

Sendikraf

Jurnal Pendidikan Seni dan Industri Kreatif

Member Checking: Evaluasi Kualitas Infografik Tirtol.id di Layanan Jejaring Sosial Instagram
M. Harun Rosyid Ridlo

Jaranan Turonggo Sekti: Tinjauan Etnografi Analitis dari Sudut Pandang Unsur-Unsur Kebudayaan
Afif Widyanto

Rasa Takut dalam Film Animasi 2 Dimensi "Fears" Karya Nata Metlukh
Moch. Yordan Rismarinandyo & Ranesti Damarsuri

Realitas Sosial dalam Video Pertunjukan "Ubrug" Berjudul "Haliwu"
Zanuar Eko Rahayu

Makna Simbolis Ornamen Pintu Bledag Masjid Agung Demak
Marsidik

Desain Program Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Mata Pelajaran Kejuruan pada Kurikulum Merdeka: Contoh Aplikasi pada Konsentrasi Keahlian Animasi
Rin Surtantini

Kolaborasi Interdisipliner dalam Pembelajaran Berbasis Projek pada Sekolah Menengah Kejuruan: Seni Teater dan Mata Pelajaran Lain
Eko Santosa & Rin Surtantini

Volume 4 Nomor 1 Mei 2023



DEWAN REDAKSI SENDIKRAF

Jurnal Pendidikan Seni dan Industri Kreatif

Penanggung Jawab

Dr. Dra. Sarjilah, M.Pd.

Penyunting Penyelia

Dr. Rin Surtantini, M.Hum.

Penyunting Pelaksana

Eko Santoso, S.Sn., M.Pd.

Tim Editor

Cahya Yuana, S.Sos., M.Pd.

Dr. Wuryaningsih, S.Sos., M.Acc.

Sigit Purnomo, S.Pd., M.Pd.

Feti Anggraini, S.Ant., M.A.

Bagus Aries Sugiharta, S.S., M.A.

Dr. Diah Uswatun Nurhayati, M.Sn.

Rohmat Sulistya, S.T., M.Si.

R. Haryadi Purnomo Raharjo, S.T., M.Si.

Mitra Bestari

Prof. Drs. Triyono Bramantyo P.S., M.Mus.Ed., Ph.D. (Institut Seni Indonesia Yogyakarta)

Prof. Dr. Sugeng Eko Putro Widoyoko, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Purworejo)

Prof. Dr. Tri Hartiti Retnowati (Universitas Negeri Yogyakarta)

Sekretariat

Khumaidi Usman, S.E., M.Pd.

Fatkhiyatun Jannah, S.H.

Tri Widy Astuti, S.H., M.H.

Ambar Wahyu Astuti, S.H., M.Pd.

Aprilia Dwi Afsari, A.Md.

Desain Grafis/Tata Letak

Budi Saptoto, S.Pd., M.Pd.

Muhibbul Khoiri, S.Pd.

Jurnal Sendikraf mulai terbit pada bulan November tahun 2020, terbit 2 (dua) kali dalam setahun pada bulan Mei dan November, memuat artikel hasil penelitian atau hasil kajian maupun gagasan konseptual pada bidang pendidikan seni dan industri kreatif.

**Kementerian Pendidikan, Kebudayaan,
Riset, dan Teknologi**

Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi

Balai Besar Pengembangan Penjaminan Mutu
Pendidikan Vokasi (BBPPMPV) Seni dan Budaya

Jl. Kaliurang Km. 12,5, Klidon, Sukoharjo, Ngaglik,
Sleman, DIY, Indonesia 55581

Pos-el: jurnalsendikraf@gmail.com



ISSN 2746-3605

Sendikraf

Jurnal Pendidikan Seni dan Industri Kreatif

Volume 4 Nomor 1 Mei 2023

Daftar Isi
(Halaman i)

Editorial
(Halaman ii - iv)

Member Checking: Evaluasi Kualitas Infografik Tirto.Id di Layanan Jejaring Sosial Instagram
(Halaman 1 - 14)

M. Harun Rosyid Ridlo

Jaranan Turonggo Sekti: Tinjauan Etnografi Analitis dari Sudut Pandang Unsur-Unsur Kebudayaan
(Halaman 15 - 24)

Afif Widyanto

Rasa Takut dalam Film Animasi 2 Dimensi "Fears"
Karya Nata Metlukh
(Halaman 25 - 35)

Moch. Yordan Rismarinandyo & Ranesti Damarsuri

Realitas Sosial dalam Video Pertunjukan "Ubrug"
Berjudul "Haliwu"
(Halaman 36 - 44)

Zanuar Eko Rahayu

Makna Simbolis Ornamen Pintu *Bledag* Masjid Agung Demak
(Halaman 45 - 52)

Marsidik

Desain Program Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Mata Pelajaran Kejuruan pada Kurikulum Merdeka: Contoh Aplikasi pada Konsentrasi Keahlian Animasi
(Halaman 53 - 64)

Rin Surtantini

Kolaborasi Interdisipliner dalam Pembelajaran Berbasis Proyek pada Sekolah Menengah Kejuruan: Seni Teater dan Mata Pelajaran Lain
(Halaman 65 - 74)

Eko Santosa & Rin Surtantini

Penulisan Artikel Jurnal Sendikraf
(Halaman 75)

EDITORIAL

Volume keempat nomor pertama Jurnal Sendikraf yang terbit pada bulan Mei 2023 ini secara konsisten ditandai dengan terbitnya tujuh artikel yang merupakan artikel hasil penelitian maupun non-hasil penelitian. Melangkah untuk memasuki usia yang keempat ini, Sendikraf tetap menjaga konsistensi spirit yang selalu dibawa pada edisi-edisi sebelumnya, yaitu berbagi dan menerima dalam koridor akademis melalui proses belajar yang melibatkan terjadinya proses berpikir tanpa henti. Ketujuh artikel yang terbit pada edisi ini telah melalui proses yang cukup panjang sampai akhirnya dapat disajikan sebagai bentuk perwujudan cara pandang akademis, yang melibatkan nilai-nilai kecermatan, ketelitian, kesabaran, dan ketekunan di dalam prosesnya.

Harun Rosyid Ridlo melalui tulisannya tentang penggunaan infografik yang semakin populer di Instagram sebagai layanan jejaring sosial mengawali keseluruhan artikel yang terbit pada edisi ini. Hal menarik yang diangkat dari tulisan ini adalah bagaimana penerbitan infografik yang dalam hal ini direpresentasikan oleh Tirto.id dievaluasi melalui pengalaman pembacanya. Terlepas dari penambahan sampah dalam visualisasinya atau persepsi pembaca yang berkaitan dengan kurangnya kejelasan, ketepatan, dan efisiensi informasi dari infografik yang disajikan, Tirto.id tetap digemari dan populer di kalangan pembacanya. Dalam derasnya laju informasi yang tidak dapat dibendung melalui berbagai penyedia infografik, pada akhirnya keputusan pembaca menjadi salah satu penentu bagi tantangan berat yang dihadapi oleh penerbit infografik.

Dalam artikel kedua, Afif Widyanto mengangkat eksistensi seni *Jaranan Turonggo Sekti* di Desa Suruh Trenggalek. Melalui kajiannya yang menggunakan konsepsi Koentjaraningrat tentang tujuh unsur kebudayaan, *Jaranan Turonggo Sekti* merupakan praktik kebudayaan tradisional yang merepresentasikan bagaimana nilai-nilai dari ketujuh unsur kebudayaan saling berjaln dan mendukung sebagai satu kesatuan dalam kehidupan manusia. Keberadaan *Jaranan Turonggo Sekti* pada masa kini menunjukkan bahwa pemertahanan nilai-nilai budaya ini terjadi secara natural dan bahwa manusialah yang membentuk kebudayaan itu.

Sajian artikel ketiga merupakan tulisan dari Yordan Rismarinandyo dan Ranesti Damarsuri yang mengangkat bagaimana rasa takut itu menjadi bagian yang ada dalam diri manusia dan selalu mengikutinya di mana pun manusia itu berada. Hal menarik yang ditampilkan oleh artikel ini adalah bagaimana sebuah film pendek animasi dua dimensi berjudul “Fears” karya Nata Metlukh dapat bercerita mengenai berbagai bentuk dan makna rasa takut manusia yang tak mungkin dihindari. Tanpa dialog, visualisasi dan musik menjadi kekuatan film ini. Analisis yang dilakukan terhadap visualisasi animasi yang terseleksi memberi pemahaman bahwa rasa takut dapat bermakna konstruktif, tetapi sekaligus juga dapat membatasi manusia dalam berpikir dan bertindak.

Zanuar Eko Rahayu pada artikel yang keempat menganalisis cerita “Haliwu” dalam video pementasan “ubrug” oleh kelompok Ubrug Sentra Agata. Menggunakan teori konstruksi sosial Berger dan Luckmann yang mengemukakan tiga bentuk realitas (objektif, simbolik, dan subjektif), analisis terhadap pertunjukan ini berupaya untuk melihat bagaimana realitas sosial diolah menjadi realitas dalam pertunjukan di atas panggung sebagai ekspresi artistik yang mengungkapkan secara simbolis situasi dan kondisi yang terjadi pada masyarakat sesungguhnya. Hasil analisis mengungkapkan bahwa kenyataan rekaan pada “Haliwu” hanya merupakan replikasi saja dari aslinya, sehingga realitas sosial simbolik yang disajikan kurang dapat memberikan pemaknaan secara subjektif pada penonton karena terlalu terikat dengan realitas sosial objektifnya.

Artikel tentang makna simbolis yang terkandung dalam ornamen Pintu *Bledeg* Masjid Agung Demak merupakan artikel kelima dalam edisi ini yang ditulis oleh Marsidik. Melalui artikel ini, Marsidik mencoba untuk mengungkapkan simbolisasi hubungan antara manusia dengan penciptanya, yang dicermati dari aspek *contour*, *content*, dan *context*. Secara khusus, ornamen Pintu *Bledeg* Masjid Agung Demak merupakan simbol-simbol dari ajaran agama Islam yang divisualisasikan secara stilasi ke dalam bentuk ornamen hias dan warna. Identifikasi dan pemaknaan atau interpretasi terhadap motif ornamen dan warna menunjukkan bahwa ornamen Pintu *Bledeg* merupakan media dakwah agama Islam yang jika ditinjau dari sejarah dilakukan oleh Walisanga pada masanya.

Artikel keenam disajikan oleh Rin Surtantini sebagai respon terhadap kebijakan Kurikulum Merdeka, khususnya ketika capaian pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Inggris pada SMK tidak tersedia, meskipun kedudukannya pada struktur Kurikulum Merdeka merupakan mata pelajaran kejuruan. Ruang bagi para guru pada implementasi Kurikulum Merdeka untuk dapat mendesain pembelajarannya sendiri sesuai dengan kebutuhan murid-murid mendorong dilakukannya analisis terhadap capaian pembelajaran Bahasa Inggris SMA, yang kemudian menghasilkan kekhasan mata pelajaran ini di SMK, khususnya pada program keahlian di lingkup bidang keahlian Seni dan Ekonomi Kreatif melalui pengembangan tema-tema. Mata pelajaran Animasi digunakan sebagai contoh aplikatif pada desain pembelajaran bahasa Inggris di SMK ini.

Mengakhiri seluruh artikel pada edisi Sendikraf ini, Eko Santosa bersama Rin Surtantini menuliskan sebuah sampel pemikiran tentang bagaimana *Project-Based Learning* (PjBL) di SMK dikolaborasikan atau diintegrasikan dengan mata pelajaran lain. Melalui sampel ini, proyek yang dicontohkan adalah proyek pada mata pelajaran Seni Teater, yang berkolaborasi dengan mata pelajaran Sejarah, Bahasa Indonesia, Projek Kreatif Kewirausahaan, dan Tata Artistik. Tidak hanya memberikan contoh bagaimana melakukan analisis pemetaan kompetensi yang diperlukan pada

pelaksanaan proyek, sampel ini juga menyajikan alternatif kerangka modul (PjBL) yang terintegrasi dengan mata pelajaran lain untuk dapat menjawab keinginan guru-guru dalam memperoleh panduan konkret implementasi PjBL di SMK dalam kerangka Kurikulum Merdeka saat ini.

Ketujuh artikel dalam edisi ini merupakan bagian dari serangkaian langkah dalam proses perjalanan penerbitan Sendikraf ke depan. Kegelisahan akademis dalam bidang seni dan pendidikan seni semoga terus berkeajaiban di dalam jiwa-jiwa yang terpancang untuk terlibat dalam kegiatan publikasi ilmiah. Telisik pada berbagai masalah dalam bidang seni dan pendidikan seni yang diwujudkan melalui tulisan-tulisan yang dikirimkan ke Sendikraf akan selalu terus dinanti. Kegelisahan akademis ini adalah manifestasi terjadinya proses berpikir tiada henti.

Yogyakarta, Mei 2023.

Rin Surtantini

**MEMBER CHECKING: EVALUASI KUALITAS INFOGRAFIK TIRTO.ID
DI LAYANAN JEJARING SOSIAL INSTAGRAM**

**MEMBER CHECKING: QUALITY EVALUATION OF TIRTO.ID INFOGRAPHICS
ON SOCIAL NETWORKING SERVICES (SNS) OF INSTAGRAM**

M. Harun Rosyid Ridlo¹

Institut Seni Indonesia Surakarta
harunrosyid@isi-ska.ac.id

ABSTRACT

The use of infographics has been increasingly popular on social networking services (SNS), especially on Instagram. On the other hand, infographics posting on Instagram faces some major challenges since it deals with various types of posts and user's motivation. Tirto.id is one of Indonesian' news platform which specifically uses Instagram to publish infographics. The problem is that Tirto.id often appends chartjunks to its visualization; however, it remains popular among audiences. Hence, this study aims to determine the quality of Tirto.id infographics. Infographic quality is determined through evaluations involving Tirto.id infographics and their readers' experiences. First, 23 (twenty-three) Tirto.id infographics were evaluated for their information visualization. Then, the evaluation results were validated based on the experiences of 15 (fifteen) audiences through member checking. The findings demonstrate that Tirto.id infographics consist of content composed of various visual elements and having specific function. The information in Tirto.id infographics was obtained from Tirto.id web page divided into two categories of information visualization. The readers experienced two stages of perception and faced problems in understanding the infographics. Based on these findings, the evaluation results demonstrate that Tirto.id infographics have a lack of clarity, precision, and efficiency. Meanwhile, readers' interest depends on topics, information, illustrations, and data visualization in infographics.

Keywords: member checking, information visualization, infographics, Instagram, Tirto.id

ABSTRAK

Penggunaan infografik semakin populer di layanan jejaring sosial, khususnya di Instagram. Penerbitan infografik di Instagram memiliki tantangan berat karena harus berhadapan dengan berbagai jenis terbitan dan keberagaman motivasi pengguna. Di Indonesia ada Tirto.id yang khusus menggunakan Instagram untuk menerbitkan infografik. Permasalahannya, infografik Tirto.id kerap menambahkan sampah dalam visualisasi, namun tetap populer di kalangan pembacanya. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan kualitas infografik Tirto.id. Penentuan kualitas infografik dilakukan melalui evaluasi yang melibatkan infografik Tirto.id dan pengalaman pembacanya. Pertama, visualisasi informasi terhadap 23 (dua puluh tiga) Infografik Tirto.id dievaluasi. Kedua, validitas hasil evaluasi tersebut diuji melalui *member checking* terhadap 15 (lima belas) pembaca. Hasilnya, infografik Tirto.id terdiri dari konten-konten yang tersusun dari berbagai elemen visual dan memiliki fungsi tertentu. Informasi dalam infografik Tirto.id berasal dari halaman web Tirto.id yang terbagi menjadi dua kategori visualisasi informasi. Selain itu, berdasarkan pandangan para pembaca, mereka mengalami dua tahap persepsi. Para pembaca juga mengalami kendala ketika memahami informasi dalam infografik Tirto.id. Hasil evaluasi berdasarkan temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa infografik Tirto.id tidak memenuhi kriteria kejelasan, ketepatan, dan efisiensi. Sementara itu,

¹M. Harun Rosyid Ridlo adalah seorang dosen di Institut Seni Indonesia Surakarta yang menyelesaikan pendidikan terakhirnya di Program Magister Seni Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis berminat/menggeluti bidang desain komunikasi visual, visualisasi data, dan industri kreatif. Karya tulis ilmiah yang pernah dihasilkan antara lain berjudul "Strategi Perancangan Infografik di Layanan Jejaring Sosial Instagram dalam Perspektif Desainer (2020)".

ketertarikan para pembaca tergantung pada topik, informasi, ilustrasi, dan visualisasi data dalam infografik.

Kata kunci: *member checking*, visualisasi informasi, infografik, Instagram, Tirto.id

PENDAHULUAN

Manusia sudah sejak lama menggunakan ikon, grafik, dan gambar untuk menceritakan kisah, berbagi informasi, dan membangun pengetahuan (Smiciklas, 2012). Dengan kata lain, sebagai usaha untuk menceritakan kisah, berbagi informasi, dan membangun pengetahuan, visualisasi informasi kerap dipakai sebagai medianya. Smiciklas mencontohkan infografik sebagai salah satu bentuk dari visualisasi informasi yang merupakan kombinasi dari visualisasi data, ilustrasi, teks, dan gambar yang diatur menjadi satu cerita utuh.

Di tengah perkembangan teknologi media, penggunaan infografik semakin populer dan tidak terbatas pada jenis medianya, misalnya penggunaan infografik di halaman *web* dan layanan jejaring sosial. Kajian yang membahas infografik pun semakin banyak jumlahnya. Kajian-kajian tersebut banyak membahas tentang efektivitas penggunaan infografik sebagai media penyampai informasi seperti dalam bidang pendidikan (Yildirim, 2016), kesehatan (Arcia dkk., 2016), jurnalisme (Ghode, 2012, de Haan dkk., 2018), hubungan masyarakat (Gallicano, Ekachai, Freberg, 2014), hingga pemerintahan (Handaru, Mutiaz, dan Prihatmanto, 2015). Kajian-kajian yang sudah ada juga banyak yang membahas kriteria infografik yang menarik dan mampu meyakinkan pembaca (Dunlap dan Lowenthal, 2016). Pembahasan tentang infografik yang dapat menarik atau juga meyakinkan pembaca ini penting karena berkaitan dengan kualitas infografik, yaitu tidak hanya mampu membangkitkan minat dan kekaguman, namun juga memberikan kejelasan dan konsistensi (Dunlap dan Lowenthal, 2016).

Seiring dengan meledaknya informasi dan infografik di internet (Krum, 2014), apakah kriteria infografik berkualitas tersebut juga berlaku untuk infografik di layanan jejaring sosial belum dapat ditentukan. Berdasarkan hasil pencarian di layanan jejaring sosial Instagram yang dilakukan oleh M. Harun Rosyid Ridlo sebagai peneliti pada bulan Desember 2019, ada lebih dari 49 (empat puluh sembilan) ribu tagar #infografik dan lebih dari 85 (delapan puluh lima) ribu tagar #infografis. Hal ini menandakan bahwa Instagram menjadi salah satu layanan jejaring

sosial yang dipakai untuk menerbitkan infografik sebagai usaha untuk berbagi informasi dan pengetahuan di Indonesia. Melihat kondisi tersebut, pertimbangan kualitas visualisasi informasi dalam infografik di layanan jejaring sosial menjadi sangat penting.

Sayangnya, meskipun banyak infografik beredar di Instagram, bagi pengguna Instagram penerimaan dan berbagi informasi bukan merupakan motivasi utama. Pasalnya penerimaan dan berbagi informasi menjadi motivasi paling akhir setelah untuk mencari hiburan, mengisi waktu luang, hingga bersosialisasi (Alhabash dan Ma, 2017). Ledakan informasi dan maraknya penggunaan Instagram, serta motivasi pengguna Instagram inilah yang kemudian menjadi tantangan bagi arsitek informasi maupun desainer untuk merancang infografik berkualitas.

Sementara itu, di Indonesia terdapat media *online* bernama Tirto.id yang secara khusus memanfaatkan Instagram sebagai media untuk menerbitkan infografik. Sejak pertama kali Tirto.id membuat terbitan di Instagram pada 2016 hingga akhir 2019 lalu, sekitar 2.600 terbitan ditemukan. Sebagian besar terbitan-terbitan tersebut merupakan rangkuman berita atau informasi yang dihimpun Tirto.id dari halaman *web*-nya. Sementara itu, sebagian lainnya merupakan infografik yang menyajikan visualisasi data di samping menampilkan rangkuman berita. Selain menyajikan visualisasi data, terbitan-terbitan tersebut juga kerap dibubuhi dengan elemen-elemen tertentu seperti ilustrasi dengan balon ucapan, humor, hiasan, dan lain sebagainya. Menurut Tufte (2001) unsur-unsur tambahan dalam visualisasi informasi seperti ilustrasi, humor, atau hiasan seperti ini termasuk dalam kategori *chartjunk* atau sampah dalam visualisasi informasi. Keberadaan elemen-elemen tersebut dapat berpotensi mendistorsi informasi di dalamnya.

Kenyataannya, meskipun elemen-elemen ilustrasi, humor, maupun hiasan tersebut dapat berpotensi menjadi distorsi, infografik Tirto.id tetap populer. Tidak jarang infografik di akun Instagram Tirto.id tersebut disukai oleh ribuan hingga puluhan ribu akun, mendapatkan berbagai komentar terkait informasi di dalamnya, dan dibagikan oleh banyak pengguna Instagram. Artinya, visualisasi informasi dalam infografik

tersebut memiliki hal tertentu yang mampu membuat pengguna Instagram merasakan ketertarikan dan pengalaman tertentu ketika membacanya.

Visualisasi informasi yang berkualitas dapat dilihat dari apakah tujuannya tercapai dan juga seberapa menyenangkan dilihat (Dunlap dan Lowenthal, 2016). Hal ini senada dengan Tufte (2001) bahwa desain visualisasi informasi terbaik adalah yang keluar dari jalan antara konten dan otak pemirsa yang melihatnya. Maka dari itu, kajian ini dilakukan untuk mengukur dan menentukan kualitas visualisasi informasi dalam infografik Tirto.id di Instagram tersebut. Pengukuran dan penentuan kualitas tersebut dilakukan melalui evaluasi yang melibatkan visualisasi infografik Tirto.id dan para pembacanya.

Evaluasi terhadap infografik di Instagram ini akan menghasilkan temuan kriteria apa saja yang dipakai untuk visualisasi informasi dalam infografik Tirto.id di Instagram. Hasil dari kajian ini dapat menjadi penilaian kualitas dan referensi, serta bahan pertimbangan dalam merancang dan menyajikan informasi melalui infografik di layanan jejaring sosial, khususnya di Instagram. Melalui pertimbangan kualitas kriteria visualisasi informasi tersebut, penyampaian data atau informasi melalui infografik di Instagram akan lebih efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan kasus dalam penelitian ini meliputi penyampaian informasi yang dilakukan oleh Tirto.id melalui infografik. Tahap pertama, peneliti yang bertindak sebagai pembaca melakukan identifikasi terhadap karakteristik visualisasi informasi dalam infografik Tirto.id. Identifikasi tersebut dikelompokkan berdasarkan bagian-bagian utama dalam infografik, yaitu elemen visual yang digunakan, konten yang disajikan, dan informasi yang divisualisasikan (Siricharoen, 2015). Tahap kedua, berbagai karakteristik visualisasi informasi dalam infografik Tirto.id dievaluasi. Evaluasi dilakukan dengan mencocokkan kriteria visualisasi informasi dalam infografik Tirto.id dengan kriteria kualitas infografik (Tufte, 2001, dan Dunlap dan Lowenthal, 2016).

Pada tahap selanjutnya hasil evaluasi diuji kesahihannya melalui pengecekan anggota (*member checking*). Ada beberapa tipe pengecekan anggota yang dicontohkan oleh Birt

(2016). Dalam penelitian digunakan model pengecekan anggota berdasarkan sintesis dan analisis data. Pengecekan anggota dilakukan setelah menentukan hasil evaluasi terhadap visualisasi informasi dalam infografik Tirto.id. Pengecekan anggota dilakukan dengan menunjukkan infografik Tirto.id dilanjutkan dengan mengajukan pertanyaan kepada para pembaca. Pertanyaan yang ditanyakan kepada para pembaca meliputi proses persepsi visual dan tanggapan setelah melihat infografik Tirto.id. Jika pengalaman dan evaluasi yang dilakukan oleh peneliti selaras dengan persepsi dan tanggapan para pembaca, maka hasil evaluasi terhadap visualisasi informasi dalam infografik Tirto.id teruji validitasnya.

Objek dalam penelitian ini berupa infografik-infografik yang diterbitkan oleh Tirto.id di layanan jejaring sosial Instagram. Pemilihan objek didasarkan pada karakteristik dan penggunaan layanan jejaring sosial sebagai media penerbitan infografik. Layanan jejaring sosial Instagram menjadi pilihan konteks karena basis atau karakteristiknya sebagai layanan jejaring sosial untuk berbagi informasi melalui objek visual seperti foto dan video. Sedangkan dalam pemilihan infografik, peneliti mendasari keputusannya terhadap penggunaan Instagram oleh Tirto.id untuk menerbitkan infografiknya.

Objek dalam penelitian ini adalah sebanyak 23 (dua puluh tiga) infografik yang sudah dipilih dari 131 (seratus tiga puluh satu) infografik terbitan Tirto.id di Instagram sejak 16 Februari 2016 hingga 31 Desember 2019 (Lihat Tabel 1). Pemilihan objek infografik berdasarkan keberadaan visualisasi informasi, tipe informasi, kelengkapan elemen visual, dan kejelasan sumber informasi. Sementara itu, subjek penelitian yang merupakan pembaca infografik dipilih berdasarkan interaksi para pembaca dengan infografik Tirto.id di Instagram.

Ada sebanyak 15 (lima belas) pembaca yang menjadi subjek penelitian, yaitu tujuh laki-laki dan delapan perempuan. Rentang umur kelimabelas pembaca ini adalah antara 20-30 tahun dengan berbagai profesi seperti mahasiswa, desainer grafis, komikus, wartawan, editor, *project manager*, pengajar/dosen, hingga wiraswasta. Sepuluh pembaca infografik Tirto.id diwawancara melalui aplikasi Zoom atau Skype, sedangkan lima sisanya diwawancara melalui aplikasi WhatsApp. Jumlah subjek dalam penelitian diperoleh berdasarkan gagasan saturasi, yaitu ketika peneliti dalam mengumpulkan data sudah tidak menemukan gagasan atau

sifat baru, maka pengumpulan data dihentikan (Charmaz dalam Cresswell, 2015).

Tabel 1. Daftar Infografik sebagai Objek Penelitian

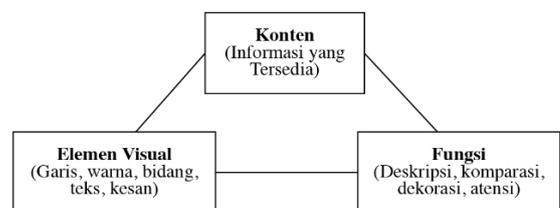
No.	Judul Infografik	Tanggal Terbit	Rubrikasi	Kelengkapan Elemen Visual
1	Penistaan Agama di Pakistan	30 Juni 2017	Budaya	Teks, grafik, ilustrasi, sumber, ikon/symbol, seri waktu
2	PNS Pekerjaan Idaman?	21 Juli 2017	Budaya	Teks, grafik, ilustrasi, sumber, ikon/symbol
3	Bahasa Daerah, Riwayatmu Kini	30 Juli 2017	Budaya	Teks, peta, ilustrasi, sumber
4	Agama Nusantara	20 November 2017	Budaya	Teks, peta, ilustrasi, sumber
5	6 Lokasi Pencarian Harta Karun Indonesia	29 November 2017	Budaya	Teks, peta, ilustrasi, sumber, ikon/symbol
6	Data Kecelakaan Penerbangan di Indonesia	5 November 2018	Budaya	Teks, grafik, ilustrasi, sumber
7	Tenggelamnya Titanic di Utara Atlantik	8 Mei 2019	Budaya	Teks, grafik, seri waktu, ilustrasi, sumber, ikon/symbol
8	Kabut Asap Tak Kunjung Lenyap	17 September 2019	Budaya	Teks, peta, ilustrasi, sumber
9	Kepemilikan Rumah Millenial	16 Juli 2017	Ekonomi	Teks, grafik, ilustrasi, sumber, ikon/symbol
10	Peluang Mobil Dual Gardan	13 Juli 2019	Ekonomi	Teks, grafik, ilustrasi, sumber, ikon/symbol
11	Kapan Waktu Terbaik untuk Ngopi?	15 Juli 2017	Gaya Hidup	Teks, grafik, ilustrasi, sumber
12	Berhenti Melancong Kurangi Karbon	4 Desember 2017	Gaya Hidup	Teks, grafik, ilustrasi, sumber
13	Apa yang Kita Beli Ketika Kita Beli Mobil	24 September 2018	Gaya Hidup	Teks, grafik, ilustrasi, sumber, ikon/symbol
14	Apa Kabar Terumbu Karang Indonesia?	24 Agustus 2017	Hukum	Teks, grafik, ilustrasi, sumber
15	Pembantaian Sistematis Muslim Rohingya	4 Januari 2018	Hukum	Teks, grafik, ilustrasi, sumber
16	Kelompok Pelaku Teror di Indonesia	3 Januari 2019	Hukum	Teks, grafik, ilustrasi, sumber
17	Malala yang Menolak Diam	15 Oktober 2017	Humaniora	Teks, grafik, seri waktu, ilustrasi, sumber
18	Berhenti Merokok	31 Mei 2017	Kesehatan	Teks, seri waktu, ilustrasi, sumber
19	Tubuh Manusia dan Ketinggian	31 Juli 2017	Kesehatan	Teks, peta, ilustrasi, sumber
20	Pemilu Bikin Stres	2 November 2017	Politik	Teks, grafik, ilustrasi, sumber
21	Bapak Rumah Tangga adalah Kunci	18 Oktober 2017	Sosial	Teks, grafik, ilustrasi, sumber, ikon/symbol
22	Racun Hubungan Ibu dan Anak Perempuan	10 Desember 2017	Sosial	Teks, grafik, ilustrasi, sumber
23	Candu Gadget pada Anak	27 Juli 2017	Teknologi	Teks, grafik, ilustrasi, sumber

HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Pada bagian ini dibahas temuan-temuan hasil analisis data dan diskusi tentang hasil penelitian tersebut.

Karakteristik Visualisasi Informasi dalam Infografik Tirto.id

Hasil pengamatan terhadap 23 (dua puluh tiga) infografik Tirto.id di Instagram menunjukkan karakteristik visualisasi informasi berupa berbagai bentuk dan sifat yang tampak dalam infografik Tirto.id. Karakteristik visualisasi informasi tersebut meliputi elemen visual, fungsi, dan konten infografik. Skema hubungan antara konten, elemen visual, dan fungsi dalam infografik Tirto.id ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Jejaring hubungan konten, elemen visual, dan fungsi dalam infografik Tirto.id.

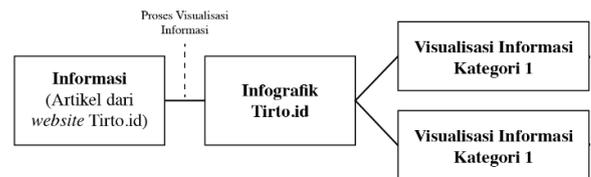
Konten, elemen visual, dan fungsi saling berhubungan. Konten merupakan informasi yang tersedia dalam infografik Tirto.id. Konten-konten yang kerap terlihat meliputi judul, anak judul, teks informasi, visualisasi data, ilustrasi, identitas visual, dan sumber informasi. Masing-masing konten tersusun dari elemen visual yang memiliki karakteristik tertentu. Elemen-elemen visual yang kerap terlihat sebagai penyusun konten adalah

elemen teks, garis, bidang, dan warna. Selain tersusun menjadi konten, elemen visual juga menjadi penentu fungsi konten. Fungsi satu konten dengan konten lainnya tidak selalu sama. Fungsi tersebut muncul ketika elemen visual penyusunan konten dirancang dengan pertimbangan kombinasi, pewarnaan, dan ukuran. Sebagai contoh, konten judul yang tersusun dari teks berwarna dan berukuran besar dapat digunakan untuk menunjukkan topik informasi dalam infografik.

Sumber Informasi dan Kategorisasi Visualisasi Informasi

Sebanyak 23 (dua puluh tiga) infografik yang menjadi objek dalam penelitian ini menyertakan konten yang berisi sumber dari mana asal informasi yang disajikan. Informasi-informasi tersebut berasal dari artikel berita yang diterbitkan di halaman *web* www.tirto.id. Ada dua hubungan antara sumber artikel dengan infografik. Pertama, infografik digunakan sebagai visualisasi artikel tanpa ada tambahan informasi. Mayoritas infografik dalam penelitian ini termasuk dalam jenis infografik pertama, kecuali infografik nomor 4, 7, 8, 9, 18, dan 19 yang termasuk pada jenis kedua. Infografik jenis kedua digunakan sebagai visualisasi informasi tambahan di luar artikel.

Berdasarkan informasi yang ditampilkan ke dalam infografik, ada dua kategori visualisasi informasi dalam infografik Tirto.id seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2. Pembagiannya didasarkan pada jumlah informasi dan karakteristik visualisasi informasinya, serta hubungan keduanya. Kategori pertama adalah infografik yang secara sederhana menampilkan judul dan visualisasi data. Infografik kategori pertama menampilkan lebih sedikit informasi tanpa ada tambahan. Infografik-infografik dalam kategori ini ditandai dengan tidak adanya konten anak judul. Konten yang paling menonjol adalah judul dan visualisasi data. Sementara itu, teks informasi digunakan sebagai pendukung atau keterangan informasi. Infografik yang termasuk dalam jenis pertama adalah infografik nomor 3, 4, 5, 16, dan 19.



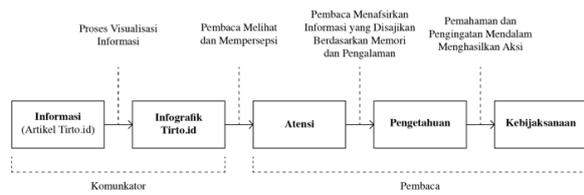
Gambar 2. Jejaring hubungan sumber informasi, kategori visualisasi informasi, dan konten dalam infografik Tirto.id.

Ketika infografik kategori pertama diamati, penglihatan peneliti langsung tertuju pada konten judul ataupun visualisasi data di dalamnya. Infografik-infografik yang datanya cukup terlihat tersebut rata-rata menampilkan judul dan visualisasi data dengan ukuran besar dan menampilkan sedikit elemen teks. Topik informasi dari konten judul ditentukan, sedangkan visualisasi data menunjukkan deskripsi ataupun komparasi data di dalamnya. Empat dari enam infografik yang visualisasi datanya cukup terlihat tersebut menggunakan peta, yaitu nomor 3, 4, 5, dan 19, sedangkan infografik nomor 16 menggunakan diagram batang.

Kategori infografik kedua secara visual dan informasi lebih kompleks dibandingkan dengan kategori infografik pertama. Kategori kedua menampilkan lebih banyak informasi, konten, dan elemen visual seperti judul, anak judul, teks informasi, ilustrasi, visualisasi data, teks keterangan, dan sebagainya. Dari segi informasi yang disajikan, ada lebih dari satu informasi yang disajikan dalam infografik kategori kedua. Karena informasinya lebih dari satu, ada konten anak judul di dalam infografik sebagai penanda keberadaan informasi tambahan.

Persepsi Visual Pembaca Infografik Tirto.id

Selanjutnya, seluruh temuan hasil pengamatan dijadikan variabel dalam wawancara yang ditanyakan kepada 15 (lima belas) orang pembaca Tirto.id. Variabel tersebut meliputi konten dan elemen visual penyusunnya, fungsi-fungsi, hingga sumber informasi dan kategori infografik. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh beberapa temuan yang berkaitan dengan pengalaman membaca infografik Tirto.id. Pengalaman tersebut meliputi proses pemahaman dan tanggapan setelah memahami informasi dalam infografik Tirto.id. Keseluruhan pengalaman membaca infografik Tirto.id tersebut dijelaskan melalui hirarki seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Hierarki informasi, visualisasi informasi, dua tahap persepsi dan tanggapan pembaca infografik Tirto.id.

Ada dua tahap persepsi ketika para pembaca melihat visualisasi informasi dalam infografik Tirto.id. Tahap pertama terjadi ketika para pembaca melihat infografik untuk pertama kali. Konten-konten yang pertama kali dilihat mengarah pada konten yang dirancang dengan ukuran besar, tebal, atau juga berwarna kontras, sehingga menimbulkan kesan menonjol bagi para pembaca. Ketika tahap persepsi pertama ini terjadi, ada tiga konten yang paling kerap dilihat dan dipahami, yaitu judul dan ilustrasi, atau juga visualisasi data. Ada juga pembaca yang melihat keseluruhan tampilan, misalnya apakah hemat ruang atau tidak.

Ketika melihat judul, pemahaman yang muncul adalah mengenai perkiraan topik informasi. Jika yang dilihat adalah ilustrasi, pemahaman yang muncul adalah arti dari ilustrasi itu sendiri atau juga perkiraan topik informasi. Lalu, jika yang dilihat adalah visualisasi data, pemahaman yang muncul adalah deskripsi maupun komparasi yang terlihat dalam visualisasi data. Konten yang mereka lihat pertama kali dapat menjadi penentu minat untuk mencari informasi lebih detail. Tahap ini merupakan tahap atensi ketika para pembaca tertarik pada konten tertentu. Jika suatu konten membuat para pembaca tertarik atau penasaran, barulah kemudian masuk pada proses persepsi kedua. Hampir sama dengan proses persepsi pertama, persepsi kedua juga diawali dengan melihat konten yang paling menonjol.

Tahap pemahaman ini terjadi di semua pembaca, namun tidak pada setiap infografik yang dilihat karena tergantung pada tahap atensi. Ketika tahap pemahaman ini berlangsung, para pembaca tidak selalu mendapatkan kemudahan

dan kejelasan informasi. Ada hambatan atau gangguan yang dialami pembaca sehingga informasi yang diterima tidak utuh. Hambatan tersebut dapat berasal dari konten atau elemen visual yang berpotensi menimbulkan kesalahan pemahaman bagi para pembaca. Kesalahan pemahaman tersebut muncul ketika para pembaca salah memahami informasi yang disajikan dalam infografik, misalnya kesulitan menentukan deskripsi dan perbandingan dalam visualisasi data. Selain itu juga ada konten atau elemen visual yang dipahami sebagai informasi tambahan misalnya sebagai hiburan atau juga hiasan.

Selanjutnya, jika informasi dalam infografik berhasil dipahami oleh para pembaca, ada beberapa tanggapan yang muncul. Kemunculan tanggapan ini terjadi ketika pembaca membutuhkan informasi lebih banyak dibanding apa yang divisualisasikan dalam infografik. Para pembaca akan mengecek ke sumber informasi atau dari sumber lain untuk melengkapi atau menentukan validitas informasi. Karena ketika memahami seluruh informasi dalam infografik tidak selalu berjalan baik, tanggapan setelah membaca infografik tersebut tidak selalu terjadi pada setiap pembaca.

Kejelasan, Ketepatan, dan Efisiensi Infografik Tirto.id

Hal utama yang disampaikan Tufte (2001) berkaitan dengan kualitas infografik adalah tentang kejelasan, ketepatan, dan efisiensi data atau informasi. Untuk menghadirkan kejelasan dan ketepatan, infografik perlu dirancang sederhana mungkin agar lebih efisien. Efisiensi ini dapat dicapai dengan meminimalisir distorsi atau elemen visual yang mampu menghalangi penglihatan dan pemahaman pembaca. Keseluruhan penilaian kejelasan, ketepatan, dan efisiensi dari 23 (dua puluh tiga) infografik Tirto.id ditampilkan dalam Tabel 2. Pada tabel tersebut keterangan angka satu (1) diberikan untuk infografik yang memenuhi kriteria kualitas tertentu. Sebaliknya, infografik yang tidak memenuhi kriteria tertentu diberi keterangan angka nol (0).

Tabel 2. Kejelasan, Ketepatan, dan Efisiensi Infografik Tirto.id

No.	Judul Infografik	Kejelasan			Ketepatan		Efisiensi			Total
		Memperlihatkan Visualisasi Data	Mementingkan Substansi	Koherensi Kumpulan Data	Ketepatan Visualisasi Data	Komparasi Data	Minim Distorsi	Hemat Ruang	Urutan Struktur	
1	Penistaan Agama di Pakistan	0	1	0	1	1	0	0	0	3
2	PNS Pekerjaan Idaman?	0	0	0	1	1	0	0	1	3
3	Bahasa Daerah, Riwayatmu Kini	1	0	1	1	1	0	1	1	6
4	Agama Nusantara	1	1	1	1	0	0	1	0	5
5	6 Lokasi Pencarian Harta Karun Indonesia	1	1	1	0	0	0	0	0	3
6	Data Kecelakaan Penerbangan di Indonesia	0	0	1	1	1	0	0	0	3
7	Tenggelamnya Titanic di Utara Atlantik	0	0	0	0	1	0	1	1	3
8	Kabut Asap Tak Kunjung Lenyap	0	1	0	0	0	0	1	1	3
9	Kepemilikan Rumah Millenial	0	0	0	0	1	0	0	0	1
10	Peluang Mobil Dual Gardan	0	0	0	1	1	0	0	0	2
11	Kapan Waktu Terbaik untuk <i>Ngopi</i> ?	0	0	0	0	1	0	1	0	2
12	Berhenti Melancong Kurangi Karbon	0	1	0	1	1	0	0	1	4
13	Apa yang Kita Beli Ketika Kita Beli Mobil	0	0	0	0	1	0	0	1	2
14	Apa Kabar Terumbu Karang Indonesia?	0	1	0	1	1	1	0	0	4
15	Pembantaian Sitematis Muslim Rohingya	0	0	0	0	1	0	0	1	2
16	Kelompok Pelaku Teror di Indonesia	1	1	1	1	1	0	1	1	7
17	Malala yang Menolak Diam	0	0	0	0	1	1	0	0	2
18	Berhenti Merokok	0	1	0	0	0	1	1	1	4
19	Tubuh Manusia dan Ketinggian	1	1	0	0	0	1	1	1	5
20	Pemilu Bikin Stres	0	0	0	1	1	0	0	0	2
21	Bapak Rumah Tangga Adalah Kunci	0	0	0	1	1	0	0	0	2
22	Racun Hubungan Ibu dan Anak Perempuan	0	1	0	1	1	1	1	1	6
23	Candu Gadget pada Anak	0	0	0	1	1	0	1	0	3

Merujuk ke temuan tentang kategorisasi visualisasi (Gambar 2), terdapat dua kategori. Kategori pertama adalah infografik yang hanya menampilkan judul dan visualisasi data. Sedangkan kategori kedua menampilkan lebih banyak informasi, konten, dan elemen visual dibandingkan dengan kategori pertama, seperti judul, anak judul, teks informasi, ilustrasi, visualisasi data, teks keterangan, dan sebagainya. Jika kedua kategori visualisasi informasi dalam infografik Tirto.id dibandingkan, infografik kategori pertama lebih unggul dari sisi kejelasan data karena secara menonjol menampilkan visualisasi data. Sebagai contoh infografik nomor 16, peneliti dapat dengan mudah melihat jumlah dan perbandingan datanya. Hal tersebut selaras dengan apa yang disampaikan Tufte (2001) bahwa visualisasi data harus dapat mendorong penglihatan agar mampu menentukan perbandingan data di dalamnya. Pengalaman seperti ini juga dirasakan oleh pembaca ke-2, "... Tidak perlu ditulis itu *udah* ... jelas ya. Dengan diagram batang kita bisa membandingkan seberapa bahaya dan banyaknya korban di situ, dari semua organisasi teroris dan gerakan separatis itu". Sementara itu pembaca ke-3 juga sependapat dengan pembaca ke-2, bahkan menurutnya visualisasi data pada infografik nomor 16 paling mudah dipahami dibanding infografik lainnya. Infografik nomor 16 tersebut terlihat cukup jelas karena menggunakan diagram batang yang disusun sejajar. Susunan sejajar tersebut dapat membuat pembaca dengan mudah dan cepat menentukan ketepatan perbandingan data (Cairo, 2013).

Infografik kategori pertama sedikit lebih unggul dalam kejelasan data, namun dalam hal ketepatan dan efisiensi data, infografik kategori pertama maupun kedua sama-sama memiliki kekurangan. Misalnya pada infografik nomor 5, perhatian peneliti langsung tertuju pada visualisasi peta, namun kesulitan untuk mengidentifikasi lokasinya. Tidak jauh berbeda dengan infografik nomor 5, infografik nomor 13 juga cukup sulit untuk ditentukan ketepatan datanya. Para pembaca juga tidak langsung menyadari kalau ada diagram lingkaran, misalnya seperti yang diungkapkan pembaca ke-12. Pembaca ke-12 berpendapat bahwa tampilan infografik nomor 13 tidak efektif, "Menurutku kurang efektif sih. Aku *awale ndelok* persentase lewat angka kan, *trus* baru paham ternyata lingkaran itu diagram". Lebih parah dari pembaca ke-12, pembaca ke-1 dan ke-8 mengaku tidak mengetahui jika ada visualisasi data dalam infografik tersebut.

Keberadaan ilustrasi pada infografik nomor 13 serupa dengan ilustrasi pada infografik nomor 5. Keduanya dapat menghalangi visualisasi data dalam infografik. Sementara itu, keduanya hanya sebagai atensi dalam infografik dan tidak memberikan informasi apapun. Penggunaan konten atau elemen visual yang berlebih seperti ini dapat digolongkan ke dalam sampah visualisasi informasi (Tufte, 2001). Keduanya dapat menjadi beban tambahan bagi kognitif pembaca karena tidak memberikan peningkatan pemahaman terhadap informasi yang disajikan, bahkan menjadi penghambat dalam memahami informasi. Knaflic (2015) menyebut

konten atau elemen visual seperti ini sebagai *clutter* atau kebisingan dalam visualisasi informasi.

Lebih lanjut mengenai sampah atau kebisingan dalam visualisasi informasi, keberadaannya tidak hanya terlihat pada dua infografik nomor 5 dan 13 itu saja. Mayoritas infografik yang menjadi objek dalam penelitian ini memiliki konten atau elemen visual yang dapat berpotensi menjadi distorsi. Tidak jauh berbeda dengan infografik nomor 5 dan 13, mayoritas infografik tersebut juga menampilkan konten ilustrasi, namun tidak memberikan informasi apapun atau sebagai atensi saja.

Sebetulnya ada jenis sampah atau kebisingan dalam visualisasi informasi yang berguna bagi pembaca karena tampilannya dapat menarik perhatian seperti yang biasa dirancang oleh Nigel Holmes (Bateman dkk, 2010). Sayangnya, jika suatu konten atau elemen visual penggunaannya berlebihan, seperti telah disampaikan sebelumnya, dapat menjadi beban bagi kognitif pembaca (Knafllic, 2015). Salah satu infografik yang menampilkan ilustrasi sebagai atensi adalah infografik nomor 2. Namun, setelah mencermati informasi yang disajikan, tidak ada informasi apapun yang menjelaskan tentang kontennya. Fungsi ilustrasi tersebut sebagai penarik perhatian dan tidak memberikan tambahan pemahaman terkait informasi dalam infografik.

Penggunaan konten atau elemen visual untuk menarik perhatian seperti ini penting karena dapat membuat infografik lebih atraktif, namun juga harus seimbang dengan kejelasan informasi (Quispel, Maes, & Schilperoord, 2018). Sayangnya, para pembaca memiliki persepsi berbeda-beda, apalagi terhadap ilustrasi seperti yang ditampilkan dalam infografik nomor 2 ini. Sebagai contoh, pembaca ke-9 menganggap ilustrasi tersebut sebagai penarik perhatian saja. Ia mengungkapkan, “Aku *ngerti*, tapi kalo ilustrasi di sini sih menurut aku lebih ke menarik perhatian *aja*.”

Baik peneliti maupun pembaca, pada tahap atensi ini pertama kali lebih banyak melihat ilustrasi karena ukuran yang menonjol. Namun, hanya dengan melihat ilustrasi belum tentu mengetahui topik informasinya. Sementara itu, fungsi keseluruhan konten dalam infografik akan digunakan dan diapresiasi oleh para pembaca tergantung pada topik informasi, tampilan yang menarik, dan hubungan keduanya (de Haan dkk, 2018). Maka kemudian untuk menentukan topik

dalam infografik perlu melihat konten judul, misalnya pada infografik nomor 11.

Ketika melihat infografik nomor 11 tersebut penglihatan peneliti juga langsung tertuju pada ilustrasi yang berada tepat di tengah. Pembaca ke-3, ke-6, dan ke-9 yang secara khusus tertarik pada infografik nomor 11 pun juga merasakan pengalaman serupa. Ketika melihat ilustrasi kopi, anggapan yang muncul adalah topik informasi dalam infografik adalah tentang kopi, namun tidak mengetahui informasi spesifik mengenai kopi seperti apa. Untuk mengetahui informasi spesifiknya, baik peneliti maupun pembaca ke-3, ke-6, dan ke-9 melihat judul untuk memastikan dan mengetahuinya. Setelah melihat judul, barulah topik mengenai jam terbaik minum kopi diketahui.

Sampai pada tahap mengetahui topik informasi tersebut tidak terjadi masalah. Kemudian, ketika melihat dan membaca keseluruhan informasi dalam infografik, baik peneliti maupun pembaca ke-3, ke-6, dan ke-9 mengalami hambatan. Awalnya, perkiraan waktu terbaik minum kopi ditandai dengan bidang warna kuning melengkung. Anggapan tersebut muncul karena warna kuning pada citra garis dan angka menyerupai jam analog tersebut digunakan untuk menunjukkan waktu terbaik minum kopi. Kenyataannya, bidang warna kuning tersebut digunakan untuk menerangkan waktu terburuk minum kopi, sedangkan yang terbaik ditandai dengan bidang cokelat.

Anggapan yang dialami oleh peneliti dan pembaca ke-3 dan ke-9 tersebut termasuk dalam *information anxiety* atau kegelisahan informasi (Wurman, 2000). Kondisi ini muncul akibat peneliti dan pembaca tidak memahami dengan baik informasi yang disajikan. Sayangnya, kondisi tidak efektif semacam ini dapat disebabkan oleh visualisasi informasi yang tidak dirancang sesuai dengan konsep perseptual manusia (Kosslyn, 2012). Tidak hanya sampai di situ, ketika melihat keterangan tentang waktu terburuk minum kopi, peneliti dan pembaca ke-3 dan ke-9 mengira pukul 06.00-07.00 pagi. Pembaca ke-6 pun menganggap demikian, “Awalnya aku *ngiranya* itu pagi ... Iya, *gitu*. Aku awalnya *nggak* tahu *kalo* tadi 6-7 tuh, oh, itu sore *gitu*. Itu aku *nggak* tahu itu”. Kenyataannya, pada teks informasi menerangkan waktu terburuk minum kopi salah satunya pukul 18.00-19.00, bukan pagi hari melainkan sore hari.

Kesalahan pemahaman seperti yang dialami peneliti dan beberapa pembaca tersebut juga termasuk dalam kondisi kegelisahan

informasi. Visualisasi informasi dalam infografik tersebut tidak tepat dan mengakibatkan kesalahan pemahaman. Dengan kata lain, visualisasi informasinya tidak dirancang dengan baik. Jika demikian, visualisasi informasi tersebut berdusta dan dapat mendistorsi informasi. Tufte (2001) mengaitkan visualisasi seperti ini dalam bahasan grafik yang memiliki integritas. Jika sebaliknya, maka visualisasi informasi dalam infografik tersebut tidak berintegritas karena berdusta dan mendistorsi informasi di dalamnya.

Distorsi informasi seperti ini tidak hanya dapat dilihat pada infografik nomor 11 saja. Infografik-infografik yang menggunakan garis lurus untuk menunjukkan hubungan waktu seperti infografik nomor 1, 7, dan 18 juga bisa dikatakan grafiknya tidak berintegritas. Sebagai contoh infografik nomor 7. Pada infografik tersebut ada beberapa informasi yang disajikan, salah satunya informasi mengenai proses pembuatan Titanic hingga berlayar, menabrak bongkahan es raksasa, dan akhirnya tenggelam. Informasi tersebut disajikan dalam daftar tanggal dan keterangan kejadian, serta ditambah garis lurus vertikal di sampingnya. Pada garis vertikal tersebut terdapat titik-titik dengan jarak yang kurang lebih sama.

Ketika melihat daftar tanggal kejadiannya, ada selisih waktu antartanggal yang tidak sama. Antara 31 Maret 1912 hingga 10 April 1912 terdapat jarak 11 hari. Beda lagi dengan jarak tanggal berikutnya, 10 hingga 14 April terdapat selang waktu selama empat hari. Sisanya, 14 hingga 15 April terdapat selang waktu hanya sehari. Lalu, jika dikaitkan dengan jarak antar titik pada garis lurus vertikal, perbandingan 11:4:1 tersebut tidak divisualisasikan dengan baik karena jaraknya relatif sama. Visualisasi atau garis bertitik tersebut tidak dapat menunjukkan kesesuaian atau perbandingan perkiraan waktu. Akhirnya, visualisasi informasi tersebut juga tidak berintegritas karena berdusta atau tidak menerangkan ketepatan perbandingan data.

Lalu, jika visualisasi informasi tersebut tidak menunjukkan ketepatan perbandingan data, ada dua kemungkinan fungsi keberadaan garis bertitik tersebut. Pertama, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, garis bertitik tersebut merupakan visualisasi informasi yang gagal memberikan ketepatan perbandingan data. Kedua, garis bertitik tersebut hanya sebagai hiasan, bahkan keberadaannya tidak ada pun tidak menjadi masalah. Misalnya seperti yang disampaikan pembaca ke-8, ia mengidentifikasi informasi tersebut sebagai urutan waktu kejadian karena melihat tanggalnya, bukan karena melihat

garis bertitik. Ia mengungkapkan, “*Kalo ini aku cukup lihat tanggal-tanggalnya, sih. Lihat tahun sama tanggalnya, sih*”.

Ketika visualisasi informasi tersebut tidak dipedulikan fungsinya, akhirnya hanya akan memenuhi area dalam infografik. Sangat jelas Tufte (2001) mengimbau untuk meminimalisir tampilan dalam infografik agar pembaca benar-benar fokus pada substansi, bukan hal lain. Lalu, berhubungan dengan meminimalisir penggunaan elemen visual demi menghemat tempat, dari dua puluh tiga infografik ada yang menurut para pembaca terlalu banyak teks dalam tampilannya. Teks yang berlebihan ini dapat membuat para pembaca enggan untuk mencermati informasi di dalamnya. Misalnya seperti yang disampaikan pembaca ke-5, ia mengaku hanya mencermati visualisasi data dalam infografik nomor 9. Ia juga tidak membaca teks pada infografik tersebut karena terlalu panjang, “*Nek nggak kelihatan, enggak sih. Mungkin panjang kali ya. Kalo tak rasain aku nggak tertarik bacanya. Lebih seneng yang cuma lihat aja udah tahu, oh maksudnya ini*”.

Pada infografik nomor 9, visualisasi informasinya terdiri dari banyak konten dan elemen visual. Porsi paling besar adalah ilustrasi rumah di atas tumpukan koin. Selanjutnya ada judul dan beberapa visualisasi data. Selain itu juga ada teks informasi cukup panjang, juga ada maskot di area kanan bawah. Seluruh konten tersebut ditampilkan di depan latar dengan ilustrasi gumpalan awan. Penyajian konten yang bermacam-macam tersebut menghasilkan kesan penuh dan padat sehingga penglihatan hanya akan terfokus pada konten yang menonjol saja. Hal ini juga disampaikan oleh pembaca ke-10, “*Terlalu padat, terlalu panjang, nggak suka aku*”.

Jika dilihat kategorisasinya, visualisasi informasi dalam infografik nomor 9 ini termasuk dalam kategori kedua. Penyajiannya menyerupai artikel dengan informasi lebih dari satu. Krum (2013) mendefinisikan infografik masa sekarang sebagai kombinasi dari banyak konten seperti visualisasi data, ilustrasi, teks, hingga gambar yang ditampilkan dalam visual bernarasi utuh. Krum (2013) juga menjelaskan banyak infografik saat ini bentuknya lebih mirip artikel dan pidato, selain dapat menyajikan informasi juga dapat membujuk dan menghibur pembaca. Masalahnya, jika definisi tersebut tidak dipahami dan diterapkan dalam prinsip kejelasan, ketepatan, dan efisiensi juga akan berujung pada infografik yang tidak diapresiasi oleh pembaca. Definisi tersebut dapat menjadi jebakan bagi para

perancang, bahwa tidak masalah memasukkan hiburan di dalam infografik. Sebagai contoh infografik nomor 9 menyertakan maskot sebagai parodi atau guyonan dalam infografik.

Hampir sama dengan infografik nomor 9, infografik nomor 10, juga menyertakan maskot berparodi di dalamnya. Maskot tersebut berdandan seperti Retsu Seiba dalam karakter serial kartun Jepang Let's & Go. Meskipun serial kartun tersebut juga bertemakan mobil, namun informasinya sungguh sangat jauh dibanding informasi dalam infografik yang membahas tentang peluang mobil *sport*. Artinya, maskot tersebut bukanlah lanjutan atau bagian dari informasi yang disampaikan dalam infografik. Keberadaan maskot ini sebetulnya tidak jauh berbeda dengan ilustrasi sebagai atensi. Bedanya, fungsi maskot tersebut sebagai guyonan dan hiburan, di samping sebagai fungsi identitas. Karena tidak memberikan pemahaman informasi lebih banyak, maskot tersebut dapat berpotensi menjadi sampah (Tuft, 2001) atau kebisingan (Knaflic, 2015) dalam infografik. Hal ini selaras dengan pendapat pembaca ke-1 yang beranggapan bahwa jika maskot tersebut tidak ada pun, itu tidak masalah.

Sebetulnya dari sisi kejelasan, infografik nomor 10 ini sudah menampilkan visualisasi data, namun datanya tidak divisualisasi secara koheren sehingga terkesan berdiri sendiri-sendiri. Tuft (2001) menyarankan untuk menggunakan model grafik hubungan sehingga data tahun dan perubahannya lebih terlihat perbandingannya. Persoalan koherensi data seperti ini juga tampak pada infografik nomor 15. Dalam infografik tersebut terdapat tiga diagram lingkaran yang masing-masing terkesan berdiri sendiri. Jika merujuk ke sumber informasinya, ketiga data tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan. Pemisahan data tersebut dapat berpotensi membingungkan para pembaca, apalagi disajikan dalam diagram lingkaran dengan perbandingan warna yang tidak kontras.

Cairo (2013) menyarankan penyajian data semacam itu setidaknya dengan diagram batang agar perbandingan datanya semakin terlihat. Ketika pembaca melihat data disajikan dalam diagram lingkaran, pembaca tidak akan menemukan signifikansi datanya. Terlebih lagi jika diagram lingkaran tersebut tidak dianggap keberadaannya karena angka di tengahnya lebih menonjol. Belum lagi karena warna yang tidak kontras dapat membingungkan pembaca. Misalnya seperti yang disampaikan pembaca ke-10, ia mengaku kesulitan mengidentifikasi data

ditembak, dibakar, dan dipukuli ditunjukkan oleh warna kuning atau merah. Akhirnya ia menentukan data masing-masing lewat angka yang ukurannya menonjol.

Berdasarkan beberapa pembahasan di atas, ada beberapa hal dalam infografik Tirto.id yang perlu dievaluasi berkaitan dengan kualitas visualisasi informasinya. Hal pertama berkaitan dengan kejelasan dan ketepatan data atau informasi. Kedua, ada banyak macam sampah dan kebisingan visual di dalam infografik. Ketiga, visualisasi datanya tidak dirancang dengan baik sehingga tidak berintegritas. Selanjutnya, secara keseluruhan ada banyak konten dan elemen visual yang disajikan sehingga tampilannya menjadi padat, membutuhkan banyak waktu untuk mencermati informasinya, sehingga tidak efisien. Tampilan infografik Tirto.id masih terdapat banyak kekurangan, akan tetapi para pembaca infografik Tirto.id tetap tertarik. Hal ini dijelaskan pada bagian selanjutnya berikut ini.

Ketertarikan Membaca Infografik Tirto.id

Berdasarkan temuan, ada dua tahap persepsi yang terjadi ketika pembaca benar-benar tertarik dan membaca infografik. Tahap pertama terjadi ketika para pembaca pertama kali melihat infografik. Tahap pertama ini dapat menjadi penentu apakah infografik Tirto.id menarik minat pembaca atau tidak. Jika dapat membangkitkan minat, barulah masuk pada tahap kedua di mana pembaca mendapatkan keseluruhan informasi dalam infografik. Dua tahap persepsi yang dialami pembaca tersebut berbeda dengan hierarki yang disampaikan Cairo (2013). Perbedaan tahapan persepsi yang dialami oleh para pembaca infografik Tirto.id disebabkan keberadaan konten-konten yang paling menonjol seperti ilustrasi atau judul.

Ketika wawancara, para pembaca diminta untuk menentukan apa yang pertama kali dilihat dan dapat membuat mereka tertarik pada infografik Tirto.id. Berdasarkan kriteria dan alasan ketertarikan tersebut, infografik yang membuat para pembaca tertarik pun bermacam-macam. Dari dua puluh tiga infografik yang menjadi objek penelitian, para pembaca lebih tertarik pada informasi bertema budaya, ekonomi, gaya hidup, hukum, humaniora, dan sosial. Ketika wawancara, para pembaca juga ditanya soal kebiasaan dan motivasi menggunakan Instagram. Ada lima motivasi para pembaca menggunakan Instagram, yaitu interaksi sosial, ekspresi diri, pencarian informasi, pencarian hiburan, dan belanja daring.

Pembaca yang tertarik karena topik informasi dalam infografik menjelaskan bahwa terdapat alasan tertentu, yaitu kebaruan informasi dan kedekatan informasi. Kebaruan dan kedekatan informasi merupakan dua dari banyak bagian indikator infografik yang dapat menarik pembaca (Dunlap dan Lowenthal, 2016). Kebaruan informasi dapat dihadirkan dengan informasi yang segar dan mengandung signifikansi. Misalkan saja seperti yang dialami oleh pembaca ke-4, ia benar-benar merasa tertarik dan baru mengetahui informasi yang divisualisasikan dalam infografik nomor 4. Ia mengungkapkan, “Karena topiknya dan info yang disajikan. Aku pribadi lagi *ngerti* nama-nama kepercayaan atau agama nusantara itu tersendiri. Kayak Parmalim *kuwi* aku asing banget *kuwi*. Parmalim, aliran Muljadi, *kuwi* apa?”.

Sementara itu, kedekatan informasi dapat terwujud dari informasi yang relevan dengan para pembaca. Relevansi informasi tersebut karena informasi dalam infografik dekat dengan pengetahuan, emosi, minat, dan lingkungan para pembaca. Jika kebaruan informasi berhubungan dengan kesegaran dan signifikansi informasi, kedekatan pengetahuan berhubungan dengan informasi yang sudah diketahui oleh pembaca. Misalkan saja seperti yang dijelaskan oleh pembaca ke-5, ia akan membaca infografik jika ia sedang mengikuti atau memiliki pengetahuan soal informasi tersebut sebelumnya. “... *sing tak* baca itu *sing* memang topiknya lagi *tak ikutin*”, ungkap pembaca ke-5. Pada dasarnya, ketika mencari informasi seorang pengguna layanan jejaring sosial akan mencari informasi yang melekat atau mereka butuhkan (Osatuyi, 2013).

Hampir mirip dengan kedekatan pengetahuan, kedekatan minat juga dipengaruhi oleh pengalaman para pembaca. Bedanya, kedekatan minat secara spesifik berkaitan dengan kebiasaan atau kesukaan para pembaca. Informasi dalam infografik Tirto.id yang relevan dengan kebiasaan dan kesukaan para pembaca ada pada infografik nomor 11. Meskipun visualisasi informasinya tidak tepat, informasi dalam infografik tersebut banyak disukai beberapa pembaca, misalnya yang dialami pembaca ke-3, ke-6, dan ke-9. Kesukaan tersebut disebabkan karena informasi dalam infografik nomor 11 sesuai dengan kebiasaan dan kesukaan pembaca terhadap kopi. Kebiasaan dan kesukaan seperti ini menurut Yildirim (2016) memiliki peran penting dalam proses pemahaman informasi dalam infografik. Karena para pembaca merasa

menyukai informasinya, maka informasi tersebut akan lebih mudah dipahami oleh pembaca.

Selanjutnya, informasi yang dekat dengan emosi pembaca adalah informasi yang dapat membuat para pembaca seperti ikut merasakan apa yang divisualisasikan dalam infografik tersebut. Kedekatan emosi ini tidak hanya dapat terwujud karena mengetahui topik informasi, tapi juga dapat berasal dari ilustrasi dalam infografik. Para pembaca lebih mudah memahami informasi yang disajikan melalui penggunaan objek visual yang familiar (Arcia dkk, 2016). Misalkan seperti yang dialami oleh pembaca ke-12 ketika membaca infografik nomor 8 dan 22. Ia mengungkapkan bahwa ilustrasi orang yang terkena asap kebakaran hutan atau seorang anak perempuan yang dimarahi ibunya dapat membuatnya merasa bersimpati dan tertarik mengetahui informasi di baliknya.

Berbeda dengan ketiga kedekatan informasi sebelumnya yang berkaitan dengan pengalaman yang dialami para pembaca secara langsung, kedekatan lingkungan tidak demikian. Kedekatan lingkungan muncul karena pengalaman pembaca melihat pengalaman orang-orang di sekitarnya. Kedekatan lingkungan ini dialami oleh pembaca ke-4 dan ke-6 ketika membaca infografik nomor 22. Kedua pembaca tersebut menjelaskan alasan ketertarikannya pada infografik tersebut karena orang-orang di sekitarnya mengalami hal tersebut.

Jika merujuk ke beberapa kriteria dan alasan mengapa para pembaca tertarik pada infografik Tirto.id, terdapat kesesuaian dengan kondisi masing-masing pembaca. Moore dan Purchase (2011) menjelaskan isu yang relevan dengan kondisi sosial suatu masyarakat bisa berkemungkinan paling baik untuk dikomunikasikan kepada khalayak. Jika infografik tersebut diterbitkan melalui media-media populer di masyarakat, kemungkinan diterima akan lebih besar (Moore dan Purchase, 2011). Inilah sebab mengapa topik budaya, gaya hidup, dan sosial lebih banyak diminati para pembaca. Informasi yang disajikan dalam infografik dengan topik-topik tersebut mengandung kebaruan dan relevan dengan kondisi para pembaca. Para pembaca yang tertarik karena topik dan informasi dalam infografik ini secara umum memiliki motivasi menggunakan Instagram untuk berinteraksi dengan sesama pengguna Instagram.

Tidak hanya soal kebaruan dan kedekatan informasi saja, sebagian kecil pembaca justru merasakan ketertarikan pada infografik yang

secara keseluruhan tampilannya terlihat sederhana. Tampilan yang tidak rumit dapat menimbulkan persepsi bagi para pembaca bahwa infografik tersebut mudah untuk dipahami. Kemudahan pemahaman ini bisa mereka dapatkan dari tampilan infografik yang hemat ruang atau tidak dipenuhi dengan banyak elemen visual. Misalnya saja seperti yang dialami oleh pembaca nomor 14, “Aku malah tertarik di kepemilikan rumah milenial. Tapi terlalu penuh, *males* bacanya tadi”. Sebagai contoh lain, pembaca ke-2, ke-3, dan ke-10 menganggap infografik nomor 16 cukup mudah dipahami karena tidak menampilkan terlalu banyak elemen visual. Inilah yang selalu diserukan oleh Tufte (2001) bahwa infografik yang berkualitas harus selalu mengedepankan kejelasan, ketepatan, dan efisiensi.

Para pembaca yang memiliki anggapan mengenai kesederhanaan tampilan, serta beberapa pembaca lain, juga mementingkan visualisasi data dalam infografik. Para pembaca menganggap keberadaan visualisasi data juga dapat menunjukkan urgensi informasi dibanding hanya teks saja. Selain untuk merepresentasikan data, keberadaan visualisasi data dapat membuat para pembaca lebih meyakini validitas informasi. Pengalaman tersebut sesuai dengan pengalaman pembaca ke-1, “Soalnya menurutku infografik itu harus ada data yang kualitatif sama yang kuantitatif. Tapi *kalo* misalnya dari kuantitatif angkanya itu *nggak bener tuh* pasti aku meragukan kata-kata soalnya lebih dapat diragukan daripada angka.”

Sementara para pembaca yang tertarik karena topik dan informasi dalam infografik berkaitan dengan motivasi interaksi sosial, motivasi para pembaca yang mementingkan kesederhanaan tampilan tidak spesifik. Para pembaca yang mementingkan kesederhanaan tampilan juga memiliki motivasi untuk berinteraksi dengan sesama pengguna Instagram. Selain itu, sebagian besar para pembaca tersebut juga memiliki kebiasaan untuk mencari informasi melalui Instagram.

Kemudian, jika melihat motivasi masing-masing pembaca, tujuan menggunakan Instagram pun beragam. Jika Whiting (2013) menjelaskan motivasi pengguna layanan jejaring sosial tidak hanya untuk bersosialisasi, ataupun Alhabash dan Ma (2017) menjelaskan ada 10 motivasi umum pengguna Instagram, para pembaca infografik Tirto.id hanya mencakup lima di antaranya. Alhabash dan Ma (2017) juga menyebutkan motivasi interaksi sosial dan mencari informasi

menjadi motivasi terakhir. Sebaliknya, berinteraksi dengan sesama pengguna Instagram dan motivasi mencari informasi justru paling banyak menjadi motivasi para pembaca infografik Tirto.id. Motivasi-motivasi tersebut juga berkebalikan dengan penjelasan Sheldon dan Bryant (2016), bahwa para pengguna Instagram lebih mengutamakan kebutuhan dan keinginan pribadi seperti untuk menunjukkan identitas dan promosi diri.

Secara keseluruhan, dengan berbagai motivasi menggunakan Instagram, para pembaca memiliki alasan ketertarikan tertentu terhadap infografik Tirto.id. Pada tahap persepsi pertama, ada beberapa konten yang dapat membuat para pembaca tertarik. Ketertarikan tersebut berasal dari konten judul yang menampilkan topik dan informasi, ilustrasi, visualisasi data, dan tampilan yang tidak rumit. Para pembaca memilih kriteria tersebut karena terdapat kebaruan dan kedekatan informasi, serta kemudahan pemahaman.

SIMPULAN

Temuan-temuan yang meliputi karakteristik dan kategorisasi informasi, serta sumber informasi menggambarkan keseluruhan visualisasi informasi dalam infografik Tirto.id. Karakteristik visualisasi informasi dalam infografik Tirto.id terdiri dari berbagai konten yang tersusun dari berbagai elemen visual. Kombinasi elemen visual dan pengaturan ukuran maupun tingkat kecerahan warna yang digunakan dapat menentukan fungsi konten. Keseluruhan konten dalam infografik Tirto.id terbagi menjadi dua kategori berdasarkan jumlah informasi yang berasal dari halaman *web* Tirto.id.

Keseluruhan visualisasi informasi tersebut dievaluasi berdasarkan kriteria kejelasan dan ketepatan data atau informasi, serta efisiensinya. Evaluasi tersebut juga diuji validitasnya melalui pengecekan terhadap pengalaman para pembaca yang meliputi persepsi dan tanggapan terhadap infografik Tirto.id. Secara keseluruhan, persepsi yang dialami pembaca tersusun menjadi dua tahap persepsi, yaitu atensi dan pemahaman informasi. Dalam proses persepsi tersebut para pembaca juga mengalami hambatan sehingga terjadi kesalahan pemahaman informasi. Hasil dari proses evaluasi yang diuji validitasnya tersebut menjadi penilaian terhadap infografik Tirto.id, apakah berkualitas baik atau sebaliknya.

Ada banyak kekurangan berdasarkan kriteria kejelasan, ketepatan, dan efisiensi. Data maupun informasi dalam infografik Tirto.id kerap

tertutup oleh konten lain yang hanya berfungsi untuk menarik perhatian. Ada juga beberapa konten maupun elemen visual yang tidak memberikan pengetahuan lebih terkait informasi di dalamnya. Konten ataupun elemen visual tersebut dipakai secara berlebihan sehingga berpotensi menjadi distorsi. Penggunaan yang berlebihan ini mengakibatkan kejelasan dan ketepatan informasi sulit untuk ditentukan. Kualitas infografik Tirto.id pun semakin dipertanyakan karena di beberapa infografik ditemukan visualisasi yang tidak merepresentasikan data atau informasi dengan tepat. Ketidaktepatan ini dapat menimbulkan kesalahan pemahaman pada pembaca. Akibatnya, informasi di dalam infografik tidak tersampaikan dengan baik kepada pembaca.

Lalu, jika secara keseluruhan infografik Tirto.id memiliki banyak kekurangan, ada beberapa hal yang dapat membuat para pembacanya tetap tertarik. Ketertarikan tersebut berasal dari topik dan informasinya, ilustrasi, visualisasi data, serta dalam beberapa infografik adalah karena tampilan yang sederhana. Alasan ketertarikan tersebut karena adanya kebaruan informasi, kedekatan informasi terhadap emosi, minat, pengetahuan, dan lingkungan, serta dalam beberapa kasus, karena kemudahan pemahaman.

Jika dikaitkan dengan konteksnya sebagai infografik yang diterbitkan di layanan jejaring sosial Instagram, ada beberapa keputusan penting yang dapat dipertimbangkan dalam menerbitkan infografik. Untuk menarik minat para pembaca, infografik perlu menunjukkan kebaruan maupun kedekatan informasi dengan pembaca. Visualisasi informasi di dalamnya perlu dirancang dengan mempertimbangkan kejelasan dan ketepatan informasi, hemat ruang, minim konten distorsi, dan harus dapat dipahami informasinya dengan cepat. Paduan kebaruan dan kedekatan informasi, serta visualisasi yang dirancang berdasarkan prinsip kejelasan, ketepatan, dan efisiensi tersebut dapat menguntungkan pembaca. Tidak hanya dapat menarik minat pembaca, tapi juga dapat memudahkan proses pemahaman informasi dalam infografik.

REFERENSI

- Alhabash, S. dan Ma, M. (2017). A Tale of Four Platforms: Motivations and Uses of Facebook, Twitter, Instagram, and Snapchat Among College Students? *Social Media+ Society*, 3(1).
- Arcia, A., dkk. (2016). Sometimes More is More: Iterative Participatory Design of Infographics for Engagement of Community Members with Varying Levels of Health Literacy. *Journal of the American Medical Informatics Association*, 23,1174-183.
- Bateman, Scott, dkk. (2010). Useful Junk? The Effects of Visual Embellishment on Comprehension and Memorability of Charts. *Proceedings of The SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- Birt, Linda, dkk. (2016). Member Checking: A Tool to Enhance Trustworthiness or Merely A Nod to Validation? *Qualitative Health Research*, 26(13),1802-1811.
- Cairo, Alberto. (2013). *The Functional Art, An Introduction to Information Graphics and Visualization*. Berkeley: New Riders.
- Creswell, John W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset-Memilih di antara Lima Pendekatan*. Edisi Ketiga. Lazuardi, A.L. (Penerjemah). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- De Haan, Y., dkk. (2018). When Does an Infographic Say More than a Thousand Words? Audience Evaluations of News Visualizations. *Journalism Studies*, 19(9), 1293-1312.
- Gallicano, T.D., Ekachai, D., dan Freberg, K. (2014). The Infographics Assignment: A Qualitative Study of Students' and Professionals' Perspectives. *Public Relations Journal*, 8(4), 1-22.
- Ghode, R. (2012). Infographics in News Presentation: A Study of Its Effective Use in Times of India and Indian Express the Two Leading Newspapers in India. *Journal of Business Management & Social Sciences Research*, 1(1), 35-43.
- Handaru, W.C., dkk. (2015). Infographics Application "Citizen Daily Reporting"—Enabled Participatory Platform for Citizen and Government: The Case of Bandung Cities. *4th International Conference on Interactive Digital Media (ICIDM)*. IEEE.
- Dunlap, J.C., dan Lowenthal, P.R. (2016). Getting Graphic About Infographics: Design Lessons Learned from Popular Infographics. *Journal of Visual Literacy* 35(1), 42-59.
- Knaflic, C.N. (2015). *Storytelling with Data*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Kosslyn, S.M. (2006). *Graph Design for The Eye and Mind*. New York: Oxford University Press.
- Krum, R. (2013). *Cool Infographics*. Indiana: John Wiley & Sons.

- Moere, A.V., dan Purchase, H. (2011). On the Role of Design in Information Visualization. *Information Visualization*, 10(4), 356-371.
- Osatuyi, B. (2013). Information Sharing on Social Media Sites. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2622-2631.
- Quispel, A., dkk. (2018). Aesthetics and Clarity in Information Visualization: The Designer's Perspective. *Arts*, 7 (4).
- Sheldon, P., dan Bryant, K. (2016). Instagram: Motives for Its Use and Relationship to Narcissism and Contextual Age. *Computers in human Behavior*, 58, 89-97.
- Siricharoen, W.V. (2013). Infographics: An Approach of Innovative Communication Tool for E-Entrepreneurship Marketing. *International Journal of E-Entrepreneurship and Innovation (IJEI)*, 4(2), 54-71.
- Siricharoen, W.V., dan Siricharoen, N. (2015). How Infographic Should be Evaluated. *Proceedings of the 7th International Conference on Information Technology (ICIT 2015)*
- Smiciklas, M. (2012). *The Power of Infographics*. Indiana: Pearson Education, Inc.
- Tufte, E.R. (2006). *Beautiful Evidence*. Connecticut: Graphic Press.
- Tufte, E.R. (2001). *The Visual Display of Quantitative Information, Second Edition*. Connecticut: Graphic Press.
- Whiting, A., dan Williams, D. (2013). Why People Use Social Media: A Uses and Gratifications Approach. *Qualitative Market Research: An International Journal*, 16(4), 362-369.
- Wurman, S. (2000). *Information Anxiety 2*. Indiana: Que.
- Yildirim, S. (2016). Infographics for Educational Purposes: Their Structure, Properties and Reader Approaches. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 15(3), 98-110.

**JARANAN TURONGGO SEKTI: TINJAUAN ETNOGRAFI ANALITIS
DARI SUDUT PANDANG UNSUR-UNSUR KEBUDAYAAN**

**“JARANAN TURONGGO SEKTI”: ANALYTICAL ETHNOGRAPHY REVIEW
FROM THE PERSPECTIVE OF ELEMENTS OF CULTURE**

Aff Widyanto²

SMK Negeri 2 Sudimoro Pacitan
afifwidyanto23@guru.smk.belajar.id

ABSTRACT

The purpose of the current study is to describe the existence of *Jaranan Turonggo Sekti* as an art product in Suruh Village Trenggalek which is reviewed from the analytical ethnography with the approach of elements of culture. The underlying concept of Koentjaraningrat's ethnography framework (2015) was employed, stating that there are seven elements of culture, namely (1) religion and religious ceremonies, (2) system of social organization, (3) knowledge system, (4) language, (5) arts, (6) economic system and livelihood, and (7) living equipment and technology system. In traditional culture, seven elements of culture are closely linked, integrated one of another, forming part of a whole system. The results of the study demonstrate that *Jaranan Turonggo Sekti* describes religion or belief system and religious ceremonies through the rituals of offerings and sense-making of the braid horse being used. System of social organization or social relations are portrayed through the spirit of the community, while local knowledge is applied in the creation of horse figure and its decoration. Language is represented in the form of visual language, whereas arts element, particularly fine arts elements is signified by the figure of the horse. Livelihood system is interpreted in a simple economic concept in which the performance is held with paid response model. Technology element is carried out through the process of braid horse making determined by the technical ability of the person who creates it.

Keywords: elements of culture, “Jaranan Turonggo Sekti”, ethnography.

ABSTRAK

Tujuan dari kajian ini adalah menggambarkan eksistensi seni *Jaranan Turonggo Sekti* di Desa Suruh Trenggalek, ditinjau secara etnografi analitis dengan pendekatan unsur kebudayaan. Kajian ini berpijak pada konsep kerangka etnografi menurut Koentjaraningrat (2015) yang menyatakan bahwa ada 7 (tujuh) unsur kebudayaan, yaitu (1) religi dan upacara keagamaan, (2) sistem organisasi masyarakat, (3) sistem pengetahuan, (4) bahasa, (5) kesenian, (6) sistem mata pencaharian hidup, dan (7) sistem teknologi dan peralatan. Dalam kebudayaan tradisional, ketujuh unsur tersebut bukan merupakan bagian-bagian yang saling terpisah dan berdiri sendiri-sendiri, melainkan kesatuan yang setiap unsurnya saling berkaitan. Hasil kajian menunjukkan bahwa *Jaranan Turonggo Sekti* menjabarkan religi dan upacara keagamaan melalui ritual sesaji dan pemaknaan atas kuda kepong yang digunakan. Relasi sosial ditunjukkan melalui semangat paguyuban, sementara pengetahuan lokal diterapkan dalam kreasi figur kuda dan hiasannya. Bahasa dimunculkan dalam bentuk bahasa rupa. Sementara itu unsur kesenian terutama aspek seni rupa dimunculkan melalui figur kuda. Sistem mata pencaharian dimaknai dalam konsep ekonomi sederhana di mana pementasan diselenggarakan dengan model tanggapan berbayar. Sisi teknologi diwujudkan melalui proses pembuatan kuda kepong yang berporos pada kemampuan teknis pembuatnya.

Kata kunci: unsur-unsur kebudayaan, *Jaranan Turonggo Sekti*, etnografi.

²Aff Widyanto adalah seorang guru produktif Kriya Kreatif Kayu dan Rotan di SMK Negeri 2 Sudimoro Pacitan yang menyelesaikan pendidikan terakhirnya pada Program Pascasarjana Jurusan Pendidikan Seni di Universitas Sebelas Maret.

PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan entitas yang menembus dan mempengaruhi setiap aspek kehidupan, namun tidak statis; ia merupakan proses atau keadaan yang terus menerus berubah dan beradaptasi terhadap konteks baru, tuntutan dan kebutuhan baru. Parson dan Shils (dalam Liliweri, 2014) menyatakan bahwa kebudayaan bukanlah kekuatan deterministik melainkan pola pikir yang menggambarkan organisasi nilai-nilai, norma dan simbol yang memadu pilihan yang dibuat oleh pelaku, dan yang membatasi jenis interaksi antara individu. Koentjaraningrat (2015) menyebutkan, kebudayaan sebagai keseluruhan gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan cara belajar. Sementara itu, Hoebel (dalam Liliweri 2014) menggambarkan kebudayaan sebagai sebuah sistem terpadu dari pola-pola perilaku yang dipelajari, yang sekaligus menjadi ciri khas mereka sebagai anggota dari suatu masyarakat dan bukan sebagai hasil warisan biologis. Tentang perbedaan antara warisan genetik dan bukan genetik itu terlihat antara artefak fisik yang diciptakan oleh masyarakat sebagaimana disebut “budaya material” maupun segala sesuatu yang lain yang bersifat non material yang berwujud seperti bahasa, adat istiadat, dan lain-lain. Kebudayaan manusia telah menjadi sumber kreativitas yang distingtif, dan bisa menjadi sumber khazanah dalam prespektif sosial yang perlu upaya terus digali dan didalami secara masif (Kamarusdiana, 2019).

Dari berbagai deskripsi di atas, dapat diperoleh pengertian bahwa kebudayaan adalah sesuatu yang mempengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Adapun perwujudan kebudayaan menurut Sulasman & Gumilar (2013) adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku-perilaku yang bersifat nyata, misalnya perilaku, bahasa, peralatan hidup, perilaku sosial, religi, dan seni.

Jaranan Turonggo Sekti merupakan kelompok kesenian *jaranan* (kuda kepang) yang ada di Trenggalek, tepatnya di Desa Suruh. Kelompok yang bersifat paguyuban ini didirikan pada hari Selasa Pon, pada hari raya tahun 1983 oleh sesepuh warga, yaitu Mbah Daman, Mbah Mun, Pak Gito dan Pak Kateni. Nama *Turonggo*

berarti kuda. Sedangkan *Sekti* adalah singkatan dari “Seni Karya Tunggal Ika” yang mana masyarakat Suruh memiliki perbedaan satu dengan yang lain tetapi membentuk satu paguyuban.



Gambar 1. Pementasan *Jaranan Turonggo Sekti* (Sumber: Afif Widyanto, 2023)

Soedarsono (1998), menyebutkan bahwa fungsi utama dari kesenian *jaranan* adalah sebagai media hiburan rakyat. Biasanya kesenian *jaranan* dipertontonkan dalam kegiatan bersih desa, acara pernikahan, sunatan dan acara malam suro. Namun demikian beberapa wilayah di Indonesia masih ada yang masyarakatnya lebih suka memikirkan untuk mengemasnya menjadi sarana pelengkap prosesi anak yang akan dikhitan, atau beberapa daerah juga menampilkannya sebagai prosesi untuk mengantar calon mempelai pria ke rumah calon mempelai pengantin wanita.

Jaranan Turonggo Sekti dilahirkan memang sebagai media hiburan dan pelengkap prosesi bagi masyarakat. Eksistensinya menarik untuk dikaji secara etnografi analitis dengan pendekatan unsur kebudayaan dalam menjabarkan hasilnya. Secara garis besar, etnografi merupakan cabang antropologi yang digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan menganalisis, unsur suatu kebudayaan bangsa (Hanifah, 2010). Senada dengan hal tersebut, Koentjaraningrat (2015) menyatakan bahwa isi dari etnografi adalah mengenai suatu keseluruhan dari kebudayaan etnik suatu bangsa atau suku tertentu secara holistik yang mendekati kebudayaan sebagai suatu kesatuan yang saling terintegrasi. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa etnografi merupakan ilmu yang menitikberatkan pada aspek kebudayaan yang melekat pada suatu sistem kemasyarakatan, termasuk dalam konteks yang paling besar adalah kebudayaan yang melekat pada suatu bangsa bahkan secara sederhana bisa berupa pelacakan atas kebudayaan

lokal yang ada di dalam suatu daerah tertentu (Kamarusdiana, 2019).

Lebih mendalam, Koentjoroningrat (2015) memberikan penjelasan bahwa etnografi merupakan bahan mengenai suatu kesatuan kebudayaan suku bangsa di suatu komunitas dalam suatu daerah geografi, ekologi, atau wilayah administrasi yang menjadi pokok deskripsi, biasanya dibagi ke dalam bab-bab tentang unsur kebudayaan, sesuai dengan tata urutan yang disebut sebagai kerangka etnografi. Unsur-unsur kebudayaan tersebut adalah (1) religi dan upacara keagamaan, (2) sistem dan organisasi masyarakat, (3) sistem pengetahuan, (4) bahasa, (5) kesenian, (6) sistem mata pencaharian hidup, dan (7) sistem teknologi dan peralatan.

Tinjauan etnografi analitis dalam kajian ini dilakukan melalui pendekatan tujuh unsur kebudayaan dengan penjabaran sebagai berikut.

1. Unsur religi dan upacara keagamaan dilandasi pada penjelasan Koentjaraningrat (2015) bahwa religi merupakan sistem kepercayaan manusia terhadap kekuatan supranatural, lahir sebagai manifestasi dari rasa tidak berdaya atas berbagai peristiwa kehidupan yang tidak mampu dikendalikan. Di kalangan masyarakat Jawa, religi merupakan sistem kepercayaan yang masih berkaitan dengan kepercayaan animisme dan dinamisme, di mana terdapat dunia lain di luar dunia yang tampak. Dunia tersebut sering dinamakan dunia spiritual yang hanya bisa dipanggil dengan ritual tertentu (Subiyantoro & Aniek, 2009).

2. Sistem dan organisasi masyarakat dalam kebudayaan dijelaskan oleh Koentjaraningrat (2015) sebagai usaha antropologi untuk memahami bagaimana manusia membentuk masyarakat melalui berbagai kelompok sosial. Organisasi kemudian diciptakan untuk membantu mempermudah melakukan kepentingan yang diijinkan (Subiyantoro & Aniek, 2009). Setiap kelompok masyarakat kehidupannya diatur oleh adat istiadat dan aturan-aturan di mana dia hidup dan bergaul dari hari ke hari (Koentjaraningrat, 2015).

3. Sistem pengetahuan dimiliki oleh setiap suku bangsa di dunia. Segala sesuatu yang menjadi pengetahuan masyarakat dikembangkan dari hasil belajar dalam pengalaman hidup mereka (Koentjaraningrat, 2015). Kearifan budaya, dalam hal ini Jawa, merupakan pengetahuan lokal yang dapat mewujudkan ke dalam bentuk kesenian (Subiyantoro & Aniek, 2009).

4. Unsur bahasa merupakan sistem perlambanan manusia secara lisan maupun tertulis untuk

berkomunikasi (Koentjaraningrat, 2015). Dalam ragam bahasa selain lisan dan tulisan terdapat bahasa kode, bahasa sandi atau bahasa isyarat. Di dalam kesenian, unsur rupa, dapat dibaca dan dipahami pesan-pesannya melalui susunan tanda dan penanda yang membentuk kesatuan utuh selayaknya sebuah teks seperti pada gejala bahasa (Subiyantoro & Aniek, 2009).

5. Kesenian menurut Koentjaraningrat (2015) merupakan hasil ciptaan dari segala pikiran dan perilaku manusia yang fungsional, estetis dan indah, sehingga dapat dinikmati melalui panca indera yang dimiliki manusia.

6. Sistem mata pencaharian hidup merupakan seperangkat unsur yang berkaitan dengan profesi atau pekerjaan manusia (Koentjaraningrat, 2015).

7. Sistem teknologi dan peralatan digambarkan oleh Koentjaraningrat (2015) sebagai usaha manusia untuk mempertahankan hidup. Oleh karena itu manusia selalu membuat peralatan. Perkembangan teknologi dapat dilihat dari benda-benda yang digunakan sebagai peralatan hidup.

Ketujuh unsur kebudayaan di atas sebagai kerangka etnografi menurut Koentjaraningrat (2015) saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu penjabaran unsur kebudayaan atas satu objek kajian mesti menyeluruh.

Berikutnya, kajian ini dilakukan guna melengkapi catatan seni *jathilan* yang sampai saat ini masih eksis di tengah masyarakat. Agus Maladi Irianto (2016) melalui *The Development of Jathilan Performance as an Adaptive Strategy Used by Javanese Farmers* menjelaskan bahwa *jathilan* dianggap sebagai salah satu pertunjukan tradisional paling populer di komunitas petani. Popularitasnya didapat karena mampu mengakomodasi kondisi yang dihadapi oleh komunitas yang didukung. Komunitas percaya bahwa seni dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan tradisi kecil yang dipegang oleh masyarakat serta digunakan sebagai media untuk mengikuti tradisi yang lebih besar di sekitarnya secara rasional.

Kuswarsantyo (2014) dalam "Seni *Jathilan*: Bentuk, Fungsi dan Perkembangannya (1986-2013)" menguraikan perkembangan bentuk penyajian kesenian *jathilan* di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam era industri pariwisata yang dipengaruhi oleh perkembangan sosial masyarakat di sekitar wilayah kesenian itu berada. Secara internal, sumber daya manusia sebagai potensi utama memberikan kontribusi terhadap perkembangan tersebut.

Kajian oleh Dewi Kartikasari (2014), “Bentuk, Makna, dan Fungsi Pertunjukan Kuda Lumping Turonggo Tri Budoyo di Desa Kaligono Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo” menjelaskan bahwa pertunjukan kuda lumping digunakan sebagai sarana upacara di desa. Selain itu pertunjukan ini juga digunakan sebagai sarana hiburan. Kesenian ini juga dipertunjukkan dalam acara hajatan.

Beberapa kajian di atas, meskipun sama-sama menelisik seni *jaranan* atau *jathilan*, tidak secara khusus menyoroti unsur kebudayaan dalam sebuah seni melalui tinjauan etnografi analisis. Oleh karena itu tinjauan analitis dengan pendekatan unsur kebudayaan kesenian *jaranan*, dalam hal ini *Jaranan Turonggo Sekti* patut diungkap. Namun demikian, dalam kajian ini, pembahasan pada unsur pengetahuan, bahasa, kesenian, dan teknologi dibatasi pada aspek seni rupa. Selain untuk kepentingan studi juga dapat dimanfaatkan untuk menggali khasanah budaya daerah sebagai upaya pelestarian budaya.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dibahas satu persatu tentang (1) *Jaranan Turonggo Sekti* dan Unsur Religi, (2) Relasi Organisasi Sosial dalam *Jaranan Turonggo Sekti*, (3) Aspek Pengetahuan Lokal dalam *Jaranan Turonggo Sekti*, (4) *Jaranan Turonggo Sekti* sebagai Perwujudan Bahasa, (5) *Jaranan Turonggo Sekti* sebagai Unsur Kesenian, (6) *Jaranan Turonggo Sekti* dalam Perspektif Ekonomi, dan (7) Unsur Teknologi dalam *Jaranan Turonggo Sekti*.

***Jaranan Turonggo Sekti* dan Unsur Religi**

Di dalam sosial kemasyarakatan terhadap kesenian di Desa Suruh, *Jaranan Turonggo Sekti* dipandang secara khusus dalam kaitannya dengan unsur religi atau kepercayaan masyarakat setempat. Hal ini ditandai dengan perlakuan khusus secara budaya melalui ritual-ritual tertentu. Kuda kepong yang digunakan mesti ditempatkan di ruangan khusus di samping ruang tamu kediaman tokoh Desa yang sekaligus bertugas sebagai pawang dan perawat setiap properti. Diperlukan ritual untuk merawatnya seperti memberikan kembang tujuh rupa pada setiap malam Jumat Kliwon. Penempatan *caplokan* atau *barongan* juga diperlakukan khusus dan mata *barongan* harus dalam keadaan ditutup dengan kain putih dan ditempatkan di atas lemari. Hal ini dianggap sebagai penambah daya magis dan kesakralan yang diyakini sebagai unsur penambah kesucian berdasar sistem kepercayaan

masyarakat. Berikutnya, pada saat pementasan, terdapat unsur sesaji yang ditempatkan ke dalam beberapa titik panggung. Bagian-bagian sesaji seperti kembang tujuh rupa, menyan dan wangi-wangian adalah alat yang harus ada sebagai pertanda untuk memanggil roh leluhur masyarakat.

Sementara itu, bentuk fisik *Jaranan Turonggo Sekti* adalah kuda kepong. Masyarakat umum memahami bahwa kuda adalah salah satu hewan yang dekat dengan manusia. Pada masa dahulu kuda digunakan oleh masyarakat untuk alat transportasi. Selain itu, kuda biasa digunakan oleh prajurit sebagai alat untuk berperang. Kuda kepong ini dibuat dari anyaman bambu. Anyam bambu ini, menurut sesepuh Desa Suruh sekaligus pendiri *Jaranan Turonggo Sekti* memiliki makna bahwa dalam kehidupan manusia ada kalanya muncul rasa sedih, susah, dan senang. Hal ini tergambar dalam anyaman bambu yang kadang diselipkan ke bawah, kadang ke kanan, juga ke kiri. Artinya semua kondisi tersebut sudah ditakdirkan oleh yang Maha Kuasa, tinggal manusia mampu atau tidak menjalani takdir kehidupannya. Ritual sesaji dalam perawatan, dan pementasan serta interpretasi filosofis atas kuda kepong inilah yang menjadikan kesenian ini memiliki makna religius bagi penggerak, pelaku, dan masyarakat Desa Suruh.

Relasi Organisasi Sosial dalam *Jaranan Turonggo Sekti*

Paguyuban *Jaranan Turonggo Sekti* pada awalnya diciptakan untuk memupuk rasa persaudaraan, kebersamaan, dan gotong royong dalam masyarakat Suruh. Pada tahun 1983 Partai Golkar sangat berpengaruh di Indonesia. Masyarakat harus menjadi kadernya untuk mendapatkan perijinan membentuk badan usaha dan paguyuban. Begitu juga halnya dengan masyarakat Desa Suruh, mereka mesti menjadi kader Partai Golkar supaya mendapat izin mendirikan paguyuban. Ketika pada akhirnya berdiri, paguyuban ini diresmikan oleh Pak Sidam sebagai Komisaris Partai di Trenggalek dan bahkan nama *Turonggo Sekti* adalah gagasannya. Peristiwa ini menandakan bahwa unsur organisasi sosial sangat berpengaruh dalam pembentukan kesenian yang ada di masyarakat.

Paguyuban *Turonggo Sekti* sendiri juga merupakan bentuk nyata unsur organisasi sosial dalam kesenian di mana ketua paguyuban merangkap sebagai ketua Rukun Tetangga di kampung. Kesenian ini kemudian menjadi pusat

dari segalanya. Anak kecil mulai dididik untuk menjadi penari (pemain) *Jaranan*. Bahkan dalam kesenian ini terdapat 3 rombongan penari, mulai dari anak-anak, perempuan sampai orang dewasa. Selain itu, proses untuk menjadi kesenian yang lebih profesional pun tidak hanya dilakukan oleh satu orang, tetapi semua bekerja sama saling bahu membahu.

Bukti lain relasi organisasi sosial menjadi bagian penting dari *Jaranan Turonggo Sekti* adalah diangkatnya Pak Gaguk, salah seorang mantan penggerak kesenian, sebagai Lurah Desa Suruh. Kesenian di Desa Suruh berkembang lebih maju. Sanggar tari dibangun dan ditempatkan secara khusus untuk membantu proses kreasi seni sehingga dapat memenangkan kompetisi *Jaranan* yang diadakan Pemerintah Kota Trenggalek setiap tahunnya. Pak Gaguk juga menjembatani terjadinya proses pembuatan properti mulai dari kuda kepang, *barongan*, *celengan* (properti berbentuk babi hutan) hingga gapura. Beliau dibantu oleh beberapa anak muda lainnya dalam menyediakan alat dan bahan untuk kepentingan bersama. Dengan demikian, eksistensi kesenian *Jaranan Turonggo Sekti* ini tidak lepas dari aktivitas sosial yang diwadahi oleh suatu organisasi masyarakat.

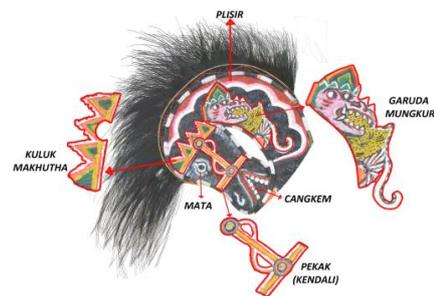
Aspek Pengetahuan Lokal dalam *Jaranan Turonggo Sekti*

Pengetahuan lokal dalam *Jaranan Turonggo Sekti* tercermin pada sumber ide serta teknik memanipulasi bahan menjadi produk serta tahapan prosesnya. Sistem pengetahuan semacam ini merupakan pembeda dengan kebudayaan lokal yang lain sehingga menjadi ciri khas dalam hal bentuk dan makna. Sistem pengetahuan ini oleh *Jaranan Turonggo Sekti* diterapkan utamanya ke dalam bentuk kuda kepang dan hiasannya. Hiasan pada kuda kepang memiliki keunikan tersendiri dan digarap sedemikian rupa sehingga menarik untuk dilihat.



Gambar 2. Bentuk Kuda Kepang *Jaranan Turonggo Sekti*
(Sumber: Afif Widyanto, 2023)

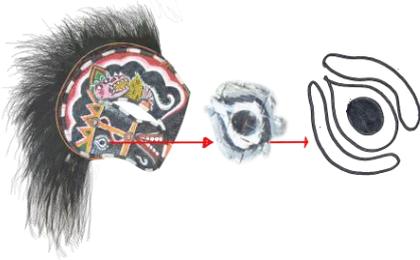
Penerapan pengetahuan lokal digunakan dalam proses penyederhanaan bentuk kuda kepang yang memperlihatkan bentuk kepala lebih besar dari bentuk badannya (Gambar 2). Bentuk kepala kuda terlihat menunduk sehingga membentuk sebuah lingkaran, sedangkan bentuk badan kuda terlihat oval atau lonjong tetapi cekung pada bagian atas badan kuda. Selain itu, pada bagian kepala kuda terdapat rambut yang terbuat dari ijuk (serabut pohon aren) sehingga perwajahan kuda tampak lebih gagah. Secara keseluruhan bentuk fisik figur kuda dalam *Jaranan Turonggo Sekti* terbagi menjadi kepala, badan, dan kaki.



Gambar 3. Bagian-bagian Kepala Kuda
(Sumber: Afif Widyanto, 2023)

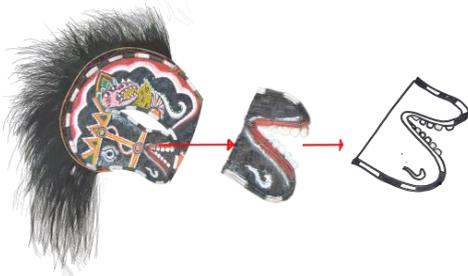
Bagian kepala kuda (Gambar 3) memiliki bentuk lingkaran yang menandakan kuda sedang melakukan aktivitas *krido* atau bergerak. Warna yang dominan dalam kepala kuda adalah hitam dan merah, sedangkan warna pendukungnya adalah oranye dan kuning. Pada struktur bentuk ragam hias pada kepala kuda *Jaranan Turonggo Sekti* terdapat 6 (enam) bagian, yaitu (1) mata, (2) mulut, (3) *pekak* atau kendali, (4) *kuluk makhutha* atau mahkota, (5) *plisir* atau garis tepi, dan (6) sumping atau hiasan kuping.

Mata kuda kepang tampak melotot (terlihat jelas biji matanya) dan disebut sebagai mata *thelengan* (Gambar 4). Warna yang dominan dalam bentuk ini adalah hitam dan putih. Bentuk dalam mata ini geometris menyerupai bentuk lingkaran.



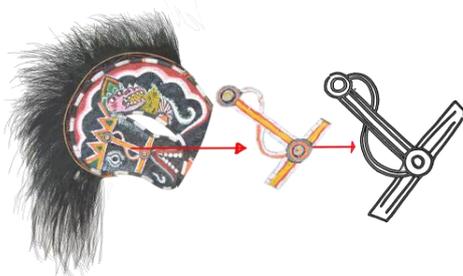
Gambar 4. Bagian Mata
(Sumber: Afif Widyanto, 2023)

Bentuk mulut kuda (Gambar 5) merupakan deformasi dari bentuk mulut *ngablak*. Bentuk mulut *ngablak* menggambarkan mulut dalam keadaan terbuka lebar, dengan gigi besar dan bertaring panjang (Soepratno, 2004). Bentuk ini merupakan deformasi dari bentuk kuda yang menggunakan pola lengkung. Warna merah dalam kuda seperti menunjukkan aliran air yang ada di Desa Suruh yang subur. Di paling bawah juga terdapat hidung kuda yang disederhanakan seperti mata pancing berwarna putih.



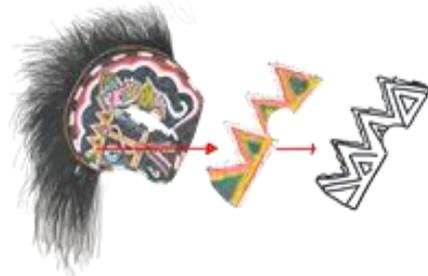
Gambar 5. Bentuk Mulut *Ngablak*
(Sumber: Afif Widyanto, 2023)

Sementara itu, bentuk kendali kuda (Gambar 6) termasuk ragam hias geometris dua persegi panjang dan dua lingkaran. Yang pertama ada di bagian atas, dan yang kedua ada di tengah persegi panjang kedua. Warna yang dominan adalah kuning dan oranye muda.



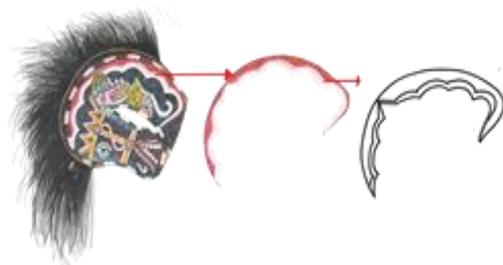
Gambar 6. Bagian Kendali
(Sumber: Afif Widyanto, 2023)

Bentuk *kuluk makutha* (Gambar 7) memiliki ragam hias geometris segitiga sama kaki yang disusun dengan pola geometrik rapi menyamping (*jentrek*). Bentuk segitiga tersusun rapi ini merupakan bentuk dari motif tumpal. Warna yang dominan adalah hijau dan kuning, sedangkan warna pendukungnya adalah putih dan oranye muda.



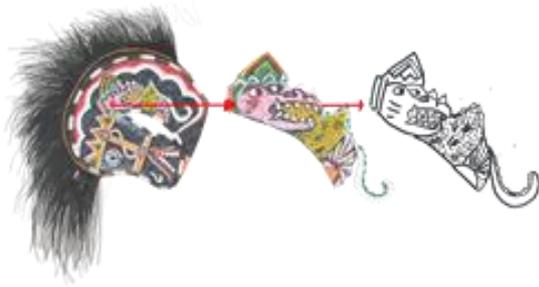
Gambar 7. *Kuluk Makhutha*
(Sumber: Afif Widyanto, 2023)

Struktur bentuk kepala kuda selanjutnya adalah *plisir* (Gambar 8). Bentuk *plisir* merupakan ragam hias benda alam dan pemandangan berupa segitiga tetapi tidak beraturan yang membentuk suatu pola melingkar seperti bentuk awan atau mendung. *Plisir* ini memiliki gradasi warna dari merah tua, merah muda sampai warna putih.



Gambar 8. *Plisir Jaranan Turonggo Sekti*
(Sumber: Afif Widyanto, 2023)

Struktur bentuk kepala yang terakhir adalah bentuk *sumping* (Gambar 9). Menurut Soepratno (2004) *sumping* merupakan *mas-masan, inten-intenan, kawatan, wajikan*. Pada *Jaranan Turonggo Sekti*, *sumping* kuda bermotifkan garuda *mungkur*.



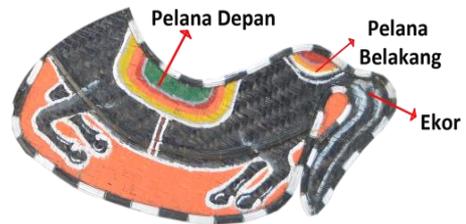
Gambar 9. *Sumping Jaranan Turonggo Sekti*
(Sumber: Afif Widyanto, 2023)

Motif garuda *mungkur* (Gambar 10) dapat ditelusur dari seni pewayangan. Motif tersebut terletak pada mahkota tokoh. Bentuknya menyerupai bentuk wajah burung garuda saja. Namun di dalam seni *jaranan*, garuda memiliki badan seperti macan dengan hiasan belang di dalamnya. Mulut yang ada dalam wajah *garuda mungkur* berbentuk *ngablak* sama seperti bentuk mulut kuda, tetapi perbedaannya bentuk giginya bertaring. Warna yang dominan adalah merah pada bagian wajah dan kuning di bagian badan (bentuk macan). Warna pendukungnya adalah hijau yang berada di mahkota dan putih yang berada di ekor.



Gambar 10. Motif Garuda *Mungkur*
Pewayangan
(Sumber: Afif Widyanto, 2023)

Struktur bentuk bagian kuda yang kedua adalah bentuk badan kuda. Bentuk badan kuda persegi panjang. Keunikan ada pada bentuk ekornya. Biasanya bentuk ekor kuda hanya menggunakan *ijuk* tetapi di properti ini menggunakan anyaman bambu yang disatukan dengan bentuk kuda (Gambar 11). Warna yang dominan dalam badan kuda adalah hitam dan oranye. Pada badan kuda, struktur bentuk ragam hiasnya terdapat dalam 3 (tiga) bagian, yaitu (1) pelana depan, (2) pelana belakang, dan (3) ekor kuda.

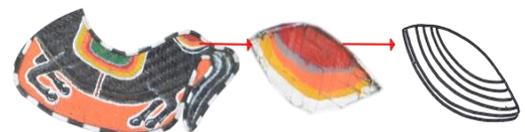


Gambar 11. Bagian-bagian Badan Kuda
(Sumber: Afif Widyanto, 2023)

Struktur bentuk badan kuda yang pertama adalah bentuk pelana depan kuda (Gambar 12). Pelana depan memiliki ragam hias geometris yang berbentuk setengah lingkaran tetapi cekung di bagian atas. Pola dari bentuk ini adalah enam warna, yaitu gradasi warna dari hijau, putih, merah, oranye, kuning, dan menuju putih kembali.



Gambar 12. Pelana Depan Kuda
(Sumber: Afif Widyanto, 2023)



Gambar 13. Pelana Belakang Kuda
(Sumber: Afif Widyanto, 2023)

Struktur bentuk badan kuda yang kedua adalah bagian belakang. Pelana belakang (Gambar 13) memiliki ragam hias geometris setengah lingkaran. Sama halnya dengan bentuk pelana depan kuda, bentuk ini memiliki pola dari warna-warna yang ada di dalamnya. Warna yang dominan merah, oranye dan kuning. Warna putih di bawah warna kuning tersebut sebagai garis tepi.

Struktur bentuk badan kuda yang ketiga adalah ekor kuda (Gambar 14). Bentuk ini termasuk ke dalam ragam hias fauna karena merupakan deformasi dari bentuk kuda. Pada bentuk ekor kuda terdapat motif *meander*. Selain itu, bentuk ini menggunakan pola melengkung dengan dominan warna hitam. Bentuk ekor kuda menekuk ke bawah seperti lintah.



Gambar 14. Bentuk Ekor Kuda
(Sumber: Afif Widyanto, 2023)

Struktur bentuk bagian kuda yang ketiga adalah kaki kuda (Gambar 15). Kaki kuda dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu kaki depan dan belakang. Struktur bentuk kaki depan dan kaki belakang kuda melakukan *krido* (pergerakan) sehingga bentuk kaki seperti menghentak tanah. Bentuk ini termasuk ke dalam ragam hias fauna karena merupakan deformasi bentuk kuda dengan dominasi warna hitam.



Gambar 15. Kaki Depan dan Kaki Belakang
(Sumber: Afif Widyanto, 2023)

Jaranan Turonggo Sekti sebagai Perwujudan Bahasa

Konsep perwujudan bahasa dalam *Jaranan Turonggo Sekti* selain bunyi dan gerak juga terdapat dalam bahasa rupa. Setiap bentuk dan hiasan figur kuda secara rupa memiliki makna yang dapat dibaca, dipahami, dan sekaligus dikomunikasikan kepada pelaku dan penikmat *jaranan*. Bentuk kepala kuda adalah lingkaran yang menandakan roda hidup manusia yang selalu berputar. Oleh karena ini, bentuk kepala kuda mengingatkan manusia untuk selalu bersyukur dan *nurut kersaning pandum* (menuruti jalan yang digariskan oleh Tuhan).

Bentuk mata *thelengan* dapat dimaknai sebagai sifat kuda yang gagah berani dan keras dalam pendirian. Warna mata hitam digradasi putih menandakan kuda memiliki ambisi tinggi sehingga ditakuti dan disegani oleh musuhnya. Bentuk mulut *ngablak* merupakan bentuk aliran air yang menandakan bahwa manusia secara harafiah harus sabar dalam menghadapi cobaan. Sementara itu perupaan kendali kuda merupakan perlengkapan untuk mengendalikan kuda, menggambarkan sosok penunggang yang berwibawa bagaikan seorang kesatria pilihan.

Kuluk makutha memiliki bentuk seperti segitiga menyerupai bentuk gunung yang menggambarkan kekuatan alam. *Plisir* dalam kuda berbentuk melingkar menyerupai awan dan bentuk ini terletak di atas kepala kuda. Maksud dari bentuk ini adalah rasa syukur masyarakat Suruh akan limpahan hasil panen yang diberikan Tuhan. Sumping *garuda mungkur* tergambar sebagai garuda yang sedang bersemedi sebagai gambaran doa. Badan macan dalam *sumping* yang berwarna merah menandakan semangat pantang menyerah.

Pelana depan pada badan kuda memiliki bentuk persegi panjang yang lancip di kedua ujungnya berwarna hijau dan kuning untuk menggambarkan kedudukan atau derajat yang tinggi. Pelana belakang memiliki bentuk setengah lingkaran yang berarti *tut wuri handayani* dengan makna pada posisi di belakang, seorang kesatria harus ikut membantu mengayomi masyarakat. Ekor kuda memiliki bentuk menekuk ke bawah seperti bentuk lintah dimaknai sebagai sifat dan rasa rendah hati.

Perupaan kaki depan kuda seperti sedang melangkah dengan cepat dan disertai lompatan melayang di udara. Bentuk kaki belakang kuda seperti sedang mengimbangi pergerakan kuda bagian depan dengan meletakkan kaki sejajar. Hal ini merupakan makna dari keseimbangan dalam hidup manusia untuk saling menghargai antara satu dengan yang lain.

Setiap bentuk dan ragam hias pada kuda kepong *Jaranan Turonggo Sekti* memiliki kesatuan makna, yaitu rasa syukur masyarakat Suruh terhadap limpahan rahmat dan rezeki yang diberikan oleh Tuhan. Selain itu, bentuk-bentuk tersebut merupakan simbolisasi sifat kuda yang selaras dengan sifat kebajikan dalam membasmi wabah yang menimpa masyarakat seperti wabah *barongan* (ular) dan wabah *celengan* (babi).

Jaranan Turonggo Sekti sebagai Unsur Kesenian

Jaranan Turonggo Sekti melekatkan unsur keseniannya melalui bentuk kuda yang dibuat dari bambu yang dipotong menjadi bagian-bagian kecil, tipis, dan kemudian dikreasi dengan menggunakan teknik anyam. Perwujudan unsur kesenian secara proses terlihat jelas ketika bahan mentah berupa bambu diolah dengan alat dan bahan yang ada sehingga menjadi benda bernilai guna dan bernilai seni. Apalagi ketika ditelusur mulai dari tahapan memotong bambu dengan memilih bambu yang masih muda sehingga mudah untuk dianyam. Teknik anyamannya pun

menggunakan anyaman kobar, yaitu anyaman silang yang awet dan tidak mudah lepas jika digunakan pada saat pementasan.

Wujud seni rupa dalam *Jaranan Turonggo Sekti* adalah figur kuda (kuda kepeng) yang dihias sedemikian rupa dengan bentuk, pola, motif dan pewarnaan tertentu. Meskipun demikian, unsur seni rupa yang ada didalamnya dikreasi menurut simbol-simbol budaya Jawa di mana penempatan posisi hiasan menjadi penting. Penempatan posisi hiasan tersebut selain memiliki nilai estetika juga mempertimbangkan prinsip seni yang dipahami secara lokal seperti keseimbangan dan kesatuan.

Jaranan Turonggo Sekti dalam Perspektif Ekonomi

Jaranan Turonggo Sekti didirikan dengan maksud mengisi kegiatan di masa senggang bercocok tanam di sawah. Kesenian ini dipilih karena selain menghidupkan kebudayaan Jawa juga diharapkan dapat menopang ekonomi masyarakat. Hal ini dikarenakan, dalam masa senggang tersebut, kegiatan perekonomian masyarakat terhambat sebab pekerjaan di sawah membutuhkan waktu yang lama untuk memasuki masa panen. Selain itu, masyarakat memang menyukai seni *jaranan*.

Pada mulanya, jenis *jaranan* yang diadopsi *Jaranan Turonggo Sekti* adalah *jaranan pegon* lalu kemudian berubah menjadi *jaranan senterewe*. Alasan perubahan tersebut karena *jaranan senterewe* bisa digabungkan dengan seni yang lain mulai dari campur sari sampai *electone*. Selain itu, peminat dari jenis *jaranan senterewe* lebih banyak. Dengan pergantian jenis tersebut, bentuk kuda kepeng pun berubah dari mulanya besar dan lebar berganti menjadi bentuk yang lebih kecil dan gampang digerakkan.

Kegiatan *jaranan* ini awalnya dibiayai oleh warga masyarakat dengan anggota awal sekitar 100 (seratus) anggota. Para anggota melakukan iuran seikhlasnya. Uang tersebut didapat dari para anggota laki-laki yang memborong suatu proyek pekerjaan sedangkan yang perempuan bekerja menanam padi di sawah. *Jaranan Turonggo Sekti* menggunakan model tanggapan di mana konsumen mendatangi ketua paguyuban, yaitu Bapak Kateni. Beliau dipercaya sebagai orang yang menangani transaksi yang berlaku. Bentuk transaksi sangat sederhana di mana pihak penanggap menyerahkan uang untuk pembayaran dan pihak *Jaranan Turonggo Sekti* menerima uang untuk ditukar dengan pertunjukan dengan kualitas dan kuantitas sesuai uang yang dibayarkan.

Sebagai upaya untuk mendapatkan banyak penanggap (konsumen), bentuk fisik kuda kepeng dikreasi semenarik mungkin dan tata gelar pementasan mengarah kepada seni *jaranan* yang digemari oleh masyarakat luas. Oleh karena itu dalam pertunjukannya banyak diselingi variasi atraksi sesuai perjanjian pada saat transaksi. Atraksi yang ditawarkan mulai dari memunculkan 3 (tiga) rombongan penari yang terdiri dari anak-anak, perempuan, dan dewasa hingga selingan lawak. Dengan demikian, pertunjukan yang ditampilkan memuat kesakralan sekaligus hiburan. Melalui format semacam ini, *Jaranan Turonggo Sekti* dapat eksis sekaligus memiliki penggemar tersendiri.

Unsur Teknologi dalam Jaranan Turonggo Sekti

Tahapan proses pembuatan kuda kepeng memakan waktu tidak sebentar. Produk dibuat dengan menggunakan teknologi, alat dan bahan serta kemampuan pembuatnya. Bahan dasarnya adalah bambu yang tidak terlalu tua secara usia. Sedangkan alat yang digunakan adalah gergaji, pisau surut, paku ukuran kecil, dan parang. Dalam proses ini unsur teknologi sangat diperlukan meskipun sederhana.

Langkah pertama adalah memilih bambu. Selanjutnya, sebelum menebang bambu perlu diperhatikan ruasnya. Ruas yang saling sejajar memiliki kualitas yang lebih baik. Setelah bahan baku bambu tersedia, berikutnya proses membuat anyaman sekaligus pembentukan figur kuda secara lengkap. Proses penyelesaian dilakukan dengan memberikan warna dan hiasan pada kuda kepeng. Proses pembuatan yang memakan waktu lama ini perlu dilakukan dengan ketekunan serta keuletan.

Teknologi sederhana diterapkan dalam proses penebangan bambu, pengeringan bilah-bilah bambu, dan penganyaman. Penerapan teknologi sederhana ini juga didukung dengan penggunaan peralatan yang sederhana. Dengan demikian kemampuan teknis pembuatnya menjadi penentu utama terbentuknya jaran kepeng yang akan digunakan.

SIMPULAN

Jaranan Turonggo Sekti merupakan kesenian kerakyatan yang di dalamnya memuat tujuh unsur budaya, yaitu religi dan upacara keagamaan, sistem organisasi masyarakat, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian hidup, dan sistem teknologi dan peralatan. Unsur religi terlihat dalam perlakuan

khusus baik properti maupun pementasannya secara budaya melalui ritual-ritual tertentu. Ritual dimaksudkan sebagai kegiatan sosial budaya yang dilandasi sistem kepercayaan masyarakat setempat.

Unsur sistem dan organisasi masyarakat terlihat dalam konsep paguyuban yang memupuk rasa persaudaraan, kebersamaan, dan gotong royong masyarakat Suruh. Unsur pengetahuan lokal diterapkan dalam pembuatan kuda kepeng itu sendiri. Unsur bahasa diwujudkan melalui bahasa rupa yang terdapat dalam figur kuda. Di dalam setiap bentuk dan hiasan kuda kepeng yang digunakan terdapat makna yang dapat dipahami serta dikomunikasikan kepada pelaku seni *jaranan* dan khalayak.

Unsur kesenian dalam *Jaranan Turonggo Sekti* diungkapkan melalui perupaan kuda kepeng yang dibuat dari media bambu yang dipotong dan dibuat sedemikian rupa menggunakan teknik anyam. Unsur sistem mata pencaharian dimaknai sebagai kegiatan ekonomi dalam hal kerja sampingan masyarakat Suruh yang sedang mengalami masa senggang bercocok tanam di sawah. Sementara itu, unsur teknologi diperlihatkan melalui proses yang dilakukan dalam pembuatan kuda kepeng dengan berporos pada kemampuan teknis pembuatnya.

REFERENSI

- Hanifah, H. (2010). *Penelitian Etnografi dan Penelitian Grounded Theory*. Jakarta: Akademi Bahasa Asing Borobudur.
- Irianto, A. M. (2016). "The Development of Jathilan Performance as an Adaptive Strategy Used by Javanese Farmers". *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 16(1), 38-48.
- Kamarusdiana. (2019). Studi Etnografi dalam Kerangka Masyarakat dan Budaya. *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-I*, 6(2).
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kuswarsantyo, K. (2014). Seni Jathilan dalam Dimensi Ruang dan Waktu. *Jurnal Kajian Seni*, 1(1), 48-59.
- Liliweri, Alo. (2014). *Pengantar Studi Kebudayaan*. Bandung: Nusa Media.
- Soedarsono, R.M. (1998). *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tingkat Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Soepratno. (2004). *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa*. Semarang: Effhar.
- Subiyantoro, S & Aniek, H. Dj. (2009). *Simbolisme Patung Loro Blonyo dalam Budaya Jawa*. Surakarta: UNS.
- Sulasman, H & Gumilar, S. (2013). *Teori-teori Kebudayaan: Dari Teori hingga Aplikasi*. Bandung: CV Pusaka Setia.

RASA TAKUT DALAM FILM ANIMASI 2 DIMENSI "FEARS" KARYA NATA METLUKH

FEELINGS OF FEAR IN NATA METLUKH'S TWO-DIMENSIONAL ANIMATION MOVIE "FEARS"

Moch. Yordan Rismarinandyo³

Universitas Ahmad Dahlan
moch.yordan@pvte.uad.ac.id

Ranesti Damarsuri⁴

Universitas Ahmad Dahlan
ranesti2111037007@webmail.uad.ac.id

ABSTRACT

"Fears" is a graduation film made by Nata Metlukh at Vancouver Film School in 2015. Nata's first two-dimensional animation film got numerous awards at various film festivals. Without dialogs, the film puts forward the strength of how visualization in the form of animation and music represents the feelings of fear in different forms and conditions as the message of the animator. Analysis of "Fears" aims at (1) describing the plot of the story through the visualization of animation, and (2) exploring the forms and meanings of the feelings of fear through the interpretation of the visualization of the plot of the story. Fifteen selected animation visualizations of black creatures with white eyes --signifying feelings of fear and always shadowing the main animation character and others—were analyzed. The result of the analysis demonstrates that feelings of fear may be understood by the owners as the entity disturbing, hindering, and limiting their thoughts and actions; but on the other side, feelings of fear are also understood in a constructive sense which facilitates people to be always alert and cautious.

Keywords: 2D animation, visualization, feelings of fear.

ABSTRAK

"Fears" merupakan film animasi 2 dimensi (2D) karya Nata Metlukh pada saat kelulusannya dari Vancouver Film School pada tahun 2015 yang memperoleh berbagai penghargaan pada festival film yang diikutinya. Kekuatan film animasi 2D yang hanya menampilkan visual dan musik tanpa dialog ini adalah bagaimana visualisasi dalam bentuk animasi yang didukung oleh musik dapat merepresentasikan pesan penciptanya tentang rasa takut yang dimiliki oleh semua manusia dalam bentuk dan kondisi yang berbeda-beda. Tujuan kajian terhadap film animasi 2D "Fears" ini adalah (1) mendeskripsikan alur cerita melalui visualisasi animasi yang ditampilkan, dan (2) menganalisis bentuk dan makna rasa takut melalui interpretasi terhadap visualisasi alur atau jalannya cerita. Analisis dilakukan terhadap 15 (lima belas) visualisasi animasi terpilih yang memunculkan sosok makhluk berwarna hitam dengan mata putih yang merepresentasikan rasa takut dan selalu mengikuti tokoh utama dan tokoh-tokoh lainnya. Hasil analisis menunjukkan bahwa di satu sisi rasa takut dapat dimaknai oleh pemilik rasa takut itu sebagai hal yang mengganggu, menghambat, dan membatasi pikiran dan tindakan mereka; tetapi di sisi lain rasa takut juga dimaknai sebagai hal yang justru bersifat konstruktif yang membantu manusia untuk selalu bersikap waspada dan hati-hati.

Kata kunci: animasi 2D, visualisasi, rasa takut.

³Yordan Rismarinandyo adalah dosen pada Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang menyelesaikan pendidikan terakhirnya pada Program Magister Program Studi Teknik Elektro Konsentrasi *Game Technology* di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). Penulis berminat/menggeluti bidang animasi, *game technology*, dan ilustrasi.

⁴Ranesti Damarsuri adalah mahasiswa yang menempuh studinya pada Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika Universitas Ahmad Dahlan. Penulis berminat/menggeluti bidang audio dan video.

PENDAHULUAN

Animasi 2 dimensi (2D) adalah salah satu teknik pembuatan film animasi yang menciptakan ilusi gerak dari serangkaian gambar yang diurutkan. Penciptaan film animasi 2D dimulai dari penulisan naskah, pembuatan *key pose*, *in-between*, *compositing* dan kemudian *rendering*. Animasi 2D pada awalnya merupakan animasi tradisional yang hanya menyediakan fitur karakter dan objek dalam ruang dua dimensi, yaitu hanya memiliki tinggi dan lebar, bukan kedalaman. Animasi modern 2D dilakukan dengan *software*, sehingga animator melakukan proses menggambar dan menganimasikan karakter secara digital (https://www.creativehumans.com/blog/everything_you_should_know_2D_animation). Animator pada masa kini menggunakan *software* untuk menciptakan *motion-graphics* berbasis computer dalam lingkungan virtual 2D atau 3D (<https://prolificstudio.co/blog/what-is-2d-animation-comprehensive-guide/>).

“Fears” adalah sebuah film animasi pendek 2 dimensi yang diciptakan oleh Nata Metlukh pada tahun 2015. Film yang berdurasi 2 menit 8 detik ini telah memenangkan berbagai kompetisi dan memperoleh penghargaan pada banyak festival film dunia pada tahun diciptakannya film tersebut, antara lain pada *Best Canadian Student Film at Ottawa International Animation Festival* (Canada, 2015), *Winner at Spark Animation Festival* (Canada, 2015), *World Festival of Animated Film in Varna* (Bulgaria, 2015), *Living Arts Animation Festival* (USA, 2015), *Vienna Short Film Project* (Austria, 2015), *Insomniafest* (Russia, 2015), *Fantoche* (Switzerland, 2015), *Cinanima* (Portugal, 2015), dan lain-lain. (<https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAUceE>).

Nata Metlukh sendiri adalah seorang seniman animasi dan ilustrator yang lahir di Ukraina pada tahun 1982, di mana ia belajar seni rupa dan matematika terapan. Pada tahun 2008 Nata pindah dan tinggal di USA untuk kemudian belajar animasi di Vancouver Film School di Kanada (<https://www.notofagus.com/about>). Tema utama dari film-filmnya adalah kehidupan di kota besar. Ia menggunakan gambar digital 2D, warna-warna dan tekstur tebal. Nata memulai karirnya sebagai seorang desainer grafis dan ilustrator; akan tetapi bidang yang diminatinya secara natural berkembang pada animasi, yang menurutnya merupakan sarana ekspresi yang penuh kekuatan karena memungkinkan seseorang

untuk bermain dengan waktu dan ruang, dan sering sekali menghasilkan sesuatu yang tidak diharapkan sebelumnya (<https://www.animanima.org/en/meet-theanimator/>).

Untuk menciptakan karya-karya karakter yang memikat secara visual, Nata menggunakan teknik *digital hand-drawn* (<https://www.notofagus.com/about>). Cerita-cerita yang diciptakannya didasarkan pada konsep absurditas dan *defamiliarization*, yaitu konsep dalam dunia sastra yang memberikan perhatian kepada sesuatu yang biasanya lazim atau sudah dikenal tetapi membuatnya terlihat seperti sesuatu yang asing (<https://study.com/learn/lesson/defamiliarization-literature>).

Perspektif yang segar dalam kehidupan sehari-hari ditawarkan oleh Nata melalui konsep absurditas dan *defamiliarization* ini. Oleh karena itu, film-filmnya banyak memperoleh berbagai penghargaan pada festival-festival terkemuka pada setiap tahunnya, misalnya *Audience Award at Etiuda&Anima Film Festival* (Poland, 2016), *Audience Choice at Exposure Short Film Festival* (United Kingdom, 2017), *Best Animation at Corto Helvetico al Femminile Festival* (Switzerland, 2017), *Original Design Award at Animation Block Party* (USA, 2018), *Nomination at European Animation Awards* (France, 2018), *Best Animated Film at Shorts That Are Not Pants Film Festival* (Canada, 2019), *Best Animated Short Film at Roberto Di Chiara International Film Competition* (Argentina, 2020), *Audience Award at VOID International Animation Film Festival* (Denmark, 2021), *Grand International Jury Prize at Roanne Animation Short Film Festival* (France, 2022), dan banyak lagi. Pada tahun 2022, Nata diundang sebagai *artist-in-residence* di Hiroshima, Jepang, untuk memproduksi filmnya yang berjudul “Off-Time”, sebagaimana dituliskan pada <https://www.notofagus.com/about>.

Film “Fears” merupakan film kelulusan Nata dari Vancouver Film School tahun 2015. Ini adalah film pertamanya yang memakan waktu produksi selama tiga setengah bulan. Dalam film ini, rasa takut terlihat sebagai kompanion atau “teman-teman” yang konstan bagi pemiliknya. Makhluk-makhluk berupa rasa takut ini dapat membuat kehidupan manusia menjadi lebih susah, akan tetapi di sisi lain rasa takut ini dapat juga memberikan manfaat bagi yang memilikinya (<https://www.animanima.org/en/meet-theanimator/>).

Film animasi 2D “Fears” dibuat hanya dengan menampilkan visual dan musik ilustrasi

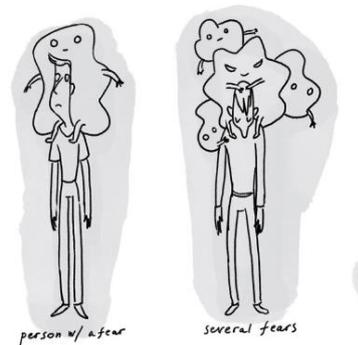
tanpa menggunakan dialog. Dalam hal ini, peran utama animasi menjadi menonjol. Oleh karena itu, kekuatan dalam film ini adalah bagaimana visualisasi dalam bentuk animasi yang didukung oleh musik dapat merepresentasikan pesan penciptanya tentang rasa takut yang dimiliki oleh semua manusia dalam bentuk dan kondisi yang berbeda-beda, serta bagaimana di sisi lain rasa takut itu juga dapat memberikan kekuatan bagi mereka yang memilikinya. Fokus dan tujuan kajian terhadap film animasi 2D “Fears” ini adalah (1) mendeskripsikan alur cerita melalui visualisasi animasi yang ditampilkan, dan (2) menganalisis bentuk dan makna rasa takut melalui interpretasi terhadap visualisasi alur atau jalannya cerita.

Aspek visual dalam bentuk animasi menjadi sebuah kekuatan untuk menginterpretasikan alur cerita film. Animasi itu sendiri adalah bentuk *storytelling*. Penceritaan atau aktivitas bercerita merupakan bagian esensial dari pengalaman manusia sepanjang hidup dan sejarahnya yang digunakan oleh mereka untuk memberi makna terhadap dunia di sekitar mereka, untuk mewariskan pengetahuan dan kearifan, serta untuk melakukan koneksi dengan sesamanya (<https://hound-studio.com/blog/the-psychology-of-animation>). Lebih jauh dikatakan bahwa animasi mengangkat *storytelling* ini ke posisi yang baru, yaitu menggunakan visual dan suara untuk menciptakan pengalaman yang kaya dan mengesankan bagi penontonnya pada tempat atau kondisi baru dan mengenalkan karakter-karakter baru.

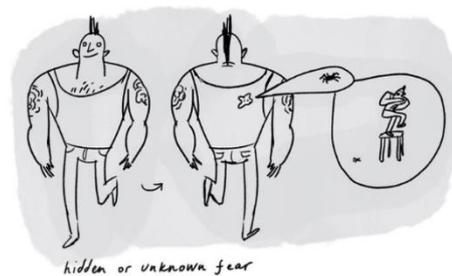
Selain penceritaan yang diwujudkan oleh gambar atau visualisasi, animator menggunakan serangkaian teknik untuk menimbulkan respon emosional. Penggunaan warna dan pencahayaan untuk menciptakan atmosfer serta penggunaan musik dan efek suara membantu menaikkan emosi dan ketertarikan penonton. Selain itu, desain karakter dengan ekspresi wajah dan bahasa tubuh tertentu dapat mengoneksikan penonton dengan tokoh karakter tersebut pada level yang lebih dalam (<https://hound-studio.com/blog/the-psychology-of-animation>).

Film animasi 2D “Fears” pada prosesnya dimulai dengan dilakukannya riset oleh Nata tentang topik rasa takut (<https://www.notofagus.com/films/fears>). Nata melakukan *brainstorming* dan membuat sketsa gagasan-gagasannya tentang rasa takut: apa yang dilakukan oleh rasa takut ini terhadap manusia dan bagaimana rasa takut ini berinteraksi dengan manusia. Rasa takut itu diilustrasikan dalam bentuk makhluk aneh.

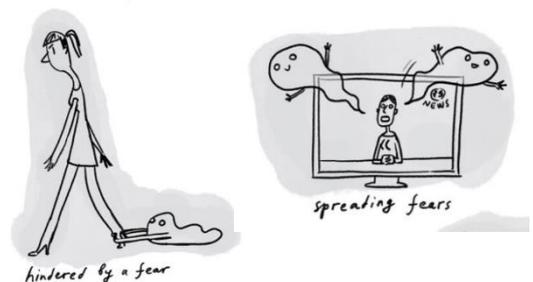
Dalam hal ini, terlihat bagaimana fokus atau gagasan utama “Fears” dielaborasi oleh animatornya dengan sebuah riset yang serius.



Gambar 1. Sketsa orang dengan rasa takut
Sumber: <https://www.notofagus.com/films/fears>



Gambar 2. Sketsa rasa takut yang tersembunyi atau tidak diketahui
Sumber: <https://www.notofagus.com/films/fears>



Gambar 3. Sketsa rasa takut yang menghambat dan menyebar
Sumber: <https://www.notofagus.com/films/fears>

Selanjutnya, Nata mengembangkan cerita tentang seorang pemuda yang tak memiliki rasa takut datang ke sebuah kota besar. Sketsa-sketsa menggambarkan ketika tokoh utama mulai menemukan rasa takutnya, kemudian sketsa tentang bentuk-bentuk rasa takut yang buruk, terjadinya kecelakaan tertabrak mobil, dan

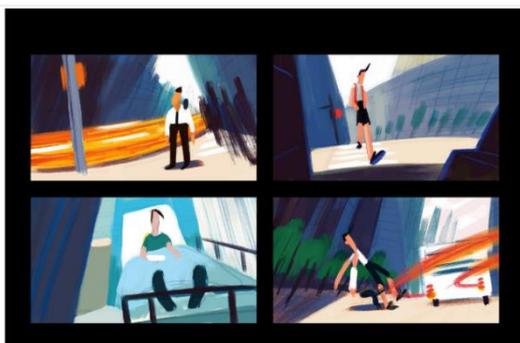
kemudian berakhir dengan sketsa tentang bentuk-bentuk rasa takut yang menyenangkan.

Proses riset tentang sketsa ini kemudian berlanjut dengan pembuatan *storyline*, *storyboard thumbs*, dan *proper storyboard*. Selanjutnya, dilakukan pembuatan desain karakter dengan mengeksplorasi warna-warna dan bentuk-bentuk karakter sampai menjadi desain karakter final. Desain ekspresi-ekspresi wajah tokoh utama juga dibuat secara khusus.

Proses eksplorasi pewarnaan animasi “Fears” ini juga menjadi tahap yang memerlukan waktu yang panjang bagi Nata, karena warna menurutnya sangat penting sebagai daya tarik visual. Oleh karena itu, diperlukan waktu yang banyak dalam melakukan *color blocking* dan koreksi warna.



Gambar 4. Percobaan pertama proses pewarnaan
Sumber: <https://www.notofagus.com/films/fears>



Gambar 5. Final *colorscript*
Sumber: <https://www.notofagus.com/films/fears>

Animasi menjadi tahap yang paling kompleks. Karakter “Fears” dianimasikan dengan “Animate”, sedangkan tekstur dianimasikan dengan “Photoshop” *frame by frame* (<https://www.notofagus.com/films/fears>). Satu hal yang juga menjadi kekuatan film ini adalah Nata merekam orang-orang dan objek-objek pada filmnya dengan kamera genggamnya. Untuk objek bis, digunakan model kertas dari bis NY, dicetak dan dilem. Kemudian dibuatlah *outline* dari posisi-posisi kunci, dibersihkan, dan diwarnai, dengan menambahkan bg dan fx.

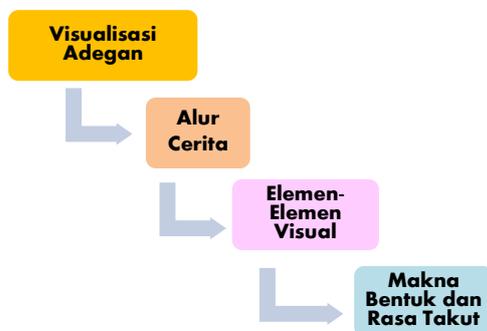
Bentuk dan makna rasa takut merupakan kekuatan fokus cerita dalam film ini. Seorang pemuda yang menemukan keberadaan makhluk-makhluk kecil seperti binatang aneh merepresentasikan rasa cemasnya sendiri. Cerita ini menjelaskan pentingnya makhluk-makhluk aneh yang merepresentasikan rasa takut dan rasa cemas yang dimiliki oleh manusia. Makhluk-makhluk aneh bernama rasa takut ini selalu mengikuti manusia sepanjang hidupnya (<https://www.films-pour-enfants.com/en/educational-sheets/fears.html>). Film animasi 2d “Fears” ini memperlihatkan esensi dari rasa takut dan makna konstruktif yang dibawanya (<https://en.yestherapyhelps.com/fears-an-intelligent-animation-short-11907>).

Kajian serupa mengenai interpretasi terhadap konten film animasi telah dilakukan sebelumnya oleh antara lain oleh Islam dan Incirkus (2022) melalui analisis semiotik terhadap film animasi “Soul” yang mengungkapkan bahwa makna sesungguhnya dari kehidupan adalah menemukan kebahagiaan dari hal-hal kecil yang divisualisasikan melalui perjalanan karakter utamanya, Joe Gardner. Menggunakan pendekatan analisis semiotik Roland Barthes, Tawakkal, dkk. (2021) mengungkapkan pesan-pesan moral yang terungkap dari film animasi “Raya dan the Last Dragon” dari Walt Disney Animation Studio melalui dialog dari karakter-karakter yang ada, antara lain persahabatan, kerjasama, tanggung jawab, kepemimpinan, semangat, dan yang paling terlihat dari film ini adalah kekuatan rasa percaya antara satu sama lain untuk menciptakan kesatuan. Pesan dan makna sebuah film animasi pendek berjudul “Surat untuk Jakarta” dilakukan oleh Prayogo, dkk. (2018) yang mengatakan bahwa narator dan narasi menjadi aspek penting dalam sebuah film animasi. Menurut mereka, meskipun film animasi ini berhasil masuk nominasi Festival Film Animasi tahun 2016 dalam kategori Film Animasi terbaik, dengan

elemen visual yang tidak memiliki narasi, atau tidak adanya narator, maka makna dan respon terhadap target audiens menjadi tidak efektif. Hal ini berbeda dengan hasil analisis terhadap film “Fears” yang menunjukkan bahwa kekuatan film animasi tidak terletak pada narasi atau adanya narator, tetapi pada bagaimana visualisasi terjalin baik dengan alur cerita.

PEMBAHASAN

Bagian ini terdiri dari (1) deskripsi alur cerita melalui visualisasi animasi yang ditampilkan dalam “Fears”, dan (2) bentuk dan makna rasa takut melalui interpretasi terhadap visualisasi alur atau jalannya cerita. Alur berpikir dalam proses analisis ini digambarkan pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Alur berpikir proses analisis

Deskripsi dari alur atau jalannya cerita diperoleh dari rangkaian visualisasi animasi yang ditampilkan pada “Fears”. Beberapa visualisasi terpilih membantu deskripsi alur cerita. Elemen-elemen visual yang terdapat pada setiap visualisasi terpilih dianalisis, untuk kemudian diinterpretasikan menjadi makna-makna dari rasa takut yang ada pada manusia.

Alur cerita

Ada 15 (lima belas) visualisasi animasi dalam film yang terangkai membentuk alur cerita.

1. Visualisasi 1

Adegan film dimulai dengan menunjukkan gambar sebuah kota dan orang-orang yang berlalu lalang, seperti terlihat pada Gambar 7. Warna yang ditampilkan cenderung kontras antara latar atau *background* yang penuh warna dengan aktivitas orang yang berlalu lalang yang berwarna hitam.

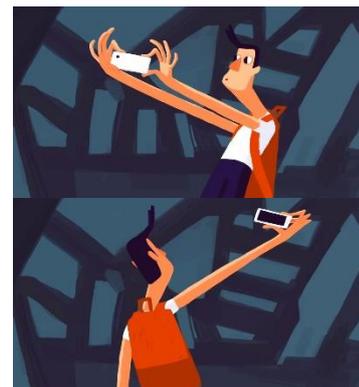
2. Visualisasi 2

Tokoh utama dalam film muncul. Dilihat dari penampilannya, ia seperti seorang wisatawan

muda yang sedang mengambil gambar dan melakukan swafoto pada kota yang terlihat pada visualisasi 1 sebelumnya. Adegan ini menunjukkan hal yang lazim dilakukan oleh seorang wisatawan yang mengambil swafoto. Terlihat warna-warna gelap pada saat tokoh ini mengambil gambar. Hal ini ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 7. Awal dari film “Fears”
(<https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAUce>)



Gambar 8. Tokoh utama film “Fears”
(<https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAUce>)

3. Visualisasi 3

Tokoh utama merasa ada yang aneh dengan foto yang tampil di layar *handphone*. Ekspresi tokoh utama menunjukkan sesuatu yang ganjil. Perubahan ekspresi wajah dan mata yang terbuka lebar menunjukkan rasa kaget terhadap sesuatu yang dilihatnya pada layar. Hal ini terlihat pada Gambar 9.

4. Visualisasi 4

Saat melakukan swafoto, muncul objek-objek atau makhluk-makhluk aneh berwarna hitam di layar *handphone*. Makhluk-makhluk berwarna hitam itu kebanyakan ada di kepala dan pundak setiap orang, berbentuk bulat, berwarna hitam, dan memiliki mata putih seolah seperti hantu, seperti terlihat pada Gambar 10.



Gambar 9. Tokoh utama memperhatikan layar *handphone*
(<https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAuCe>)



Gambar 10. Munculnya makhluk hitam
(<https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAuCe>)

5. Visualisasi 5

Mahluk berwarna hitam bergelayut di pundak seseorang yang sedang berjalan.



Gambar 11. Makhluk hitam pada pundak
(<https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAuCe>)

6. Visualisasi 6

Seseorang hendak menuju podium untuk berpidato. Terlihat makhluk hitam memegang kaki orang tersebut sehingga orang tersebut kesulitan untuk berjalan ke podium, seperti terlihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Makhluk hitam di kaki
(<https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAuCe>)

7. Visualisasi 7

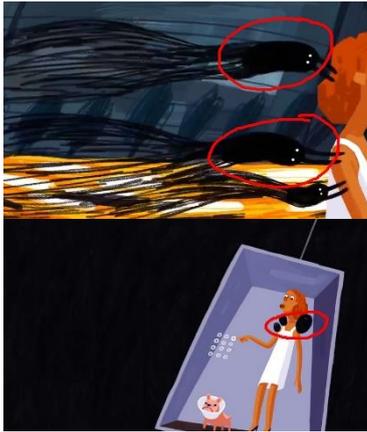
Dalam adegan ini, makhluk hitam tersebut malah berusaha untuk menutup mulut orang yang akan berpidato dan bahkan menjatuhkan orang tersebut, sebagaimana terlihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Makhluk hitam menutup mulut orang yang akan berpidato
(<https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAuCe>)

8. Visualisasi 8

Tampak seorang wanita yang sedang berjalan lalu masuk *lift*. Adegan ini digambarkan dengan adanya beberapa makhluk berbentuk untaian rambut yang mengikuti wanita yang sedang berjalan tersebut. Tiba-tiba *lift* berhenti, tombol tidak bisa berfungsi ketika ditekan. Wanita tersebut menjadi panik. Bayangan hitam memenuhi ruang *lift*. Adegan ini sebagian terlihat pada Gambar 14a dan Gambar 14b.



Gambar 14a. Bayangan hitam seperti untaian rambut mengikuti seorang wanita
 (https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAUce)



Gambar 14b. Bayangan hitam memenuhi ruangan lift
 (https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAUce)

9. Visualisasi 9

Pada adegan ini tampak orang perkasa yang berjalan dengan angkuh. Tak terlihat makhluk hitam pada awalnya, akan tetapi akhirnya makhluk hitam itu terlihat di punggung orang tersebut dan orang tersebut lalu ketakutan pada seekor tikus. Rangkaian peristiwa ini ditunjukkan pada Gambar 15.

10. Visualisasi 10

Adegan yang muncul adalah visualisasi dari karakter utama yang mulai penasaran dan mencari-cari makhluk hitam di sekeliling tubuhnya, sebagaimana terlihat pada Gambar 16.

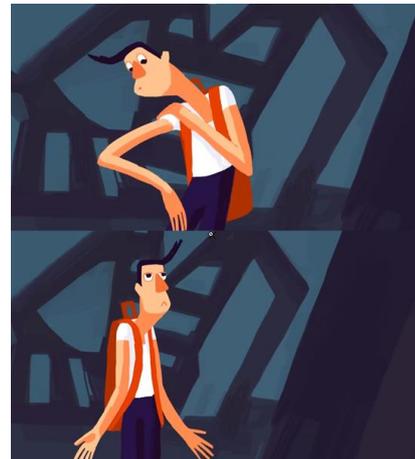
11. Visualisasi 11

Saat tokoh utama sedang berjalan dengan santai dan tidak memperhatikan rambu-rambu

lalu lintas, tiba-tiba ia tertabrak mobil dan terlempar, seperti ditunjukkan pada Gambar 17.



Gambar 15. Seseorang yang perkasa takut pada tikus hitam
 (https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAUce)



Gambar 16. Tokoh utama mencari makhluk hitam di sekeliling tubuhnya
 (https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAUce)



Gambar 17. Tokoh utama tertabrak mobil
(<https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAUce>)

12. Visualisasi 12

Tokoh utama terlempar ke rumah sakit. Adegan ini menggambarkan dokter yang sedang berupaya mengobati pasien. Dokter digambarkan dengan warna hitam dan transparan mirip makhluk halus, yang terlihat pada Gambar 18 di bawah ini.



Gambar 18. Pasien terlempar jatuh di rumah sakit
(<https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAUce>)

13. Visualisasi 13

Tokoh utama sedang mengalami proses pemulihan di rumah sakit dan terlihat perawat memberikan makhluk hitam kepada tokoh utama, yang ditunjukkan pada Gambar 19.

14. Visualisasi 14

Saat masa penyembuhan, makhluk hitam berjalan mengikuti tokoh utama yang berjalan di bawah pohon-pohon. Tiba-tiba sebuah bus lewat

dan hampir menabrak tokoh utama, yang terlihat pada Gambar 20.



Gambar 19. Perawat memberikan makhluk hitam
(<https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAUce>)



Gambar 20. Tokoh utama hampir tertabrak mobil
(<https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAUce>)

15. Visualisasi 15

Makhluk hitam yang mengikuti tokoh utama menarik kaki tokoh utama untuk menyelamatkannya dari tabrakan bus yang lewat di jalan. Tokoh utama tidak jadi tertabrak bus yang lewat, seperti ditunjukkan pada Gambar 21.



Gambar 21. Makhluk hitam menarik kaki tokoh utama
(<https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAUce>)

Pada akhir adegan, tokoh utama lalu memeluk makhluk hitam yang menyelamatkannya tersebut, seperti terlihat pada Gambar 22.



Gambar 22. Tokoh utama memeluk makhluk hitam yang menyelamatkannya (<https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAuce>)

Dari rangkaian visualisasi terpilih di atas, alur cerita dapat digambarkan menjadi (1) eksposisi, ketika tokoh utama muncul di sebuah kota,

(2) *rising action* (penaikan, munculnya konflik), ketika bentuk-bentuk rasa takut yang mengganggu atau yang buruk muncul, (3) klimaks, ketika tokoh utama tertabrak mobil, (4) *falling action* (penurunan), ketika tokoh utama menjalani perawatan dan masa penyembuhan, dan (5) resolusi, ketika tokoh utama menemukan fungsi dan makna rasa takut yang menyenangkan.

Bentuk dan Makna Rasa Takut pada Manusia

Elemen-elemen visual seperti bentuk, desain karakter, dan warna yang terlihat pada visualisasi alur cerita “Fears” menjadi instrumen dalam menganalisis dan memberi makna terhadap rasa takut yang muncul dalam diri manusia. Tabel 1 merupakan hasil analisis bentuk dan pemaknaan rasa takut pada manusia yang disajikan dalam film “Fears”.

Tabel 1. Bentuk dan makna rasa takut pada manusia dalam film “Fears”

Visualisasi Adegan	Bentuk dan Makna Rasa Takut
Suasana kota dengan orang-orang yang berlalu lalang berwarna hitam.	Warna-warna hitam menandai bentuk rasa takut dalam diri seseorang.
Tokoh utama melakukan swafoto dalam lingkungan yang berwarna gelap.	Warna gelap pada lingkungan menjadi simbol munculnya sesuatu yang ditakutkan oleh manusia atau adanya rasa takut dalam diri seseorang.
Makhluk-makhluk hitam berbentuk aneh, bulat dan bermata putih yang menempel pada pundak dan kepala setiap orang muncul pada hasil foto maupun pada pemandangan orang-orang yang berlalu lalang.	Rasa takut yang dimiliki manusia itu menjadi beban dalam diri manusia itu sendiri. Makhluk bulat hitam dan memiliki mata putih seperti hantu adalah rasa takut yang muncul pada manusia. Hantu menjadi simbol dari makhluk yang menimbulkan rasa takut. Makhluk hitam yang bergelayut di pundak seseorang menandakan bahwa rasa takut itu ada pada setiap orang.
Makhluk hitam memegangi kaki seseorang yang akan berpidato.	Rasa takut seseorang muncul karena adanya rasa tidak percaya diri, terutama pada saat awal seseorang memulai sebuah kegiatan, misalnya akan berpidato.
Makhluk hitam menutup mulut orang yang akan berpidato.	Rasa takut seseorang untuk berbicara di depan umum adalah hal yang sering terjadi karena munculnya rasa tidak percaya diri, sehingga apa yang akan dikatakan menjadi hilang atau tidak tertata.
Makhluk-makhluk hitam berbentuk untaian rambut mengikuti seorang wanita yang sedang berjalan.	Rasa takut dalam diri manusia itu ada dan muncul dalam berbagai bentuknya.
Makhluk hitam di pundak wanita di dalam lift terus membesar dan memenuhi ruangan seiring dengan macetnya lift.	Rasa takut manusia akan terus bertambah jika ia berada sendirian dalam kondisi panik di dalam sebuah ruang yang sempit dan tertutup.
Makhluk hitam ada di punggung seorang pria yang perkasa, dan ia ketakutan pada seekor tikus hitam yang kecil.	Manusia yang terlihat kuat dan perkasa juga memiliki rasa takut. Manusia sering berusaha untuk menyembunyikan rasa takutnya dengan tujuan untuk menutupi kekurangannya.

Tabel 1. Bentuk dan makna rasa takut pada manusia dalam film “Fears” (Lanjutan)

Visualisasi Adegan	Bentuk dan Makna Rasa Takut
Makhluk hitam terlihat oleh tokoh utama pada punggung seseorang yang perkasa, membuat tokoh utama merasa penasaran dan mencari makhluk hitam di sekeliling tubuhnya, tetapi tidak ada.	Rasa takut terkadang tidak dirasakan oleh diri sendiri, dan ini membuat seseorang merasa percaya diri dan tidak berhati-hati atau tidak waspada.
Tokoh utama sedang berjalan dengan santai; ia tidak merasa takut. Ia tidak memperhatikan rambu-rambu lalu lintas, sehingga tiba-tiba ia pun tertabrak mobil dan terlempar ke rumah sakit.	Tidak adanya rasa takut membuat seseorang merasa sangat percaya diri dan lalai, sehingga ia tidak waspada akan keadaan sekitar dan akan adanya bahaya.
Dokter yang ingin mengobati tokoh utama muncul di rumah sakit dalam bentuk makhluk hitam.	Rasa takut akan dokter dan rumah sakit muncul pada diri manusia ketika misalnya ia berada di rumah sakit. Sebagian orang menganggap bahwa dokter dan rumah sakit memberikan rasa takut.
Tokoh utama sedang mengalami proses pemulihan di rumah sakit, dan perawat datang memberikan makhluk hitam kepada tokoh utama yang terbaring di atas tempat tidur rumah sakit.	Rasa takut akan sesuatu dialami oleh manusia dan selalu mengikutinya.
Masih dalam masa penyembuhan, tokoh utama berjalan di bawah pohon-pohon dengan tetap diikuti oleh makhluk hitam. Sebuah bus yang tiba-tiba lewat hampir saja menabrak tokoh utama.	Rasa takut sering dianggap oleh manusia sebagai sesuatu yang mengganggu sehingga rasa takut ini perlu dihindari atau dihilangkan; akan tetapi rasa takut juga perlu diperhatikan, karena dalam kondisi tertentu, rasa takut justru menyelamatkan manusia dari hal-hal, kejadian, atau tindakan yang buruk.
Makhluk hitam yang mengikuti tokoh utama menarik kaki tokoh utama untuk menyelamatkannya dari tabrakan bus yang lewat di jalan. Tokoh utama memeluk makhluk hitam yang menyelamatkannya dari bus yang akan menabraknya.	Tokoh utama menyadari bahwa rasa takut juga memberikan manfaat, karena rasa takut justru telah menyelamatkannya dari kejadian buruk yang sewaktu-waktu menghampiri manusia.

Dari hasil analisis di atas, rasa takut dalam “Fears” sebagian besar divisualisasikan dalam bentuk-bentuk makhluk berwarna hitam dan bermata putih yang menimbulkan persepsi sesuatu yang tidak menyenangkan atau menimbulkan rasa tidak nyaman. Makhluk atau bayangan berwarna hitam menjadi simbol dari rasa takut yang dimiliki oleh manusia. Elemen-elemen visual berupa animasi tanpa dialog atau tanpa narasi dalam film animasi ini memiliki peran yang kuat untuk mendorong penonton menginterpretasikan makna yang ada di balik simbol rasa takut yang diangkat dalam film ini.

SIMPULAN

“Fears” menyajikan kreasi film animasi 2D singkat yang mengajak penontonnya memahami, menyadari, dan memaknai rasa takut yang umum dimiliki oleh manusia. Kekuatan animasi dan elemen-elemen visualnya seperti bentuk, desain karakter, warna, menjadi instrumen utama dalam menangkap atau menginterpretasikan makna dari

tema film yang disajikan oleh animatornya. Di satu sisi, rasa takut adalah perasaan yang harus dihindari, ditolak, dianggap negatif, karena menghambat, membatasi pikiran dan tindakan, atau bahkan dimaknai sebagai “musuh” dalam diri. Tetapi di sisi lain, rasa takut itu justru berfungsi sebagai proteksi diri manusia, yang membuatnya harus selalu bersikap waspada dan hati-hati.

Sebagaimana diperlihatkan pada bagian klimaks “Fears”, tokoh utama merasa sangat percaya diri dan tidak memiliki rasa takut, sehingga ia ditabrak mobil; di bagian akhir film ia pun masih tidak peduli terhadap rasa takutnya, sehingga nyaris tertabrak bus. Makhluk hitam sebagai representasi dari rasa takutlah yang menyelamatkan dirinya dari tabrakan bus tersebut. Pada bagian resolusi inilah tokoh utama menyadari bahwa ia telah mengabaikan rasa takutnya, sehingga ia tidak waspada dan berhati-hati. Kesadaran ini diperlihatkan dengan adegan tokoh utama memeluk makhluk hitam, yang dapat

dimaknai sebagai penerimaannya terhadap rasa takut. Rasa takut adalah penyelamatnya dari hal-hal yang membahayakannya. Pesan penting yang disampaikan oleh “Fears” karya Nata Metlukh ini adalah bahwa rasa takut juga memiliki fungsi konstruktif: ia harus didengarkan, tidak ditolak, jangan diabaikan. Apabila rasa takut ini tidak dipahami dengan baik, maka rasa takut berkembang ke arah yang tidak menguntungkan, melainkan menjadi musuh dalam diri manusia.

REFERENSI

- Islam, A. & Incirkus, U.B. (2022). Semiotic Analysis of the Animation Film *Soul*. *Artuklu Journal of Arts and Humanities*, 7, 85-104.
- Prayogo, M., dkk. (2018). The Message and Meaning on Short Animation Film “Surat untuk Jakarta”. *Visual Communication Design Journal*, 3(1), 1-12.
- Tawakkal, A.I.F., dkk. (2021). Semiotic Analysis of Moral Messages of Animated Film *Raya and the Last Dragon*. *Notion: Journal of Linguistics, Literature, and Culture*, 3(2), 105-111.

Webtografi

- Defamiliarization in Literature: Why is It Important? <https://study.com/learn/lesson/defamiliarization-literature-overview-importance-examples.html>
- Fears: An Intelligent Animation Short. <https://en.yestherapyhelps.com/fears-an-intelligent-animation-short-11907>
- Fears. <https://www.films-pour-enfants.com/en/educational-sheets/fears.html>
- Fears. <https://www.notofagus.com/films/fears>
- Meet the Animator-Nata Metlukh. <https://www.animanima.org/en/meet-the-animator/>
- Nata Metlukh. <https://www.notofagus.com/about>
- The Psychology of Animation: How It Impacts Our Emotions and Behaviors. <https://houndstudio.com/blog/the-psychology-of-animation-how-it-impacts-our-emotions-and-behavior/>
- https://www.creativehumans.com/blog/everything_you_should_know_2D_animation
- <https://prolificstudio.co/blog/what-is-2d-animation-comprehensive-guide/>
- ## Youtube
- <https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAu ceE> (Film Animasi “Fears)

**REALITAS SOSIAL DALAM VIDEO PERTUNJUKAN “UBRUG”
BERJUDUL “HALIWU”**

SOCIAL REALITY IN THE VIDEO OF “UBRUG” ENTITLED “HALIWU”

Zanuar Eko Rahayu⁵

Program Keahlian Tata Artistik SMKN 1 Pandeglang
zanuar@smkn1pandeglang.sch.id

ABSTRACT

The purpose of the study is to find out and to describe social reality in the video of “ubrug” performance with the story of “Haliwu” performed by Ubrug Sentra Agata in the agenda of Longser Festival in West Java and Banten in 2019. The content analysis based on Berger and Luckmann’s social construction theory was conducted putting forward 3 (three) forms of reality, namely objective, symbolic, and subjective. Through the study, objective and symbolic realities of performance are interpreted into subjective reality. Techniques of collecting data include video observation, interviews, and literature reviews. Data collected is subsequently grouped according to the discussion to be analysed. The result of the analysis demonstrates that social reality in the story of “Haliwu” reveals the structure of high, middle, and lower class society. These three classes of society are involved in constructing social issues related to financier society, hoax, politeness principles in society, and the world of love among teenagers. Symbolic reality presented is merely replicating objective reality and so it gives insufficient space for subjective interpretation.

Keywords: “ubrug”, social reality, “Haliwu”.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menemukan dan mendeskripsikan realitas sosial dalam video pementasan “ubrug” dengan cerita “Haliwu” yang dipentaskan oleh kelompok Ubrug Sentra Agata pada agenda Festival Longser se-Jawa Barat dan Banten tahun 2019. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui analisis isi berdasar teori konstruksi sosial Berger dan Luckmann yang mengetengahkan 3 (tiga) bentuk realitas, yaitu objektif, simbolik, dan subjektif. Di dalam penelitian ini, realitas objektif dan simbolik pementasan diinterpretasikan menjadi realitas subjektif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi video, wawancara, serta tinjauan pustaka. Data yang terkumpul dikelompokkan sesuai bahasan untuk dianalisis. Hasil analisis menunjukkan bahwa realitas sosial dalam cerita “Haliwu” memperlihatkan struktur masyarakat kelas atas, menengah, dan bawah. Ketiga kelas masyarakat ini terlibat dalam membentuk isu sosial terkait masyarakat pemodal, hoaks, asas kesopanan dalam bermasyarakat, dan dunia percintaan remaja. Realitas simbolik yang dihadirkan sekedar mereplikasi realitas objektif sehingga kurang memberi keluasaan ruang pemaknaan secara subjektif.

Kata kunci: “ubrug”, realitas sosial, *Haliwu*.

⁵Zanuar Eko Rahayu adalah seorang pengajar di Program Keahlian Tata Artistik SMKN 1 Pandeglang yang menyelesaikan pendidikan terakhirnya di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung. Penulis berminat/menggeluti bidang pendidikan dan seni. Karya tulis ilmiah yang pernah dihasilkan antara lain *Belajar Mementaskan Ubrug, Mengenal Ubrug: Seni Pertunjukan Rakyat Banten (2021)*, *Pembaruan Ubrug Sentra Agata melalui Kolaborasi: Telaah Bentuk Estetis (2021)*, *Konsep Defamiliarisasi Karakter serta Komposisi Tanda dalam Konstruksi Pertunjukan Ubrug (2022)*.

PENDAHULUAN

Realitas dalam artinya sebagai ‘sesuatu yang nampak’ sebenarnya adalah ‘fakta’, namun dalam maknanya yang tidak hanya sebagai sesuatu (*being*) yang disadari, diketahui, atau bahkan yang dipahami dan diyakini (*realized*) boleh dan ada di dalam alam pemikiran manusia (Wignjosuebrototo dalam Ngangi, C.R, 2011). Lebih lanjut, kenyataan dibangun secara sosial, serta kenyataan dan pengetahuan merupakan dua istilah kunci untuk memahaminya. Kenyataan adalah suatu kualitas yang terdapat dalam fenomena-fenomena yang diakui memiliki keberadaan (*being*)-nya sendiri sehingga tidak tergantung kepada kehendak manusia; sedangkan pengetahuan adalah kepastian bahwa fenomena-fenomena itu nyata (*real*) dan memiliki karakteristik yang spesifik (Berger dalam Manuaba, 2008). Konstruksi sosial dengan demikian, menurut Berger dan Luckmann (dalam Ngangi, C.R, 2011:3) terjadi karena adanya relasi sosial antara individu dengan lingkungan atau orang sekitar, kemudian individu tersebut membangun sendiri pengetahuan atas realitas yang dilihatnya berdasarkan struktur pengetahuan yang telah ada sebelumnya.

Secara sederhana bisa dikatakan bahwa realitas sosial dalam sebuah struktur masyarakat mampu menciptakan sebuah konstruksi sosial yang didasari pada pengalaman masyarakat atau individu tersebut serta pengetahuan masyarakat dan individu tersebut. Dengan demikian, realitas sosial merupakan konstruksi sosial yang dibentuk oleh individu. Terdapat 3 (tiga) bentuk realitas menurut perspektif teori Berger & Luckmann (dalam Karman, 2015) yang berlangsung melalui interaksi sosial secara dialektis yakni, *subjective reality*, *symbolic reality*, dan *objective reality*. Selanjutnya, Berger dan Luckmann (1990, dalam Manuaba, 2008) menyatakan dunia kehidupan sehari-hari menampilkan diri sebagai kenyataan yang ditafsirkan oleh manusia. Maka dari itu, apa yang menurut manusia nyata ditemukan dalam dunia kehidupan sehari-hari merupakan suatu kenyataan seperti yang dialaminya. Dunia kehidupan sehari-hari yang dialami tidak hanya nyata tetapi juga bermakna. Kebermaknaannya adalah subjektif, artinya dianggap benar atau begitulah adanya sebagaimana yang dipersepsi manusia (Manuaba, 2008).

Realitas subjektif, oleh karena itu, dibentuk dari realitas objektif yang berada di luar individu dan realitas tersebut dianggap sebagai suatu kenyataan serta realitas simbolik yang

merupakan ekspresi simbolik dari realitas objektif dalam berbagai bentuk (Jaeni, 2016). Secara lebih jelas dapat dikatakan bahwa realitas subjektif adalah realitas yang terbentuk sebagai proses penyerapan kembali realitas objektif dan simbolik ke dalam individu melalui proses internalisasi (Jaeni, 2016). Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa kenyataan hidup sehari-hari bersifat intersubjektif (Berger dalam Manuaba, 2008).

Di dalam sebuah pertunjukan atau pementasan teater, sutradara melalui pemain dan penata artistik melakukan pemujudan realitas objektif lakon atau cerita ke dalam realitas simbolik melalui tontonan. Realitas simbolik tersebut kemudian diinterpretasi dan dimaknai oleh penonton sebagai sebuah realitas subjektif (Jaeni, 2016). Keterlibatan mental, keterlibatan artistik dan estetis serta keterlibatan intelektual sangat mempengaruhi interpretasi penonton (Saini KM, 2001) yang pada akhirnya melahirkan realitas sosial yang subjektif tersebut. Proses interpretasi atau pemaknaan atas realitas sosial yang objektif dan simbolik dalam sebuah pertunjukan ini menjadi dasar pijakan tulisan ini untuk melakukan penelitian guna menjawab pertanyaan, “Realitas sosial seperti apakah yang tersaji di dalam video pertunjukan “ubrug” dengan cerita “Haliwu” yang dimainkan oleh kelompok “ubrug” Sentra Agata SMAN 2 Pandeglang Banten? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, rekonstruksi realitas sosial subjektif dilakukan melalui proses interpretasi atas realitas simbolik dalam video pertunjukan berdasarkan pengalaman penulis sebagai penonton pertunjukan “ubrug”, penulis naskah, serta sutradara teater. Oleh karena itu sangat dimungkinkan adanya tafsir berbeda dengan penonton atau pengamat lain bergantung perspektif pengalaman masing-masing dalam mengapresiasi sebuah pertunjukan.

“Haliwu” merupakan cerita yang diangkat berdasarkan kegelisahan kelompok “ubrug” Sentra Agata terhadap maraknya berita hoaks yang beredar di sosial media. Menurut Parwa Rahayu (komunikasi personal, 15 Maret 2023), cerita ini merupakan adaptasi lakon *Tangisan Tengah Malam* karya Ifan Haryadi. “Haliwu” sendiri merupakan kata dalam Bahasa Sunda Banten yang berarti keributan ataupun kejadian yang membuat “geger”. Adaptasi dilakukan dalam hal penokohan, latar cerita, dan tata artistik khususnya rias dan busana serta penggunaan Bahasa Sunda Banten. Hasil adaptasi sebuah lakon yang kemudian dipentaskan ini menarik

untuk ditelaah karena realitas sosial yang ada di dalamnya pun juga telah mengalami perubahan.

Terdapat beberapa artikel atau kajian yang mengangkat topik serupa dengan tulisan ini. Artikel Asmanidar (2021), *Suluk dan Perubahan Perilaku Sosial Salik (Telaah Teori Konstruksi Sosial Peter L Berger dan Thomas Luckmann)*, merupakan kajian yang dilakukan dengan menerapkan teori konstruksi sosial terhadap suluk dan perilaku sosial. Nurdiana, dkk., (2020) dalam *Konstruksi Sosial Budaya Kecantikan Perempuan Banjar dalam Bingkai Budaya Banjar pada Masyarakat Banjar di Kota Banjarmasin*, menggunakan teori konstruksi sosial dengan fokus pada fenomena perawatan kecantikan yang sangat masif dilakukan oleh perempuan Banjar.

Selanjutnya, Iga Sakinah Mawarni dan Andi Agustang (2022) menulis *Konstruksi Sosial Masyarakat terhadap Realitas Sosial Tradisi Si Semba di Era Globalisasi (Studi Penelitian di Daerah Kandeapi Tikala, Toraja Utara)* yang menggunakan teori konstruksi sosial untuk menelaah konstruksi sosial masyarakat terhadap tradisi Si Semba serta nilai yang terkandung di dalamnya. Artikel yang ditulis oleh Hana Rohadatul Aesy, dkk., (2020) berjudul *Realitas Sosial yang Tercermin dalam Teks Naskah Kethoprak Lakon Suminten Edan Karya Mey Purbo Asmoro: Kajian Sosiologi Sastra* menemukan jenis realitas objektif berupa realitas kejahatan, realitas hukum, realitas sosial agama, realitas kemiskinan, realitas sosial kesewenang-wenangan, dan realitas sosial percintaan di dalam naskah lakon ketoprak.

Keempat artikel di atas menggunakan teori konstruksi sosial Berger dan Luckmann, namun dengan fokus kajian berbeda. Tulisan ini berfokus kepada realitas sosial subjektif yang tercipta sebagai akibat dari pemaknaan atas realitas sosial dalam sebuah pementasan. Pada artikel Aesy (2020) memiliki kemiripan objek dengan tulisan ini, yaitu teater, namun fokusnya berbeda karena Aesy menganalisis sebuah naskah atau lakon, bukan pertunjukan.

METODE PENELITIAN

Video pertunjukan “ubrug” dengan cerita “Haliwu” merupakan objek kajian yang difokuskan pada realitas sosial di dalam cerita. Penelitian kualitatif ini melakukan analisis isi terhadap video. Pengamatan terhadap video dokumentasi yang didapatkan dari Sentra Agata dilakukan, yang kemudian dilakukan analisis isi

yang meliputi struktur pertunjukan, dialog, adegan, dan tata artistik yang telah diubah ke dalam realitas simbolik pertunjukan.

Hasil pengamatan tersebut kemudian diklasifikasikan menjadi data adegan-adegan yang di dalamnya terdapat dialog dan tata artistik sebagai latar. Dialog dan artistik pertunjukan dalam adegan selanjutnya diklasifikasi sesuai dengan tema dan keterkaitannya dengan realitas sosial yang dihadirkan. Teknik analisis ini merupakan analisis deskriptif karena pemilahan dan pemilihan data berdasarkan hal yang penting, baru, unik, dan terkait dengan rumusan masalah atau pertanyaan penelitian (Sugiyono, 2020).

Selanjutnya dilakukan interviu terhadap narasumber, yakni Parwa Rahayu selaku sutradara terkait proses penciptaan pertunjukan tersebut. Interviui dilakukan dengan tujuan menemukan makna dari suatu fenomena (Sugiyono, 2020). Metode ini juga merupakan metode yang interpretatif, karena peneliti terlibat dalam pengalaman berkelanjutan dan terus-menerus dengan partisipan (Creswell, 2017). Selain itu dilakukan juga studi pustaka terhadap artikel ataupun jurnal yang mengangkat topik serupa namun dengan objek serta fokus kajian yang berbeda. Hasil yang didapat dari pengamatan, interviui, dan studi pustaka kemudian dideskripsikan sebagai hasil interpretasi terhadap realitas sosial.

HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Bagian ini terdiri dari diskusi tentang (1) Gambaran Umum Pementasan, (2) Struktur Sosial dalam “Haliwu”, dan (3) “Realitas Sosial dalam Haliwu”.

Gambaran Umum Pementasan

Pementasan “ubrug” dengan cerita “Haliwu” dipersembahkan oleh kelompok “ubrug” Sentra Agata SMAN 2 Pandeglang. Para pemain adalah peserta didik yang duduk di kelas XI dan XII. Para pemain terdiri dari tokoh Jenderal yang diperankan oleh Ari, tokoh Kristiano yang diperankan oleh Pace, lalu Maya berperan sebagai prajurit, Galih sebagai Robert, Maul sebagai Peter, Maya sebagai Gabriel, Lifi sebagai Ayah Gabriel dan Enye sebagai Presiden. Para nayaga atau pemain musik dan penari juga merupakan siswa kelas XI dan XII. Bertindak sebagai sutradara adalah Parwa Rahayu.

Secara umum, pementasan “ubrug Haliwu” menggunakan bahasa Sunda Banten yang tidak memiliki tingkatan berbahasa sesuai kelas masyarakat. Selain itu, bahasa *slank* atau

bahasa anak muda ditambahkan sebagai pemikat agar pertunjukan yang tersaji bisa menjadi sangat dekat dengan masyarakat milenial. Hal itu dilakukan sebagai salah satu strategi guna memperkenalkan “ubrug” kepada kalangan muda (Parwa Rahayu, komunikasi personal, 2023).

Pada babak pertama yang merupakan *bubuka*, para penonton disajikan musik penca serta parade dari para aktor, setelah itu terdapat rajah yang dilantunkan oleh salah seorang pemain pada adegan kedua. Berikut adalah teks rajah yang dibawakan:

...

Pun sapun kanu boga lembur, Tabe kanu boga bale

Mun munjung kudu ka indung, Mun muja kudu ka bapa

Bisi katajong larangannanaSapun...

Deng ngadeleng det det kanu boga lembur, Nyerbung sanding sarungbungur

Nyeleket sanding sarung songket, Nyengsor sanding sarung pangsorSapun....

Bismillah abdi ngawitan nyebut asmaning allah., hapunten anukasuhun hampura anu kateda

Jurig anu nyiliwuri setan nu newo newoNyingkir nyingkir

Nu ti kulon balik ka kulon, Nu ti kidul balik ka kidul Nu ti kaler balik ka kaler, Nu ti wetan balik ka wetan

(Kutipan Narasi; Sumber: Parwa Rahayu, 2023)

Terjemahan:

Mohon izin kepada para leluhur. Mohon maaf kepada pemilik tempat. Menghamba kepada ibu. Memuja kepada bapak agar terhindar dari godaan syahwat, ampun. Meminta izin kepada tuan rumah. Bagaikan gambaran sarung bungur dan gambaran sarung pangsor, ampun. Bismillah. Pertama saya sebut asma Allah. Maaf kepada yang terhormat. Maaf kepada yang bertekad. Hantu yang terlihat, Setan yang memperhatikan. Menyingkirlah. Dari barat kembali ke barat, dari selatan kembali ke selatan. Dari Timur kembali ke timur, dari utara kembali ke utara.

Lantunan rajah yang diiringi musik *ngarajah* membuat suasana adegan terasa sakral. Setelah itu, para aktor menari berparade diiringi tetabuhan gamelan. Kemudian tensi dramatik menaik melalui sajian tarian penca dan sekaligus sebagai jembatan menuju cerita babak kedua.

Babak kedua ditandai dengan masuknya tokoh Kristiano dan Robert yang berpakaian seperti *alien* memberikan salam kepada penonton melalui pantun. Cerita dimulai ketika kedua tokoh menyampaikan maksudnya untuk

berkunjung ke planet Uranus. Di planet Uranus terdapat seorang wanita yang menjadi pujaan hati mereka berdua, maka berangkatlah mereka dengan menggunakan alat transportasi antarplanet. Sesampainya di Uranus, mereka berdua tidak dapat bertemu dengan Gabriel si pujaan hati, melainkan ayahnya. Ayah Gabriel lalu memberitahukan bahwa anaknya telah pergi bersama Peter menuju planet Neptunus. Mendengar hal tersebut Kristiano dan Robert merasa cemburu dan membuat siasat untuk menyebarkan berita palsu (hoaks) di sosial media dan hendak melaporkannya kepada Jenderal sebagai penjaga keamanan di Galaksi Bima Sakti.



Gambar 1. Tangkapan layar adegan parade para aktor pertunjukan “ubrug” “*Haliwu*”

Di planet Neptunus, Jenderal sedang meminta laporan prajuritnya mengenai status keamanan Galaksi Bima Sakti. Prajurit melaporkan bahwa masyarakat sedang *haliwu* karena terdapat berita di sosial media tentang sepasang kekasih yang melakukan ML. Tak lama setelah itu sampailah Kristiano dan Robert sebagai penyebar berita tersebut, dan tanpa menunggu lama mereka semua mengintai sepasang kekasih yang kebetulan sedang berada di planet Neptunus.

Gabriel dan Peter terlihat sedang berduaan, dimata-matai oleh Jenderal, Prajurit, Kristiano, dan Robert. Gabriel dan Peter akhirnya digrebek ketika Gabriel mengatakan bahwa ia sudah tidak tahan ingin main ML. Mereka lalu diinterogasi. Mendengar informasi bahwa anaknya digrebek, Ayah Gabriel pun datang dan meminta keterangan alasan penggrebekan. Jenderal menjelaskan duduk perkara mengenai berita yang beredar di media sosial. Berita keributan tersebut sampai ke telinga Presiden Galaksi Bima Sakti yang langsung melakukan inspeksi.

Gabriel dan Peter menjelaskan kepada semuanya bahwa mereka sedang melaksanakan

perlombaan ML yang diselenggarakan oleh Presiden Galaksi Bima Sakti. Mendengar hal tersebut presiden pun menambahkan bahwa Gabriel dan Peter merupakan peserta lomba, dan ML yang dimaksud adalah permainan (*game*) *Mobile Legend*. Presiden pun mempertanyakan dari mana sumber informasi salah tersebut sehingga menyebabkan *haliwu* seantero Galaksi Bima Sakti. Jenderal pun menunjuk Kristiano dan Robert. Mereka akhirnya diberi petuah oleh Presiden tentang bagaimana menggunakan media sosial secara cerdas dan bijak, bukan malah menyebarkan informasi yang salah. Cerita kemudian ditutup dengan sajian tarian penca.

Kesalahan informasi atau berita hoaks merupakan tema utama dalam pertunjukan ini dengan maksud memberikan edukasi terhadap para penonton untuk bijak dalam membuat informasi serta cerdas dalam menerima informasi agar tidak terjadi kesalahpahaman dan keresahan di masyarakat. Mengingat di era teknologi digital banyak informasi berseliweran di media sosial, filterisasi tentang kebenaran atas informasi menjadi satu hal yang penting.

Struktur Sosial dalam “Haliwu”

Cerita “Haliwu” menggambarkan Galaksi Bima Sakti sebagai sebuah komunitas yang memiliki tatanan bermasyarakat mulai dari pemimpin hingga anggota. Hal ini diwujudkan dalam penokohan yang terdiri dari Presiden, Jendral dan Asisten Jendral, Kristiano, Robert, Ayah Gabriel, Gabriel, dan Peter serta para nayaga dan penari. Tatanan sosial dalam “Haliwu” terbagi menjadi 3 (tiga) kelas masyarakat, yakni kelas atas, kelas menengah, dan kelas bawah.

1. Masyarakat Kelas Atas

Kelas atas ditandai dengan besarnya kekayaan, besarnya pengaruh baik dalam sektor masyarakat, perseorangan maupun buruh kecil, penghasilan tinggi, tingkat pendidikan yang tinggi, dan kestabilan kehidupan dalam keluarga (Awalludin & Anam, 2019: 19). Presiden serta Jendral dan Asisten Jendral dalam “Haliwu” digolongkan ke dalam kelas atas karena memiliki pengaruh yang besar terhadap masyarakat Galaksi Bima Sakti. Presiden sebagai pembuat keputusan serta kebijakan, sementara para Jendral beserta asistennya sebagai pemberi hukuman terhadap masyarakat yang melakukan pelanggaran atas keputusan serta kebijakan tersebut. Kristiano dan Robert digolongkan sebagai masyarakat kelas atas karena memiliki penghasilan yang besar melalui perusahaan

angkutan transportasi *online* yang tersebar di seluruh Galaksi Bima Sakti serta pabrik senjata satu-satunya di Galaksi Bima Sakti.

2. Masyarakat Kelas Menengah

Ayah Gabriel, Gabriel, dan Peter merupakan masyarakat kelas menengah. Penanda kelas menengah adalah pendapatan dan pendidikan yang cukup tinggi, rendahnya pengangguran, dan penghargaan yang tinggi terhadap kebutuhan menabung serta perencanaan masa depan. (Awalludin & Anam, 2019: 20). Ayah Gabriel adalah anggota masyarakat yang memiliki harta kekayaan berupa rumah yang terdapat di planet Uranus, serta Gabriel yang merupakan anaknya sudah pasti mewarisi harta kekayaan tersebut. Pergaulan Peter dan Gabriel yang sering mengunjungi tempat hiburan malam yang terletak di planet Neptunus memberikan indikasi bahwa harta kekayaan mereka cukup tinggi.

3. Masyarakat Kelas Bawah

Penari dan nayaga digolongkan sebagai masyarakat kelas bawah. Penanda masyarakat kelas bawah adalah kaum buruh kasar dan pekerja semi terampil yang terdapat di industri-industri, pengangguran yang menerima dana kesejahteraan, orang-orang yang buta huruf, serta orang-orang yang memiliki penghasilan yang sangat kecil dan dianggap sebagai orang miskin (Awalludin & Anam, 2019: 20). Hal ini terlihat pada salah satu adegan bahwa para penari serta nayaga merupakan pekerja di tempat hiburan malam di planet Neptunus.

Secara implisit pementasan “Haliwu” mencerminkan realitas sosial masyarakat Pandeglang melalui realitas simbolik yang diciptakan menjadi dunia rekaan, dalam hal ini Galaksi Bima Sakti, dengan segala problematika yang hampir mirip dengan keadaan sesungguhnya. Penonton diberikan sebuah sajian visual untuk mendukung dunia rekaan tersebut, yakni busana dengan tema luar angkasa yang digambarkan sebagai busana masyarakat.

Tata busana masyarakat kelas atas terlihat mewah dengan kecenderungan warna yang gelap. Tata busana masyarakat kelas menengah menggunakan bahan kain satin sehingga terlihat glamor ketika tersorot cahaya. Sementara itu busana masyarakat kelas bawah menggunakan busana adat karena mereka bekerja sebagai pengisi acara di tempat hiburan malam, dan penggunaan helm oleh nayaga sebagai identitas penghuni luar angkasa. Keseluruhan tata aritistik yang ditampilkan tersebut merupakan sebuah

proses rekonstruksi realitas objektif menjadi realitas simbolik untuk kemudian dimaknai oleh penonton dan dikonstruksi ke dalam realitas subjektif.



Gambar 2. Tangkapan layar adegan Robert bertemu Ayah Gabriel dalam pertunjukan “ubrug” “Haliwu”

Realitas Sosial “Haliwu”

Penyampaian wacana melalui adegan demi adegan dalam “Haliwu” tersaji secara improvisasi namun terkonsep. Wacana tersebut dibalut dengan komedi sebagai gaya ungkapannya. Dalam kaitannya dengan realitas simbolik yang mesti diinterpretasi, wacana berisi pesan atau isu-isu yang dilontarkan di dalam pertunjukan menggambarkan realitas sosial sebagai berikut.

1. Realitas Sosial Masyarakat Pemodal

Wacana pembicaraan kepentingan kelas atas terjadi pada adegan yang membicarakan bisnis kaum elite atau kapitalis berupa perusahaan angkutan *online*. Menurut realitas sosial dalam pertunjukan, hal tersebut menjadi kebutuhan utama masyarakat untuk bepergian antarplanet di Galaksi Bima Sakti. Angkutan tersebut juga digunakan oleh Kristiano dan Robert untuk mengunjungi planet-planet di Glaksi Bima Sakti. Berikut adalah kutipan dialog dalam adegan tersebut:

- Kristiano : *Kenalkeun aing anu boga planet Mars, aing nu bogaperusahaan Go Net.*
(Perkenalkan saya pemilik planet Mars, saya yang memiliki perusahaan Go Net.)
- Nayaga : *Naon eta?*
(Apa tuh?)
- Kristiano : *Go eta pergi, Net eta Planet, jadi pergi Planet. Tongsalah di Go Net loba pilihan.*
(Go itu artinya pergi, Net itu berarti planet, jadi pergi antarplanet. Di go net banyak

- pilihan.)
- Nayaga : *Naon wae?*
(Apa aja?)
- Kristiano : *Lamun daria hulap lempang, tinggal mesen wae nu ngaranna Ufo Ride*
(Jika kalian malas jalan, tinggal pesan saja Ufo Ride.)

Kutipan dialog di atas menandakan bahwa Kristiano merupakan masyarakat kelas atas yang melakukan investasi di Galaksi Bima Sakti dengan membuka perusahaan yang bergerak dalam bidang transportasi. Hal ini didasarkan pada realita bahwa masyarakat pada tahun 2019 hingga saat ini sangat gandrung terhadap transportasi *online*. Hal tersebut mampu dimanfaatkan oleh para pemodal ataupun investor untuk menyimpan saham pada bidang tersebut dengan harapan menghasilkan untung yang besar sebagai akibat permintaan pasar yang masif.

Tak hanya Kristiano, tokoh Robert pun merupakan seorang investor pemilik planet Uranus sebagai tempat usahanya untuk memproduksi senjata dalam permainan *online* seperti PUBG dan lain-lain. Berikut adalah kutipan dialog tokoh Robert:

- Robert : *Kenalkeun aing anu boga planet Uranus, di Uranus eta urang memproduksi senjata jang PUBG, FF nepika Pow.*
(Perkenalkan saya pemilik planet Uranus, di Uranus saya memproduksi senjata untuk PUBG, FF, hingga Pow.)

Pada dialog tersebut terlihat Robert memproklamirkan diri sebagai pemilik planet Uranus dan penyuplai senjata satu-satunya di Galaksi Bima Sakti untuk kebutuhan *game online*. Dalam realitas sosial di masyarakat, khususnya para remaja, kehadiran permainan *online* yang menggunakan senjata maya marak digunakan sebagai hiburan, di antaranya adalah PUBG, FF, Mobile Legend dan Pow.

2. Realitas Sosial Hoaks

Berita bohong yang disebarkan secara masif oleh Kristiano dan Robert merupakan cerminan keadaan sosial masyarakat di Pandeglang yang menggunakan gawai untuk mengakses media sosial. Gawai serta media sosial tersebut menjadi alat untuk menyebarkan berita bohong yang mampu diterima langsung oleh masyarakat tanpa filter atau uji kebenaran.

Fenomena ini sering menyebabkan *haliwu* dalam masyarakat hingga tak jarang menyebabkan pertikaian antarkelembok atau komunitas.

Kristiano dan Robert sebagai wakil generasi muda menyasar generasi muda lain yang beranjak dewasa sehingga belum mampu secara cerdas menanggapi sebuah isu yang ramai disebarkan di media sosial. Adegan penyebaran berita bohong ini didasari pengalaman faktual yang memang terjadi di tengah masyarakat dewasa ini. Pada akhirnya fakta sosial tersebut dipandang sebagai realitas objektif yang diinterpretasi oleh sutradara dan para pemain melalui simbol tertentu untuk kemudian disajikan dalam teater. Visualisasi adegan ini kemudian ditangkap penonton dan diinterpretasi sebagai realitas subjektif di mana penyebaran berita bohong merupakan replikasi peristiwa nyata yang hanya diubah latar dan zamannya.

3. Realitas Sosial Asas Kesopanan

Wacana yang mengungkapkan nilai-nilai moral di masyarakat terdapat pada sajian yang membicarakan tentang pentingnya menjaga moralitas manusia untuk mengucapkan salam setiap kali berkunjung ataupun bertamu. Nilai-nilai moral tersebut bisa didapatkan melalui pendidikan, khususnya pendidikan agama. Ketika hal itu diwujudkan dalam adegan, sesungguhnya merupakan pantulan nyata dari banyaknya pondok pesantren di Pandeglang. Akibatnya, masyarakat senantiasa menjunjung tinggi asas-asas kesopanan. Berikut ini adalah kutipan dialog mengenai asas kesopanan.

- Robert : *Salam helan mun edeuk nyamper imah batur teh meh sopan.*
(Ucapkan salam dahulu kalau berkunjung ke rumah orang, biar sopan.)
- Kristiano : *Heueh bener.*
(Iya benar.)
- R dan K : *Assalamualaikum warahmatu-llah wabarakatu.*
- Nayaga : *Walaikum'salam warahmatullah wabarakatu.*

Nilai yang terdapat di dalam agama seperti kesopanan dilakukan serta dipahami sebagai sebuah aturan ataupun kewajiban dalam bermasyarakat. Dalam adegan ini, secara jelas asas kesopanan ditunjukkan melalui ucapan salam ketika berkunjung ke kediaman orang lain

sebagai tanda untuk menghargai pemilik rumah. Sementara latar cerita yang dikreasi adalah planet. Hal yang sebenarnya sangat mustahil jika bukan merupakan pantulan dari realitas sosial objektif. Dengan demikian, pemaknaan atas apa yang tersaji dalam pertunjukan, mengarahkan langsung pada realitas tersebut. Artinya, tidak perlu interpretasi mendalam.

4. Realitas Sosial Percintaan Remaja di Masyarakat

Wacana tentang percintaan khususnya cinta segitiga kerap terjadi di kalangan remaja. Kondisi ini sering menghasilkan konflik antara satu orang dengan orang lainnya. Di dalam adegan, konflik terjadi antara tokoh protagonis dan antagonis.



Gambar 3. Tangkapan layar adegan Gabriel dan Peter yang sedang dimata-matai

Kisah percintaan tersebut dialami oleh tokoh Robert dan Kristiano yang menyukai Gabriel. Mereka saling berlomba untuk mendapatkan cinta Gabriel. Namun tak disangka, ketika berkunjung ke kediaman Gabriel, mereka berdua justru mendapati Gabriel sedang pergi berduaan dengan Peter. Hal ini memicu kecemburuan terhadap tokoh Peter. Berikut adalah kutipan dialog dalam adegan tersebut.

- Kristiano : *Ayah, Gabriel di mana yah?*
- Ayah : *Si Gabriel bieu mah ges indit jeng si Peter.*
(Si Gabriel tadi pergi sama Peter)
- Robert : *Kamana si eta duaan?*
(Kemana mereka berdua pergi?)
- Ayah : *Nongton dangdut di Neptunus cenah bebeja mah.*
(Nonton dangdut di planet Neptunus)
- Kristiano : *Bet, Bet, kadiou Bet! Aing teu narima Bet ditikung ku si Peter?*

- (Bet, Bet, kemari Bet!!
Saya gak terima ditikung
sama si Peter.)
- Robert : *Heeuh kumaha nyah aing ge sarua teu narima.*
(Iya sama saya juga ga terima.)
- Kristiano : *Tapi aing boga cara anu hade no minus jang misahkeun Gabriel jeng si Peter.*
(Tapi saya punya strategi untuk memisahkan si Gabriel jeng si Peter.)
- Robert : *Naon eta?*
(Bagaimana itu?)
- Kristiano : *Urang sebarkeun berita bahwa si Gabirel jeng di Peter gesu ngalakukeun em el.*
(Kita sebarkeun berita kalau si Peter dan Gabriel sudah melakukan ML.)
- Robert : *Hayuh geh kitu wae.*
(Oke, begitu saja.)

Percintaan yang melibatkan Peter dan Gabriel pun terdapat dalam adegan terakhir dalam cerita tersebut. Berikut adalah kutipan dialog pada adegan Peter dan Gabriel yang sedang berdua-duaan setelah menonton acara dangdutan.

- Peter : *Neng urang duaan didieu ges doang di pantai.*
(Neng kita berdua di sini seperti di pantai ya.)
- Gabriel : *Ihh Aa, Neng mah hayang eta, Neng deg degan.*
(Aa, Neng kepingin itu.. Neng deg degan.)
- Peter : *Deg degan kunaon Neng?*
(Deg degan apa Neng?)
- Gabriel : *Hayang.*
(Kepingen, A..)
- Peter : *Neng hayang maen ML?*
(Neng kepingin main ML?)

Pada adegan tersebut Peter dan Gabriel membicarakan keinginan mereka untuk bermain ML atau *Mobile Legend*. Pada adegan ini terlihat Robert dan Kristiano sedang menyamar menjadi kursi taman dan penggemar untuk memperoleh informasi mengenai Peter dan Gabriel. Isu percintaan dalam “Haliwu”, tidak perlu mengalami proses pemaknaan yang mesti dikaitkan dengan aspek lain. Percintaan dalam “Haliwu” cukup dimaknai sebagai peristiwa

yang biasa terjadi dalam realitas sosial di kehidupan sesungguhnya.

Secara keseluruhan, wacana yang terdapat di dalam pertunjukan merupakan wacana yang ada dan biasa terjadi di dalam masyarakat. Melalui gaya komedi, isu yang dilontarkan mampu menghasilkan tawa karena memantulkan realitas objektif. Akhirnya, realitas simbolik pertunjukan memiliki kesamaan dengan realitas yang dialami oleh penonton. Akibatnya, penonton seolah sedang menertawakan diri mereka sendiri dalam proses menerima realitas simbolik tersebut menjadi realitas subjektif.

SIMPULAN

Interaksi masyarakat dengan lingkungannya menghasilkan sebuah realitas sosial yang diadaptasi menjadi sebuah pertunjukan “ubrug” oleh Sentra Agata. Parwa Rahayu bertindak sebagai sutradara dan para pemain mengolah realitas sosial tersebut menjadi realitas dalam pertunjukan. Kehadiran fakta-fakta sosial di atas panggung digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi kepada penonton melalui ekspresi artistik (simbol) seni teater. Realitas pertunjukan memberikan gambaran secara simbolis situasi dan kondisi yang terjadi pada tatanan masyarakat sesungguhnya, setelah sebelumnya realitas objektif hadir sebagai pemahaman sutradara dan para pemain yang secara dialektis bersinggungan untuk menentukan realitas simbolik yang hendak disajikan. Selanjutnya, pengamat atau penonton menginterpretasi realitas tersebut dan menyusunnya menjadi realitas subjektif.

“Haliwu” yang dikreasi melalui proses adaptasi naskah lakon yang sudah ada sebelumnya, menghadirkan realitas sosial tersendiri. Dalam kaitannya dengan ruang dan waktu, “Haliwu” mencoba keluar dari kenyataan. Namun, tetap saja, pada akhirnya, kenyataan rekaan itu hadir sebagai replikasi semata dari yang asli. Adanya kelas dalam masyarakat dan isu-isu yang terjadi di dalamnya terhubung langsung dengan isu faktual meneguhkan hal tersebut. Dengan demikian, realitas sosial simbolik yang dihadirkan, kurang mampu menawarkan pemaknaan secara subjektif untuk tak terlalu terikat dengan realitas sosial objektifnya. Namun tetap saja menarik sebagai sebuah kajian pertunjukan.

REFERENSI

- Aesy, H. R., Zaidah, N., & Werdiningsih, Y. K. (2020). Realitas Sosial yang Tercermin dalam Teks Naskah Kethoprak Lakon Suminten Edan Karya Mey Purbo Asmoro: Kajian Sosiologi Sastra. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Budaya Daerah, dan Pembelajarannya*, 1(1), 122-132.
- Asmanidar, A. (2021). Suluk dan Perubahan Perilaku Sosial Salik (Telaah Teori Konstruksi Sosial Peter L Berger dan Thomas Luckmann). *Abrahamic Religions: Jurnal Studi Agama-Agama*, 1(1), 99-107.
- Awalludin, A., & Anam, S. (2019). Stratifikasi Sosial dalam Novel Pabrik Karya Putu Wijaya. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 2(1), 15-28.
- Cresswell, J. (2017). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jaeni. (2016). *Komunikasi Seni: Konstruksi Sosial Budaya melalui Pertunjukan Teater Kontemporer*. Bandung: SUNAN AMBU PRESS.
- Karman, K. (2015). Konstruksi Realitas Sosial sebagai Gerakan Pemikiran. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika*, 5(3), 11-23.
- KM, Saini. (2001). *Taksonomi Seni*. Bandung: STSI PRESS BANDUNG.
- Manuaba. (2008). Memahami Teori Konstruksi Sosial. *Masyarakat, Kebudayaan dan Politik*, XXI(3), 221-223.
- Mawarni, I. S., & Agustang, A. (2022). Konstruksi Sosial Masyarakat terhadap Realitas Sosial Tradisi Si Semba'di Era Globalisasi (Studi Penelitian di Daerah Kandeapi Tikala, Toraja Utara). *Pinisi Journal of Sociology Education Review*, 1(2), 1-10.
- Ngangi, C. R. (2011). Konstruksi Sosial dalam Realitas Sosial. *Agri-Sosio-ekonomi*, 7(2), 1-4.
- Nurdiyana, T., & Najamudin, M. (2020). Konstruksi Sosial Budaya Kecantikan Perempuan Banjar dalam Bingkai Budaya Banjar pada Masyarakat Banjar di Kota Banjarmasin. *Laporan Akhir Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi Universitas Lambung Mangkurat*.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=E0TtcyQ0oYw&t=715s>

"Haliwu" Festival Longser Se-Jabar/Banten di ISBI Bandung Sentra Agata SMAN 2 Pandeglang.

Narasumber

Parwa Rahayu. 39 tahun. Pembina Sentra Agata Periode 2013-2022, berdomisili di Pandeglang, Banten.

MAKNA SIMBOLIS ORNAMEN PINTU *BLEDEG* MASJID AGUNG DEMAK

THE SYMBOLICAL MEANINGS OF “BLEDEG” DOOR ORNAMENTS OF DEMAK GREAT MOSQUE

Marsidik⁶

SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta)
Jl. PG. Madukismo (Bugisan) Ngetiharjo Kasihan Bantul
sidikmr82@gmail.com

ABSTRACT

The current study aims to describe the symbolical meaning in the ornaments of “Bledeg” Door of Demak Great Mosque viewed from three aspects, namely contour, content, and context. The results of the study demonstrate that analysed from the aspect of contour, ornaments of “Bledeg” Door consist of several parts, namely the crown, dragon head, and vase. There are several motifs originating from Majapahit, namely the “tumpal” motif and the use of Surya Majapahit symbol stylized as dragon's eyes. The colors used are red, green, and white. In terms of content, the tumpal motif is a symbol of relationship of human beings with God, the crown motif is a symbol of virtue, the dragon head motif is a symbol of strength in spreading goodness, the vase motif is a symbol of religion, and the floral plant motif is a symbol of fertility, while the red, blue, and white colors symbolize safety. Viewed from the context, the myth of Ki Ageng Selo when catching lightning comes to light which is visualized into a symbolic ornament. The ornaments of “Bledeg” Door of Demak Great Mosque symbolizes the relationship between human beings and God signifying their privilege to spread God's teachings.

Keywords: symbolical meanings, ornaments, “Bledeg” Door, Demak.

ABSTRAK

Tujuan dari kajian ini adalah mendeskripsikan makna simbolis yang terkandung dalam ornamen Pintu *Bledeg* Masjid Agung Demak dilihat dari tiga aspek, yaitu *contour*, *content*, dan *context*. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari sisi *contour*, ornamen Pintu *Bledeg* terdiri dari beberapa bagian, yaitu mahkota, kepala naga, dan jambangan. Dalam ornamen tersebut terdapat beberapa motif yang berasal dari Majapahit, yaitu pada motif tumpal dan pemakaian lambang Surya Majapahit yang distilir menjadi mata naga. Warna yang digunakan adalah merah, hijau, dan putih. Dari sisi *content*, motif tumpal merupakan simbol hubungan manusia dengan Tuhan, motif mahkota merupakan simbol keutamaan, motif kepala naga merupakan simbol kekuatan dalam menyebarkan kebaikan, motif jambangan merupakan simbol agama, dan motif bunga tumbuhan merupakan simbol kesuburan; sedangkan warna merah, biru, dan putih merupakan simbol keselamatan. Dari sisi *context*, terungkap mitos Ki Ageng Selo sewaktu menangkap petir (Bahasa Jawa: *bledeg*) yang divisualisasikan ke dalam ornamen simbolis. Ornamen Pintu *Bledeg* Masjid Agung Demak merupakan simbolisasi hubungan manusia dengan Tuhan yang mengungkapkan bahwa manusia diberikan keistimewaan untuk menyebarkan ajaran-ajaran Tuhan.

Kata kunci: makna simbolis, ornamen, Pintu *Bledeg*, Demak.

⁶Marsidik adalah seorang pengajar di SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta) yang menyelesaikan pendidikan terakhirnya pada Program Studi Magister Pendidikan Guru Vokasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Penulis berminat/menggeluti bidang pendidikan seni rupa dan vokasi. Karya tulis ilmiah yang pernah dihasilkan antara lain “Pengembangan Modul Kepemimpinan Guru Wali Kelas untuk Peningkatan Kedislipinan dan Karier Siswa” (2022), dan “Peningkatan Kapasitas Keterampilan Sablon di Panti Asuhan Muhammadiyah Al Amin Yogyakarta” (2022).

PENDAHULUAN

Masjid Agung Demak didirikan oleh Walisanga pada abad XV. Pembangunannya dilakukan dalam tiga tahap. Pembangunan tahap pertama dinamakan Masjid Glagahwangi karena didirikan sebagai masjid di Pesantren Glagahwangi. Ditandai dengan pintu tengah masjid (Pintu *Bledeg*) sebagai *Candra Sengkala* yang diartikan berbunyi “*Naga Mulat salira Wani*” sebagai tahun *Çaka*; *Naga* = 8, *Mulat* = 8, *Salira* = 3, dan *Wani* = 1, maka berdirinya masjid adalah pada tahun 1388 Ç (Soenanto, 2004). Selanjutnya, Soenanto (2004) menjelaskan bahwa pembangunan tahap kedua dilakukan pada waktu Raden Fattah menjabat Adipati Notoprojo. Masjid Agung Demak diperluas, diperindah dan konstruksinya diperkuat, yang dikerjakan oleh Walisanga dan kaum santri serta tukang-tukang yang didatangkan dari Tiongkok. Purna pugar ditandai dengan *Candra Sengkala* yang diartikan berbunyi “*Kori Trus Gunaning Janmi*” sebagai tahun *Çaka*; *Kori* = 9, *Trus* = 9, *Gunaning* = 3, dan *Janmi* = 1, atau pada tahun 1388Ç. Pembangunan tahap ketiga dilakukan pada saat Raden Fattah menduduki Sultan I di Bintoro-Demak. Masjid dipugar dan dipercantik yang kemudian menjadi masjid Kasultanan/Bintoro-Demak. Pemugaran ini dikerjakan oleh Walisanga yang dipimpin oleh Syeikh Maulana Mahribi dari Maroko. Rancang bangunnya dibantu oleh Sunan Gunung Jati, Sunan Bonang, Sunan Ampel dan Sunan Kalijaga. Purna pugar ditandai dengan *Sengkalan Memet* bergambar *Bulus* terletak pada dinding depan *Mihrab* (Pengimaman), diartikan berbunyi “*Sariro Sunyi Kiblatiing Gusti*” sebagai tahun *Çaka*, *Sariro* = 1, *Sunyi* = 0, *Kiblatiing* = 4, dan *Gusti* = 1, tahun 1401Ç (Soenanto, 2004).

Pintu *Bledeg* pada Masjid Agung Demak berbentuk persegi panjang, terdiri dari sepasang daun pintu dengan bahan kayu jati. Daun pintu bagian kiri berukuran tinggi 200 cm, lebar 70 cm, dan tebal 5 cm, sedangkan daun pintu bagian kanan berukuran lebar 52 cm, tinggi dan tebalnya berukuran sama dengan bagian kiri. Pembuatannya dilakukan dengan teknik ukir dengan kedalaman 2,5 cm. Ukiran pada Pintu *Bledeg* termasuk ukiran sedang (*mexxo relief*) (Bastomi, 1982).

Sepasang daun pintu tersebut pada awalnya dipasang pada pintu depan tengah Masjid Agung Demak. Untuk menjaga dari kerusakan, daun pintu tersebut kemudian dilepas dan disimpan di Museum Masjid Agung Demak. Sebagai gantinya

dibuatkan Pintu *Bledeg* tiruan dan sampai sekarang masih terpasang di Masjid Agung Demak (Soenanto, 2004).

Ornamen pintu *bledeg* pada Masjid Agung Demak telah banyak diteliti atau dikaji. Makna simbolis yang terkandung dalam ornamen Pintu *Bledeg* Masjid Agung Demak menjadi fokus penelitian ini, bahwa warna dan motif-motif ornamen merupakan simbol-simbol konstitutif yang terbentuk sebagai simbol kepercayaan. Sementara itu, dalam penelitiannya tentang ornamen *lawang bledheg* (pintu petir) pada daun pintu utama Masjid Agung Demak, Supatmo (2018) memberikan penjelasan dan pemahaman tentang ornamen *lawang bledheg* ini melalui pendekatan analisis ikonografi Panofsky (deskripsi pra-ikonografi, analisis ikonografi, interpretasi ikonologi). Dikatakannya, bahwa secara ikonografis keberadaan motif-motif tradisi seni hias pra-Islam pada ornamen *lawang bledheg* merupakan pernyataan simbolis tentang toleransi terhadap pluralitas budaya masyarakat yang berkembang pada masa itu.

Nilai Budaya terhadap Cerita Rakyat “Lawang Bledheg” di Masjid Agung Demak dikaji oleh Munnah, dkk. (2023). Dari hasil analisis diperoleh empat kategori nilai-nilai budaya yang terkandung dalam *Lawang Bledeg*, yaitu nilai budaya yang menggambarkan hakikat hubungan manusia dengan penciptanya, hakikat hubungan manusia dengan sesamanya, hakikat karya manusia, dan hakikat hubungan manusia dengan alam. Sementara itu, Wibiyanto dan Prastowo (2023) melakukan analisis identifikasi kandungan nilai-nilai historis pada Masjid Agung Demak untuk wisata *heritage* dan ziarah di Kabupaten Demak, yang salah satunya adalah pada ornamen pintu *Bledheg* yang tidak bisa dilepaskan dari cerita Ki Ageng Selo di zaman wali di dalam menangkal petir. Ornamen pintu *Bledeg* juga menjadi sumber inspirasi bagi penciptaan desain karya seni lainnya. Hal ini diungkapkan oleh Sayida dan Muthi’ah (2021) yang mengetengahkan perancangan syal dengan inspirasi motif dari ornamen utama Pintu *Bledheg*, yaitu Mahkota Pintu *Bledheg*, *Naga Salira Pintu Bledheg*, dan Bokor Pintu *Bledheg*.

Ornamen Pintu *Bledeg* merupakan sebuah karya seni rupa yang penuh dengan simbol (*art symbol*) dan mempunyai makna (*symbol in art*) yang bersumber dari ajaran Islam (Soedarso, 2006). Simbol-simbol tersebut divisualisasikan ke dalam ornamen simbolis. Motif-motif yang diterapkan adalah hasil stilasi dari motif-motif natural, disusun secara simetri dan bebas.



Gambar 1. Ornamen Pintu *Bledeg*
(Foto: Marsidik, 2023)

Kajian yang dilakukan ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna simbolis yang terkandung dalam ornamen Pintu *Bledeg* pada Masjid Agung Demak. Bagian-bagian yang dianalisis adalah bagian dari ornamen Pintu *Bledeg* yaitu motif tumpal, mahkota, kepala naga, jambangan, dan bunga tumbuhan. Untuk mendeskripsikan ornamen Pintu *Bledeg* digunakan tiga sudut pandang yaitu *contour*, *content*, dan *context*. Suatu benda terdiri dari unsur fisik dan non fisik, aspek organik dan anorganik. Kontur dalam karya seni mengacu pada gambar, gambar dan konten mengacu pada makna, sedangkan konteks dapat ditelusuri pada tujuan, dan konsep penciptaan dengan menelaah sejarah, cara hidup dan kepentingan sosial (Pamadhi, 2000).

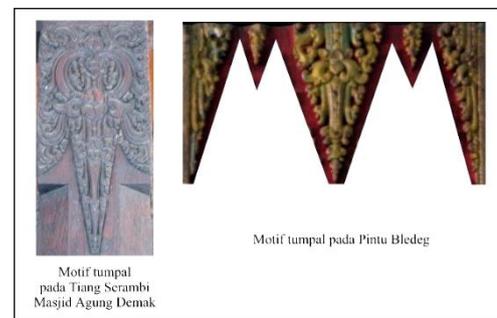
Contour yaitu bentuk-bentuk dan warna-warna yang tampak (kasat mata) dalam ornamen Pintu *Bledeg*. Setiap benda baik alam maupun buatan mempunyai bentuk (Sipahelut & Sumadi, 1991). Bentuk dapat berarti bangun (*shape*). Bangun adalah bentuk benda yang polos seperti yang terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebutkan sifatnya yang bulat, persegi, segitiga dan ornamental (bangun yang membentuk ornamen). *Content* yaitu makna yang terkandung dalam ornamen, dan *context* yaitu latar belakang penciptaan ornamen.

PEMBAHASAN

Motif-motif ornamen Pintu *Bledeg* akan dibahas satu persatu, yaitu motif tumpal, motif mahkota, motif kepala naga, motif jambangan, dan motif bunga tumbuhan.

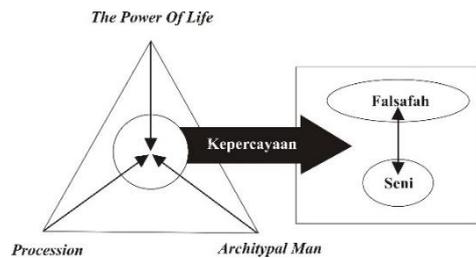
Motif Tumpal

Dilihat dari *contour*, motif tumpal ini tersusun membentuk bidang segitiga sama kaki yang dibuat berulang-ulang tetapi hanya satu segitiga tengah yang dibuat utuh. Menurut Soenanto, pengurus Ta'mir Masjid Agung Demak bidang *riayah*, motif ini berasal dari Majapahit. Terlihat adanya kesamaan bentuk dengan motif tumpal pada tiang serambi Masjid Agung Demak yang berasal dari Majapahit, yaitu ujung segitiganya berada di bawah, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Motif Tumpal Tiang Serambi Masjid Agung Demak dan Motif Tumpal Ornamen Pintu *Bledeg*
(Foto: Marsidik, 2023)

Dilihat dari *content*, motif tumpal memiliki makna keesaan yang dimaknai bahwa Tuhan adalah satu. Menurut Pamadhi (2000), agama merupakan *sakaguru* kehidupan manusia. Kepercayaan diungkapkan dalam setiap ujung akhir penciptaan seni yang diperuntukkan untuk Tuhan sebagai sumber dari kehidupan. Tuhan digambarkan sebagai kekuatan tunggal yang menguasai kehidupan dalam arti sesungguhnya. Yaitu, kehidupan dalam konteks batin maupun kehidupan dalam arti jasmaniah. Kekuatan Tuhan berkaitan dengan ruh yang dapat menggerakkan cipta-rasa dan karsa manusia. Pemaknaan ini digambarkan dalam skema supremasi kepercayaan.



Gambar 3. Skema Supremasi Kepercayaan (Pamadhi, 2000)

Dari aspek *context*, penciptaan ornamen Pintu *Bledag* merupakan media dakwah yang mengajarkan tentang kecintaan, keimanan dan ke-Esa-an Tuhan yang disimbolkan dalam bentuk tumpal yang meruncing. Simbol-simbol ini digunakan sebagai media dakwah karena pada kebudayaan sebelum Islam sudah berkembang kebudayaan Hindu-Budha yang telah menghasilkan banyak simbol dan ornamen sehingga dalam kebudayaan Islam simbol-simbol dan ornamen ini dimunculkan kembali sebagai salah satu cara agar kebudayaan yang baru masuk ini dapat dipercaya dan diterima oleh masyarakat yang sebelumnya sudah memiliki kebudayaan Hindu-Budha.

Motif Mahkota

Dilihat dari *contour*, motif ini terdiri dari stilasi bentuk tumbuhan yang disusun membentuk mahkota. Motif mahkota pada zaman Hindu dan Budha banyak dipakai pada penggambaran relief dan patung dewa di candi-candi yang ada di Jawa. Bentuk ini meruncing ke atas dengan dua *kupingan* (Jawa) yang menjulur ke atas dan sepasang *camara* yang berada di kiri dan kanan (Affandi, 1977).

Dilihat dari *content*, motif ini merupakan simbol kebesaran dari seorang pemimpin karena mahkota dikenakan oleh seorang raja. Menurut Soenanto (2004), pintu *bledag* ini dipasang pada pintu utama Masjid Agung Demak yang juga merupakan kraton/kerajaan Demak Bintoro yang dipimpin oleh Raden Fattah sehingga ornamen mahkota ini merupakan simbol kebesaran kerajaan Demak Bintoro.

Dilihat dari *context*, motif mahkota merupakan media dakwah agama Islam yang menggunakan motif mahkota yang telah dikenal oleh masyarakat Jawa-Hindu dan Budha yang sering dipakai oleh Raja, juga sebagai atribut dalam menggambarkan patung Dewa dan Dewi. Pemakaian motif ini bertujuan agar kesenian Islam tidak ditentang atau dapat diterima oleh

masyarakat yang masih menganut ajaran Hindu dan Budha.



Gambar 4. Motif Mahkota Hasil *Cropping* Ornamen Pintu *Bledag* (Foto: Marsidik, 2023)

Motif Kepala Naga

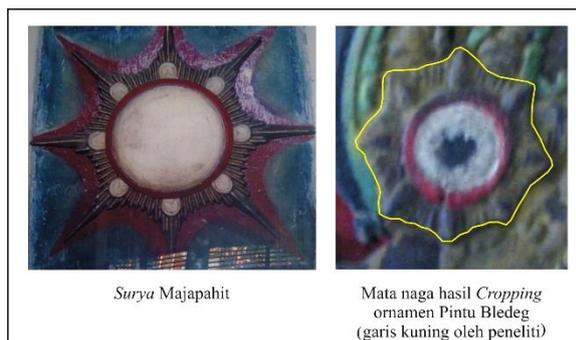
Dilihat dari *contour*, motif ini terdiri dari stilasi kepala binatang, daun, dan sepasang *camara*. Motif ini digambar tampak sampingnya saja dan dengan satu mata, yang menunjukkan bahwa dalam menggambarkan suatu bentuk dalam seni ornamen Islam, dibuat tidak realistik. Motif naga merupakan stilasi dari bentuk ular besar yang mempunyai kekuatan luar biasa dan sakti. Ular besar ini digambarkan bermacam-macam, dengan mahkota, dengan sayap, dan berpasangan. Ornamen naga sudah ada sejak zaman kebudayaan Indonesia-Hindu dan terdapat di seluruh daerah di Indonesia (Loita, 2018).



Gambar 5. Motif Kepala Naga Hasil *Cropping* Ornamen Pintu *Bledag* (Foto: Marsidik, 2023)

Motif ornamen ini terpengaruh oleh Majapahit, yang terlihat pada penggunaan lambang Surya Majapahit yang distilir menjadi mata naga sebagaimana terlihat pada Gambar 5.

Dilihat dari *content*, kepala naga dalam ornamen Pintu *Bledag* merupakan simbol kekuatan dan kekuasaan Allah, sebagaimana dituliskan dalam Al-Qur'an surah Ali-Imran ayat 19, yang artinya "Hampir-hampir kilat itu menyambar penglihatan mereka. Setiap kali kilat itu menyinari mereka, mereka berjalan di bawah sinar itu, dan bila gelap menimpa mereka, mereka berhenti. Jikalau Allah menghendaki, niscaya Dia melenyapkan pendengaran dan penglihatan mereka. Sesungguhnya Allah berkuasa atas segala sesuatu" (Al-Qur'an *explorer* 4.0)



Gambar 6. Lambang Surya Majapahit dan Mata Naga Hasil *Cropping* Ornamen Pintu *Bledag* (Foto: Marsidik, 2023)

Kekuatan itu dapat menghancurkan siapa saja yang berniat tidak baik di dalam masjid karena masjid adalah rumah Allah (*baitullah*) sehingga orang yang masuk haruslah orang muslim dan berniat ibadah kepada Allah. Dalam hal ini Soenanto (2004) menjelaskan "*Wong kang lumebu masjid kudu alus*" (orang yang masuk ke dalam masjid harus bersikap sopan). Motif kepala naga inilah yang menjadi simbol penjaga masjid dari segala bahaya.

Motif Jambangan

Dilihat dari *contour*, motif jambangan menurut buku yang diterbitkan oleh Tim Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala DIY (1996), merupakan stilasi dari bentuk wadah (pot) tempat menyimpan air. Motif ini terdiri dari stilasi dari bunga dan tumbuhan. Motif jambangan sudah sering digunakan pada ornamen-ornamen zaman Jawa-Budha pada abad VIII, yaitu pada Candi Kalasan tahun 778 M. Pada sekeliling kaki candi terdapat ornamen bermotif jambangan dengan *lung* dan ikal *relaksitran* (ikal yang melingkar ke dalam tetapi ada tanda-tanda akan keluar) yang keluar dari jambangan serta disusun secara simetri. Ornamen ini merupakan lambang

kemujuran (Affandi, 1977), sebagaimana terlihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Ornamen Lambang Kemujuran pada Dinding Candi Kalasan, Sleman, Yogyakarta (Foto: Marsidik, 2023)

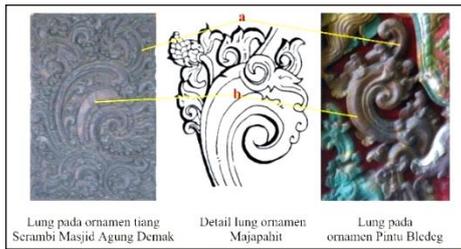
Pada motif jambangan di Pintu *Bledag* terdapat sepasang *camara* dan *lung* di yang berada di kiri dan kanan kiri dan kanan, seperti terlihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Motif Jambangan Hasil *Cropping* Ornamen Pintu *Bledag* (Foto: Marsidik, 2023)

Lung adalah pokok daun dari suatu pola yang berasal dari kelanjutan suatu daun yang tumbuh (Jaelani, 2004). *Lung* pada ornamen Pintu *Bledag* mempunyai kesamaan dengan *lung* motif Majapahit. Kesamaan ini terlihat pada ikal setelah *lung* dan bentuk pahatan cembung, sebagaimana diperlihatkan pada Gambar 9.

Pada ornamen Pintu *Bledag* juga terdapat susunan *lung* yang membujur di tengah dan tepi pintu. Susunan *lung* tersebut mempunyai kesamaan dengan susunan *lung* yang membentuk bingkai-bingkai vertikal (*kalpalata*) pada dinding Candi Kalasan (Affandi, 1977). Hal ini terlihat pada Gambar 10.



Gambar 9. *Lung* hasil *Cropping* Ornamen Tiang Serambi Masjid Agung Demak, Detail *Lung* Motif Majapahit, dan *Lung* hasil *Cropping* Ornamen Pintu *Bledeg*.
(Foto: Marsidik, 2023)



Gambar 10. *Kalpalata* pada Dinding Candi Kalasan, dan Susunan *Lung* hasil *Cropping* Ornamen Pintu *Bledeg*.
(Foto: Marsidik, 2023)

Dilihat dari *content*, motif jambangan merupakan simbol agama Islam, yang merupakan wadah dari semua ajaran dan tuntunan dari Nabi Muhammad S.A.W. Nilai Islam yang terkandung dalam ornamen tersebut adalah bahwa motif jambangan disimbolkan sebagai wadah dari semua ajaran Islam yang diajarkan oleh Walisanga. *Lung* tersusun dari ikal dan stilasi bentuk daun yang melingkar sebagai pangkal dan diteruskan dengan bentuk suluran, benangan dan daun. Hal ini merupakan simbol penghayatan manusia akan adanya Allah Yang Maha Pencipta. Dilihat dari *context*, motif jambangan merupakan dakwah Islam dengan ornamen simbolis, yaitu

jambangan yang sebelum Islam masuk sudah digunakan dalam seni ornamen Jawa-Budha.

Motif Bunga Tumbuhan

Dilihat dari *contour*, motif ini digambarkan menjadi seperti lidah api yang menjalar memenuhi bidang pintu, disusun secara bebas atau disebut pola bebas (Sipahelut & Sumadi, 1991). Hal ini terlihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Motif Bunga Tumbuhan Hasil *Cropping* Ornamen Pintu *Bledeg*.
(Foto: Marsidik, Mei 2006)

Dilihat dari *content*, motif bunga tumbuhan merupakan simbol semangat untuk menjadikan Islam berkembang pesat (subur) di Demak dan daerah-daerah sekitarnya. Suburnya penyebaran Islam tersebut merupakan rahmat dari Allah S.W.T. dan hasil kerja keras dari Walisanga yang dengan gigih serta tanpa mengenal lelah berjuang untuk mengajarkan Islam di masyarakat Demak dan pulau Jawa pada umumnya. Dilihat dari *context*, motif tersebut menunjukkan kegigihan Walisanga dalam menyebarkan Islam di Jawa dengan media ornamen simbolis, sehingga masyarakat bersimpati pada Walisanga dan tanpa paksaan mau menerima ajaran Islam.

Pada bagian-bagian ornamen Pintu *Bledeg* tersebut terdapat motif *camara*, yaitu pada mahkota, kepala naga, dan jambangan. Dilihat dari *contour*, *camara* berbentuk seperti rambut. Dalam penggambarannya ditambahkan tangkai dan daun sehingga berbentuk seperti bagian dari tumbuhan, seperti terlihat pada Gambar 12.

Dilihat dari *content*, motif *camara* pada ornamen Pintu *Bledeg* menurut Tim Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala (1996) merupakan alat pengusir lalat. Koentjaraningrat (1984) menjelaskan bahwa pedagang-pedagang wanita Jawa acapkali memakai rambut palsu (*camara*) untuk menarik pembeli. Kebiasaan yang merupakan bagian dari suatu tindakan ilmu gaib itu, didasari keyakinan bahwa *camara*-nya

akan membuat para pembeli datang kepadanya (Jawa: *mara*).



Gambar 12. *Camara Hasil Cropping*
Ornamen Pintu Bledeg
(Foto: Marsidik, 2023)

Secara keseluruhan pola susunan ornamen Pintu *Bledeg* adalah simetri dan bebas (Sipahelut & Sumadi, 1991). Susunan simerti terlihat pada kesamaan penggunaan bentuk dibagian kiri dan kanan yaitu bentuk tumpal, mahkota, kepala naga, dan jambangan. Ornamen tersebut disusun secara simetri karena pada waktu Islam masuk di pulau Jawa, ajaran Hindu dan Budha masih kuat dalam hati masyarakat. Ornamen-ornamen hasil seni Hindu dan Budha banyak menggunakan pola simetri sehingga untuk dapat masuk ke dalam hati masyarakat, Islam tetap menggunakan pola-pola tersebut tapi dengan menstilir bentuknya dan tetap berpedoman pada hukum-hukum yang diatur dalam Islam.

Pola bebas terlihat pada penyusunan motif bunga tumbuhan yang tersebar pada bagian daun pintu, penyusunan bagian kiri dan kanan tidak sama. Tujuan penyusunan secara bebas mempunyai makna keharmonisan hubungan antarmanusia dalam bermasyarakat, sehingga dapat menjadikan kerukunan antarmanusia.

Pola penyusunan simetri merupakan simbol penggolongan keimanan manusia yaitu golongan kanan, kiri dan tengah. Golongan kanan adalah golongan orang-orang yang tingkat keimanannya tinggi, golongan kiri adalah golongan orang-orang yang tingkat keimanannya di bawah golongan kanan, dan golongan tengah adalah golongan orang-orang yang tingkat keimanannya lebih tinggi daripada golongan kanan dan kiri, yaitu orang-orang yang dicintai Allah S.W.T.

Warna yang digunakan dalam ornamen Pintu *Bledeg* adalah merah, hijau dan putih. Warna yang paling dominan adalah merah, digunakan untuk mewarnai dasar dari ukiran, hijau lebih banyak digunakan pada daun, dan putih digunakan pada bagian daun dan mata naga. Warna merah berarti kekuatan, hijau berarti kepercayaan atau agama, putih mempunyai arti suci (Prawira, 1989). Warna merah dalam ornamen Pintu *Bledeg* diartikan sebagai kekuatan yang dapat menghancurkan apa saja yang bermaksud jahat ke dalam masjid, hijau diartikan bahwa masjid sebagai tempat ibadah umat Islam, dan putih berarti kesucian masjid, sehingga orang yang masuk masjid harus suci dan masjid hanyalah digunakan sebagai tempat ibadah.

Tradisi masyarakat Jawa Tengah sering membuat bubur berwarna merah dan putih untuk selamatn mengganti nama. Selamatn itu bertujuan agar nama baru membawa keberkahan dan keselamatan (Prawira, 1989). Warna merah, hijau dan putih pada ornamen Pintu *Bledeg* adalah sebagai simbol keselamatan, diartikan bahwa orang yang memasuk masjid lewat Pintu Bledeg (mengikuti ajaran Islam) akan mendapatkan keselamatan dari Allah S.W.T.

Pemakaian motif-motif Majapahit pada hiasan masjid dan ornamen Pintu *Bledeg* adalah untuk meyakinkan masyarakat bahwa Raden Fattah penguasa Demak adalah keturunan dari Raja Majapahit XI yaitu Prabu Brawijaya V, dan sebelum berdiri sebagai kerajaan Islam Demak merupakan daerah kekuasaan Majapahit sehingga hasil seni ornamen dari Majapahit mempengaruhi seni ornamen di Demak.

Pada bagian-bagian ornamen Pintu *Bledeg* juga terdapat motif yang mempunyai kesamaan dengan hasil seni ornamen Jawa-Budha abad VII yaitu pada dinding Candi Kalasan Sleman Yogyakarta. Kesamaan-kesamaan tersebut bertujuan agar masyarakat Hindu dan Budha tidak menentang kesenian Islam, dan mereka mau menerima ajaran Islam.

Nilai-nilai Islam dalam ornamen Pintu *Bledeg* disimbolkan dalam motif tumpal, mahkota, kepala naga, jambangan, bunga tumbuhan, penyusunan ornamen yang simetris, dan bebas. Warna-warna yang digunakan adalah merah, hijau, dan putih yang mempunyai arti mengajak masyarakat menuju keselamatan dengan mengikuti ajaran Islam. Latar belakang penciptaannya adalah sebagai media dakwah Islam yang dilakukan oleh Walisanga.

SIMPULAN

Deskripsi tentang ornamen Pintu *Bledeg* Masjid Agung Demak menunjukkan bahwa makna simbolis yang terkandung dalam ornamen Pintu *Bledeg* Masjid Agung Demak merupakan simbol-simbol dari ajaran agama Islam yang divisualisasikan secara stilasi ke dalam bentuk ornamen hias dan warna. Ornamen simbolis tersebut dilihat dari aspek *contour*, *content*, dan *context*.

Secara keseluruhan ornamen Pintu *Bledeg* dilihat dari aspek *contour* terdiri dari beberapa bagian, yaitu motif tumpal, mahkota, kepala naga, jambangan, bunga tumbuhan, lung, dan *camara*. Warna yang digunakan adalah merah, hijau, dan putih. Dilihat dari aspek *content*, bagian-bagian dari ornamen Pintu *Bledeg* tersebut adalah simbol-simbol yang terbentuk sebagai kepercayaan-kepercayaan dan merupakan inti dari ajaran agama Islam, atau disebut simbol konstitutif, yaitu simbol hubungan antara manusia dengan Allah S.W.T, simbol *Al-Wahid*, simbol kebesaran Allah S.W.T, simbol agama Islam, simbol kesuburan Islam, simbol penggolongan keimanan manusia, dan simbol keselamatan dari Allah S.W.T. bagi yang mengikuti ajaran Islam.

Dilihat dari aspek *context*, ornamen Pintu *Bledeg* adalah sebagai media dakwah agama Islam yang dilakukan oleh Walisanga. Ornamen ini diciptakan dengan mengangkat mitos Ki Ageng Selo sewaktu menangkap dan menaklukkan halilintar atau petir (Jawa: *bledeg*). Penggunaan motif yang mempunyai kesamaan dengan motif ornamen pra-Islam, bertujuan agar masyarakat menaruh rasa simpati pada kesenian Islam sehingga mau menerima dan mengikuti ajaran Islam. Simbol-simbol tersebut adalah simbol konstitutif, yaitu simbol-simbol yang terbentuk sebagai kepercayaan-kepercayaan dan merupakan inti dari agama Islam.

REFERENSI

Affandi, M. (1977). *Sejarah Seni Rupa Indonesia*. Yogyakarta: IKIP Negeri Yogyakarta.
Bastomi, S. (1982). *Seni Ukir*. Semarang: IKIP Semarang Press.

- Jaelani, M. C. (2004). *Teknik Seni Ukir Kayu*. Yogyakarta: Absolut.
Koentjaraningrat. (1984). *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: Balai Pustaka.
Loita, A. (2018). Simbol-simbol dalam Gunung-an Wayang Kulit Jawa. *Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni*, 1(2), 60–65.
Munnah, S., dkk. (2023). Analisis Nilai Budaya terhadap Cerita Rakyat "Lawang Bledheg" di Masjid Agung Demak. *Jurnal PENDAS: Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-8.
Pamadhi, H. (2000). *Javanese Sybolism and Its Representation in Contemporary Art. Thesis S2*. Australia: School of Visual and Performing Arts Faculty of Art, Charles Sturt University. Charles Sturt University.
Prawira, S. D. (1989). *Warna sebagai salah satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pengembangan LPTK.
Sayida, E.F. & Muthi'ah, W. (2021). Syal Bermotif dengan Inspirasi Pintu *Bledheg* Masjid Agung Demak dengan Teknik *Printing*. *Jurnal Anggada*, 2(1), 77-92.
Sipahelut, A., & Sumadi, P. (1991). *Dasar-dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
Soedarso, S. (2006). *Trilogi Seni Penciptaan, Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
Soenanto, H. M. I. (2004). *Cikal Bakal Berdirinya Kerajaan Islam, Sebuah Karya Besar Peninggalan Walisanga Masjid Agung Demak*. Demak: Ta'mir Masjid Agung Demak.
Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala Daerah Istimewa Yogyakarta. (1996). Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan.
Supatmo. (2018). Ikonografi Lawang *Bledheg* Masjid Agung Demak. *Imajinasi, Jurnal Seni*, 12(2), 30-39.
Wibiyanto, A. & Prastowo, I. (2023). Identifikasi Nilai-nilai Historis pada Masjid Agung Demak untuk Wisata *Heritage* dan Ziarah di Kabupaten Demak. *Jurnal Pariwisata Indonesia*, 19(1), 35-44.

<https://quran-explorer.informer.com/4.0/>

**DESAIN PROGRAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
SEBAGAI MATA PELAJARAN KEJURUAN PADA KURIKULUM MERDEKA:
CONTOH APLIKASI PADA KONSENTRASI KEAHLIAN ANIMASI**

**ENGLISH LEARNING PROGRAM DESIGN
AS VOCATIONAL SUBJECT IN “MERDEKA” CURRICULUM:
APPLICATION SAMPLE OF LESSON IN ANIMATION STUDY PROGRAM**

Rin Surtantini⁷

Balai Besar Pengembangan Penjaminan Mutu Pendidikan Vokasi Seni dan Budaya
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
rin.surtantini.ww@gmail.com

ABSTRACT

The current article is a response toward the significance of analysis which brings about the applicable scheme in the learning process of “Kurikulum Merdeka” launched by The Ministry of Education, Culture, Research, and Technology of the Republic of Indonesia (2021). In the structure of “Kurikulum Merdeka” in Vocational High School, English is included as one of the vocational subjects implying that the design of the lessons and the themes to bring up in the learning process should be incorporated with the areas of expertise available in the curriculum of Vocational High School. Hence, the meaningful lessons for the students are likely to take place. By means of the analysis toward the learning achievement in “Kurikulum Merdeka”, the article puts forward an application sample of English lesson as vocational subject in the concentration of Animation as one of the expertise areas of Arts and Creative Economics. In addition, the principles of arts integration lesson, differentiated learning, and social emotional instruction are included in the learning design as an attempt to interconnect the pedagogical aspects in the lesson design.

Keywords: “Kurikulum Merdeka”, Vocational High School, English, animation.

ABSTRAK

Tulisan ini merupakan respon terhadap pentingnya kajian yang menghasilkan gagasan aplikatif pada proses pembelajaran Kurikulum Merdeka yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Republik Indonesia (2021). Di dalam struktur Kurikulum Merdeka pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran pada kelompok mata pelajaran kejuruan yang mengimplikasikan bahwa desain pembelajaran dan tema-tema yang diangkat di dalam proses pembelajaran harus terpadu dengan konsentrasi keahlian yang ada di dalam kurikulum SMK sehingga murid-murid mengalami proses pembelajaran yang bermakna. Melalui analisis terhadap capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka, tulisan ini mengetengahkan sebuah contoh aplikasi

⁷Rin Surtantini adalah widyaiswara di BBPPMPV Seni dan Budaya Kemendikbudristek yang menyelesaikan pendidikan terakhirnya pada Program Studi Ilmu-Ilmu Humaniora, Program Pascasarjana (Doktoral), Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada. Karya tulis ilmiah yang pernah dihasilkan antara lain (1) “Tinjauan terhadap Bahasa Jawa Kaledonia Baru sebagai Kajian Hibriditas Bahasa” pada Seminar Kajian Linguistik Fakultas Ilmu Budaya UGM (2021); (2) “Pembelajaran Integrasi Seni: Studi Kasus pada Pelatihan Guru-Guru Seni Budaya” pada SENDIKRAF: Jurnal Pendidikan Seni dan Industri Kreatif (2021); (3) *Reading Comprehension Question Levels in Grade X English Students’ Book in Light of the Issues of Curriculum Policy in Indonesia* pada PAROLE: Journal of Linguistics and Education (2019); (4) “Lanthing”, in the Spirit of Cultural Attachment to the Past and Creative Industry Involvement in the New Home pada Prosiding Konferensi Internasional VI Bahasa, Sastra dan Budaya Daerah Indonesia (2016); (5) “Language Inferiority of Non-Mainstream Vernacular: A Case of Ngapak and Bandhek Dialects” pada Seminar Proceedings on Language Maintenance and Shift (LAMAS) V (2015); (6) “Pembelajaran Seni Bahasa dalam Konteks Lintas Kurikulum melalui Drama” pada Jurnal Kajian Seni Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada (2015); (7) “Constructing Teaching-Learning Conceptions through Teachers’ Narratives: A Progressive Qualitative Research Project” pada SEAMEO VOCTECH Journal (2008).

pembelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran kejuruan pada Animasi sebagai salah satu konsentrasi keahlian pada bidang keahlian Seni dan Ekonomi Kreatif. Prinsip-prinsip pembelajaran *arts integration*, pembelajaran berdiferensiasi, dan pembelajaran sosial emosional diintegrasikan ke dalam desain pembelajaran sebagai aspek-aspek pedagogis yang saling berkoneksi.

Kata kunci: Kurikulum Merdeka, Sekolah Menengah Kejuruan, Bahasa Inggris, animasi.

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia pada tahun 2021 telah dilaksanakan secara bertahap oleh sekolah-sekolah di Indonesia. Kebijakan ini disertai dengan berbagai regulasi dan konsepsi yang menyertainya, antara lain Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 262/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran. Di dalam keputusan ini terdapat Struktur Kurikulum Merdeka, mulai dari jenjang PAUD sampai dengan jenjang SMA/SMK.

Pada struktur kurikulum untuk SMK, terdapat kelompok mata pelajaran umum dan kelompok mata pelajaran kejuruan. Salah satu mata pelajaran pada kelompok mata pelajaran kejuruan pada kelas X atau pada Fase E adalah mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan sesuai dengan program keahliannya; sedangkan salah satu mata pelajaran pada kelompok mata pelajaran kejuruan pada kelas XI dan kelas XII atau pada Fase F adalah mata pelajaran konsentrasi keahlian sesuai dengan nama konsentrasi keahliannya. Dengan demikian, pada kelompok mata pelajaran kejuruan pada konsentrasi keahlian Animasi misalnya, terdapat mata pelajaran Dasar-dasar Animasi yang diajarkan pada kelas X, dan mata pelajaran Animasi yang diajarkan pada kelas XI dan XII.

Selain mata pelajaran kejuruan yang mengacu kepada konsentrasi keahlian masing-masing, ada beberapa mata pelajaran lain yang dalam struktur Kurikulum Merdeka ini juga termasuk ke dalam kelompok mata pelajaran kejuruan yang bersifat terintegrasi dengan konsentrasi keahlian. Salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Inggris yang terdapat pada kelas X (Fase E) dan pada kelas XI dan XII (Fase F). Implikasinya adalah bahwa materi atau konten dan fungsi-fungsi bahasa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK harus mengacu kepada atau mendukung konsentrasi keahlian yang dipelajari oleh murid-murid. Murid-murid yang

mengambil konsentrasi keahlian Animasi misalnya, mempelajari Bahasa Inggris yang konten dan fungsinya mendukung, terintegrasi, atau sesuai dengan apa yang dipelajari oleh mereka pada konsentrasi keahlian Animasi. Hal ini seyogyanya juga berlaku untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yang terdapat pada berbagai konsentrasi keahlian lainnya pada bidang keahlian Seni dan Ekonomi Kreatif serta berbagai bidang keahlian lainnya pada Kurikulum Merdeka.

Berbagai konsentrasi keahlian yang ada pada SMK tertuang dalam Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 024/H/KR/2022, yang menunjukkan bahwa terdapat 10 (sepuluh) bidang keahlian dan 128 (seratus dua puluh delapan) konsentrasi keahlian yang diajarkan di SMK. Masing-masing konsentrasi keahlian memiliki struktur kurikulum atau susunan mata pelajaran mulai dari kelas X (Fase E) sampai kelas XII (Fase F). Setiap mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka ini memiliki apa yang disebut sebagai Capaian Pembelajaran (CP), yaitu kompetensi pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik pada setiap fase pada mata pelajaran tersebut. Capaian pembelajaran ini merupakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dirangkaikan sebagai satu kesatuan proses yang berkelanjutan sehingga membangun kompetensi yang utuh dari suatu mata pelajaran (<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka>).

Setiap guru diharapkan memahami konsep Capaian pembelajaran untuk masing-masing mata pelajaran yang diampunya. Mempelajari Capaian pembelajaran adalah langkah pertama yang sangat penting bagi guru untuk memahami mata pelajarannya secara menyeluruh, sehingga ia dapat mengajarkan kepada murid-muridnya setiap elemen yang terdapat pada dokumen capaian pembelajaran dari mata pelajaran yang diampunya. Capaian pembelajaran merupakan tujuan akhir pada setiap fase pembelajaran siswa, sehingga rumusan capaian pembelajaran merupakan kompetensi pembelajaran minimum

yang harus dicapai oleh murid untuk setiap mata pelajaran pada setiap fase yang ditempuhnya.

Salah satu konsentrasi keahlian yang ada pada SMK adalah konsentrasi keahlian Animasi yang masuk dalam lingkup bidang keahlian Seni dan Ekonomi Kreatif, yang dalam artikel ini akan dibahas kaitannya dengan mata pelajaran Bahasa Inggris. Berkedudukan sebagai mata pelajaran yang termasuk dalam kelompok mata pelajaran kejuruan juga, baik di Fase E (kelas X), maupun di Fase F (kelas XI dan kelas XII), capaian pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris harus dianalisis agar konten atau materi yang diajarkan pada konsentrasi keahlian Animasi mendukung dan membantu murid-murid dalam belajar Animasi karena memiliki relevansi dengan konten atau materi Animasi. Dalam hal ini, tujuan pembelajaran Bahasa Inggris pada konten tertentu harus disinkronkan dengan capaian pembelajaran mata pelajaran Animasi.

Rumusan capaian pembelajaran untuk semua mata pelajaran mulai dari pendidikan anak usia dini sampai jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka disediakan oleh pemerintah melalui Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022. Pencermatan dan analisis yang dilakukan terhadap capaian pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Animasi pada kelas X menunjukkan bahwa lingkup bahasan seni penceritaan memiliki relevansi dengan salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Inggris. Seni penceritaan merupakan pengetahuan dan kemampuan dasar kerja terhadap bagaimana suatu cerita itu bisa berkomunikasi dengan penonton. Meskipun yang dimaksud dalam bercerita di dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Animasi adalah bercerita secara visual, hal ini tidak terlepas dari penggunaan bahasa verbal yang mengarahkan atau menjadi dasar bagaimana visualisasi tersebut diwujudkan.

Merujuk kepada Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033/H/KR/2022 di atas, pada capaian pembelajaran Dasar-Dasar Animasi pada kelas X, terdapat 10 (sepuluh) elemen sebagai kompetensi esensial atau kompetensi minimum yang diajarkan. Elemen yang terkait dengan pembelajaran Bahasa Inggris adalah elemen cerita secara visual yang bertujuan agar murid-murid mampu menjelaskan pengambilan gambar, adegan, dan urutan *storyboard* serta menganalisis cerita, memahami alur cerita, serta unsur-unsur dalam sebuah cerita. Sementara itu, pada capaian

pembelajaran Animasi pada kelas XI dan XII, terdapat 3 (tiga) elemen sebagai kompetensi esensial yang diajarkan. Elemen yang terkait dengan pembelajaran Bahasa Inggris adalah elemen editorial, yaitu teknik bercerita secara visual, teknik editing yang tercakup pada seni penceritaan animasi, serta perencanaan rekam dialog animasi.

Sementara itu, mengacu juga kepada Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033/H/KR/2022, capaian pembelajaran Bahasa Inggris kelas X, XI, dan XII memiliki 3 (tiga) elemen yang berpasangan, yaitu (1) elemen menyimak-berbicara, (2) elemen membaca-memirsa, dan (3) elemen menulis-mempresentasikan. Ketiga pasang elemen ini bersifat saling mendukung satu sama lain sebagai keterampilan berbahasa, sebagaimana tercantum dalam salah satu tujuan dari mata pelajaran ini, yaitu mengembangkan kompetensi komunikatif dalam Bahasa Inggris dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulisan, visual, dan audiovisual). Dengan demikian, pada proses pembelajaran, semua elemen berbahasa ini digunakan secara bersama-sama, bukan diajarkan atau digunakan secara urut atau terpisah-pisah. Demikian pula ketika ketiga elemen yang merupakan keterampilan berbahasa ini disinkronkan dengan elemen cerita secara visual pada mata pelajaran Dasar-Dasar Animasi di kelas X dan dengan elemen editorial pada mata pelajaran Animasi di kelas XI dan XII, maka ketiga elemen tersebut digunakan secara terjalin juga atau secara bersama-sama.

Upaya merangkai jalinan atau mengintegrasikan unsur-unsur yang berbeda dalam sebuah proses pembelajaran memiliki berbagai model sesuai dengan prinsip dan tujuan dari pembelajaran yang dirancang. Banegas (2012) menyatakan bahwa bahasa dan konten merupakan komponen-komponen yang vital di dalam pembelajaran berbasis konten dan di dalam pembelajaran yang terintegrasi dengan bahasa. Villabona dan Cenoz (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan konten dengan bahasa diimplementasikan dengan cara yang berbeda-beda, karena ada perbedaan substansial antara guru yang berorientasi mengajarkan konten bagi murid-muridnya, dan guru yang berorientasi mengajarkan bahasa bagi murid-muridnya. Untuk mencapai keseimbangan antara konten dan bahasa tidak mudah, karena ada pembelajaran yang cenderung berorientasi pada konten tanpa memberikan perhatian cukup kepada bahasa, sementara ada pembelajaran yang berorientasi pada bahasa tanpa memberi perhatian

yang cukup untuk konten. Keseimbangan antara aspek konten dan bahasa ini menjadi tantangan dalam desain proses pembelajarannya.

Konsekuensi dari pembelajaran Bahasa Inggris di SMK sebagai mata pelajaran kejuruan pada Kurikulum Merdeka adalah bahwa murid-murid harus didekatkan dengan konsentrasi keahlian mereka. Inilah yang akan membedakan mata pelajaran Bahasa Inggris yang ada di SMK dengan yang ada di SMA, meskipun memiliki capaian pembelajaran yang sama sebagaimana tertuang dalam Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033/H/KR/2022. Pendekatan yang memungkinkan untuk mendekatkan pembelajaran Bahasa Inggris dengan konsentrasi keahlian pada SMK adalah *Content-based Instruction* (CBI). Fokus dari CBI adalah topik atau konten. Pendekatan ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi karena murid-murid dapat menggunakan bahasa yang dipelajarinya untuk memenuhi tujuan yang nyata yang dapat membuat mereka lebih independen dan percaya diri (Peachey, 2023). CBI merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan murid-murid belajar bahasa melalui konten yang bermakna. Hal ini memotivasi murid-murid untuk belajar karena kontennya menarik, dekat dengan *major* mereka, dan memberi kesempatan kepada mereka untuk menerapkan keterampilan berbahasa yang mereka pelajari di dalam konteks yang berbeda, bukan hanya dengan cara menghafalkan kosakata mengenai konten yang dipelajarinya saja (BigByte Education, 2020). CBI sendiri merupakan istilah umum yang mengacu kepada pendekatan pembelajaran yang membuat komitmen ganda terhadap tujuan-tujuan pembelajaran bahasa dan konten, meskipun keduanya ini tidak harus setara (Stoller, 2002). Menurutnya, bahasa menjadi medium untuk belajar konten, dan konten menjadi sumber bagi proses belajar dan peningkatan bahasa, sebagaimana yang dikemukakan oleh Coyle, dkk. (2010) bahwa dalam konteks ini sebuah bahasa digunakan untuk proses belajar dan mengajar konten dan bahasa itu sendiri.

Dalam perkembangannya, praktik CBI di berbagai belahan dunia menjadi sangat bervariasi dan berbeda-beda, yang menurut Cenoz (2015) program-program pembelajaran bahasa dan konten ini sangat dinamis dan mengalami perubahan-perubahan karena terus mengikuti tantangan-tantangan baru di dalam masyarakat. Salah satu model CBI yang diterapkan di dalam kelas adalah model berbasis tema, yaitu murid-

murid belajar konten dari sebuah tema dasar atau sekumpulan topik, dan guru menciptakan kegiatan berbahasa untuk murid-murid berdasarkan tema konten yang ditetapkan (Oxford, 2001; BigByte Education, 2020). Kajian terhadap capaian pembelajaran Bahasa Inggris pada Kurikulum Merdeka yang dijalin dengan capaian pembelajaran Animasi di SMK pada artikel ini menggunakan model CBI berbasis tema, sehingga tema-tema pembelajaran Bahasa Inggris yang berkaitan atau sesuai dengan elemen-elemen pada capaian pembelajaran Animasi harus diidentifikasi dan ditetapkan terlebih dahulu dalam desain pembelajaran Bahasa Inggris.

CBI berbasis tema ini jika dikoneksikan dengan pembelajaran *arts integration* (integrasi seni), memiliki prinsip yang beririsan atau mirip. Baker (2013) mengatakan bahwa *arts integration* melibatkan konten pelajaran seperti matematika, membaca, bahasa, sains, ilmu-ilmu sosial, melalui seni (drama, tari, musik, dan rupa), yang juga didefinisikan oleh The John F. Kennedy Center for the Performing Arts sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan murid-murid untuk melakukan konstruksi dan demonstrasi mengenai pemahamannya melalui bentuk seni ---pada sebuah proses kreatif--- yang mengoneksikan bentuk seni tersebut dengan subjek area lain untuk mencapai tujuan pembelajaran pada kedua area tersebut (Silverstein & Layne, 2010).

Asas keseimbangan pada tujuan pembelajaran harus dibuat setara atau seimbang untuk kedua area yang diintegrasikan, sehingga murid-murid belajar secara signifikan pada kedua area tersebut (area seni dan area subjek lainnya yang diintegrasikan). *Arts integration* sebagai proses koneksi kurikuler dikemukakan oleh Burnaford, dkk. (2007) sebagai salah satu kategori dari penerapan *arts integration*, yang oleh Chicago Public School (2021) disebut sebagai pembelajaran yang mengintegrasikan atau memadukan konten dan keterampilan dari salah satu aspek seni (musik, tari, teater, dan rupa) dengan aspek seni yang lain, atau dengan subjek akademik yang lain.

Tulisan ini merupakan respon atau hasil kajian terhadap kebijakan Kurikulum Merdeka yang menetapkan mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran kejuruan pada struktur kurikulum SMK. Melalui analisis terhadap capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris, sebuah contoh aplikatif dari desain pembelajaran Bahasa Inggris dibuat untuk

diterapkan pada konsentrasi keahlian Animasi bidang Seni dan Ekonomi Kreatif. Sesuai dengan tugas dan peran guru pada kebijakan Kurikulum Merdeka untuk menyiapkan dan mengembangkan perangkat ajarnya secara mandiri, contoh desain pembelajaran yang disampaikan ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang dapat digunakan di SMK pada konsentrasi keahlian Animasi, sekaligus dapat memberikan dorongan bagi guru-guru Bahasa Inggris untuk berkolaborasi dengan guru-guru konsentrasi keahlian dalam mengembangkan desain pembelajaran bagi konsentrasi keahlian lainnya yang ada di SMK, khususnya pada bidang Seni dan Ekonomi Kreatif.

PEMBAHASAN

Pada bagian terdahulu dikemukakan beberapa isu, konsep, dan prinsip mengenai regulasi pada Kurikulum Merdeka di SMK, pembelajaran berbasis konten dan bahasa, serta integrasi seni pada proses pembelajaran. Semua isu, konsep, dan prinsip itu menjadi landasan dalam melakukan pembahasan terhadap program Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran kejuruan di konsentrasi keahlian Animasi. Bagian ini akan membahas 3 (tiga) hal, yaitu (1) Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris sebagai Mata Pelajaran Kejuruan pada Kurikulum Merdeka, (2) Integrasi Kompetensi dan Elemen pada Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris dan Mata Pelajaran Animasi, dan (3) Desain Pembelajaran dengan Topik “*Story for My Animation Program*” dengan Menerapkan Prinsip Pembelajaran Berdiferensiasi dan Pembelajaran Sosial Emosional.

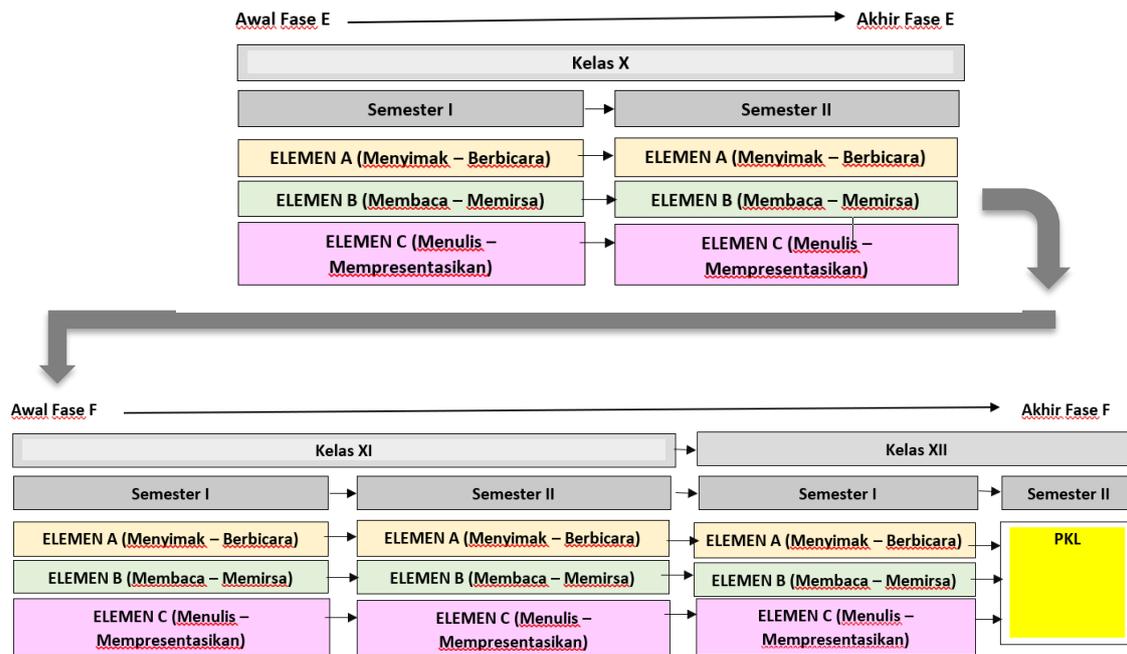
Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris sebagai Mata Pelajaran Kejuruan pada Kurikulum Merdeka

Analisis terhadap capaian pembelajaran merupakan langkah penting yang harus dilakukan oleh guru sebagai upaya memahami diri terhadap kompetensi yang akan dicapai oleh murid-murid pada akhir sebuah fase. Capaian pembelajaran Bahasa Inggris untuk SMK sama dengan capaian pembelajaran Bahasa Inggris untuk SMA, yang menunjukkan 3 (tiga) pasang elemen sebagai representasi keterampilan berbahasa. Ketiga pasang elemen ini, yaitu (1) elemen menyimak dan berbicara, (2) elemen membaca dan memirsa, serta (3) elemen menulis dan mempresentasikan, yang digunakan secara

bersamaan ketika seseorang berkomunikasi. Pardede (2019) mengatakan bahwa setiap saat seseorang berkomunikasi menggunakan bahasa, ia menggunakan kombinasi dari keterampilan berbahasa ini. Ketika seseorang berkomunikasi secara lisan, ia menerima pesan dengan cara menyimak atau mendengarkan, dan meresponnya dengan cara berbicara. Ketika berkomunikasi menggunakan bahasa tulis, ia menerima pesan dengan cara membaca dan meresponnya dengan cara menulis. Dengan kata lain, secara alami orang menggunakan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis pada saat yang sama pada sebuah peristiwa komunikasi.

Pada Kurikulum Merdeka, ada dua keterampilan berbahasa yang ditambahkan pada capaian pembelajaran bahasa Inggris, yaitu memirsa yang berpasangan dengan membaca, dan mempresentasikan yang berpasangan dengan menulis. Secara logika, memirsa setara dengan membaca, tetapi media yang digunakan berbeda; sedangkan mempresentasikan juga setara dengan berbicara, tetapi konteks dari mempresentasikan adalah berbicara di hadapan audiens. Menggunakan sudut pandang bahwa semua keterampilan berbahasa digunakan pada saat bersamaan ketika seseorang melakukan komunikasi, maka pendekatan pembelajaran Bahasa Inggris yang diterapkan disebut sebagai *integrated language skills teaching* (pembelajaran keterampilan berbahasa yang terintegrasi). CBI sebagaimana telah disebutkan sebelumnya di atas, merupakan ragam pengintegrasian keterampilan berbahasa yang paling sering digunakan (Pardede, 2019). Dalam ragam ini, murid-murid mempraktikkan keterampilan berbahasa sambil terlibat dalam aktivitas yang berfokus pada konten subjek lain, sehingga semua keterampilan berbahasa dipraktikkan dalam cara yang terintegrasi dengan sangat komunikatif sambil mereka mempelajari konten dari subjek atau mata pelajaran tertentu (Oxford, 2001).

Mengacu kepada prinsip integrasi keterampilan berbahasa pada pembelajaran berbasis konten, maka logika pemetaan elemen pada capaian pembelajaran Bahasa Inggris menunjukkan bahwa ketiga pasang elemen saling berkaitan sehingga harus diajarkan secara bersamaan dalam setiap semester, baik pada Fase E maupun pada Fase F. Logika pemetaan ketiga pasang elemen ini terlihat pada Gambar 1 di halaman berikut.



Gambar 1. Logika pemetaan tiga pasang elemen pada capaian pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris SMK (Santosa & Surtantini, 2022)

Menurut model CBI berbasis tema, identifikasi tema-tema pembelajaran Bahasa Inggris yang berkaitan atau sesuai dengan elemen-elemen pada capaian pembelajaran Animasi harus dilakukan. Tema, dalam hal ini, berfungsi sebagai pengikat, jembatan, perangkai, penghubung antara mata pelajaran Bahasa Inggris dengan mata pelajaran Animasi. Identifikasi tema-tema pembelajaran Bahasa Inggris yang menjadi perangkai dengan konten pada capaian pembelajaran Animasi ini menghasilkan 8 (delapan) tema. Lebih lanjut, tema-tema ini sesungguhnya dapat digunakan tidak hanya untuk konsentrasi keahlian Animasi, tetapi juga dapat diadopsi untuk konsentrasi keahlian lainnya yang ada pada lingkup bidang keahlian Seni dan Ekonomi Kreatif.

Kedelapan tema besar pembelajaran Bahasa Inggris yang diidentifikasi sebagai perangkai konten Animasi adalah:

- (1) *Fields of work, occupations, insights on arts industry, workplace, and business.*
- (2) *Products or works of arts, language of arts, arts elements, arts principles, expressive qualities, historical insights on arts.*
- (3) *Issues on quantity-quality in arts products or services, measurement, selling points on arts.*

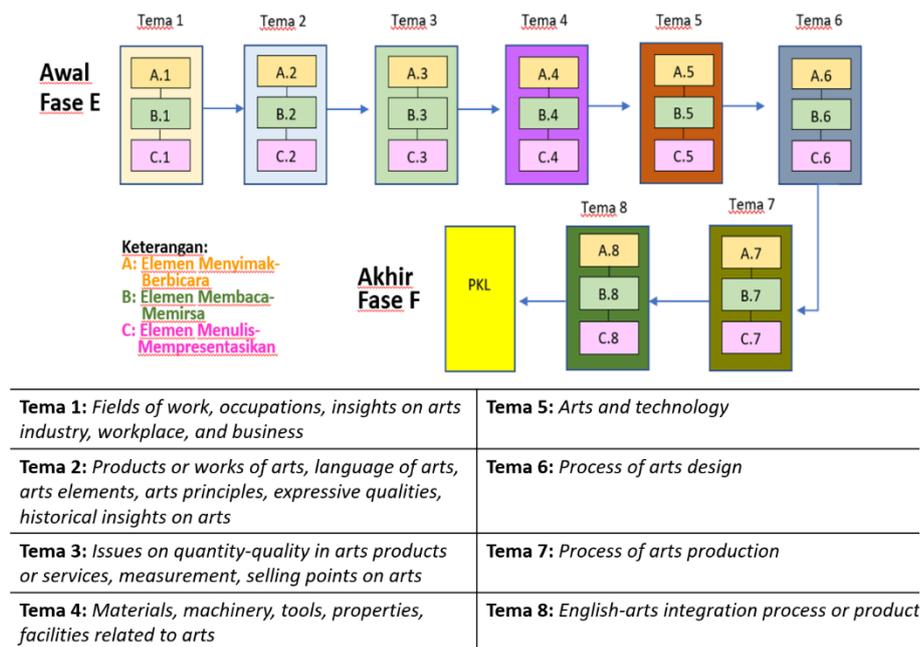
- (4) *Materials, machinery, tools, properties, facilities related to arts.*
- (5) *Arts and technology.*
- (6) *Process of arts design.*
- (7) *Process of arts production, and*
- (8) *English-arts integration process or product.*

Tema-tema besar ini harus diturunkan lagi menjadi topik-topik yang lebih khusus atau fokus sesuai dengan konsentrasi keahlian yang ada pada lingkup bidang keahlian Seni dan Ekonomi Kreatif lainnya, seperti Seni Lukis, Seni Patung, Desain Komunikasi Visual, Kriya Kreatif Batik dan Tekstil, Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi, Kriya Kreatif Keramik, Kriya Kreatif Logam dan Perhiasan, Kriya Kreatif Kayu dan Rotan, Seni Musik, Seni Tari, Seni Karawitan, Seni Pedalangan, Seni Teater, Tata Artistik Teater, Animasi, dan lain-lainnya.

Makna dari Gambar 1 atau dari logika pemetaan tiga pasang elemen pada capaian pembelajaran Bahasa Inggris SMK di atas adalah bahwa ketika murid-murid belajar sebuah tema atau topik atau konten yang sesuai dengan konsentrasi keahliannya pada SMK, maka semua elemen terlibat di dalamnya. Dalam hal ini, murid-murid melakukan semua aktivitas menyimak, berbicara, membaca, memirsa, menulis, dan mempresentasikan secara simultan,

tergantung kepada *skills focus* atau keterampilan berbahasa apa yang menjadi fokus pada tema atau konten tersebut. Pada tema 1 (satu), murid-murid belajar semua elemen (elemen A, elemen B, dan elemen C); demikian pula pada tema-tema berikutnya, yaitu tema 2 (dua), sampai dengan tema 8 (delapan), semua elemen dipelajari bersama secara terintegrasi dan simultan mulai dari awal Fase E (semester I pada kelas X) sampai dengan akhir Fase F (akhir semester I pada kelas XII), sebelum mereka mengikuti Praktik Kerja Lapangan pada semester II kelas XII.

Dari pemetaan tiga pasang elemen pada capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris SMK, dan dari identifikasi tema, maka dapat dibuat peta Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata pelajaran Bahasa Inggris seperti terlihat pada Gambar 2 berikut, yang selanjutnya disinkronkan dengan elemen pada capaian pembelajaran Animasi yang sesuai dengan tema-tema pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang telah diidentifikasi. Gambar 2 berikut memperlihatkan bahwa di dalam setiap tema, semua elemen (A, B, dan C) terjalin.



Gambar 2. Alternatif Peta Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata pelajaran Bahasa Inggris SMK (Santosa & Surtantini, 2022)

Integrasi Kompetensi dan Elemen pada Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris dan Mata Pelajaran Animasi

Analisis terhadap capaian pembelajaran Bahasa Inggris di SMK selanjutnya harus disinkronkan dengan elemen pada capaian pembelajaran Animasi. Pada contoh yang disajikan melalui artikel ini, tema yang diambil adalah tema ke-8, yaitu *English-arts integration process or product*, dengan topik “Cerita untuk Program Animasi Saya”, yang menggunakan teks naratif sebagai salah satu teks yang dipelajari oleh murid-murid pada pendekatan *genre-based* mata pelajaran Bahasa Inggris. *Arts integration* sebagai proses koneksi kurikuler diterapkan melalui asas

keseimbangan pada tujuan pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang setara pada kedua area yang diintegrasikan (Animasi dan Bahasa Inggris).

Mencermati elemen-elemen pada capaian pembelajaran Animasi pada Fase E dan Fase F, elemen yang berkoneksi secara kurikuler dengan capaian pembelajaran Bahasa Inggris adalah elemen cerita secara visual dan elemen editorial. Tujuan pembelajaran pada tema ke-8, yaitu *English-arts integration process or product*, dengan topik “Story for my Animation Program” dapat dirumuskan sebagai berikut, yaitu agar murid-murid dapat (1) menganalisis struktur, alur atau plot cerita pada teks naratif, (2) menulis naskah atau skrip cerita film animasi berdasarkan

teks naratif yang dipilih, (3) membaca naskah dengan intonasi, pelafalan, dan penghayatan sesuai dengan peran yang dipilih, baik untuk pertunjukan teatrikal maupun untuk rekam dialog animasi, (4) memainkan peran pada pertunjukan teatrikal kelas sesuai dengan tokoh atau karakter yang dipilih, dan (5) menulis *sub-title* bahasa Indonesia pada produksi film animasi berbahasa Inggris. Setelah tujuan pembelajaran Animasi dan Bahasa Inggris yang setara ini ditetapkan, desain pembelajaran pun kemudian dapat disusun.

Desain Pembelajaran dengan Topik “Story for My Animation Program” dengan Menerapkan Prinsip Pembelajaran Berdiferensiasi dan Pembelajaran Sosial Emosional

Aspek-aspek pedagogis yang saling berkoneksi pada prinsip-prinsip pembelajaran berdiferensiasi dan pembelajaran sosial emosional dicoba untuk dilibatkan pada desain pembelajaran Bahasa Inggris untuk Animasi ini. Topik pembelajaran “Story for My Animation Program” merupakan turunan dari tema *English-arts integration process or product* yang melibatkan murid-murid di dalam satu kelas berkolaborasi melalui aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris maupun dalam merancang cerita untuk film animasi yang akan diproduksi. Fakta yang biasanya ada dalam sebuah kelas adalah adanya keragaman murid, baik dari segi kesiapan belajar, minat, maupun gaya belajar mereka. Keragaman murid ini dicoba untuk dapat dikelola dengan melakukan diferensiasi pada proses pembelajaran.

Kesiapan belajar murid-murid menjadi salah satu keragaman murid yang harus menjadi perhatian guru, karena hal ini berkaitan dengan konten pelajaran yang akan dipelajari oleh murid-murid. Kesiapan murid-murid Animasi terhadap konten atau materi belajar ini dikelola dengan penyediaan materi atau konten yang disesuaikan dengan pemahaman mereka mengenai teks naratif. Teks naratif digunakan sebagai ide untuk cerita film animasi yang akan dibuat. Guru menyediakan teks naratif berupa salah satu cerita rakyat yang terdiri dari beberapa paragraf. Melalui teks naratif ini, murid-murid belajar mengenai struktur teks dan alur cerita. Berikut adalah contoh teks naratif berupa cerita rakyat yang disediakan oleh guru.

Princess Mandalika

Once upon a time in Lombok, there was a kingdom named Kuripan. The king of the Kuripan was very wise. He had a daughter, named Mandalika. She was so beautiful. Many princes wanted to marry her. To

choose the one that would be his son-in-law, the king had an arrow shooting competition. The best one would be Mandalika’s husband.

On the day of the competition, those princes shot their arrows. All of them did it perfectly. The king found it difficult to choose. Therefore, the princes began to fight and kill each other.

Princess Mandalika was so desperate. She didn’t want anyone killing each other because of her. That’s why she decided to go to the sea. She died in the south sea of Lombok. The king and princes were sad and felt guilty. They regretted and stopped fighting.

Until now, one day in every year, usually in February or March, people go to the south sea. On that day, a great number of worms come out from the sea. People call these worms nyale. People believe that those nyales are Princess Mandalika’s hair.

(<https://brainly.co.id/tugas/9240270>)

Kesiapan belajar pada praktik pembelajaran berdiferensiasi ini dilakukan oleh guru dengan aktivitas pembelajaran yang bersifat sederhana ke aktivitas yang bersifat kompleks. Kelas dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan jumlah paragraf yang ada pada cerita rakyat di atas. Empat kelompok ini adalah kelompok A untuk paragraf 1, kelompok B untuk paragraf 2, kelompok C untuk paragraf 3, dan kelompok D untuk paragraf 4. Di dalam setiap kelompok, murid-murid yang menjadi anggotanya adalah murid-murid dengan kemampuan yang bervariasi (*mixed-level ability*), tidak homogen, dengan tujuan agar kolaborasi yang baik dapat terjadi, misalnya murid dengan kemampuan yang kuat membantu yang lemah, dan murid yang lemah dapat belajar dari murid yang kemampuannya sedang atau kuat. Ini menjadi salah satu tujuan pembelajaran berdiferensiasi, yaitu mengembangkan keterlibatan, sehingga tidak ada seorang murid pun yang merasa ditinggalkan atau diabaikan. Dalam kerja kelompok ini, murid juga mempraktikkan keterampilan pengelolaan diri dan keterampilan berelasi sebagai kompetensi-kompetensi pada pembelajaran sosial emosional.

Aktivitas pertama yang dilakukan adalah guru mengacak kata yang ada pada setiap kalimat yang terdapat di dalam setiap paragraf, kemudian guru meminta setiap kelompok untuk menyusun kata-kata yang diacak ini menjadi kalimat-kalimat dengan struktur atau susunan kata yang benar. Contoh susunan kata yang diacak untuk paragraf pertama adalah:

there – named - Once upon - a kingdom - Kuripan. - a time - was - in Lombok,

the Kuripan - of - very wise. - The king – was named - had – Mandalika. - a daughter, He

dan seterusnya, sehingga setiap kelompok memperoleh kata-kata yang diacak untuk dibentuk menjadi sebuah kalimat dengan struktur yang benar. Pada akhir kegiatan ini, setiap kalimat yang ada dalam setiap paragraf tersusun dengan struktur yang benar.

Langkah berikutnya adalah murid-murid diminta untuk menyusun kalimat-kalimat dengan struktur yang sudah benar tetapi masih terpisah-pisah satu sama lain itu menjadi sebuah paragraf. Dengan aktivitas ini, setiap kelompok akan memiliki sebuah paragraf yang susunan kalimatnya teratur atau logis dan memiliki satu gagasan atau pikiran utama. Setiap kelompok lalu diminta untuk membacakan paragrafnya kepada kelompok lain. Aktivitas ketiga ini selanjutnya membuat seluruh kelompok mengurutkan, menyusun, dan merangkai paragraf-paragraf tersebut dengan benar untuk menjadi satu kesatuan cerita utuh dalam bentuk teks naratif. Ketiga aktivitas awal ini merupakan kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran pertama, yaitu menganalisis struktur, alur atau plot cerita pada teks naratif.

Kesiapan belajar berikutnya yang mengakomodasi pembelajaran berdiferensiasi dilakukan guru dengan mengajak murid-murid pada setiap kelompok untuk memasuki aktivitas pembelajaran yang lebih kompleks, yaitu dari materi yang terstruktur ke materi yang bersifat terbuka. Pada tahap ini guru secara terus menerus melakukan asesmen formatif, untuk memperoleh umpan balik apakah setiap murid dan kelompok siap dan dapat melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran kedua, yaitu menulis naskah atau skrip cerita film animasi berdasarkan teks naratif. Pembimbingan oleh guru dilakukan secara terus menerus untuk memastikan pencapaian tujuan pembelajaran ini.

Kembali bekerja dalam kelompok paragrafnya masing-masing, setiap kelompok diminta untuk membuat narasi dan dialog bagi paragrafnya, dan mempresentasikan hasilnya bagi seluruh kelas. Setelah setiap kelompok mempresentasikan narasi dan dialog untuk paragrafnya, peran guru adalah kembali membimbing murid-murid pada setiap kelompok untuk mencermati, memperbaiki, dan membuat narasi dan dialog yang telah dibuat oleh mereka menjadi lebih menarik sebagai bagian dari skrip

atau skenario pertunjukan teatral atau film animasi yang harus mereka hasilkan. Selain itu, untuk membuat semua murid di dalam kelas terlibat dalam aktivitas pembelajaran “Story for My Animation Program” ini, guru juga harus membantu murid-murid membuat penyesuaian-penyesuaian dengan menambahkan peran-peran tertentu pada skrip atau naskah cerita, misalnya jumlah *princes* yang akan melakukan kompetisi memanah diperbanyak. Dialog bagi masing-masing *prince* tersebut juga harus diciptakan. Contoh narasi dan dialog yang sudah direvisi pada paragraf ketiga:

Narrator : *Princess Mandalika was so desperate.*
Mandalika : *Oh, mom! I don't want anyone killing each other because of me!*
Queen : *No, dear. I never thought it would be like this!*
Kuripan : *I'd much rather go away from here because I see all these miserable things! [running away and going to the sea]*
Queen : *No, dear. I never thought it would be like this!*
.....
Oh wait, wait! Mandalika! Mandalika! Oh [trying to chase Mandalika and crying]
Prince 2 : *Stop doing this thing! [seeing Mandalika going to the sea and drowned herself]*
Queen : *Mandalika! Mandalika! Oh no!*
Kuripan : *Mandalika! Mandalika [very sad and crying]*
Prince 8 : *None of us deserves to be her husband. [taking off his crown]*
Prince 5 : *Oh, what have we done!! [feeling regretful]*
Prince 10 : *Oh, Mandalika! Don't leave me! [crying]*

Setelah setiap kelompok membuat narasi dan dialog bagi paragrafnya masing-masing dan mempresentasikan hasilnya bagi seluruh kelas, guru menggabungkan hasil kerja kelompok menjadi satu kesatuan naskah atau skrip cerita film animasi *Princess Mandalika*. Masing-masing murid kemudian membaca dalam hati naskah atau skrip cerita tersebut untuk memahami alur cerita. Diferensiasi berdasarkan minat murid-murid dapat dilakukan pada saat ini, yaitu setiap murid setelah memahami alur cerita kemudian dapat memilih tokoh yang akan mereka perankan pada demonstrasi atau pertunjukan teatral dari skrip cerita yang telah dibuat. Pemilihan peran ini dilakukan berdasarkan minat atau kecenderungan

ketertarikan mereka. Dalam hal ini, guru juga berperan dalam membantu murid-murid untuk mengidentifikasi peran mana yang sesuai untuk mereka, peran mana yang lebih sesuai jika diberikan kepada murid yang mana, dan sebagainya. Pengamatan guru terhadap kapasitas murid-muridnya pada proses pembelajaran selama ini sangat membantu dalam pemilihan peran ini. Setiap murid didorong untuk terlibat dengan porsi kapasitas dan kesesuaiannya masing-masing. Pada tahap ini, mengembangkan keterlibatan setiap murid menunjukkan salah satu dari tujuan pembelajaran berdiferensiasi.

Pembelajaran sosial emosional juga diaplikasikan pada proses ini. Ada murid-murid yang misalnya sejak awal merasa tidak mampu dalam Bahasa Inggris, akan tetapi ketika melakukan pemilihan peran ini, guru dapat memotivasinya untuk menetapkan dan mencapai tujuan positif dari proses belajarnya. Ini merupakan pengembangan kompetensi pengelolaan diri. Murid-murid kelompok ini didorong untuk terlibat meskipun dalam porsi yang tidak harus sama dengan murid-murid yang memiliki kemampuan sedang dan kuat. Sebagai contoh, ia dapat dibuatkan peran-peran tambahan yang menarik seperti misalnya menjadi turis pada bagian terakhir ketika rambur Mandalika menjelma menjadi *nyale*. Pada momen tersebut, pantai menjadi ramai dengan turis yang ingin menyaksikan kemunculan *nyale*. Peristiwa ini terjadi pada paragraf ketiga dari teks naratif. Peran sebagai turis ini memungkinkan murid tersebut dapat tampil dengan atribut turis dan mengucapkan dialog singkat seperti, "Oh, what are they?" sebagai pertanyaan kepada peran pemandu wisata. Pemandu wisata pun akan menjelaskan tentang *nyale*. Lalu murid dengan peran turis itu akan melakukan adegan memotret *nyale* yang ia saksikan dengan ekspresi penuh kekaguman. Kreativitas untuk memunculkan adegan dan juga dialog-dialog pada naskah cerita ini dapat membantu murid-murid untuk memilih peran secara lebih leluasa, sehingga tidak ada murid yang sama sekali tidak terlibat.

Secara umum, pemilihan peran oleh murid-murid juga merupakan penerapan pengambilan atau pembuatan keputusan yang bertanggung jawab sebagai kompetensi dalam pembelajaran sosial emosional. Ketika seorang murid memilih peran yang akan dimainkannya, maka ada konsekuensi yang harus ia lakukan, yaitu misalnya bagaimana ia berupaya untuk dapat menghayati perannya dengan berlatih mengucapkan dialog atau narasi yang sesuai

dengan intonasi, pelafalan, atau ekspresi ketika berbicara atau merespon, berupaya untuk membaca dialog secara cermat, baik untuk pertunjukan teatrikal kelas maupun untuk rekam dialog animasi. Tahap ini merupakan kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran ketiga, yaitu berlatih membaca naskah dengan intonasi, pelafalan, dan penghayatan sesuai dengan peran yang dipilih, baik untuk pertunjukan teatrikal maupun untuk rekam dialog animasi.

Pada tahap selanjutnya, naskah cerita sudah siap dipresentasikan oleh seluruh anggota kelas Animasi melalui pertunjukan teatrikal kelas yang direkam secara audio-visual. Murid-murid menyiapkan sendiri atribut, properti, lokasi, *video-shooting*, teknis pementasan sederhana, dan lain-lain sebelum melakukan *rehearsal* produk dari integrasi pembelajaran Bahasa Inggris dan Animasi ini. Ini merupakan kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran keempat, yaitu memainkan peran pada pertunjukan teatrikal kelas sesuai dengan tokoh yang dipilih.

Produk lain yang dihasilkan selain pertunjukan teatrikal kelas ini adalah film animasi berdasarkan naskah cerita atau skrip yang sudah dibuat pada proses pembelajaran Bahasa Inggris. Produk film animasi ini dikerjakan pada pembelajaran Animasi, misalnya bagaimana naskah cerita yang telah dibuat sesuai alur cerita dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard*. Demikian pula pengisian suara (*dubbing*) bagi karakter animasi dapat dilakukan sesuai dengan peran-peran yang telah dipilih oleh murid-murid.

Pekerjaan tambahan lain yang dilakukan pada proses pembelajaran Bahasa Inggris dan digunakan pada saat membuat produk film animasi adalah pembuatan *sub-title* jika film animasi ini diproduksi menggunakan dua bahasa, misalnya dalam bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris pada bahasa lisan (dialog dan narasi) atau pada bahasa tulisnya (terjemahan). Selain itu, *opening* dan *credit title* juga menjadi bagian dari pekerjaan tambahan yang dikerjakan pada proses pembelajaran Bahasa Inggris, yang termasuk pada elemen menulis-mempresentasikan dalam Bahasa Inggris. Pekerjaan tambahan ini merupakan kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran kelima, yaitu menuliskan *sub-title* dalam bahasa Indonesia pada produksi film animasi berbahasa Inggris, dan menuliskan *opening* dan *credit title* dalam Bahasa Inggris pada produksi film animasi berbahasa Inggris.

SIMPULAN

Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi guru untuk mendesain pembelajaran, menyiapkan, dan mengembangkan perangkat ajarnya secara mandiri sesuai dengan kebutuhan belajar murid-murid di sekolah masing-masing. Mempelajari dan menganalisis capaian pembelajaran mata pelajaran yang telah disediakan oleh pemerintah menjadi hal utama yang harus dilakukan oleh guru untuk dapat mengembangkan desain pembelajaran dan perangkat ajar bagi murid-murid yang diampunya. Dengan demikian, akan tercipta keragaman perangkat ajar yang unik dan spesifik pada konteks-konteks pembelajaran yang bervariasi.

Kurikulum Merdeka tidak menyediakan capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris pada SMK, meskipun kedudukannya pada struktur Kurikulum Merdeka adalah sebagai mata pelajaran kejuruan. Masih banyak yang menyebutkan mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK ini sebagai mata pelajaran umum. Hal ini menimbulkan persepsi bahwa tidak ada perbedaan antara Bahasa Inggris di SMA dan di SMK. Faktanya, pada SMK terdapat 128 (seratus dua puluh delapan) konsentrasi keahlian yang memiliki kekhasannya masing-masing. Oleh karena itu, upaya untuk mendesain pembelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran kejuruan merupakan respon terhadap implikasi dari kedudukan mata pelajaran ini pada struktur kurikulum SMK.

Sudut pandang, teori, konsep, logika, atau prinsip yang dimiliki oleh guru akan memengaruhinya dalam mendesain sebuah mata pelajaran. Contoh desain pembelajaran Bahasa Inggris yang diaplikasikan pada konsentrasi keahlian Animasi di SMK ini secara komprehensif mencoba untuk mengoneksikan berbagai isu dan aspek-aspek pedagogis yang saling terkait dan mendukung, seperti *Content-based Instruction* (CBI), *arts integration*, pembelajaran berbasis tema, *integrated language skills teaching*, pembelajaran berdiferensiasi, dan pembelajaran sosial emosional. Pada akhirnya, semakin kompleks tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, semakin dibutuhkan kecermatan dalam melakukan interkoneksi berbagai aspek yang terkait.

REFERENSI

Baker, D. (2013). Arts Integration and Cognitive Development. *Journal for Learning through the Arts*, 9(1), 1-15.

- Banegas, D.L. (2012). Integrating Content and Language in English Language Teaching in Secondary Education. *Studies in Second Language Teaching and Learning*, 2(1), 111-136.
- BigByte Education. (2020). *What is Content-based Instruction?*
<https://en.bigbyteedu.com/news/blog/2020/1/15/what-is-content-based-instruction>
- Burnafor, G., dkk. (2007). Arts Integration Frameworks, Research and Practice. *A Literature Review*, 11-12.
- Cenoz, J. (2015). Content-Based Instruction and CLIL: Moving Forward in the 21st Century. *Language, Culture, and Curriculum*, 28(1), 8-24.
- Chicago Public School. (2021). *Chicago Guide for Teaching and Learning in the Arts: Music, Visual Arts, Dance, Theater*.
<https://www.cpsarts.org/teachers/arts-instructional-resources/chicago-guide/>
- Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2010). *Content and Language Integrated Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Oxford, R. (2001). Integrated Skills in the ESL/EFL Classroom. *ERIC DIGEST*, 1-7.
- Pardede, Parlindungan. (2019). Integrated Skills Approach in EFL Classrooms: A Literature Review. *Proceeding: EFL Theory and Practice: Voice of EED UKI*, 147-159.
- Peachey, N. (2023). *Content-based Instruction*. The British Council.
<https://www.teachingenglish.org.uk/professional-development/teachers/educational-policies-practices/articles/content-based-instruction>
- Santosa, E. & Surtantini, R. (2022). Materi Mata Diklat *English as a Vocational Subject in "Kurikulum Merdeka"* pada Diklat Guru Bahasa Inggris SMK Seni dan Budaya di BBPPMPV Seni dan Budaya.
- Silverstein, L.B. & Layne, S. (2010). *Defining Arts Integration*. Washington DC: The John F. Kennedy Center for the Performing Arts.
<https://www.kennedy-center.org/arts-integration-resources/definingartsintegration.pdf>
- Stoller, F. (2002). Promoting the Acquisition of Knowledge in a Content-based Course. In J. Crandall & D. Kaufman (Eds.). *Content-based Instruction in Higher Education Settings*, 109-123).
- Villabona, N. & Cenoz, J. (2022). The Integration of Content and Language in CLIL: A Challenge for Content-driven and Language-

driven Teachers. *Language, Culture, and Curriculum*, 35(1), 36-50.

Peraturan Pemerintah

Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 262/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran.

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 024/H/KR/2022 tentang Konsentrasi Keahlian SMK/MAK pada Kurikulum Merdeka.

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Webtografi

[https://brainly.co.id/tugas/9240270_\(Teks cerita "Princess Mandalika"\)](https://brainly.co.id/tugas/9240270_(Teks%20cerita%20Princess%20Mandalika))

<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka>

**KOLABORASI INTERDISIPLINER DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN:
SENI TEATER DAN MATA PELAJARAN LAIN**

***INTERDISCIPLINARY COLLABORATION OF PROJECT-BASED LEARNING
IN VOCATIONAL HIGH SCHOOL: THEATER AND OTHER SUBJECTS***

Eko Santosa⁸

Balai Besar Pengembangan Penjaminan Mutu Pendidikan Vokasi Seni dan Budaya
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
ekoompong@gmail.com

Rin Surtantini⁹

Balai Besar Pengembangan Penjaminan Mutu Pendidikan Vokasi Seni dan Budaya
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
rin.surtantini.ww@gmail.com

ABSTRACT

Designing Project-Based Learning in the subjects of concentration in Vocational High School which is integrated with other subjects has become a challenge for vocational high school teachers in the light of “Kurikulum Merdeka” implementation. The current article attempts to be part of initiative contribution towards developmental trend of study, research, conceptual or practical ideas on Project-Based Learning (PjBL) in Vocational High School. The planning of collaborative PjBL process and the outline of PjBL integrated learning modules are presented as a sample of PjBL design in the subject of Theater in collaboration with other subjects in “Kurikulum Merdeka”. The steps in designing PjBL consist of (1) designing product or services; (2) making product or doing services; (3) controlling the quality; and (4) marketing product or services.

Keywords: Project-Based Learning, Vocational High School, collaboration, Theater.

ABSTRAK

Mendesain pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran konsentrasi keahlian di SMK yang terintegrasi dengan mata pelajaran lain merupakan tantangan bagi guru-guru kejuruan di SMK pada implementasi kebijakan Kurikulum Merdeka. Tulisan ini menjadi bagian dari kontribusi gagasan terhadap tren pengembangan studi, kajian, riset, maupun gagasan konseptual atau praktis, mengenai *Project-Based Learning* (PjBL) di SMK. Perencanaan proses PjBL kolaborasi dan kerangka modul ajar PjBL terintegrasi disajikan sebagai contoh atau sampel dari desain pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran Seni Teater yang berkolaborasi dengan beberapa mata pelajaran lain di dalam Kurikulum Merdeka. Langkah-langkah dalam mendesain PjBL ini meliputi (1) merancang produk atau jasa; (2) membuat produk atau mengerjakan jasa; (3) melakukan *quality control* terhadap produk atau jasa yang dihasilkan; dan (4) memasarkan produk atau jasa.

Kata kunci: pembelajaran berbasis proyek, Sekolah Menengah Kejuruan, kolaborasi, Teater.

⁸Eko Santosa adalah widyaiswara teater BBPPMPV Seni dan Budaya Yogyakarta, konseptor dan produser *Theatre by Request*, sebuah teater pendidikan interaktif improvisasional. Karya penyutradaraannya pernah dipentaskan di Thailand (2009), Malaysia (2017), dan Singapura (2018). Ia juga merupakan inisiator ARTism, komunitas pekerja seni kolaboratif dari Indonesia, Singapura, Malaysia, dan Philippina, selain juga seorang penulis buku, artikel, dan aktif dalam membuat catatan teater di situs tbr.web.id

⁹Rin Surtantini adalah widyaiswara di BBPPMPV Seni dan Budaya Kemendikbudristek yang berminat pada *academic writing*, kajian-kajian dalam bidang *socio-pragmatics* (penggunaan bahasa dalam konteks hubungan/komunikasi antarbudaya, interpersonal, dan sosial) dan pendidikan multikultural, serta menekuni hobi menulis puisi dan menulis bebas.

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan dari *Project-Based Learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah membantu murid-murid untuk menyiapkan keterampilan berkolaborasi yang diperlukan di tempat kerja. Pelaksanaan PjBL di sekolah sangat bervariasi, demikian pula peran dari proyek di dalam kurikulum juga diinterpretasi secara terbuka (<https://www.ascd.org/el/articles/project-based-learning>). Studi yang dilakukan terhadap konsep dan penerapan PjBL di SMK juga telah banyak dilakukan dengan topik yang bervariasi. Contohnya adalah riset tentang efektivitas dari model PjBL untuk meningkatkan keterampilan vokasional murid-murid (Wicaksana, dkk., 2019), kekuatan dari PjBL dalam membantu murid-murid untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 (Apriadi, 2020; Megayanti, dkk. 2020), sekaligus keterbatasan dari PjBL itu sendiri (Megayanti, dkk., 2020), sedangkan efektivitas dari PjBL dalam meningkatkan kemampuan murid untuk memperoleh pengetahuan baru dikemukakan antara lain oleh Baptist, K.J, dkk. (2020); bagaimana PjBL melibatkan murid-murid secara aktif dalam proyek nyata untuk secara efektif mempromosikan otonomi murid dan keterampilan mereka untuk bekerja dalam bidang pendidikan kejuruan tertentu diteliti oleh Green & du Plessis (2023). Fokus riset yang lain adalah bekerja dengan berwirausaha atau menjadi wirausahawan yang handal merupakan hasil dari penerapan *Project-Based Entrepreneurship Learning* sebagai sebuah metode alternatif yang cocok untuk diterapkan di SMK. Hasil penelitian pada sebuah SMK ini disampaikan oleh Vernia (2023) melalui kemampuan murid-murid dalam menghasilkan produk dan menciptakan aplikasi sistem informasi berbasis *web*.

Sementara itu, Trisdiono, dkk. (2019) mengemukakan hasil penelitiannya tentang bagaimana PjBL yang terintegrasi secara multidisipliner dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan berkolaborasi murid-murid; sedangkan Indrawan, dkk. (2020) melaporkan studinya tentang bagaimana PjBL di SMK yang memungkinkan sinergi antarketerampilan akademik murid-murid (seperti pemecahan masalah, kerja tim, kepercayaan diri, otonomi, tanggung jawab, kejujuran, dan keterampilan berkomunikasi) dapat memampukan murid-murid dalam menyampaikan gagasan dan konsep mereka melalui presentasi proyek kelompok. Hal

serupa dikemukakan oleh Hartati, dkk. (2022) yang mengungkapkan efek dari model PjBL terhadap *soft skills* murid-murid SMK, sementara Chiang dan Lee (2016) melalui hasil penelitiannya menyatakan bahwa PjBL tidak hanya meningkatkan motivasi belajar murid-murid, tetapi juga kemampuan memecahkan masalah yang memberikan contoh nyata mengenai praktik PjBL kepada guru-guru.

Banyaknya studi dan kajian mengenai PjBL menjadikan persepsi terhadap tantangan-tantangan dan efektivitas PjBL pada studi di jenjang pendidikan yang berbeda menurut Hafeez (2022) perlu untuk dievaluasi sehingga solusi-solusi yang memungkinkan dan celah atau kesenjangan yang terjadi yang disebabkan oleh perbedaan dari data di lapangan maupun penelitian sebelumnya dapat diketahui. Dengan kata lain, konsep dan penerapan dari PjBL di SMK menjadi sangat terbuka dan terus mengalami dinamika seiring tersedianya berbagai hasil studi atau kajian, contoh atau aplikasi praktik baik yang merupakan upaya-upaya guru dalam menerjemahkan regulasi atau kebijakan dari pemerintah mengenai PjBL. Analisis bibliometrik tentang tren pengembangan riset dan publikasi mengenai PjBL secara nasional dan internasional pada kurun waktu 2010-2022 melalui *database* SCOPUS yang dilakukan oleh Weganofa, dkk. (2022) menunjukkan bahwa jumlah artikel akademik tentang PjBL terus meningkat. Hal ini memberikan implikasi bahwa model PjBL akan masih terus berlanjut dan berkembang menjadi pendekatan pembelajaran di dalam dunia pendidikan. Hasil penelitian Weganofa, dkk. ini dapat membantu mengidentifikasi dan memberikan rekomendasi terhadap studi atau kajian mengenai PjBL ke depan, terutama sekali pada bidang pendidikan kejuruan.

Tulisan ini menjadi bagian dari kontribusi terhadap tren pengembangan gagasan mengenai PjBL di SMK. Pada Panduan Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) di SMK yang dikeluarkan oleh Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2021, terdapat salah satu dari 9 (sembilan) indikator berkaitan dengan PjBL yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pendidikan vokasi, yaitu pembelajaran berbasis proyek nyata dari konsumen atau mitra bisnis/industri. Lebih lanjut dikatakan, bahwa dalam pelaksanaannya, pembelajaran berbasis proyek diawali dengan penyusunan kurikulum bersama, perumusan

proyek (*order*) bersama. Begitu pula dalam pengerjaannya, SMK dapat bekerjasama dengan mitra dunia kerja dengan menghadirkan tenaga ahli ataupun memanfaatkan fasilitas bersama. Proyek dapat berupa barang atau jasa dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi, dan lain-lain. Menurut Panduan Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) di SMK (2021) ini, produk barang atau layanan jasa dikembangkan berdasarkan *order* dari konsumen (dunia kerja atau masyarakat), atau usaha kewirausahaan sekolah (guru, peserta didik) atas inisiatif dan kreativitas sekolah, dengan memperhatikan potensi yang ada di SMK dan lingkungannya.

Proses pembelajaran menyatu dengan proses produksi atau layanan jasa, sehingga murid-murid memperoleh pengalaman belajar pada situasi yang nyata atau sama dengan situasi yang ada di dunia kerja. Menurut Stehling dan Munzert (2018), PjBL merupakan pendekatan yang sepenuhnya menggunakan potensi murid-murid dengan tujuan meningkatkan motivasi dan mengembangkan pembelajaran independen, keterampilan analitis, pemecahan masalah, dan berpikir kritis, serta bekerja sama, yang kesemuanya ini dikenal dengan kualifikasi kunci untuk pasar tenaga kerja modern. Hal ini selaras dengan beberapa tujuan dari PjBL di SMK, yaitu meningkatkan kepercayaan dunia kerja terhadap SMK dan tamatan SMK, mengarahkan peserta didik agar mampu bekerja secara profesional di dunia kerja, dan menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi teknis (*hard skills*) dan keterampilan abad 21.

Tujuan penting lain dari PjBL adalah selain memusatkan perhatian peserta didik dalam belajar terhadap suatu proyek tertentu (fokus pada apa yang dipelajarinya), pada saat yang sama PjBL juga meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena semua mata pelajaran yang relevan dipelajari dalam proyek yang sama (Panduan Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Proyek di SMK, 2021). Implikasi dari tujuan ini adalah pentingnya membangun koneksi-koneksi ketika seseorang mempelajari sesuatu dalam kerangka prinsip kolaborasi. Tantangan bagi guru dalam hal ini adalah mendesain PjBL kolaboratif, yaitu bagaimana proses bekerja bersama dalam kerangka kurikulum yang berlaku didesain menjadi unit-unit pembelajaran berbasis proyek. Klein (2022) menamakan desain PjBL ini sebagai PjBL interdisipliner, yang merujuk pada tugas penting guru dalam menyiapkan murid-muridnya untuk dunia nyata, karena kehidupan di luar

gedung sekolah adalah serangkaian proyek-proyek interdisipliner yang membutuhkan kita menggunakan pengetahuan dan keterampilan dari banyaknya area yang harus direspon sebagai tantangan-tantangan yang ada di depan. Proyek interdisipliner memberikan tantangan kepada guru-guru untuk mencari poin-poin yang saling memotong, beririsan, atau bertemu.

Dalam PjBL kolaboratif ini, tim guru harus memiliki waktu bersama untuk merencanakan bersama langkah-langkah dari aktivitas pembelajaran, memertahankan langkah-langkah yang efektif, mengidentifikasi kunci pencapaian, dan mendukung aktivitas-aktivitas pembelajaran (Klein, 2022). Menurutny, ketika rencana kolaboratif ini berjalan lancar, masing-masing guru mata pelajaran yang berkolaborasi pada PjBL ini tetap mengampu mata pelajarannya masing-masing, tetapi juga memahami keseluruhan desain proyek, dan bagaimana masing-masing mata pelajaran ini saling beririsan dan berkoneksi.

Dari serangkaian observasi dan diskusi pada visitasi di SMK-SMK yang melaksanakan Kurikulum Merdeka, dapat dikategorikan bahwa PjBL dilaksanakan dalam 3 (tiga) aktivitas pembelajaran, yaitu (1) Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tujuan akhir penumbuhan karakter Pancasila dalam diri murid-murid; (2) Pembelajaran berbasis proyek untuk mata pelajaran tunggal non-produktif, baik mata pelajaran kelompok A (umum), maupun mata pelajaran kelompok B (kejuruan) dengan tujuan akhir peningkatan kemampuan kognitif murid-murid; dan (3) pembelajaran berbasis proyek untuk mata pelajaran kejuruan produktif (kelompok B) dengan tujuan akhir menciptakan produk atau jasa sesuai dengan konsentrasi keahliannya. Tulisan ini berfokus pada PjBL untuk mata pelajaran kejuruan produktif.

PjBL untuk mata pelajaran kejuruan produktif dapat diselenggarakan secara mandiri maupun terintegrasi. Yang dimaksud dengan PjBL mata pelajaran produktif yang dilaksanakan secara mandiri adalah tidak perlu dilibatkannya tujuan pembelajaran-tujuan pembelajaran dari mata pelajaran lain, sehingga yang dibutuhkan hanya tujuan pembelajaran untuk menghasilkan produk atau jasa saja pada proyek mata pelajaran tersebut. Sedangkan PjBL mata pelajaran produktif yang dilaksanakan secara integratif dapat didekati dengan 2 (dua) model, yaitu (1) Model integrasi langsung, yang dalam hal ini mata pelajaran-mata pelajaran yang dilibatkan adalah mata pelajaran yang terkait atau yang

pengetahuannya dibutuhkan atau diterapkan secara langsung pada saat pembuatan produk atau pengerjaan jasa; (2) Model integrasi menyeluruh, yang dalam hal ini semua mata pelajaran yang ada dilibatkan pada saat pembuatan produk atau pengerjaan jasa. Dengan demikian, diperlukan analisis mata pelajaran mana yang pengetahuannya diperlukan hanya sebagai dukungan dan mata pelajaran mana yang pengetahuannya diperlukan untuk dilibatkan dalam proses pembuatan produk atau pengerjaan jasa. Sebagai contoh, dalam pembuatan produk kain batik, pengetahuan matematika dapat dilibatkan dalam proses pembuatan secara langsung untuk mengetahui ukuran kain, skala ornamen, baris dan deret dari ornamen yang diulang, dan sebagainya; sementara mata pelajaran Sejarah dapat dilibatkan sebagai pengetahuan dukungan untuk memberikan pemahaman sejarah sosial penggunaan kain batik.

Langkah atau proses pembelajaran PjBL mata pelajaran produktif dapat didekati dengan konsep *production-based education and training*, yaitu: (1) merancang produk/jasa; (2) membuat produk atau mengerjakan jasa; (3) melakukan *quality control* terhadap produk atau jasa yang dihasilkan; dan (4) memasarkan produk atau jasa (Panduan Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Proyek di SMK, 2021). Merancang produk atau jasa dilakukan dengan kegiatan misalnya menggambar desain, merencanakan bahan dan alat yang digunakan, mengatur jadwal pengerjaan produk atau jasa. Dalam kaitannya dengan persiapan perangkat pembelajaran, rancangan ini dituangkan guru ke dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar kerja. Produk atau jasa dikerjakan oleh murid-murid dengan bimbingan atau pantauan guru yang berperan sebagai *supervisor*. Selanjutnya pada tahap melakukan *quality control*, produk atau jasa sebagai hasil kerja diperiksa atau diuji coba oleh murid-murid di bawah bimbingan guru. Sebagai proses pembelajaran, pemeriksaan atau uji coba ini merupakan pelaksanaan asesmen atau penilaian yang instrumennya disiapkan oleh guru sebagai bagian dari komponen RPP.

Tujuan dari tulisan ini adalah memberikan contoh atau sampel dari desain pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran kejuruan produktif Seni Teater yang pada Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 024/H/KR/2022 merupakan salah satu konsentrasi keahlian pada program keahlian Seni

Pertunjukan di bawah bidang keahlian Seni dan Ekonomi Kreatif di SMK pada Kurikulum Merdeka. Melalui kolaborasi atau integrasi dengan beberapa mata pelajaran lain, contoh ini memberikan gambaran mengenai penyiapan penerapan PjBL kolaborasi yang diharapkan dapat menjadi salah satu referensi pada berbagai konsentrasi keahlian lainnya di SMK.

PEMBAHASAN

Bagian ini terdiri dari 2 (dua) sub-bagian, yaitu (1) Perencanaan proses PjBL Kolaborasi, dan (2) Kerangka Modul Ajar PjBL Terintegrasi. Pada kedua sub-bagian ini, proyek didesain pada mata pelajaran Seni Teater yang merupakan salah satu dari konsentrasi keahlian pada Program Keahlian Seni Pertunjukan, yang berintegrasi atau berkolaborasi dengan beberapa mata pelajaran lain.

Perencanaan Proses PjBL Kolaborasi

Proyek yang akan dikerjakan dalam contoh ini adalah “Pertunjukan Lintasan Sejarah *Serangan Oemoem 1 Maret*”. Sebagai proyek kolaborasi konsentrasi keahlian Seni Teater dengan mata pelajaran lain, perencanaan PjBL untuk mata pelajaran produktif, baik model integrasi langsung maupun integrasi menyeluruh, perlu dibicarakan dengan baik dan tuntas oleh semua pihak yang terlibat sebelum dilaksanakan. Yang pertama kali dilakukan ketika proyek itu akan dilaksanakan adalah memetakan mata pelajaran atau tujuan pembelajaran dari mata pelajaran non-produktif yang dilibatkan atau dikolaborasikan, baik yang diterapkan secara langsung pada saat pembuatan produk atau pengerjaan jasa, atau yang merupakan pendukung. Apabila mata pelajaran lain tersebut tidak dapat diterapkan secara langsung dalam pembuatan produk atau pengerjaan jasa, maka akan merupakan pengetahuan pendukung dan tetap dapat diintegrasikan dalam rangkaian satu jadwal blok, namun secara tidak langsung ada dalam satu modul. Mata pelajaran pendukung ini dapat diajarkan sebelum proyek dikerjakan, atau setelah proyek dikerjakan sebagai penguat.

Pada tahap perencanaan proses PjBL kolaborasi atau integrasi ini, dilakukan pemetaan kompetensi yang diperlukan di dalam sintaks PjBL. Hubungan antarkompetensi perlu dianalisis pada mata pelajaran yang terlibat. Hasil analisis ini adalah peta kompetensi mata pelajaran yang terkoneksi dengan proyek mata pelajaran dan lintas mata pelajaran, termasuk kompetensi mata pelajaran pendukung atau penguat proyek. Peta

ini nantinya juga dapat digunakan sebagai alat untuk memantau keterlaksanaan dari proses pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini dikoordinasikan oleh wakil kepala sekolah bidang kurikulum bersama-sama dengan ketua program keahlian atau konsentrasi keahlian di SMK.

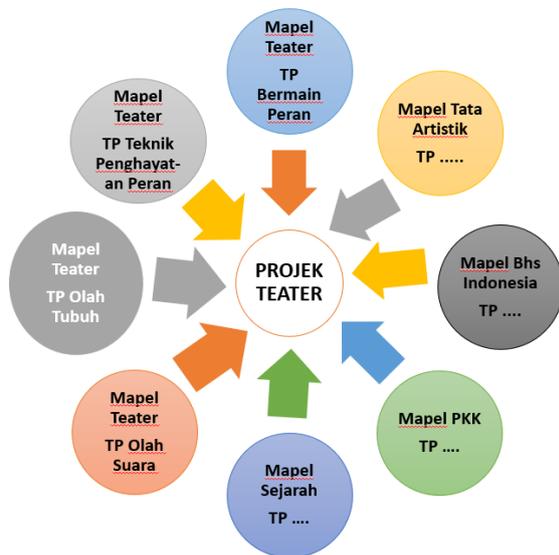
Sebagai contoh pada tulisan ini yang diambil dari konsentrasi keahlian Seni Teater

adalah sebuah proyek berjudul “Pertunjukan Lintasan Sejarah *Serangan Oemoem 1 Maret*”. Hasil analisis pemetaan kompetensi yang diperlukan pada pelaksanaan proyek ini dapat dituangkan dalam bentuk tabel, seperti terlihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Pemetaan Kompetensi pada PjBL “Pertunjukan Lintasan Sejarah *Serangan Oemoem 1 Maret*”

Sintaks	Kompetensi yang Diperlukan	Mata Pelajaran /Tujuan Pembelajaran yang Terlibat	Alir Pembelajaran
(1) Perencanaan Produk	Memahami salah satu peristiwa sejarah perjuangan bangsa di Indonesia	Sejarah	Menulis Peristiwa Sejarah
	Menulis naskah lakon	Bahasa Indonesia	Menulis Lakon
	Menyusun rencana pembiayaan	Proyek Kreatif Kewirausahaan	Merancang Anggaran Pementasan Teater
	Mengajukan proposal pertunjukan	Bahasa Indonesia	Menyusun Proposal Pertunjukan
	Mendesain artistik pertunjukan	Tata Artistik	Mendesain Artistik Pertunjukan
(2) Pelaksanaan Proses Produksi	Mengolah tubuh	Seni Teater	Mempraktikkan Teknik Olah Tubuh
	Mengolah suara	Seni Teater	Melakukan Olah Suara
	Melakukan teknik penghayatan peran	Seni Teater	Menghayati Peran
	Bermain peran	Seni Teater	Memainkan Peran
	Melakukan penataan artistik pertunjukan	Tata Artistik	Menata Artistik Pertunjukan
(3) Evaluasi Produk	Memeriksa proyek atau menguji coba proyek	Seni Teater Tata Artistik	Mengevaluasi Produk
(4) Pengembangan Rencana Pemasaran	Menyusun kegiatan pemasaran produk	Proyek Kreatif Kewirausahaan Seni Teater Tata Artistik	Memasarkan Produk

Gambar 1 berikut mengilustrasikan peta kolaborasi mata pelajaran pada PjBL “Pertunjukan Lintasan Sejarah *Serangan Oemoem 1 Maret*”.



Gambar 1. Peta kolaborasi mata pelajaran pada PjBL “Pertunjukan Lintasan Sejarah *Serangan Oemoem 1 Maret*”.

Setelah analisis pemetaan kompetensi pada Tabel 1 di atas tersusun, langkah selanjutnya adalah menyusun jadwal pelaksanaan proyek. Waktu penyelesaian pekerjaan pada proyek sesuai sintaks akan dipengaruhi oleh penguasaan kompetensi murid-murid dan karakteristik dari proses produksi. Pelaksanaan pembelajaran diupayakan untuk diorganisasikan dengan baik agar terlaksana secara utuh dan terstruktur. Sifat pekerjaan proyek menentukan penyusunan jadwal ini. Apabila diperlukan ketuntasan dalam satu proyek, maka pengorganisasian jadwal pembelajaran disusun dalam bentuk blok. Model blok ini akan membuat waktu pengerjaan proyek tidak terganggu atau terpotong oleh kegiatan pembelajaran yang lainnya. Secara umum, jadwal pelajaran yang sesuai dengan pembelajaran berbasis proyek adalah jadwal dengan sistem blok.

Ada kalanya penyelesaian proyek memerlukan kompetensi yang belum dikuasai oleh murid-murid. Dalam hal ini, jadwal yang disusun perlu untuk memperhatikan pembekalan atau pembelajaran awal sebelum murid-murid melaksanakan proyek. Pembagian kelompok juga menjadi pertimbangan jika proyek memiliki kompleksitas yang tinggi. Di samping itu, ada proyek dengan kapasitas volume yang besar sehingga perlu dilaksanakan beberapa kali. Hal

ini menjadi pertimbangan penting juga dalam menyusun jadwal pembelajaran yang harus dibagi dengan kompetensi yang lain. Yang penting untuk diperhatikan dalam penyusunan jadwal adalah bahwa proses pembelajaran harus dapat menyelesaikan satu kemampuan utuh proyek atau sub-proyek secara tuntas sesuai dengan persyaratan produk yang dibuat atau jasa yang dikerjakan. Tabel 2 pada halaman selanjutnya memberikan contoh penyusunan jadwal blok untuk PjBL “Pertunjukan Lintasan Sejarah *Serangan Oemoem 1 Maret*”.

Penyiapan perangkat pembelajaran proyek merupakan kegiatan yang disiapkan oleh guru sejalan dengan alir pembelajaran sebagai hasil pemetaan kompetensi pada PjBL “Pertunjukan Lintasan Sejarah *Serangan Oemoem 1 Maret*”. Perangkat ajar dapat meliputi bahan ajar seperti lembar kerja, modul ajar, buku teks, atau berbagai jenis referensi lainnya. Selain itu, alat, bahan, dan sarana praktik lainnya juga diidentifikasi dan disiapkan sesuai dengan spesifikasi dari produk nyata atau pekerjaan nyata yang akan dihasilkan. Guru mata pelajaran mempersiapkan dan menyusun perangkat ajar pada semua kompetensi yang merupakan hasil analisis.

Kerangka Modul Ajar PjBL Terintegrasi

Semua perangkat ajar disusun berdasarkan hasil analisis kompetensi dalam penyelesaian proyek. Merujuk kepada Tabel 1 sebagai hasil analisis pemetaan kompetensi pada PjBL “Pertunjukan Lintasan Sejarah *Serangan Oemoem 1 Maret*”, maka modul ajar dapat disusun sesuai dengan alir pembelajaran yang ditetapkan berdasarkan sintaksnya. Alir pembelajaran menjadi dasar bagi guru-guru yang terlibat dalam proyek ini untuk membuat peta modul dan menyusun perencanaan pembelajaran atau modul ajarnya. Dengan demikian, peta modul proyek ini dapat dibuat seperti selanjutnya terlihat pada Gambar 2.

Pada Kurikulum Merdeka, guru memiliki keleluasaan untuk membuat modul ajarnya sendiri, memilih, dan memodifikasi modul ajar yang tersedia dalam *platform* Merdeka Mengajar sesuai dengan konteks, kebutuhan dan karakteristik murid-muridnya. Meskipun ada komponen-komponen wajib pada modul ajar, yaitu (1) tujuan pembelajaran, (2) proses pembelajaran, (3) asesmen atau penilaian, dan (4) media pembelajaran, guru juga diperbolehkan apabila ingin mengembangkan modul ajarnya dengan komponen-komponen tambahan di luar komponen wajib tersebut.

Tabel 2. Contoh Penyusunan Jadwal PjBL Model Blok

Proyek: Membuat Pertunjukan “Lintasan Sejarah <i>Serangan Oemoem 1 Maret</i> ”								
Mata Pelajaran /Elemen	September				Oktober			
	Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4	Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4
Sejarah	Menulis Peristiwa Sejarah							
Bahasa Indonesia	Menulis Lakon							
Proyek Kreatif Kewirausahaan		Merancang Anggaran Pementasan Teater						
Bahasa Indonesia		Menyusun Proposal Pertunjukan						
Tata Artistik		Mendesain Artistik Pertunjukan						
Seni Teater			Mempraktikkan Teknik Olah Tubuh					
Seni Teater			Melakukan Olah Suara	Melakukan Olah Suara				
Seni Teater			Menghayati Peran	Menghayati Peran				
Seni Teater				Memainkan Peran	Memainkan Peran	Memainkan Peran		
Tata Artistik						Menata Artistik Pertunjukan		
Seni Teater Tata Artistik							Mengevaluasi Produk	
Proyek Kreatif Kewirausahaan Seni Teater Tata Artistik								Memasarkan Produk

Sebagaimana dijelaskan di atas pada langkah atau sintaks proses pembelajaran PjBL mata pelajaran produktif, ketika melakukan *quality control* produk atau jasa yang dihasilkan, produk atau jasa sebagai hasil kerja diperiksa atau diuji coba oleh murid-murid di bawah bimbingan guru. Sebagai bagian dari proses pembelajaran, pemeriksaan atau uji coba ini merupakan pelaksanaan asesmen atau penilaian yang instrumennya disiapkan oleh guru sebagai bagian dari komponen RPP atau modul ajar. Oleh karena itu, dalam menyiapkan modul ajar ini, asesmen juga dirancang oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran dari proyek. Alternatif yang dapat dilakukan dalam merancang asesmen proyek yang sederhana adalah dengan melakukan penilaian terhadap kompetensi-kompetensi dari semua mata pelajaran yang terlibat, seperti pada Tabel 3 berikut.

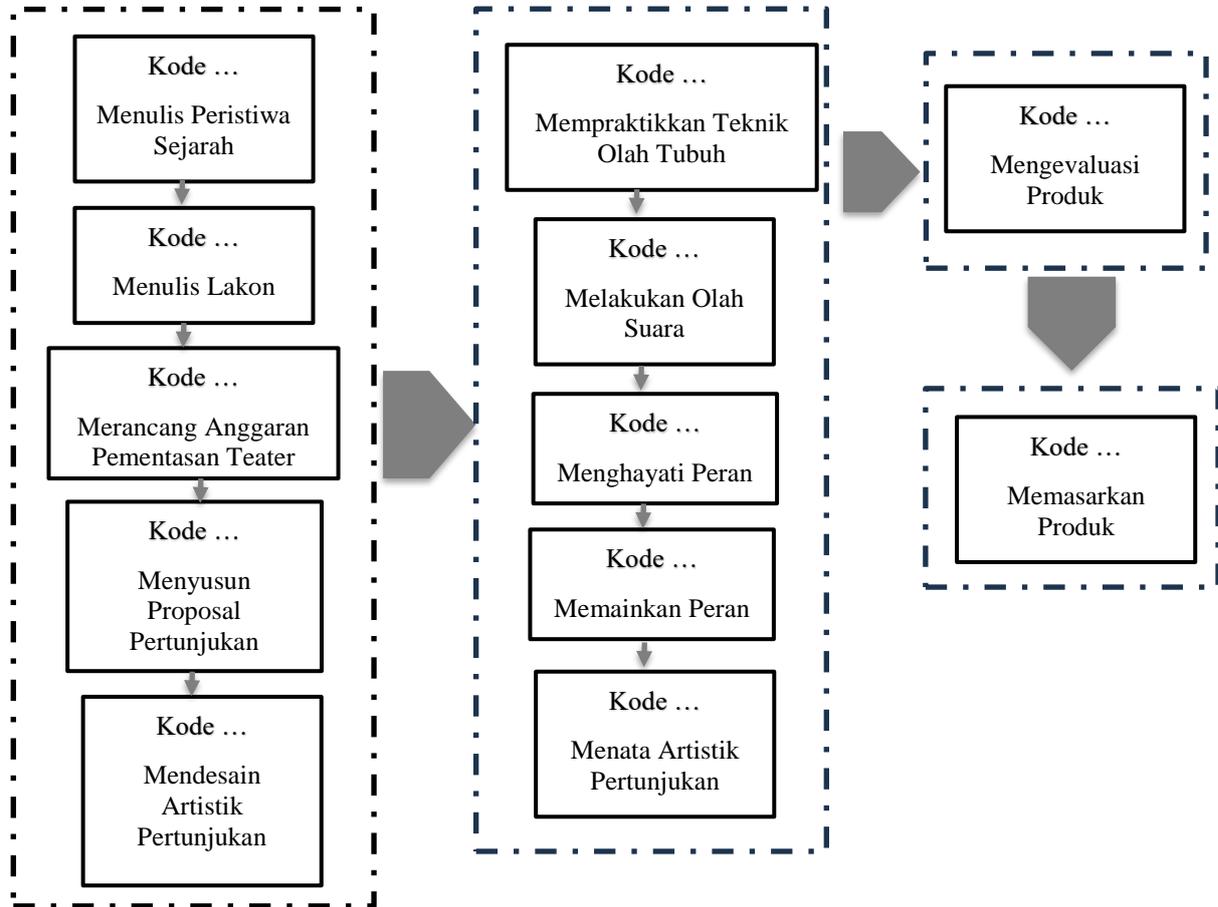
Tabel 3. Kompetensi yang Dinilai pada Proyek

No.	Kompetensi
1.	Memahami salah satu peristiwa sejarah perjuangan bangsa di Indonesia
2.	Menulis naskah lakon
3.	Menyusun rencana pembiayaan
4.	Mengajukan proposal pertunjukan
5.	Mendesain artistik pertunjukan
6.	Mengolah tubuh
7.	Mengolah suara
8.	Melakukan teknik penghayatan peran
9.	Bermain peran
10.	Melakukan penataan artistik pertunjukan
11.	Memeriksa proyek atau menguji coba proyek
12.	Menyusun kegiatan pemasaran produk

Aspek penilaian (pengetahuan, keterampilan, sikap) dan bentuk atau jenis penilaian (misalnya tes, observasi, wawancara, portofolio, unjuk kerja, presentasi, penilaian diri, penilaian antarteman, dan lain-lain) yang sesuai untuk mengukur pencapaian murid pada masing-masing kompetensi tersebut ditentukan. Demikian juga

instrumen penilaian yang digunakan untuk masing-masing bentuk atau jenis penilaian tersebut disiapkan, misalnya soal tes, lembar observasi, daftar pertanyaan, rubrik, dan lain-lain.

Gambar 2 berikut merupakan peta modul ajar PjBL terintegrasi “Pertunjukan Lintasan Sejarah *Serangan Oemoem 1 Maret*”.



Gambar 2. Peta Modul Proyek Terintegrasi “Pertunjukan Lintasan Sejarah *Serangan Oemoem 1 Maret*”

Untuk menyusun modul ajar PjBL terintegrasi ini, diperlukan kerangka modul ajar agar modul ajar tersebut disusun secara terstruktur dan sistematis. Pada halaman berikut disajikan alternatif kerangka modul ajar PjBL terintegrasi yang disusun untuk proyek “Pertunjukan Lintasan Sejarah *Serangan Oemoem 1 Maret*”. Kerangka modul yang disajikan ini dapat

diadopsi, dimodifikasi, atau disesuaikan bagi berbagai pembelajaran berbasis proyek pada konsentrasi keahlian lainnya yang ada pada Kurikulum Merdeka.

Kerangka Modul PjBL Terintegrasi

Daftar Isi

Kata Pengantar

Tabel Proses PjBL

Peta Modul

Proses Pembelajaran

A. Perencanaan Produk

1. *Menulis Peristiwa Sejarah*

Tujuan Pembelajaran

Asesmen Awal

Kegiatan Pembelajaran

Asesmen Sumatif

Bahan Bacaan

LKPD (jika ada)

Glosarium (jika ada)

Daftar Pustaka

2. *Menulis Lakon*

Tujuan Pembelajaran

Asesmen Awal

Kegiatan Pembelajaran

Asesmen Sumatif

Bahan Bacaan

LKPD (jika ada)

Glosarium (jika ada)

Daftar Pustaka

3. *Merancang Anggaran Pementasan Teater*

Tujuan Pembelajaran

Asesmen Awal

Kegiatan Pembelajaran

Asesmen Sumatif

Bahan Bacaan

LKPD (jika ada)

Glosarium (jika ada)

Daftar Pustaka

4. *Menyusun Proposal Pertunjukan*

Dan seterusnya.

5. *Mendesain Artistik Pertunjukan*

Dan seterusnya.

B. Pelaksanaan Proses Produksi

1. *Mempraktikkan Teknik Olah Tubuh*

Dan seterusnya.

C. Evaluasi Produk

Dan seterusnya.

D. Pengembangan Rencana Pemasaran

Dan seterusnya.

Penutup

Sebagai catatan, pada kerangka modul PjBL terintegrasi di atas, yang dimaksud dengan bahan bacaan sebagai bagian dari isi modul adalah bahan bacaan yang sifatnya tutorial atau pengetahuan praktis. Dalam praktiknya, review terhadap penulisan modul ajar ini tentu harus selalu dilakukan sebagai upaya berkelanjutan untuk menghasilkan modul ajar yang dapat digunakan secara mudah dan jelas, baik oleh guru maupun oleh murid-murid.

SIMPULAN

Mendesain pembelajaran berbasis proyek untuk mata pelajaran konsentrasi keahlian pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Kejuruan masih menjadi tantangan bagi guru-guru SMK. Hal ini menjadi salah satu isu yang belum banyak direspon sebagai aksi tersedianya sampel atau contoh praktis dalam mendesain kolaborasi interdisipliner dalam pembelajaran berbasis proyek di SMK, mulai dari langkah terstruktur dalam memetakan kompetensi mata pelajaran yang terlibat dalam PjBL sampai kepada menyusun kerangka modul ajar yang terintegrasi.

Aksi konkret untuk menjawab tantangan mendesain PjBL kolaborasi atau interdisipliner sesungguhnya adalah kegiatan mengelola proses bekerja bersama para guru di dalam dunia yang bernama kurikulum. Kolaborasi menjadi kata kunci yang diharapkan dapat menghasilkan unit-unit pembelajaran berbasis proyek. Elemen yang paling berharga dari PjBL interdisipliner adalah bagaimana PjBL interdisipliner ini dapat merefleksikan dunia kerja yang melebihi atau berada di luar dinding kelas, baik fokusnya, maupun fungsinya (Klein, 2022). Pertanyaan yang dilemparkan oleh Klein adalah, "Bagaimana para ilmuwan, seniman, ahli matematika, ilmuwan sosial, dan pembuat kebijakan berkolaborasi untuk memecahkan tantangan-tantangan? Bagaimana mereka semua memanfaatkan keahlian mereka di dunia atau lingkungan sekitar mereka?" Tulisan ini, dengan demikian, diharapkan dapat menjadi pemantik dalam menjawab tantangan-tantangan yang ada di hadapan pelaku pendidikan seiring diluncurkannya kebijakan Kurikulum Merdeka.

REFERENSI

Apriadi, P.F., Sudjimat, D.A., & Yoto. (2020). Project-Based Learning to Improve Learning Outcomes and 21st Century Skills of Vocational High School Students

- Competency of Light Vehicle Engineering Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1-6.
- Baptist, K.J., Utami, D.N., Subali, B., & Aloysius, S. (2020). Effectiveness of Project-Based Learning and 5E Learning Cycle Instructional Models. *JURNAL KEPENDIDIKAN*, 5(1), 55-69.
- Chiang, C.L. & Lee, H. (2016). The Effect of Project-Based Learning on Learning Motivation and Problem-Solving Ability of Vocational High School Students. *International Journal of Information and Education Technology*, 6(9), 709-712.
- David, J.L. (2008). What Research Says about Project-Based Learning. *ASCD*, 65(5). <https://www.ascd.org/el/articles/project-based-learning>
- Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi. (2021). *Panduan Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) di SMK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Green, S.L. & du Plessis, E.C. (2023). Project-Based Learning to Promote Learner Autonomy in Training Hospitality Education at a Technical and Vocational Education and Training College. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(7), 136-155.
- Hafeez, M. (2022). Challenges and Research Gap in Project-Based Learning: A Review. *International Journal of New Trends in Social Sciences*, 6(1), 1-14.
- Hartati, L., Marsono & Yoto. (2022). The Effect of the Project-Based Learning Model on the Soft skill of Vocational School Students. *Technium: Social Sciences Journal: A New Decade for Social Changes*, 27, 180-193.
- Indrawan, E., Syahril, & Jalinus, N. (2020). Project-Based Learning in Vocational Technology Education: Study of Literature. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(2), 2821-2825.
- Klein, J.D. (2022). *A Practical Guide to Interdisciplinary PBL Collaboration*. Edutopia, George Lucas Educational Foundation. <https://www.edutopia.org/article/practical-guide-interdisciplinary-pbl-collaboration/>
- Megayanti, T., Busono, T., & Maknun, J. (2020). Project-Basd Learning Efficacy in Vocational Education: Literature Review. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 830(4), 1-5.
- Stehling, C. & Munzert, U. (2018). Project-based Learning. *Technical and Vocational Education and Training: Issues, Concerns and Prospects*, 28, 17-26.
- Trisdiono, H. (2019). Multidisciplinary Integrated Project-Based Learning to Improve Critical Thinking Skills and Collaboration. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(1), 16-30.
- Vernia, D.M. (2023). Project-Based Entrepreneurship Learning for Vocational High School Students in Bekasi City. *Formosa Journal of Sustainable Research*, 2(3), 499–508.
- Weganofa, R., Mujiono, & Herawati, S. (2022). Bibliometric Analysis of Research Development Trends on Project-Based Learning. *KnE Social Sciences*, 7(19), 569–577. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i19.124>
- Wicaksana, E.J., Maridi, dan Sutarno. (2019). The Effectiveness of Project-Based Learning Model to Improve Students Vocational Skills. *UNNES SCIENCE EDUCATION JOURNAL*, 6(3), 1696-1699.

Peraturan Pemerintah

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 024/H/KR/2022 tentang Konsentrasi Keahlian SMK/MAK pada Kurikulum Merdeka.

PENULISAN ARTIKEL JURNAL SENDIKRAF

Tim Editorial Jurnal Sendikraf yang terbit dua kali dalam setahun (Mei dan November) mengundang penulis artikel untuk mempublikasikan tulisan ilmiah sebagai hasil penelitian dan/atau hasil kajian, gagasan konseptual, aplikasi teori, yang memuat substansi seni, pendidikan seni, dan industri kreatif. Ketentuan umum yang ditetapkan untuk penulisan diuraikan berikut ini.

1. Artikel belum pernah dipublikasikan sebelumnya oleh media atau jurnal manapun dengan memberikan pernyataan tertulis bahwa artikel yang dikirimkan tidak mengandung aspek plagiarisme.
2. Artikel ditulis dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan memperhatikan kaidah yang berlaku.
3. Artikel ditulis dengan menggunakan **Pedoman Penulisan Artikel Jurnal Sendikraf** dan *Template Artikel Jurnal Sendikraf* yang memuat ketentuan penulisan artikel secara umum dan khusus yang dapat diunduh di <https://s.id/PedomanSendikraf>
4. Artikel yang telah memenuhi ketentuan pada pedoman penulisan dan *template* dapat dikirimkan ke alamat jurnalsendikraf@gmail.com
5. Penulis akan menerima pemberitahuan berkaitan dengan proses yang akan dilalui untuk kepastian dimuat atau ditolaknya artikel dengan catatan tertentu.
6. Penulis yang mendapatkan pemberitahuan untuk melakukan revisi artikel wajib untuk melakukan revisi sesuai dengan masukan dan anjuran dari mitra bestari dan tim editorial pada batas waktu yang diberitahukan sebelum dapat dimuat dalam jurnal.



Balai Besar Pengembangan Penjaminan Mutu Pendidikan Vokasi Seni dan Budaya

Jl. Kaliurang Km. 12,5, Klidon, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman, DIY, Indonesia 55581

Telepon (0274) 895803, 895804, 895805; Faksimili (0274) 895804, 895805



p4tksb.kemdikbud.go.id



bbppmpvsb@kemdikbud.go.id



[@bbppmpvsb](https://www.facebook.com/bppmpvsb)



[bbppmpvsenibudaya.kemdikbud](https://www.instagram.com/bppmpvsenibudaya.kemdikbud)



[@bbppmpvsb](https://twitter.com/bppmpvsb)



www.youtube.com/P4TKSB

