

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. Namun, media pembelajaran sastra masih kurang sehingga peneliti membuat penelitian mengenai pengembangan media untuk pembelajaran sastra.

Penelitian ini 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” dengan dua rumusan masalah di dalamnya, 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*.

Penelitian untuk media ilustrasi digital dilaksanakan di SMA Negeri 19 Surabaya pada kelas peminatan bahasa Jepang yaitu kelas XII IPS 3. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian dan pengembangan milik Sugiyono yang dilakukan hingga tahap ke-7 yaitu revisi produk. Tahap potensi dan masalah serta tahap pengumpulan data diperoleh dari angket pra-penelitian yang telah diberikan pada kelas XII IPS SMA Negeri 19 Surabaya. Data yang dipakai untuk materi media diperoleh dari puisi *ko-uta Little Songs of The Geisha* yang dikelompokkan berdasarkan empat musim. Puisi *ko-uta* tersebut dianalisis untuk mencari latar tempat dan waktu sebagai materi yang digunakan untuk membuat media ilustrasi digital. Kemudian dilakukan desain produk, yaitu membuat desain media awal yang akan divalidasi di tahap validasi desain. Setelah itu dilakukan revisi desain untuk memperbaiki kesalahan yang ada, dan uji coba produk yang dilaksanakan di kelas XII IPS 3 SMA Negeri 19 Surabaya dengan mengisi angket respon siswa serta tahap terakhir revisi produk.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media ilustrasi digital mendapat persentase sebesar 84% dari angket respon siswa, 84,44% dari validasi ahli media, dan 90% dari ahli materi media. Perhitungan dilakukan berdasarkan skala *Likert* dengan 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*.

Hal yang perlu diperhatikan dalam penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran sastra Jepang adalah memastikan fasilitas yang memadai untuk media, terutama fasilitas di dalam kelas. Kemudian dapat 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. However, literary learning media are still lacking so researcher make research on the development of media for literary learning.

This research is entitled by "Development of Digital Illustration Media to Understand the Setting of Place and Time in Ko-uta Poetry 「小唄」 Little Songs Of The Geisha by Liza Dalby" with two problem statements in it, namely how the development process of digital illustration media to understand the setting of place and time in ko-uta poetry. Next is how the student's respond to digital illustration media to understand the setting of place and time in ko-uta poetry.

The research for digital illustration media was carried out at SMA Negeri 19 Surabaya in the Japanese specialization class XII IPS 3. In this study Sugiyono's research and development method was carried out up to the 7th stage, namely product revision. The potential and problem stage and the data collection stage were obtained from a pre-research questionnaire that was given to Social Sciences class XII SMA 19 Surabaya. The data used for media material was obtained from the poetry of the Little Songs of The Geisha which are grouped by four seasons. The ko-uta poem is analyzed to find the setting of place and time as material used to create digital illustration media. Then the product design is carried out, which is making an initial media design that will be validated at the design validation stage. After that, a design revision was made to correct existing errors, and product trials were conducted in class XII IPS 3 of SMA Negeri 19 Surabaya by filling in the student response questionnaire and the final stage of product revision.

The results of the research conducted showed that the digital illustration media got a percentage as 84% of the student questionnaire responses, 84.44% of the validation of media experts, and 90% of media material experts. The calculation is done based on a Likert scale with a very strong score interpretation so that this digital illustration media is appropriate to be used to understand the setting of place and time in the poetry of the Little Songs of The Geisha.

Things that need to be considered in research to develop Japanese literature learning media is to ensure adequate facilities for the media, especially facilities in the classroom. Then it can provide quizzes and interesting games so that students do not get bored in the middle of literary learning.

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 disangka sebagai hasil dari budaya, bahkan tak terpisahkan dengan kebudayaan itu (Sumarsono dan Paina, 2004:20). Sehingga dalam mempelajari bahasa, terutama bahasa Jepang tidak dapat lepas dari pembelajaran budayanya.

Terdapat tiga bentuk orisinal dari kesusatraan Jepang yaitu, *uta* (nyanyian), *katari* (cerita), dan *odori* (tarian). Kemudian bentuk tersebut dikelompokkan lagi berdasarkan kesamaan unsurnya, sehingga nyanyian termasuk dalam puisi, cerita termasuk dalam prosa, dan tarian termasuk 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 *geishanya*. Terjemahan dan penelitiannya tersebut kemudian diterbitkan dalam buku *Little Songs of The Geisha*. Di 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) lahirnya kesusastraan Jepang tidak lepas dari sifat dan budaya pertanian. Sejak nenek moyang Jepang memilih berocok tanam sebagai perkejaan 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. Kepekaan orang Jepang terhadap keadaan alam inilah yang membuat terciptanya karakter kesusastraan dan kebudayaan Jepang. Sehingga peneliti akan memilih puisi *ko-uta* yang memiliki unsur musim semi, musim panas, musim gugur, dan musim dingin untuk menggambarkan latar waktu, tempat, dan lingkungan sekitarnya.

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro, latar atau dalam bahasa Inggris *setting* dapat juga

dikatakan sebagai landasan tumpu, menunjuk pada definisi tempat, keterkaitan waktu, serta lingkungan sosial dimana berlangsungnya kejadian-kejadian yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2015:302). Pada umumnya penyair suatu puisi memakai latar tempat yang sebenarnya, namun terkadang ada pula majas ataupun simbol yang sering digunakan penyair untuk menunjukkan latar yang tidak nyata/tidak nampak.

Latar memiliki tiga unsur pokok, yakni latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Menurut Nurgiyantoro (2015:306) latar di dalam cerita fiksi tidak hanya terbatas pada penunjukan lokasi-lokasi khusus, atau sesuatu yang sifatnya fisik dan nyata saja, tetapi juga yang wujudnya kepercayaan, adat istiadat, tata cara, dan peraturan-peraturan 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 pada saat ini kejadian yang tampak dalam pembelajaran bahasa Jepang, sastra diajarkan secara terpisah dalam pembelajaran bahasa. Hal ini disebabkan karena belum adanya pengajar bahasa Jepang yang menggunakan karya sastra dalam 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 adalah salah satu pelajaran yang diajarkan pada kelas peminatan terutama dalam populasi kelas XII IPS 3. Berdasarkan wawancara kepada 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 merupakan seni gambar yang digunakan untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud khusus secara visual (Kusrianto,2007:140). Sehingga media ini sangat cocok untuk mengaplikasikan latar tempat dan

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

waktu apalagi di zaman modern seperti sekarang, penggunaan media 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 (R&D) 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 dipaparkan di atas, dapat dirumuskan suatu masalah 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?

Kemudian tujuan yang terdapat dalam 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.

Dalam penelitian ini, digunakan teori sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Rossi dan Breidle (1966) dalam Sanjaya (2009:204), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan misalnya seperti buku, radio, majalah, koran, televisi, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam televisi dan radio bila dimanfaatkan atau diprogram untuk kepentingan pendidikan, maka merupakan media pembelajaran (dalam Sanjaya, 2009:204).

2. Ilustrasi

Ilustrasi bila diartikan secara harfiah memiliki arti gambar yang digunakan untuk mengisi sesuatu

(Kusrianto, 2007:110). Doerjanto (1992:2) mengatakan bahwa menurut media yang digunakan menggambar pada dasarnya terbagi menjadi tiga yaitu gaya gambar hitam putih, gaya gambar berwarna dan gaya gambar campuran. Dalam menampilkan 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) merujuk pada lokasi berlangsungnya suatu kejadian yang dikisahkan di dalam karya fiksi. Unsur tempat yang digunakan bisa tempat-tempat dengan nama khusus, inisial khusus, tanda-tanda khusus, mungkin juga lokasi khusus tanpa sebutan nama yang jelas. Namun menggunakan latar tempat dengan nama-nama khusus harus menggambarkan, atau tidak berlawanan dengan ciri khas serta kondisi geografis dari tempat yang berkaitan. Agar dapat menguraikan suatu tempat secara pasti, pengarang diharuskan menguasai medan. Hal yang dimaksud di sini adalah pengarang harus bisa menguasai kondisi geografis suatu tempat yang berkaitan lengkap beserta dengan karakteristik dan ciri khasnya. Tempat-tempat misalnya, rumah, jalan, gubug reot, kota, sungai, desa, laut, hotel dan lainnya pasti mempunyai ciri-ciri khas yang menandainya (Nurgiyantoro, 2015:315).

Latar waktu erat kaitannya dengan pertanyaan tentang “kapan” terjadinya kejadian-kejadian yang dikisahkan di dalam karya fiksi. Pertanyaan tentang “kapan” tersebut seringkali dikaitkan dengan waktu yang sebenarnya, waktu yang memiliki kaitan atau dapat dihubungkan dengan kejadian bersejarah (Nurgiyantoro, 2015:318). Namun latar waktu mungkin juga akan terlihat samar, atau tidak disebutkan dengan jelas. Sehingga karya yang bersifat fiksi atau non-fiksi layaknya puisi jarang memiliki latar waktu yang terlihat dengan jelas (Nurgiyantoro, 2015:320). Untuk mengatasi hal tersebut maka latar waktu perlu dikaitkan dan dihubungkan dengan latar tempat serta keadaan sosial budaya (latar spiritual) di sekitarnya sebab pada kenyataannya latar tempat dan waktu serta sosial budaya (latar spiritual) memang saling berkaitan (Nurgiyantoro, 2015:321).

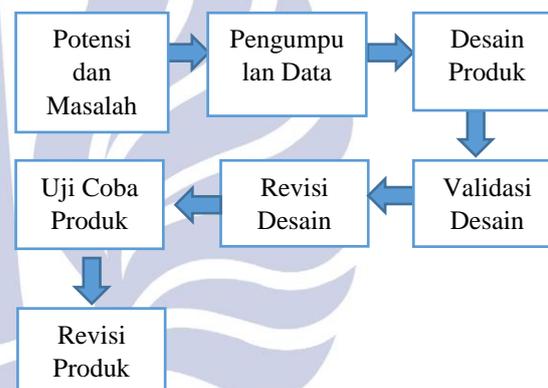
5. Empat Musim Jepang (*Nihon Shiki*)

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), terdapat bermacam-macam bunga pada setiap musim di Jepang. Misalnya pada musim semi, yang disenangi orang Jepang adalah bunga sakura. Kemudian di musim gugur yang disenangi orang Jepang adalah bunga seruni. Burung-burung juga dapat menjadi penanda penting seiring dengan pergantian musim. Burung *uguisu* atau burung pengicau adalah burung yang ada pada musim semi, *hototogisu* adalah burung yang ada pada musim panas, dan burung *washi* (rajawali) serta angsa liar adalah burung yang ada 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 untuk 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

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



Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media ilustrasi digital tentang latar tempat dan waktu dari puisi *ko-uta Little Songs of The Geisha*. Diharapkan dengan media pembelajaran ini siswa dapat dengan mudah dan terbantu untuk memahami unsur intrinsik sastra yaitu latar tempat dan waktu dalam puisi *ko-uta Little Songs of The Geisha*.

Sumber data di dalam penelitian merupakan asal subjek dari mana sebuah data tersebut didapatkan (Arikunto, 2013 : 172). Sumber data 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 yang diisi oleh siswa terhadap penggunaan media ilustrasi digital. Sumber data juga didapat dari validator materi media dan konstruksi media. Data berupa 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 adalah alat untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Lembar validasi ahli media, digunakan untuk memperoleh penilaian kelayakan media meliputi desain awal media, tampilan fisik media, tampilan fisik gambar ilustrasi, jenis dan ukuran huruf pada media, serta background yang mendukung pada media.
- 2) Lembar validasi ahli materi, digunakan untuk memperoleh penilaian kelayakan materi media meliputi ejaan bahasa, terjemahan, dan tatanan penulisan dalam media.
- 3) Lembar angket respon siswa, digunakan untuk memperoleh respon dari siswa terhadap penggunaan media ilustrasi digital.

Untuk menghitung instrumen penelitian dalam penelitian ini digunakan teknik analisis data 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

Dalam penelitian ini proses pengembangan media dilakukan hingga tahap ke-7.

1) Potensi dan Masalah

Tahap potensi dan masalah dimulai dengan memberikan angket pra-penelitian pada siswa kelas XII IPS 3 serta tanya-jawab dengan bu Bini, selaku 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 siswa kelas XII IPS 3 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

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:

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

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriterion}} \times 100\%$$

$$= \frac{35}{45} \times 100\%$$

$$= 84,44\%$$

b. Hasil Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen jurusan bahasa dan sastra Jepang di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya yaitu Dra. Yovinsa Bethvine S., M.Pd dengan hasil sebagai berikut:

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

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

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

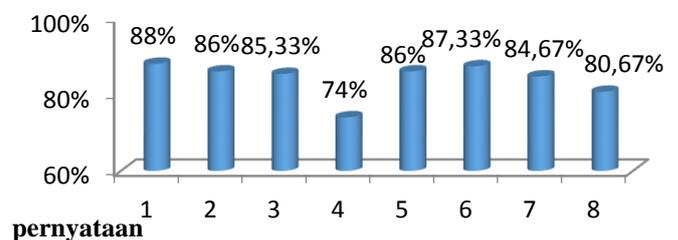
Hasil angket respon menunjukkan persentase 84% sehingga media ilustrasi digital sangat baik digunakan untuk mengenalkan dan memahami latar tempat dan waktu yang terdapat dalam puisi *ko-uta Little Songs of The Geisha*.

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 dosen jurusan bahasa dan sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya yaitu Dra. Yovinsa Bethvine S., M.Pd 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 didapatkan. Hasil tersebut digunakan untuk mengetahui penilaian kelayakan materi media pada media ilustrasi digital. Persentase kelayakan media ilustrasi yang diperoleh mencapai 90% yang termasuk ke dalam interpretasi skor sangat kuat.

2. ANGKET RESPON SISWA

Angket respon siswa terdiri dari 8 pertanyaan yang dinilai dengan menggunakan skala *Likert*

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

dengan interpretasi nilai 1=sangat lemah, 2=lemah, 3=cukup, 4=kuat, dan 5=sangat kuat. Setelah pengisian angket respon oleh siswa, hasil penghitungan didapatkan. Hasil perhitungan tersebut 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. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa siswa dapat dengan mudah 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 dilakukan hingga tahap ke-7, meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain media, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) 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 hal yang perlu dicermati 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
- Mandah, Darsimah, dkk. 1992. *Pengantar Kesusastraan Jepang*. Jakarta: Rasindo
- Doerjanto, Doddy. 1992. *Gaya Ilustrasi*. Surabaya: Unesa University Press

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

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.

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), (http://lizadalby.com/LD/liza_dalby.html/, diakses pada 17 Januari 2019 pukul 21.00 WIB)