatakan secara tegas, serta tanda-tanda baca digunakan dengan tepat. Bahasa surat dikatakan padat jika langsung mengungkapkan pokok pikiran yang ingin disampaikan, sedangkan bahasa surat dikatakan adab jika pernyataan yang dikemukakan itu sopan. Oleh karena itu, surat merupakan suatu media untuk menyampaikan informasi. Informasi yang disampaikan secara tertulis dalam surat dapat berbentuk pernyataan, undangan, pemberitahuan, pertanyaan, permintaan, dan lain-lain. Informasi akan mencapai sasarannya jika bahasa yang digunakan dapat mengungkapkan isi surat sesuai dengan sifat surat serta kedudukan penulis dan pembaca surat.

Menurut Muktar (2000) surat adalah sarana untuk menyampaikan pernyataan atau informasi secara tertulis dari pihak yang satu kepada pihak yang lain, hal ini diperkuat di dalam kamus besar bahasa Indonesia (2014) yang menyatakan bahwa surat adalah salah satu kegiatan bahasa yang dilakukan dengan interaksi tulis (berkirim-kiriman surat, tulis-menulis surat, korespondensi). Surat resmi merupakan sarana komunikasi resmi, bahasa yang digunakan pun harus bahasa Indonesia yang mampu mencerminkan keresmian itu, yaitu bahasa yang beragam baku. Mengacu pada implementasi Undang-Undang No.24 Tahun 2009, yakni sebagai bahasa yang wajib digunakan dalam dokumen resmi Negara (Pasal 27) dan dalam komunikasi resmi di lingkungan kerja pemerintah dan swasta (Pasal 33). Selain itu, sebagai sarana penyampaian informasi dalam komunikasi resmi, termasuk dalam format resmi atau baku, efektif, dan jelas. Naskah resmi adalah informasi tertulis sebagai alat komunikasi keresmian yang dibuat dan/atau dikeluarkan oleh orang yang berwenang. Sebagai dokumen resmi, naskah resmi termasuk di dalamnya surat yang ditulis dengan menggunakan bahasa Indonesia yang memenuhi kriteria secara baik dan benar, efektif dan efisien, serta lugas dan eksplisit.

Namun, jika dilihat dan diamati masih banyak yang menulis surat resmi yang salah. Berikut contoh kesalahan-kesalahan di dalam penulisan surat resmi.

1. *Kepada Yth*
Bapak drs Mujiyanto di tempat.
2. *Bersama dengan surat ini saya beritahukan,....*

Berdasarkan contoh di atas dapat dikatakan bahwa kesalahan adalah suatu kekeliruan yang bisa terjadi karena unsur kesengajaan maupun tidak sengaja karena memang belum tahu. Jika dikaitkan dengan kesalahan berbahasa, maka kesalahan terjadi karena adanya penyimpangan terhadap kaidah-kaidah kebahasaan yang dilakukan oleh pembelajar ketika ia menggunakan bahasa. Penyimpangan yang dimaksud dalam hal ini adalah penyimpangan yang bersifat sistematis, yaitu penyimpangan yang berhubungan dengan kompetensi. Selain itu, kesalahan juga bisa terkait dengan kesalahan menggunakan bentuk-bentuk bahasa dalam penampilannya secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan. Ariningsih dkk (2012), kesalahan ialah penyimpangan yang bersifat sistematis, konsisten, dan menggambarkan kemampuan siswa pada tahap tertentu, atau umumnya masih belum sempurna. Kesalahan merujuk pada penyimpangan gamblang dari tata bahasa penutur asli dewasa yang mencerminkan kompetensi Pembelajaran.

Kesalahan-kesalahan berbahasa menurut Purwandi (2011), dapat dibedakan menjadi : a) Salah atau *mistake*: penyimpangan struktur lahir yang terjadi karena penutur tidak mampu menentukan pilihan penggunaan ungkapan yang tepat sesuai dengan situasi yang ada. b) *Selip lapses*: penyimpangan bentuk lahir karena beralihnya pusat perhatian topik pembicaraan secara sesaat, kelelahan tubuh juga bisa menimbulkan selip bahasa. c) *Silap error*: penyimpangan bentuk lahir dari struktur baku yang terjadi karena pemakai belum menguasai sepenuhnya kaidah bahasa. Kesalahan berbahasa yang disebabkan oleh lapses terjadi akibat beralihnya topik pembicaraan sebelum kalimat yang diujarkan selesai dengan lengkap. Istilah ini juga sering disebut "*slip of the tongue*" dan kesalahan ini tidak bersifat permanen. Kesalahan dari *mistake* bersifat tidak sistematis, berbeda dengan *selip error* yang bersifat sistematis, karena berkaitan dengan kaidah-kaidah atau tata bahasa. Hal ini diperkuat dengan Brown (2007) yang menyatakan bahwa terdapat dua hal yang harus diperhatikan ketika menganalisis bahasa. Hal tersebut ialah kekeliruan (*mistake*) dan kesalahan (*error*).

Jika dikaitkan dengan pembelajaran bahasa Indonesia, kemampuan menulis surat resmi merupakan kemampuan yang penting dan harus dikuasai siswa. Oleh karena itu, siswa benar-benar dituntut untuk dapat menulis surat resmi sesuai dengan memperhatikan kaidah penulisan surat resmi. Akan tetapi, pada kenyataannya masih banyak ditemukan kesalahan yang dilakukan oleh siswa di SMP Darul Sholihin dalam menulis surat resmi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, Suryabrata (2013) penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk membuat pendiskripsian mengenai situasi-situasi atau peristiwa. Melalui metode deskriptif, peneliti berusaha untuk memberikan gambaran nyata yang terjadi di lapangan, mengenai proses pembelajaran menulis surat resmi dengan metode penugasan pada siswa SMP Darus Sholihin Depok. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumen. Data dikumpulkan dengan cara menganalisis, mengklasifikasi, dan menilai dokumen yang berupa surat resmi yang telah ditulis oleh siswa. Selanjutnya, data yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan langkah-langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2012). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Darus Sholihin, yang beralamat di daerah Bedahan, Sawangan, Depok. Dimulai dari September 2021 sampai dengan Februari 2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan yang dideskripsikan pada bagian ini mencakup semua kesalahan-kesalahan dalam berbahasa yang dilakukan oleh siswa dalam penulisan surat resmi pada seluruh bagian-bagian surat resmi. Kesalahan-kesalahan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

Data 1

kami yang bertanda tangan di bawah ini bertujuan meminta izin kepada pihak sekolah, bahwasannya saudari Amrina Rasyadah tidak bisa mengikuti berbagai macam kegiatan yang dilaksanakan di pondok pesantren modern Darus Sholihin, dikarenakan harus beristirahat selama seminggu. kami mohon perhatian dan kerja samanya, terima kasih.

Penulisan kesalahan surat di atas, antara lain: 1) penulisan kata kami, 2) penulisan pihak sekolah, 3) penulisan bahwasannya, 4) penulisan berbagai macam, dan 5) kami mohon perhatian dan kerja samanya, terima kasih. Penulisan yang benar, yaitu 1) penulisan kami pada awal kalimat dengan huruf besar. 2) penulisan pihak sekolah kurang tepat, karena belum jelas siapa yang akan menerima surat itu, sebaiknya ditulis secara langsung, misal: nama Andi atau petugas piket yang hari itu berjaga. 3) penulisan bahwasannya, kurang efektif, karena sesuai dengan ejaan tidak ada kata dasar bahwasan yang ada bahwa. Maka cukup ditulis bahwa. 4) penulisan berbagai macam kurang efektif karena kata berbagai sudah mewakili kata bermacam-macam, maka cukup ditulis berbagai, dan 5) kami mohon perhatian dan kerja samanya, terima kasih. Nah kalimat ini kurang sopan, karena yang mengirim surat santri kepada guru ... atau mudabbirah, kecuali yang menulis guru kepada santrinya, seharusnya kalimat itu berbunyi demikian yang dapat kami sampaikan terima kasih.

Data 2:

Penulisan kesalahan surat di atas antara lain: 1) Penulisan Pondok Pesantren darus sholihin, 2) kami yang bertanda tangan di bawah ini bertujuan meminta izin/perizinan kepada pihak sekolah (guru/mudabirah), 3) bahwasannya saya atas nama ... saudara/i tidak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar pada hari ini dikarenakan/berhalangan hadir dikarenakan sakit, 4) kami mohon perhatian dan kerja samanya, mohon maaf dan terima terima kasih.

Penulisan yang benar sesuai dengan kaidah bahasa, yaitu 1) Pondok Pesantren darus sholihin, kata darus sholihin diawali huruf besar, karena Darus Sholihin nama pondok pesantren. 2) kata kami diawali huruf besar karena di awal kalimat, 3) penulisan bahwasannya kurang efektif, karena tidak ada kata dasar bahwasan yang ada bahwa. Maka cukup ditulis bahwa. Kalimat saya atas nama ... saudara/i tidak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar pada hari ini dikarenakan/berhalangan hadir dikarenakan sakit. Kalimat tersebut tidak efektif, karena kata dikarenakan/berhalangan hadir dikarenakan sakit, seharusnya cukup ditulis saya atas nama ... saudara/i tidak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar pada hari ini dikarenakan sakit. 4) kami mohon perhatian dan kerja samanya, mohon maaf dan terima terima kasih. Kalimat ini tidak efektif atau kurang sopan, karena yang membuat surat santri yang ditujukan kepada guru/mudabbir, seharusnya surat yang santun di kalimat penutup ditulis demikian yang dapat kami sampaikan. Terima kasih.

Data 3:

Penulisan kesalahan surat di atas antara lain: 1) Saya Rizki saya Meminta izin kepada guru Ekskul Futsal, karena saya sedang sakit. Jadi saya ingin memeriksa ke dokter, 2) Saya Berterima kasih kepada guru Ekskul Futsal, dan 3) Mohon maaf Bila ada salah kata.

Penulisan yang benar, yaitu 1) Saya Rizki saya meminta izin kepada guru ekskul futsal, karena saya sedang sakit. Jadi saya ingin memeriksa ke dokter. Penulisan kata meminta diawali huruf kecil karena posisi di tengah kalimat dan penulisan Ekskul Futsal harusnya diawali huruf kecil. 2) Saya berterima kasih kepada guru ekskul futsal. Penulisan kata berterima diawali dengan huruf kecil karena posisi di tengah kalimat.

Data 4:

Penulisan kesalahan surat di atas antara lain: 1) kami yang bertanda tangan dibawah ini bertujuan meminta izin/perizinan kepada pihak sekolah (guru), 2) bahwasanya saya atas nama ... saudari Saqila Aprilia tidak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar pada hari ini, dan 3) dikarenakan berhalangan hadir karena sakit.

Penulisan yang benar, yaitu 1) kata dibawah di tulis terpisah, karena di diikuti kata tempat menjadi di bawah. 2) kata bahwasannya tidak efektif, karena tidak ada kata dasar bahwasan, yang ada yaitu bahwa. 3) kata dikarenakan/berhalangan hadir karena sakit, ini juga tidak efektif karena kalimat itu menjadi berlebihan. seharusnya saya tidak dapat mengikuti belajar mengajar pada hari ini karena sakit.

Data 5:

Penulisan kesalahan surat di atas antara lain: 1) penulisan Pondok Pesantren darus sholihin, 2) Kami yang bertanda tangan dibawah ini bertujuan meminta izin/perizinkan kepada pihak sekolah (guru/mudabbir), 3) bahwasanya saya atas nama saudara/i tidak dapat mengikuti kegiatan hari ini karena berhalangan.

Penulisan yang benar, yaitu 1) penulisan nama sekolah harus diawali huruf besar pada nama Darus Sholihin, 2) penulisan dibawah harus dipisah, karena preposisi di diikuti kata tempat menjadi di bawah, 3) penulisan bahwasannya tidak efektif, karena tidak ada kata dasar bahwasan yang ada, yaitu bahwa, dan kata berhalangan perlu diganti dengan kata yang pas, karena kalau hanya berhalangan dapat menimbulkan penafsiran lain.

Data 6:

Penulisan kesalahan surat di atas antara lain: 1) kami yang bertanda tangan dibawah ini bertujuan meminta izin/perizinan kepada pihak sekolah (guru/mudabirah), 2) bahwasannya saya atas nama ... tidak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar pada hari ini, 3) dikarenakan/berhalangan hadir dikarenakan sakit. 4) kami mohon perhatian dan kerja samanya, mohon maaf dan terima kasih.

Penulisan yang benar, yaitu 1) penulisan kata di bawah dipisah, karena di sebagai preposisi yang diikuti kata tempat sehingga menjadi di bawah. 2) kata bahwasannya tidak efektif, karena tidak ada kata dasar bahwasannya, yang ada kata bahwa sehingga kata bahwasannya diubah menjadi bahwa, 3) kata dikarenakan/berhalangan hadir dikarenakan sakit. Kalimat ini tidak efektif, karena berlebihan. Maka perlu diubah menjadi saya tidak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar pada hari ini tidak hadir karena sakit. 4) kalimat kami mohon perhatian dan kerja samanya. kalimat ini kurang efektif karena surat ini dibuat oleh santri kepada gurunya. Seharusnya kalimat itu diubah menjadi demikian yang dapat kami sampaikan. Terima kasih

Data 7:

Penulisan kesalahan surat di atas antara lain: 1) kami yang bertanda tangan dibawah ini bertujuan meminta izin/perizinan kepada pihak sekolah (guru/mudabirah) 2) bahwasanya saya atas nama saudara/i, 3) Aisyah nur imamah tidak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar pada hari ini, 4) dikarenakan/ berhalangan hadir karena sakit, 5) kami mohon perhatian dan kerja samanya, mohon maaf dan terima kasih.

Wassalamuallaikum WR.WB.

tertandayang

mengetahui bag. kesehatan osis

Eri Widiana

Penulisan yang benar, yaitu 1) kata dibawah harus dipisah, karena preposisi di diikuti kata tempat sehingga menjadi di bawah, 2) Penulisan bahwasannya tidak efektif, karena tidak ada kata dasar bahwasannya, yang ada kata bahwa, sehingga kata itu cukup ditulis bahwa bukan bahwasannya, 3) penulisan Aisyah nur imamah tidan benar, karena

penulisan nama diawali huruf besar menjadi Aisyah Nur Imamah, 4) penulisan dikarenakan/ berhalangan hadir karena sakit itu juga tidak efektif karena berlebihan. Maka harus diubah menjadi saya tidak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar karena sakit. 5) penulisan kami mohon perhatian dan kerja samanya, mohon maaf dan terima kasih. kalimat itu tidak santun jika yang membuat surat itu santri yang ditujukan kepada gurunya. Seharusnya pada kalimat penutup bunyinya demikian yang dapat kami sampaikan. Terima kasih, dan 6) pada bagian surat atas nama pembuat surat posisinya dibalik, yang menulis surat diposisi kanan dan yang mengetahui posisi kiri.

Data 8:

Penulisan kesalahan surat di atas antara lain: 1) pada uraian tentang permohonan izin yang disampaikan orang tua kepada siapa ... belum jelas. 2) penulisan pada kata pa/bu juga tidak lazim. 3) penulisan surat tersebut belum efektif.

Penulisan surat yang benar, yaitu Di pojok kanan atas tertulis tanggal, bulan, tahun Di sisi kiri ditulis perihal surat Surat ditujukan kepada siapa. Uraian surat seharusnya, berisi tentang surat izin yang ditujukan kepada guru/Pembina/pembimbing atau ..., penulisan sapaan bapak/bu juga tidak benar, seharusnya bapak/ibu. Lalu di kalimat penutup tidak perlu ditulis terima kasih sebelumnya. Cukup terima kasih. Kemudian bagian paling bawah nama si penulis surat izin tersebut.

Data 9:

Penulisan surat di atas yang salah antara lain: 1) surat di atas tidak ditulis tanggal pembuatan. 2) penulisan surat di atas tidak sesuai penulisan yang baik. 3) penulisan arifan.

Penulisan yang benar, yaitu 1) penulisan surat resmi perlu ditulis tanggal pembuatan, karena surat itu sebagai dokumen resmi yang sewaktu-waktu dapat ditelusuri. 2) Penulisan surat tidak sesuai dengan tata naskah yang benar. 3) penulisan nama arifan harus diawali huruf besar karena ini berkaitan dengan nama sesorang, dan 4) penulisan surat di atas belum efektif.

SIMPULAN

Hasil penelitian tentang Kesalahan berbahasa siswa SMP Darul Sholihin pada surat resmi dapat dikatakan cukup bervariasi. seperti: a) penulisan awal kalimat tidak diawali huruf besar, b) penulisan kata dasar yang mendapatkan awalan ditulis gabung, c) masih banyak yang menulis kata tidak efektif seperti bahwasannya itu tidak lazim, d) Penulisan kalimat berlebihan sehingga tidak efektif dan rata-rata santri menulis surat belum jelas surat itu ditujukan kepada siapa penerima surat tersebut, e) serta ada yang belum memahami perintah soal, bahkan penulisan surat izin yang mereka tulis tidak menggunakan format yang resmi. Hal ini menandai bahwa penulisan kesalahan surat pada siswa Darus Sholihin masih perlu mendapatkan perhatian untuk dilakukan pembinaan lebih lanjut.

REFERENSI

- Ariningsih, N. E., Sumarwati, S., & Saddhono, K. (2012). Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia dalam Karangan Eksposisi Siswa Sekolah Menengah Atas. *BASASTRA*, 1(1), 130-141.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching*. White Plain, New York: Pearson Inc.
- Ekoputranti, & Rini, A. (2016). *Bahan Calon Penyuluh : Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Surat Dinas*. Jakarta: Pusat Pembinaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No.74 Tahun 2015 tentang Tata Naskah Dinas*. Jakarta.
- Muktar. (2000). *Korespondensi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2014). *KBBI Edisi empat Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: Gramedia Utama.
- Suryabrata, S. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grasindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukosari, Sutrimah, & Noerdin. (2021). Analisis Gaya Bahasa pada Novel Ingkar karya Boy Candra. <http://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/1661/>