

PENGEMBANGAN MEDIA ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MEMAHAMI LATAR TEMPAT DAN WAKTU DALAM PUISI KO-UTA (小唄) *LITTLE SONGS OF THE GEISHA* KARYA LIZA DALBY

PENGEMBANGAN MEDIA ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MEMAHAMI LATAR TEMPAT DAN WAKTU DALAM PUISI KO-UTA (小唄) *LITTLE SONGS OF THE GEISHA* KARYA LIZA DALBY

Ovie Riswana Mulyo Saputri

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
ovies@mhs.unesa.ac.id

Dra. Yovinza Bethvine S., M.Pd.

Dosen S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,

Abstrak

Dalam mempelajari bahasa, terutama bahasa Jepang tidak dapat lepas dari pembelajaran budaya serta sastranya. Dengan begitu media pembelajaran sastra sangat dibutuhkan untuk menarik minat siswa dalam mempelajari sastra Jepang.

Penelitian ini memiliki dua rumusan masalah, yang pertama yaitu bagaimana proses pengembangan dari media ilustrasi digital untuk memahami latar tempat dan waktu dalam puisi *ko-uta*. Selanjutnya yaitu bagaimana respon siswa terhadap media ilustrasi digital untuk memahami latar tempat dan waktu dalam puisi *ko-uta*. Berdasarkan kedua rumusan masalah tersebut penelitian berjudul “Pengembangan Media Ilustrasi Digital Untuk Memahami Latar Tempat Dan Waktu Dalam Puisi *Ko-uta* 「小唄」 *Little Songs Of The Geisha* Karya Liza Dalby” ini dilakukan untuk menambah minat dari pembelajar bahasa Jepang serta sebagai media pembelajaran untuk pembelajar bahasa Jepang.

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 19 Surabaya pada kelas peminatan bahasa Jepang yaitu kelas XII IPS 3 dengan fasilitas yang memadai. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Tahap penelitian meliputi potensi dan masalah dan pengumpulan data yang didapatkan dengan cara menyebarkan angket pra-penelitian di kelas XII IPS 3 dan wawancara tidak terstruktur kepada guru bahasa Jepang di SMA Negeri 19 Surabaya. Data yang digunakan untuk materi media dikumpulkan dari puisi *ko-uta Little Songs of The Geisha* yang dikelompokkan berdasarkan empat musim. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui latar tempat dan waktu sebagai data yang akan digunakan untuk membuat media ilustrasi digital. Setelah data terkumpul mulai dilakukan tahap pengembangan yaitu, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk di kelas XII IPS 3 SMA Negeri 19 Surabaya dengan menyebarkan angket respon siswa, dan revisi produk sebagai tahap terakhir pengembangan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dari perhitungan skala *Likert* media ilustrasi digital mendapat persentase sebesar 84% dari angket respon siswa terhadap media ilustrasi digital. Kemudian 84,44% dari validasi ahli media, dan 90% dari ahli materi media. Hal tersebut menunjukkan interpretasi skor yang sangat kuat sehingga media ilustrasi digital ini layak digunakan untuk memahami latar tempat dan waktu dalam puisi *ko-uta Little Songs of The Geisha*.

Adapun saran yang diberikan dalam melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran sastra Jepang adalah memperhatikan fasilitas yang mendukung di tempat penelitian, yaitu kelas. Selain itu memberikan kuis dan permainan yang menarik agar siswa tidak bosan di tengah pembelajaran sastra.

Kata Kunci : pengembangan, media ilustrasi digital, latar tempat dan waktu puisi *ko-uta*.

PENGEMBANGAN MEDIA ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MEMAHAMI LATAR TEMPAT DAN WAKTU DALAM PUISI KO-UTA (小唄) *LITTLE SONGS OF THE GEISHA* KARYA LIZA DALBY

Abstract

In learning languages, especially Japanese can not be separated from learning culture and literature. That way the media for learning literature is needed to attract students's interest in studying Japanese literature.

This research has two problems statements, first is how the development process of digital illustration media to understand the setting of place and time in ko-uta poetry. Next is how the students's respond to digital illustration media to understand the setting of place and time in ko-uta poetry. Based on the two problem statements, the research entitled "Development of Digital Illustration Media For Understanding the Setting of Place and Time in Ko-uta Poetry 「小唄」 Little Songs Of The Geisha by Liza Dalby" was conducted to increase the interest of Japanese language learners as well as learning media for Japanese language learners.

The study was carried out in Surabaya State High School 19 in the Japanese specialization class, XII IPS 3 with adequate facilities. The research method used in this research is the research and development method. The research phase includes potential and problems and data collection obtained by distributing pre-research questionnaires in class XII IPS 3 and unstructured interviews to Japanese language teachers at Surabaya State High School 19. The data used for media material was collected from the ko-uta poetry of the Little Songs of The Geisha which are grouped by four seasons. The data is then analyzed to determine the setting of place and time as data that will be used to create digital illustration media. After the data has been collected, the product development phase was started by product design, design validation, design revision, test the product in product trials at class XII IPS 3 Surabaya State High School 19 by distributing student response questionnaires, and product revision as the final stage of development phase.

Based on the results of research conducted, from the Likert scale calculation of digital illustration media gets a percentage as 84% of student questionnaire responses to digital illustration media. Then 84.44% of the validation of media experts, and 90% of media material experts. This shows a very strong interpretation of the score so that this digital illustration media is appropriate to be used to understand the setting of place and time in the ko-uta poetry Little Songs of The Geisha.

The advice given in conducting research and development of Japanese literature learning media is to pay attention to supporting facilities at the research site, namely the classroom. Besides giving interesting quizzes and games so that students do not get bored in the middle of learning literature.

Keywords: Media development, Digital Illustration Media, Setting of Place and Time in ko-uta poetry.

PENGEMBANGAN MEDIA ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MEMAHAMI LATAR TEMPAT DAN WAKTU DALAM PUISI KO-UTA (小唄) LITTLE SONGS OF THE GEISHA KARYA LIZA DALBY

PENDAHULUAN

Bahasa sering dianggap sebagai produk sosial atau produk budaya, bahkan merupakan bagian tak terpisahkan dari kebudayaan itu sendiri (Sumarsono dan Paina, 2004:20). Sehingga dalam mempelajari bahasa, terutama bahasa Jepang tidak dapat lepas dari pembelajaran budayanya.

Bentuk orisinal dari kesusatraan Jepang yaitu, *uta* (nyanyian), *katari* (cerita), dan *odori* (tarian). Berdasarkan kesamaan unsurnya maka nyanyian dikelompokkan dalam puisi, cerita dikelompokkan dalam prosa, dan tarian dikelompokkan dalam drama. Bentuk-bentuk puisi antara lain *waka*, *haikai*, *haiku*, *kyoka*, *sen-ryu*, *kayo*, dan *kindaishi*. Dalam perkembangannya *kayo* lebih dikenal dengan nama *ko-uta* (Mandah, 1992:4).

Ko-uta adalah lagu pendek yang diiringi oleh alat musik *shamisen* dalam sejarah Jepang. Dalby (2000:15) mengatakan perbedaan *ha-uta* dengan *ko-uta* adalah *ha-uta* kemungkinan muncul dari *ji-uta* tradisional wilayah Kansai sedangkan *ko-uta* merupakan musik yang ringan dan lebih erotis yang berasal dari Edo. Dalby adalah seorang antropolog yang ketika menyelesaikan tugas kuliahnya ia menjadi seorang *geisha* dan merupakan *geisha* pertama yang berasal dari luar negeri.

Dalby (2000:16-17) saat ia menjadi *geisha* ia meneliti dan menerjemahkan 25 *ko-uta* bersama dengan guru *ko-uta* nya dan teman-teman *geisha*-nya. Terjemahan serta penelitiannya diterbitkan dalam buku *Little Songs of The Geisha*. Dalam buku *Little Songs of The Geisha* *ko-uta* yang ditulis mencerminkan kehidupan *geisha* pada zaman tersebut, sehingga secara tidak langsung menggambarkan lingkungan sekitarnya, tempat, ataupun waktu. Tidak memungkiri pula bahwa ada puisi musim dalam *ko-uta* tersebut.

Menurut Mandah (1992:29) awal mula kelahiran kesusatraan Jepang sebenarnya tidak terlepas dari pengaruh sifat dan bentuk kebudayaan pertanian. Sejak nenek moyang Jepang memilih berocok tanam sebagai pekerjaan utama mereka, mereka harus memperhatikan dan peka terhadap perubahan alam yang terjadi di Jepang. Dengan iklim Jepang yang memiliki empat musim, kepekaan orang Jepang akan sangat berpengaruh terhadap hasil panen mereka. Pendekatan orang Jepang terhadap alam inilah yang membuat terwujudnya karakter kesusatraan dan kebudayaan Jepang. Sehingga peneliti akan memilih puisi *ko-uta* musim semi, musim panas, musim gugur, dan musim dingin untuk menggambarkan latar waktu, tempat, dan lingkungan sekitarnya.

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro, latar atau *setting* dapat juga disebut sebagai landas

tumpu, yang menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2015:302). Umumnya penyair puisi menggunakan latar fisik atau latar tempat sesungguhnya, namun terkadang terdapat majas maupun simbol yang digunakan penyair untuk menunjukkan latar yang tidak nyata/tidak nampak.

Terdapat tiga unsur pokok dalam latar, yaitu tempat, waktu, dan sosial. Menurut Nurgiyantoro (2015:306) latar dalam cerita fiksi tidak terbatas pada penunjukan lokasi-lokasi tertentu, atau sesuatu yang bersifat fisik dan nyata saja, melainkan juga yang berwujud tata cara, adat istiadat, kepercayaan, dan nilai-nilai yang berlaku di tempat yang bersangkutan. Pendapat ini membuat latar yang terdapat dalam karya sastra Jepang menjadi menarik untuk diteliti dikarenakan masyarakat Jepang yang sangat peduli dengan lingkungan sekitar mereka sehingga data akan mudah didapatkan.

Soepardjo (2008:1) mengatakan bahwa fenomena yang tampak dalam pembelajaran bahasa Jepang dewasa ini, sastra diajarkan secara terpisah dalam pembelajaran bahasa. Dikarenakan belum ada ahli pendidikan bahasa Jepang yang mencoba memanfaatkan karya sastra untuk pembelajaran bahasa Jepang. Sedangkan di zaman modern seperti ini, teknologi sudah sangat canggih dan dengan adanya media yang bersifat digital pengajaran baik sastra maupun bahasa menjadi lebih mudah untuk diajarkan. Pembelajaran yang bersifat digital juga akan menambah ketertarikan siswa dalam menyerap materi. Seperti pembelajaran di SMAN 19 Surabaya, bahasa Jepang merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan pada kelas peminatan terutama dalam populasi kelas XII IPS 3. Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Jepang di SMA Negeri 19 Surabaya yaitu Bini, S.Pd ketika peneliti melakukan praktek kegiatan mengajar di tahun 2018, kelas XI IPS 3 yang saat ini menjadi kelas XII IPS 3 merupakan satu-satunya kelas peminatan bahasa Jepang. Semua siswa yang ingin mempelajari bahasa Jepang memilih kelas XI IPS 3 pada saat pemilihan kelas di kelas XI. Sehingga siswanya memang berminat dan antusias dalam pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu, minat siswa yang tinggi terhadap media digital dalam pembelajaran menjadi latar belakang penelitian ini. Sehingga peneliti ingin membuat media yang bersifat digital dan dapat mengaplikasikan pembelajaran sastra, yakni media ilustrasi digital.

Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Kusrianto, 2007:140). Sehingga media ini sangat cocok untuk mengaplikasikan latar tempat dan waktu apalagi di zaman modern seperti sekarang, penggunaan media

PENGEMBANGAN MEDIA ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MEMAHAMI LATAR TEMPAT DAN WAKTU DALAM PUISI KO-UTA (小唄) LITTLE SONGS OF THE GEISHA KARYA LIZA DALBY

digital akan menjadi lebih praktis. Oleh karena itu, peneliti memilih media ilustrasi digital untuk menggambarkan latar tempat dan waktu yang ada dalam buku kumpulan *ko-uta Little Songs of The Geisha*.

Dalam mengembangkan media ilustrasi digital untuk memahami latar tempat dan waktu dalam puisi *ko-uta Little Songs of The Geisha* peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan milik Sugiyono. Tahapan yang dilakukan hingga tahap ke-7, meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media ilustrasi digital untuk memahami latar tempat dan waktu dalam puisi *ko-uta Little Songs of The Geisha* karya Liza Dalby?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media ilustrasi digital untuk memahami latar tempat dan waktu dalam puisi *ko-uta Little Songs of The Geisha* karya Liza Dalby?

Sedangkan tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media ilustrasi digital untuk memahami latar tempat dan waktu dalam puisi *ko-uta Little Songs of The Geisha* karya Liza Dalby.
2. Mendeskripsikan respon siswa terhadap media ilustrasi digital untuk memahami latar tempat dan waktu puisi *ko-uta Little Songs of The Geisha* karya Liza Dalby.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah adalah :

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Rossi dan Breidle (1966) dalam Sanjaya (2009:204), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan misalnya seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi jika digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran (dalam Sanjaya, 2009:204).

2. Ilustrasi

Ilustrasi jika diartikan secara harfiah memiliki arti gambar yang dipergunakan untuk mengisi

sesuatu (Kusrianto, 2007:110). Menurut Doerjanto (1992:2), menggambar menurut media yang digunakan pada dasarnya terbagi menjadi tiga yaitu gaya menggambar hitam putih, gaya menggambar berwarna dan gaya menggambar campuran. Dalam menyajiikan sebuah ilustrasi, dapat dimungkinkan menggunakan ketiga jenis gaya ini. Karena sebenarnya ilustrasi tidak mengenal hambatan secara jelas dalam hal gaya.

Beberapa macam jenis gaya gambar ilustrasi menurut Doerjanto (1992:14) adalah sebagai berikut:

- 1) Realisme
- 2) Impresionisme dan Ekspresionisme
- 3) Surrealisme
- 4) Dekoratif
- 5) Kontemporer

Gaya gambar ilustrasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah gaya kontemporer. Gaya kontemporer adalah gaya lama abad pertengahan, ditambah dengan keinginan senimannya yang ingin menggambar lebih bebas menimbulkan gaya baru yang disebut kontemporer. Gaya ini juga tidak sepenuhnya membutuhkan gambar tangan manusia. Bisa menggunakan cara sablon, fotografi, dan aplikasi lainnya. Gaya ini lebih bebas dari segi cara pembuatannya, medianya, bentuknya. Peneliti dalam membuat media ilustrasi digital akan menggambar dengan menggunakan alat *pen tab* dalam aplikasi *FireAlpaca* dan menentukan warnanya. Kemudian ada beberapa gambar yang berupa *gif* atau gambar bergerak untuk menyempurnakan latar tempat dan waktu dalam puisi. Sehingga gaya kontemporer sangat tepat digunakan untuk pembuatan media ilustrasi digital

3. Ko-uta

Ko-uta 「小唄」 dilihat dari kanjinya mempunyai arti lagu sederhana/pendek yang diiringi musik dari shamisen (semacam gitar). Hal yang sama juga disampaikan menurut Tadeha Kai dalam situsnya sebagai berikut:

“小唄は花柳界の御座敷という特殊な世界で誕生し、江戸時代末期から明治、大正、昭和と発展し、現在まで伝えられている、粋と色気が最も大切なテーマの三味線音楽です。”

“Ko-uta adalah musik *shamisen* yang lahir dalam kemegahan dunia *geisha*, dikembangkan dari akhir zaman *Edo* ke era *Meiji* hingga era *Taishou* dan era *Shouwa*. Hingga saat ini juga masih diajarkan dengan tema yang paling penting yaitu kecerdasan dan pesona dari seorang *geisha*.”

PENGEMBANGAN MEDIA ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MEMAHAMI LATAR TEMPAT DAN WAKTU DALAM PUISI KO-UTA (小唄) LITTLE SONGS OF THE GEISHA KARYA LIZA DALBY

4. Latar

Latar tempat menurut Sopaheluwakan (2017:146) mengatakan bahwa latar tempat menunjuk pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan dapat berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas. Penggunaan latar tempat dengan nama-nama tertentu haruslah mencerminkan, atau tak bertentangan dengan sifat dan keadaan geografis tempat yang bersangkutan. Untuk dapat mendeskripsikan suatu tempat secara pasti, pengarang perlu menguasai medan. Pengarang harus menguasai situasi geografis lokasi yang bersangkutan lengkap dengan karakteristik dan sifat khasnya. Tempat-tempat seperti desa, kota, jalan, sungai, laut, gubug reot, rumah, hotel dan lain-lain tentu memiliki ciri-ciri khas yang menandainya (Nurgiyantoro, 2015:315).

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Masalah “kapan” tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu asli, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah (Nurgiyantoro, 2015:318). Nurgiyantoro (2015:320) juga mengatakan bahwa dalam sejumlah karya fiksi lain, latar waktu mungkin akan tampak samar, tidak ditunjukkan secara jelas. Hal ini membuat karya fiksi maupun non-fiksi puisi tidak tentu memiliki latar waktu yang jelas. Sehingga latar waktu harus juga dikaitkan dengan latar tempat serta sosial budaya (latar spiritual) sebab pada kenyataannya memang saling berkaitan (Nurgiyantoro, 2015:321).

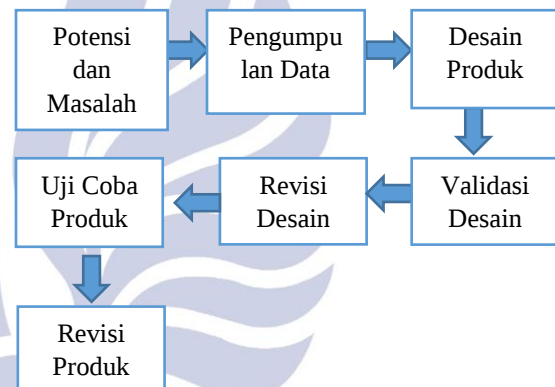
5. Empat Musim Jepang (*Nihon Shiki*)

Menurut Pratita (2016:11), kesusastraan Jepang kaya dengan istilah-istilah yang melambangkan musim, yaitu meliputi segala sesuatu yang berhubungan dengan fenomena musim, baik itu keadaan cuaca, pepohonan, bunga, binatang, festival-festival rakyat, dan sebagainya. Menurut Mandah (1992 : 29), pada setiap musim terdapat berjenis-jenis bunga. Dari bermacam-macam jenis bunga, yang disenangi orang Jepang adalah bunga sakura pada musim semi dan bunga seruni pada musim gugur. Berbeda dengan bunga sakura, bunga seruni sangatlah sederhana. Pada saat musim gugur temperatur udara turun sehingga udara menjadi bersih dan segar. Dalam udara yang bersih dan segar ini, orang Jepang lebih menyukai keindahan bunga seruni yang sederhana. Burung-burung juga menjadi penanda penting seiring dengan pergantian musim. Burung *uguisu* atau burung pengicau adalah burung pada musim semi, *hototogisu* adalah burung pada musim panas, dan burung *washi* (rajawali) serta angsa liar adalah burung pada musim gugur dan musim dingin.

Dengan mengenal simbol-simbol dan ciri khas dari tiap musim yang ada di Jepang, maka akan memudahkan peneliti dalam mengolah data dari *ko-uta* yang berjumlah 25 buah puisi dan digolongkan menjadi 4 musim lalu dianalisis latar tempat dan waktu dari keempat musim tersebut yaitu musim semi, musim panas, musim gugur, dan musim dingin.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*). Sugiyono (2014:297) mengatakan, penelitian dan pengembangan yang biasa disebut dengan *research and development* (R&D) merupakan sebuah metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dilakukan hingga tahap ke tujuh dalam bagan berikut:



Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media ilustrasi digital tentang latar tempat dan waktu dari puisi *ko-uta Little Songs of The Geisha*. Diharapkan dengan media pembelajaran ini dapat mempermudah siswa untuk memahami latar tempat dan waktu dalam puisi *ko-uta Little Songs of The Geisha*.

Sumber data dalam penelitian merupakan asal subjek dari mana sebuah data tersebut diperoleh (Arikunto, 2013 : 172). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah populasi siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 19 Surabaya yang berjumlah 30 siswa dari 32 siswa. Data berupa angket respon dari siswa terhadap pemakaian media ilustrasi digital. Selain siswa, dalam penelitian ini sumber data juga berasal dari validator media, yaitu validator isi media dan konstruksi media. Data yang dihasilkan yaitu penilaian kelayakan terhadap media ilustrasi digital yang dikembangkan ini. Kemudian terdapat pula data berupa puisi *ko-uta Little Songs of The Geisha* karya Liza Dalby. Puisi *ko-uta* tersebut digolongkan ke dalam empat musim untuk dianalisis latar tempat dan waktunya.

PENGEMBANGAN MEDIA ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MEMAHAMI LATAR TEMPAT DAN WAKTU DALAM PUISI KO-UTA (小唄) LITTLE SONGS OF THE GEISHA KARYA LIZA DALBY

Arikunto (2013:192) mengatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data. Instrumen dalam penelitian ini telah divalidasi oleh validator instrumen. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

- 1) Lembar validasi ahli media guna memperoleh definisi kelayakan media yang berisi tentang penilaian mengenai tampilan media, desain media, serta jenis dan ukuran huruf pada media.
- 2) Lembar validasi ahli materi guna memperoleh definisi kelayakan media dilihat dari isi dan penyajian, tata bahasa dan aturan penulisan dalam media.
- 3) Lembar angket respon siswa yang berisi butir-butir pertanyaan tentang media ilustrasi digital.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menghitung angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket respon siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Persentase	Kriteria
0% - 20 %	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Tabel Interpretasi Skor (Riduwan, 2008:89)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

1. PROSES PENGEMBANGAN MEDIA

Proses pengembangan dalam penelitian ini dilakukan dalam 7 tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain media, validasi desain, revisi desain media, uji coba produk, dan revisi produk.

1) Potensi dan Masalah

Pada tahap potensi dan masalah, dilakukan penyebaran angket pra-penelitian pada kelas XII IPS 3 dan wawancara tidak terstruktur pada guru bahasa Jepang di SMA Negeri 19 Surabaya. Dari hasil angket pra-penelitian didapatkan potensi dan masalah yaitu sebagian dari siswa mengetahui tentang geisha, namun tidak banyak yang mengetahui bahwa *geisha* adalah seorang seniman yang memiliki karya berupa *ko-uta*.

2) Pengumpulan Data

Setelah mengetahui potensi dan masalah yang ada, selanjutnya adalah melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data digunakan sebagai bahan untuk membuat media ilustrasi digital. Data dikumpulkan dari subjek uji coba di SMA Negeri 19 Surabaya. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara bebas atau wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang tidak memerlukan pedoman yang telah tersusun secara sistematis dalam pengumpulan data. Selain itu data juga dikumpulkan dari hasil analisis sastra terhadap latar tempat dan waktu dalam puisi *ko-uta Little Songs of The Geisha* sebagai materi yang akan diterapkan dalam media ilustrasi digital. Puisi *ko-uta* yang akan dianalisis dalam penelitian ini berjumlah 14 puisi *ko-uta* yang terdiri dari 5 puisi *ko-uta* musim semi, 3 puisi *ko-uta* musim panas, 4 puisi *ko-uta* musim gugur, dan 2 puisi *ko-uta* musim dingin.

3) Desain Media

Selanjutnya adalah tahap pengembangan dari media, yaitu pembuatan desain media meliputi: a. menerjemahkan puisi *ko-uta* yang sudah dikelompokkan dalam empat musim serta menentukan latar tempat dan waktunya, b. membuat sketsa gambar karakter dan background serta mewarnainya, c. membuat gambar gerak pada ilustrasi digital yang membutuhkan, d. menyusun ilustrasi digital tersebut dalam media *Power Point* (PPT), dan e. menambahkan suara pada ilustrasi yang diperlukan.

4) Validasi Desain

Langkah selanjutnya adalah validasi desain. Validasi desain dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakan dari media ilustrasi digital.

a. Hasil Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh dosen jurusan desain grafis, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya, yaitu Hendro Aryanto, S.Sn, M.Si., dengan hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Skor Kriteria} &= \text{Skor tertinggi tiap item} \times \\ &\text{jumlah item} \times \text{jumlah responden} \\ &= 5 \times 9 \times 1 \\ &= 45\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}P &= \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\% \\ &= \frac{35}{45} \times 100\% \\ &= 84,44\%\end{aligned}$$

b. Hasil Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh Dra. Yovinza Bethvine S., M.Pd selaku dosen bahasa Jepang di

PENGEMBANGAN MEDIA ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MEMAHAMI LATAR TEMPAT DAN WAKTU DALAM PUISI KO-UTA (小唄) LITTLE SONGS OF THE GEISHA KARYA LIZA DALBY

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya dengan hasil sebagai berikut:

Skor Kriteria = Skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden
= 5 x 6 x 1
= 30

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$
$$= \frac{27}{30} \times 100\%$$
$$= 90\%$$

5) Revisi Desain

Tahap selanjutnya adalah revisi desain, Pada langkah ini dilakukan perbaikan dari desain media sebelumnya berdasarkan komentar dan saran yang telah diberikan oleh validator ahli media maupun validator ahli materi. Perbaikan dari ahli media meliputi bagian pembuka dimana *background*, pemilihan font, dan beberapa tambahan yang belum mewakili ciri khas Jepang. Perbaikan dari ahli materi meliputi tambahan gambar untuk memperjelas keterangan yang terdapat pada puisi *ko-uta*.

6) Uji Coba Produk

Setelah dilakukan revisi desain selanjutnya media ilustrasi digital diujicoba pada kelas XII IPS 3 SMAN 19 Surabaya. Uji coba penelitian dilakukan pada hari Kamis, 21 November 2019 di kelas XII IPS 3 dengan jumlah responden 30 orang pada jam pelajaran 1 dan 2 yaitu pukul 06.30-8.10 WIB.

7) Revisi Produk

Langkah selanjutnya adalah revisi produk. Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil angket respon siswa pada tahap uji coba produk.

2. HASIL ANGKET RESPON SISWA

Hasil perhitungan angket respon siswa yang diisi oleh 30 orang siswa kelas XII IPS 3 SMAN 19 Surabaya sebagai berikut:

Skor Kriteria = Skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden
= 5 x 8 x 30
= 1200

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$
$$= \frac{1008}{1200} \times 100\%$$
$$= 84\%$$

Hasil angket respon menunjukkan persentase 84% sehingga media ilustrasi digital sangat baik

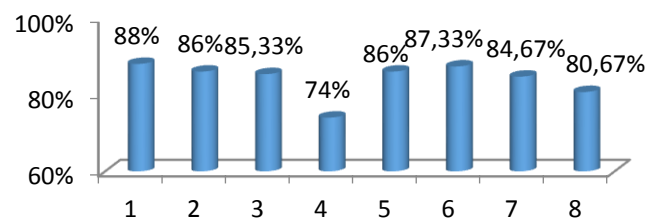
digunakan untuk mengenalkan dan memahami latar tempat dan waktu yang terdapat dalam puisi *ko-uta Little Songs of The Geisha*.

PEMBAHASAN

1. PROSES PENGEMBANGAN MEDIA

Penelitian ini hanya dilakukan sampai langkah ke-tujuh yaitu revisi produk karena hasilnya sudah memenuhi kriteria interpretasi skor dari skala *Likert* yaitu sebesar 84% dari angket respon siswa. Namun, sebelum diujicobakan media memerlukan validasi dari ahli media dan ahli materi media untuk mendapatkan kelayakan media dan materi media.

Validasi desain media dilakukan oleh dosen jurusan desain grafis, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya, yaitu Hendro Aryanto, S.Sn, M.Si. dengan mengisi daftar cek. Angket validasi media terdiri dari 9 pertanyaan yang dinilai dengan menggunakan skala *Likert* dengan interpretasi nilai 1=sangat lemah, 2=lemah, 3=cukup, 4=kuat, dan 5=sangat kuat. Setelah pengisian angket validasi media oleh ahli media, hasil penghitungan dapat diperoleh. Hasil ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pada media ilustrasi digital. Persentase kelayakan media ilustrasi yang diperoleh mencapai 84,44% yang



termasuk ke dalam interpretasi skor sangat kuat.

Validasi materi media dilakukan oleh Dra. Yovinsa Bethvine S., M.Pd selaku dosen bahasa Jepang di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya dengan mengisi daftar cek. Angket validasi materi media terdiri dari 6 pertanyaan yang dinilai dengan menggunakan skala *Likert* dengan interpretasi nilai 1=sangat lemah, 2=lemah, 3=cukup, 4=kuat, dan 5=sangat kuat. Setelah pengisian angket validasi materi media oleh ahli materi, hasil penghitungan dapat diperoleh. Hasil ini digunakan untuk mengetahui kelayakan materi media pada media ilustrasi digital. Persentase kelayakan media ilustrasi yang diperoleh mencapai 90% yang termasuk ke dalam interpretasi skor sangat kuat.

PENGEMBANGAN MEDIA ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MEMAHAMI LATAR TEMPAT DAN WAKTU DALAM PUISI KO-UTA (小唄) LITTLE SONGS OF THE GEISHA KARYA LIZA DALBY

2. ANGKET RESPON SISWA

Angket respon siswa terdiri dari 8 pertanyaan yang dinilai dengan menggunakan skala Likert dengan interpretasi nilai 1=sangat lemah, 2=lemah, 3=cukup, 4=kuat, dan 5=sangat kuat. Setelah pengisian angket respon oleh siswa, hasil penghitungan dapat diperoleh. Hasil ini digunakan untuk mengetahui respon siswa pada media ilustrasi digital.

Dengan hasil angket respon siswa dapat diketahui beberapa poin penting, salah satunya pernyataan “Media ilustrasi digital mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar” yang memiliki persentase sebesar 88% dengan interpretasi nilai sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak kesulitan dalam menggunakan/mengoperasikan media ilustrasi digital untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu terdapat pernyataan “Terjemahan berbahasa Indonesia memudahkan saya memahami kosakata yang digunakan, sekaligus sebagai alat bantu ketika mengartikan bahasa Jepang” yang memiliki persentase sebesar 86% dengan interpretasi nilai sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami dengan baik kosakata yang digunakan dalam bahasa Indonesia.

Dalam lembar angket respon siswa juga terdapat komentar dan saran mengenai media ilustrasi, komentar dan saran yang diberikan merujuk pada audio yang terkadang kurang jelas dan tidak terdengar. Hal ini ditunjukkan dengan pernyataan “Audio media ilustrasi digital terdengar jelas” yang memiliki persentase sebesar 74% dengan interpretasi nilai kuat. Untuk memperbaiki kekurangan dari media ilustrasi digital pada saat uji coba maka dilakukan langkah revisi produk. Diharapkan dengan dilakukan revisi produk media ilustrasi digital menjadi lebih baik dan layak digunakan. Berikut grafik dari data angket respon siswa setiap butir pertanyaan disajikan dalam grafik berikut:

PENUTUP

Simpulan

1. PROSES PENGEMBANGAN MEDIA

Proses pengembangan media ilustrasi digital dalam penelitian ini dilakukan hingga tahap ke-7 yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain media, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Dalam proses pengembangan, media ilustrasi digital mendapatkan penilaian yang sangat baik dari ahli media dan ahli materi. Perhitungan nilai ahli media dan ahli materi berdasarkan skala Likert. Validasi media mendapatkan perolehan nilai sebesar 84,44%

yang memiliki arti sangat kuat. Ahli media menyarankan untuk memberikan kesan yang menggambarkan Jepang pada media serta mengurangi tingkat blur pada gambar ilustrasi. Sedangkan untuk validasi materi mendapatkan perolehan nilai sebesar 90% yang memiliki arti sangat kuat. Ahli materi menyarankan untuk memberikan keterangan gambar dalam balon penjas pada gambar ilustrasi..

2. RESPON SISWA

Pengujian media ilustrasi digital dilakukan pada siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 19 Surabaya dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa. Perhitungan nilai angket respon siswa berdasarkan skala Likert dengan perolehan nilai sebesar 84% yang memiliki arti sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap penggunaan media ilustrasi digital untuk memahami latar tempat dan waktu dalam puisi ko-uta Little Songs of The Geisha karya Liza Dalby.

Saran

Terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh peneliti selanjutnya mengenai penelitian Pengembangan Media Ilustrasi Digital untuk Memahami Latar Tempat dan Waktu dalam Puisi Ko-uta (小唄) Little Songs of The Geisha karya Liza Dalby ini, antara lain:

- 1) Gambar gerak yang menarik dengan tambahan audio sesuai dengan tema dan kebutuhan.
- 2) Media ilustrasi digital ini dapat dikembangkan pada karya sastra Jepang yang lainnya. Misalnya cerita rakyat, puisi, atau lagu anak-anak, dan sebagainya, baik dari segi penjelasan latar ataupun unsur intrinsik dan ekstrinsik lainnya.
- 3) Sebaiknya dalam pembuatan media diperhatikan poin mengenai audio dan ditambahkan permainan atau kuis-kuis menarik agar pembelajar tidak bosan dan semakin bersemangat.
- 4) Penelitian ini hanya mencakup proses pengembangan media dan respon siswa saja. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti tentang bagaimana strategi menggunakan media ilustrasi digital dalam pengajaran bahasa Jepang.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Aneka Cipta

Dalby, Liza. 2000. *Little Songs of The Geisha Tradisional Japanese Ko-uta*. Singapore: Berkeley Books Pte Ltd 5 Little Road

PENGEMBANGAN MEDIA ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MEMAHAMI LATAR TEMPAT DAN WAKTU DALAM PUISI KO-UTA (小唄) LITTLE SONGS OF THE GEISHA KARYA LIZA DALBY

- Mandah, Darsimah, dkk. 1992. *Pengantar Kesusastraan Jepang*. Jakarta: Rasindo
- Doerjanto, Doddy. 1992. *Gaya Ilustrasi*. Surabaya: Unesa University Press
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Andi Publisher
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Soepardjo, Djodjok. 2008. *Pembelajaran Bahasa Jepang Dilihat dari Perspektif Sastra Jepang*. Jurnal Kajian Jepang, Vol. 1 No.2.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumarsono, dan Paina Partana. 2004. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Sabda.
- (http://lizadalby.com/LD/liza_dalby.html/, diakses pada 17 Januari 2019 pukul 21.00 WIB)

SITUS

- Pratita, Ina Ika. 2016. *Kekhasan Diksi Kawabata Yasunari Dalam Novel Utsukushisa To Kanashimi To 「美しさと哀しみと」: Kajian Stilistika Kultural*. Jurnal Asa Archives, (Online), Vol 3 Nomor 2, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2538/1646/>, diakses pada 16 Januari 2020)
- Sopaheluwakan, Yovinza Bethvine. 2017. *Perencanaan Lembar Kerja Mahasiswa Berkarakter Pada Mata Kuliah Nihon Bungaku Kenkyu*. Jurnal Asa Archives, (Online), Vol 4 Nomor 10, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/issue/view/281/>, diakses pada 18 Desember 2019).
- Tadeha-Kai. 2014. 小唄とは(ONLINE), (<http://tadeha.jp/kouta.html>, diakses pada 15 Januari 2020)
- Dalby, Liza. *liza dalby*. (ONLINE),