

WUNY

Tahun XVII, Nomor 2, September 2015

DAFTAR ISI

- ◆ **Penerapan Outdoor Learning Process sebagai Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar**
Oleh: Suyadi/SD Wonolelo Pleret Bantul 3
- ◆ **Teknologi sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Menyiasati Kurikulum 2013 dan Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean**
Oleh: A.H Tanti Herawati/SMKN 2 Yogyakarta 13
- ◆ **Pembelajaran Kooperatif dan Kecerdasan Sikap Gotong Royong**
Oleh: Supri Purwanti/SMPN 1 Karangpandan Karanganyar.... 21
- ◆ **Rumah Tinggal Sederhana Tahan Gempa**
Oleh: Slamet Mulyanto/SMKN 3 Yk 33
- ◆ **Media Sosial, Manfaat dan Bahayanya**
Oleh : Ma'muni Kuncara Dewi/SMPN 4 Tempel Sleman 48
- ◆ **Tas Petak untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Bilangan Penjumlahan dan Pengurangan**
*Oleh: Paimun/SDN Wonosari 1 UPT TK dan SD
Kec. Wonosari G.Kidul* 62
- ◆ **Konsep Ergonomi untuk Mengatasi Kelelahan Kerja**
*Oleh: Gama Setyoningsih/Mhs Jur.Pendidikan Biologi
FMIPA UNY* 75

◆ Menggambar Garis Emosi sebagai Media Terapi Stress <i>Oleh: Hastuti Adiati/SMKN 4 Yk</i>	91
◆ Humas dan Manajemen Krisis <i>Oleh: R.Dedy Herdito/Humas UNY</i>	99
◆ Pemberdayaan Masyarakat Kinahrejo Melalui Volcano Tour <i>Oleh: Marjiranto/SMKN 4 Yk</i>	109

Penerapan *Outdoor Learning Process* sebagai Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar

Oleh: Suyadi

Guru SD Wonolelo, Pleret, Bantul

Pendahuluan

Isu paling hangat bidang pendidikan saat ini adalah akan diberlakukan secara bertahap kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar sampai tingkat SLTA. Dalam ranah pendidikan keberadaan kurikulum mempunyai peran yang sangat strategis. Menurut Undang- undang nomor 20 tahun 2003, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru untuk menyempurnakan dan menggantikan kurikulum 2006. Sebagai penyempurnaan kurikulum lama, maka kurikulum 2013 memiliki kelebihan atau keunggulan yang dapat diketahui melalui ciri khasnya.

Ciri khas pada pelaksanaan kurikulum 2013 pada jenjang sekolah dasar antara lain: (1) Pendekatan Tematik integratif; (2) Standar proses dengan pendekatan *scientific*; (3) Pembelajaran Holistik berbasis sains (alam, sosial, dan budaya); (4) Guru bukan merupakan satu- satunya sumber belajar; (5) Belajar tidak hanya berlangsung di ruang kelas, melainkan juga di luar kelas dan (6) Sikap diajarkan melalui contoh dan teladan, bukan secara verbal.

Pendekatan tematik integratif merupakan pembelajaran yang

dilakukan melalui tema sebagai pemersatu, sebagai pusat perhatian yang dipergunakan untuk memaknai gejala dan konsep. Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memudahkan beberapa mata pelajaran diintegrasikan dengan mengangkat sebuah tema yang dapat mempersatukan indikator dari mata pelajaran agama, bahasa Indonesia, IPS, IPA, Pkn, Seni budaya, dan pendidikan jasmani.

Adapun ciri-ciri pembelajaran tematik sebagai berikut: (1) Berpusat pada anak (*student centered*); (2) Memberi pengalaman langsung; (3) Pemisah antar mata pelajaran tidak nampak. (4) Menyajikan konsep dari beberapa mata pelajaran dalam satu pembelajaran; (5) Bersifat luwes dan (6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

Kurikulum 2013 menekankan pada pemilihan dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran berupa pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Hakikat pendekatan ilmiah sebagai dimaksud berupa kegiatan yang memungkinkan siswa untuk dapat mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyampaikan, dan mencipta pada semua mata pelajaran.

Di samping itu, proses pembelajaran tidak hanya berlangsung di ruang kelas, melainkan juga di luar kelas. Pembelajaran di luar kelas (*Outdoor Learning*) tidak sekedar memindahkan pelajaran ke luar kelas, melainkan dengan mengajak siswa menyatu dengan alam dan melakukan beberapa aktivitas yang mengarah pada terwujudnya perubahan tingkah laku siswa terhadap lingkungan melalui tahap-tahap kesadaran, pengertian, perhatian, tanggung jawab dan tingkah laku. Aktivitas di luar kelas dapat berupa permainan, cerita, olahraga, eksperimen, perlombaan, mengenal kasus-kasus lingkungan dan diskusi (Husamah, 2011).

Menurut Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas

pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Selain itu, pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pada pelaksanaan kurikulum 2013 pendidikan karakter diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Untuk mengimplementasikan kurikulum 2013, khususnya menanamkan nilai-nilai karakter pada anak didik ternyata tidak mudah, banyak tantangan yang harus dihadapi guru. Adapun tantangan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 dapat diidentifikasi antara lain:

1. Pembelajaran yang tematik *integrative*
2. Pendekatan pembelajaran *scientific*.
3. Pembelajaran tidak hanya di dalam kelas.
4. Pendidikan karakter diintegrasikan pada mata pelajaran.

Dalam kaitan masalah di atas, ingin disampaikan sebuah model pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 secara proporsional yaitu dengan penerapan *Outdoor Learning Process* dalam upaya mengembangkan pembelajaran *scientific* dan membangun karakter siswa.

Selama ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru masih dikungkung dalam paradigma lama bahwa pembelajaran dilakukan di ruang kelas yang secara harfiah adalah sebuah ruang yang dibatasi empat dinding. Proses belajar cenderung kaku dan baku, jauh dari pencerahan ide kreativitas peserta didik, karena semua kegiatan telah terpola linier di dalam kelas (*pedagogy indoor learning*). Metode yang diterapkan harus sama dengan yang tercetak dalam buku. Pemahaman siswa juga harus sama dengan yang ada dalam buku. Pola pembelajaran ini, Degeng memberikan istilah sebagai pembelajaran sentralistik, monolitik, dan uniformistik.

Pembelajaran tipe sentralistik, monolitik, uniformistik dapat dikatakan sebagai proses belajar kontra produktif sehingga tidak efektif. Menurut Peter Kline (dalam Alben Ambarita, 2006: 60) bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Untuk itu dalam belajar siswa diberi kesempatan memilih dan menggunakan cara belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan implementasi Kurikulum 2013 yang menghendaki pembelajaran dengan pendekatan PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

Menurut Pusat Kurikulum Depdiknas, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Kegiatan pembelajaran dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan mengetahui, memahami, melakukan sesuatu, hidup dalam kebersamaan, dan mengaktualisasi diri. Hal ini sejalan dengan tiga pilar pendidikan seperti

dikemukakan Unesco dalam Patta Bundu (2006: 3) pendidikan bertumpu pada *learning to know* (belajar mengetahui), *learning to do* (belajar melakukan), *learning to be* (belajar mengembangkan diri), *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama). Sebaiknya pembelajaran pada tahap belajar melakukan bukan sekedar belajar mengetahui.

Menurut Piaget dalam Usman Samatowa (2006 : 12) pengalaman langsung memegang peranan yang penting sebagai pendorong lajunya perkembangan kognitif anak. Efisiensi pengalaman langsung tergantung pada konsistensi antara hubungan metode dan obyek dengan tingkat perkembangan kognitif. Anak akan siap untuk mengembangkan konsep tertentu hanya bila anak telah memiliki struktur kognitif yang menjadi prasyarat yakni perkembangan kognitif yang bersifat hirarkis dan integrative.

Dalam implementasi Kurikulum 2013 guru diharapkan mampu memberikan fasilitas pada siswa dengan menciptakan suasana, merancang kegiatan, menyediakan sumber belajar, menyiapkan media dan sarana, serta memberi tuntunan agar berhasil membangun makna. Menurut Hernowo (2005) dalam pemikiran modern belajar akan lebih baik jika dilakukan pada lingkungan yang alamiah. Kegiatan pembelajaran akan disukai siswa bila guru mampu mengemas materi pembelajaran dengan seksama. Saalah satu strategi yang dapat menarik perhatian siswa adalah dengan melakukan kegiatan pembelajaran di luar ruang (*Outdoor learning*).

Strategi Pembelajaran *Outdoor Learning Process*

Pendekatan pembelajaran di luar kelas (*outdoor learning*) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan suasana di luar kelas sebagai situasi pembelajaran berbagai permainan sebagai

media transformasi konsep-konsep yang disampaikan dalam pembelajaran. (Husamah, 2011). Ditilik dari sudut pendekatan, *outdoor learning* merupakan titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran, tetapi sifatnya masih sangat umum sehingga dalam pelaksanaannya masih perlu media, metode dan strategi tertentu agar pendekatan ini dapat digunakan dalam pembelajaran dengan baik.

Pendekatan *outdoor learning* dapat dilaksanakan di luar ruang kelas, pelaksanaannya dapat di lingkungan sekolah, di alam bebas, di taman, di sawah, tanah lapang atau di perkampungan masyarakat sekitar. Penekanan pada kesesuaian lokasi dengan materi pembelajaran. Dalam hal ini, guru harus menyeting pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peran guru sebagai motivator, fasilitator. Artinya, guru sebagai penyedia fasilitas yang diperlukan siswa, juga sebagai pemandu agar siswa mampu memperoleh pengalaman langsung yang memadai.

Berkenaan dengan konsep belajar dan lingkungan, *outdoor learning* memiliki tiga konsep dasar:

1. Proses belajar *outdoor learning* merupakan proses belajar interdisipliner melalui seri aktivitas di luar kelas. Pendekatan ini ingin menguak potensi alamiah lingkungan untuk meningkatkan kesadaran terhadap hubungan timbal balik dengan lingkungan. Program ini diharapkan dapat mengubah sikap dan perilaku siswa terhadap lingkungan melalui pengalaman langsung.
2. Aktivitas pembelajaran di luar kelas dapat memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk memperoleh dan menguasai berbagai bentuk ketrampilan dasar, sikap dan apresiasi terhadap berbagai hal di luar kelas.
3. Lingkungan merupakan sumber belajar melalui pengalaman langsung di lingkungan sekitar sehingga pembelajaran dapat lebih

bermakna dan menghindari verbalisme, dengan demikian diharapkan hasil belajar siswa dapat bermakna.

Di samping itu, *outdoor learning* memiliki sejumlah kelebihan yang dapat mendukung pembelajaran siswa, antara lain:

1. Mendorong motivasi belajar siswa, karena menggunakan setting alam terbuka sehingga dapat menambah kegairahan siswa dalam belajar.
2. Pembelajaran dapat lebih menyenangkan karena siswa dapat bereksplorasi dan berekspresi pada alam.
3. Pembelajaran menjadi lebih bermakna, karena media yang digunakan merupakan benda-benda konkrit.
4. Pembelajaran dapat mengembangkan aktifitas fisik dan kreatifitas siswa, karena pembelajaran berlangsung sambil melakukan dan mempraktekkan.

Disisi lain Pembelajaran *Outdoor learning* juga memiliki segi kekurangan, antara lain:

1. Guru harus mempersiapkan pembelajaran dengan cermat.
2. Guru harus menyediakan waktu yang lebih banyak untuk pembelajaran.
3. Guru harus ekstra lebih dalam mengawasi siswanya.
4. Guru harus mampu mengendalikan siswa agar tetap fokus dalam pembelajaran.

Bentuk Implementasi *Outdoor Learning Process*

Pembelajaran *outdoor learning* memiliki berbagai variasi yang dapat dipilih yang disesuaikan dengan kebutuhan, diantaranya sebagai berikut:

1. Jelajah Alam Sekitar.
Kegiatan jelajah alam sekitar merupakan bentuk pembelajaran yang

memanfaatkan alam sekitar sebagai obyek belajar. Lingkungan dimaksud meliputi lingkungan fisik, sosial, teknologi dan budaya. Beberapa strategi pembelajaran yang dapat dipilih meliputi CBSA, *Inquiry based learning*, *Guided Discovery learning*, *cooperative learning*, maupun *project based learning*.

2. Investigasi Sosial.

Pembelajaran dapat dilakukan dengan kunjungan pada nara sumber yang dapat memberikan informasi kepada siswa. Alat pengumpul data yang dipakai misalnya wawancara, atau observasi.

3. Karyawisata.

Merupakan bentuk kunjungan pada obyek tertentu sebagai bagian integral dari kegiatan kurikuler.

4. Praktek kerja Lapangan.

Merupakan bentuk pembelajaran yang berfungsi membimbing siswa secara sistematis dan terarah untuk mendapat suatu ketrampilan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja.

5. Kemah.

Pembelajaran dengan kemah dapat bermanfaat agar siswa dapat menghayati kehidupan di alam. Selama kegiatan berlangsung siswa diharapkan dapat mencatat, merekam apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dan dikerjakan selama kemah berlangsung, selanjutnya dibahas dan dipelajari berasma-sama di kelas.

Langkah-langkah Pembelajaran *Outdoor Learning*

Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pembelajaran *outdoor learning*, sebagai berikut:

1. Guru menentukan lokasi untuk pembelajaran.
2. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok.

3. Guru menerangkan aturan pada pembelajaran di luar kelas.
4. Guru mengajak siswa menuju lokasi pembelajaran.
5. Guru menugaskan siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya.
6. Guru memberikan motivasi belajar pada siswa.
7. Guru membagikan lembar kerja kelompok.
8. Siswa berpencah pada lokasi yang sesuai dengan tugasnya.
9. Guru membimbing siswa selama pembelajaran berlangsung.
10. Setelah pengamatan selesai, siswa berkumpul untuk mendiskusikan hasil temuannya pada kelompok.
11. Guru memandu siswa selama diskusi antar kelompok dan memberi kesempatan siswa untuk saling menanggapi kelompok lain.
12. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan hambatan dan komentar pada pembelajaran.
13. Guru memandu siswa membuat kesimpulan.
14. Guru mengadakan evaluasi.
15. Guru memberikan tindak lanjut pembelajaran.

Penutup

Outdoor Learning Process merupakan pendekatan yang menggunakan suasana luar ruangan untuk sarana menyampaikan pembelajaran. Pendekatan ini dapat dipilih untuk menyampaikan pembelajaran *scientific* dengan proses, mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta.

Sebagai saran, diharapkan guru meningkatkan kompetensi pada ranah proses pembelajaran dengan mencoba menerapkan *Outdoor Learning Process* untuk meningkatkan profesionalisme guru. Selain itu, diharapkan Satuan pendidikan dapat meningkatkan kompetensi guru dengan mengikuti Pendidikan dan Latihan, Seminar dan Workshop serta kelanjutan studi.

Daftar Pustaka

- Adimiharja. M. (2010). *Penyelenggaraan Praktikum, makalah*. Universitas Lampung.
- Ambarita. Alben. (2006). *Manajemen pendidikan*. Jakarta : Depdikbud.
- Asyari. Maslichah. (2006). *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Bundu, Patta. (2006). *Penilaian Ketrampilan Proses dan Sikap Ilmiah*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Dengeng N.S. (2001). *Formula Pendidikan Nasional Era Global, Makalah*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Depdiknas, UU NO 20 Tahun 2003. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Husamah. (2011). *Outdoor Learning*. Yogyakarta: Pinus Grup.
- Kemendiknas. (2013). *Kurikulum 2013*. Jakarta: Depdikbud.
- Mahendra. (2004). *Pembelajaran Sains dengan Pendekatan Ketrampilan Proses, Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Samatowa, Usman. (2006). *Bagaimana Mengajarkan IPA di Sekolah Dasar*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Setyaningrum, Yanur. (TT). *Dunia Guru*. Jakarta: Kompasiana.

Teknologi sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Menyiasati Kurikulum 2013 dan Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean

Oleh: A.H. Tanti Herawati

Guru Bahasa Inggris SMK Negeri 2 Yogyakarta

Pendahuluan

Pendidikan merupakan senjata terkuat untuk mengubah dunia, itulah serangkaian kata yang diungkapkan oleh Nelson Mandela terkait pentingnya pendidikan bagi semua kalangan. *“Education is the most powerful weapon which you can use to change the world”* (Nelson Mandela). Pendidikan memang menjadi jalan keluar dalam berbagai persoalan yang berkembang di masyarakat. Bertolak dari seorang pendidik yang bernama Harold Shane, ia menawarkan beberapa konsep terkait kegunaan pendidikan, seperti: pendidikan yang digunakan untuk menanggulangi masalah, menerima dan mengimplementasikan alternatif baru, membimbing perkembangan manusia, memberikan kontribusi kebudayaan pada hari esok (via HB Raditya, 2015: 40). Itulah kegunaan pendidikan bagi kehidupan manusia kini, dan sudah barang tentu hal tersebut berkorelasi dengan pernyataan dari mantan Presiden Afrika Selatan yang telah meninggal tahun 2013 yang lalu tersebut, Nelson Mandela.

Sebagai tambahan, jika dicermati secara kritis, posisi pendidikan sangatlah dogmatik. Pendidikan mempunyai kuasa yang besar dalam mengorganisasikan setiap manusia untuk menempuhnya. Intinya setiap manusia harus terdidik, jika tidak terdidik terdapat malapetaka yang

akan terjadi dalam kehidupan si individu, seperti: kemiskinan, kebodohan, tertinggal, dan pengucilan. Alhasil setiap manusia berupaya menempuh pendidikan setinggi-tingginya. Di atas tataran individu, negara-negara dunia pada umumnya, dan khususnya Indonesia, mempunyai fokus yang serius pada pendidikan, yang terefleksi dalam anggaran pendidikan Indonesia tahun 2015 yang mencapai Rp 404 Triliun (HB Raditya, 2014: 40). Pendidikan merupakan media terbaik yang dapat mengakomodasi kepentingan individu dan negara.

Terdapat dua hal penting yang perlu menjadi perhatian dalam dunia pendidikan Indonesia di masa depan. *Pertama*, pada tahun 2015 kita akan menempuh Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Kedua*, tiap pergantian rezim pemerintahan, terjadi pergantian kurikulum. Dua hal tersebut menjadi pemicu penting dalam mempersiapkan siswa-siswi SMK agar dapat bersaing untuk masa depan yang lebih cerah.

Masyarakat Ekonomi Asean adalah sebuah kerjasama di bidang perdagangan antara negara-negara di Asia Tenggara (ASEAN) yang akan dimulai pada akhir tahun 2015 ini. Kawasan Asia Tenggara akan menjadi daerah perdagangan bebas barang jasa, investasi, tenaga kerja, dan tentunya modal. Alhasil dapat disimpulkan bahwa pasar Asia Tenggara akan semakin cair, dan pasar Indonesia akan semakin ketat. Dapat dibayangkan iklim perdagangan yang terjadi beberapa tahun ke depan, di mana setiap warga ASEAN dapat menjual barang atau jasa secara bebas di Indonesia. Hal itu akan memperketat persaingan yang tidak hanya terjadi antara sesama pedagang Indonesia, namun juga dengan pedagang dari negara ASEAN lainnya. Indonesia harus mempersiapkan sumber tenaga kerja yang siap dan terlatih, dan untuk mewujudkan itu semua, kemampuan menggunakan bahasa universal menjadi penting. Pemerintah Indonesia perlu mempersiapkan masyarakat Indonesia untuk menguasai bahasa yang dapat digunakan

secara universal, Bahasa Inggris.

Terkait hal tersebut, kebijakan pergantian Kurikulum 2006/KTSP menjadi Kurikulum 2013 turut menyumbang problematika tersendiri. Salah satu ironi yang terjadi adalah berkurangnya jam pelajaran bahasa Inggris dari empat jam pelajaran per minggu pada KTSP, menjadi dua jam saja di Kurikulum 2013. Hal ini menambah persoalan yang belum terselesaikan dari era KTSP, yaitu perbedaan materi pelajaran antara SMA dan SMK/MAK. Hal ini turut merugikan para siswa, di mana nantinya para siswa akan membutuhkan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi untuk bersaing saat perjanjian MEA telah berlaku.

Bertolak dari dua hal tersebut, hal ini sangat menjelaskan bahwa betapa pentingnya Bahasa Inggris bagi siswa SMK. Penggunaan Bahasa Inggris menjadi penting agar dapat mengakomodasi segala kepentingan berurusan dengan para pendatang yang berasal dari negara di ASEAN sehingga siswa SMK tidak kalah karena persoalan Bahasa Inggris semata. Terlebih pada UU No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang pada pasal 37 turut memuat kepentingan pelajaran bahasa dalam pendidikan. Lantas bagaimana para pendidik harus menyikapi Masyarakat Ekonomi Asean, saat Kurikulum 2013 yang baru justru menetapkan pengurangan jam pelajaran Bahasa Inggris dari empat jam menjadi dua jam? Bagaimana langkah guru menyiasati persoalan yang cukup problematik ini?

Esensi dan Efisiensi Pembelajaran Bahasa Inggris

Aktivitas pendidikan tidak lain dan tidak bukan adalah interaksi belajar-mengajar. Slavin (2009: 151) menggarisbawahi bahwa kegiatan belajar tergantung dari pengalaman, termasuk pengaruh dari lingkungan. Secara lebih detail, Sardiman A.M. (2011: 21)

mendefinisikan belajar sebagai usaha mengubah tingkah laku. Belajar akan membawa perubahan pada individu-individu yang belajar baik penambahan ilmu pengetahuan, kecakapan, ketrampilan, sikap, pengertian, minat, watak, penyesuaian diri. Dari pengertian belajar di atas, tersirat bahwa keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran amat penting. Pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar dikemukakan oleh John Dewey dengan "*learning by doing*"-nya. Belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung dan harus dilakukan oleh siswa secara aktif. Di sisi lain, peranan siswa harus diimbangi oleh guru sebagai partner yang sepadan dalam upaya pengembangan diri kedua pihak.

Tugas utama guru adalah membuat pembelajaran di kelas seefektif mungkin. Efektivitas pembelajaran sangat penting terkait terlaksananya tujuan, terbentuknya kompetensi, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari siswa. Efektivitas pembelajaran di kelas sangat mempengaruhi "penambahan ilmu pengetahuan, kecakapan, ketrampilan" siswa, yang direfleksikan dalam prestasi belajar siswa.

Ada beberapa faktor yang menentukan prestasi belajar. Menurut Muhibbin Syah (2011: 129) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga macam, yakni: faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa; faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni: kondisi lingkungan di sekitar siswa; dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yakni: jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran. Sementara itu, Slameto (2010 : 54) membagi faktor-faktor tersebut menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal; di mana faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) termasuk faktor eksternal. Oleh karena itu, telah diamini bahwa metode mengajar guru

sangat berpengaruh terhadap transfer materi yang terjadi di kelas.

Apakah Harus Selalu Terjadi Pembelajaran di Kelas?

Di abad ke-21 ini kemajuan teknologi tidak dapat diabaikan. Perkembangan teknologi yang masif telah merambah ke setiap kalangan masyarakat. Tidak dapat ditampik bahwasanya setiap individu turut terdominasi akan teknologi. Persebaran teknologi tidak mengenal umur, gender, strata sosial, dan budaya. Alhasil setiap individu setidaknya mempunyai teknologi yang mutakhir kini. Seperti yang diungkapkan oleh Schmidt dan Cohen (2014: xii), teknologi komunikasi ini berkembang biak dengan kecepatan yang mengagumkan. Dalam satu dasawarsa pertama abad XXI, jumlah orang yang terhubung ke internet di seantero dunia melesat dari 350 juta ke 2 miliar lebih. Pada tempo yang sama, jumlah pelanggan telepon seluler melambung dari 750 juta hingga lebih dari 6 miliar orang. Dari pernyataan tersebut, signifikansi atas teknologi memang terbukti betul.

Hal ini terjadi pada kalangan remaja, khususnya siswa sekolah menengah sederajat. Setiap siswa kini dapat mengakses internet dan menggunakan selular yang canggih. Posisi anak tidak lagi menjadi reseptor pasif, namun menjadi reseptor aktif. Anak dapat mencari informasi berdasarkan kemauan dan ketertarikan. Seyogyanya keadaan inilah yang dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk menyampaikan materi dengan memberdayakan teknologi.

Teknologi dapat membantu para guru Bahasa Inggris dalam menyiasati kurikulum 2013 yang memberikan waktu pengajaran hanya dua jam perminggu dengan harapan siswa mengerti Bahasa Inggris dengan baik. Posisi internet dapat dielaborasi secara lebih untuk para guru dalam menyampaikan materi. Berbicara tentang teknologi yang kerap digunakan siswa, sudah barang tentu internet menjadi primadona

siswa masa kini.

Beberapa alternatif media yang dapat digunakan oleh para guru dalam menerapkan pembelajaran pada siswa adalah: *pertama*, penggunaan materi ajar dengan menonton film. Hal ini akan membiasakan para murid dalam mendengar (*listening*), dan pengkayaan kosakata. *Kedua*, penggunaan materi ajar dengan media Youtube. Hal ini akan membiasakan para murid dengan penggunaan musik dan video. *Ketiga*, penggunaan blog bagi para guru yang dapat diakses para siswa secara maya.

Ketiga hal tersebut memang membutuhkan penguasaan yang lebih dari guru, namun dengan menyamakan level penguasaan internet dengan yang siswa kuasai, pelajaran akan dapat disampaikan dengan baik. Pembelajaran bahasa Inggris menggunakan sumber daya dari internet merupakan upaya sinkronisasi yang baik. Guru dapat memanfaatkan informasi terkini dan dekat dengan siswa, dengan begitu siswa akan merasa memiliki dan tertarik atas isu yang guru tawarkan.

Selain itu, penggunaan selular pun dapat dipertimbangkan oleh guru. Setidaknya semua orang memiliki aplikasi bertukar pesan yang didukung dengan layanan internet, seperti halnya: *blackberry messenger*, *whatsapp*, *line*, *wechat*, dan berbagai aplikasi lainnya. Pembuatan group kelas di media sosial tersebut dapat membantu intensitas guru bertemu dengan siswanya. Apabila tidak semua siswa memiliki aplikasi serupa, dapat digunakan aplikasi media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, dan sebagainya. Penggunaannya tentu sesuai dengan kadar dan pesan yang ingin guru wujudkan. Hal ini memang terlihat muluk-muluk, namun keadaan inilah yang terjadi sekarang, dan setidaknya guru harus mempunyai alternatif dalam menyampaikan materi ketika kurikulum menuntut guru beradaptasi dalam memanfaatkan jam tatap muka yang semakin sempit.

Dengan langkah ini, guru tidak bisa pasif menghadapi realitas yang terjadi. Siswa nantinya akan bersaing dengan sumber daya manusia dari negara lain. Sudah barang tentu siswa membutuhkan sumber daya pengetahuan yang tidak kalah dari negara lainnya. Dalam hal ini SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang dipersiapkan menjadi tenaga siap kerja seyogyanya memfasilitasi dengan pengetahuan kejuruan yang mumpuni dan pengetahuan berbahasa Inggris yang komunikatif. Dengan landasan penggunaan Bahasa Inggris, siswa SMK akan dapat bersaing dengan para tenaga kerja yang berasal dari negara ASEAN, bahkan mereka dapat bekerja ke luar negeri. Hal ini akan membuat Indonesia tidak hanya menjadi negara tujuan praktik perdagangan, namun pelaku praktik perdagangan antar negara tersebut.

Penutup

Tiga sudut pendidikan, yaitu negara, lembaga pendidik, dan dunia kerja, merupakan relasi yang sinergis dan dinamis. Seyogyanya lembaga pendidikan turut peka atas realitas kebutuhan dunia kerja. Kurikulum 2013 sebagai acuan dari negara, tidak perlu diinterpretasikan sebagai hal negatif, tetapi perlu diterjemahkan sebagai peluang bagi guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan kemampuan mencari alternatif pembelajaran yang lebih menarik. Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi dalam era MEA seyogyanya mendapatkan prioritas perhatian, karena bagaimanapun komunikasi adalah jembatan perantara antara satu individu dengan individu lainnya. Teknologi menjadi solusi tentatif dalam menjawab keadaan ini. Dengan merasuk pada teknologi internet dan selular, pembelajaran bahasa Inggris dapat dimaksimalkan sesuai kadarnya. Guru secara adaptif dapat mengatasi jarak dan waktu untuk selalu dapat berkomunikasi dengan siswa. Bertolak dari uraian di atas, mekanisme pembelajaran yang baik adalah mekanisme

pembelajaran yang bergerak bersama jaman. Manfaatkan keadaan untuk mencapai cita-cita pendidikan, hal itulah yang dapat dilakukan untuk generasi masa kini.

Daftar Pustaka

- A. M., Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- G. Shane, Harold. (1999). *Arti Pendidikan Bagi Masa Depan*. Jakarta: CV Rajawali.
- HB Raditya, Michael. (2014). “Mengkaji Ulang Estetika Pada Pendidikan Seni: Estetika Nusantara Sebagai Haluan Pendidikan Seni Indonesia Masa Depan”, dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni #2: *Reorientasi Pendidikan Seni di Indonesia*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Peraturan Menteri. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, Nomor 22, Tahun 2006, tentang Standar Isi*.
- Peraturan Menteri. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, Nomor 23, Tahun 2006, tentang Standar Kompetensi Lulusan*.
- Schmidt, E. & Cohen, J. (2014). *The New Digital Ege*. (Terj: Selviya Hanna). Jakarta: KPG.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. (2009). *Educational Psychology Theory and Practice*. New Jersey United States of America: Pearson Education, Inc.
- Syah, Muhibbin. (2011). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Pembelajaran Kooperatif dan Kecerdasan Sikap Gotong Royong

Oleh: Supri Purwanti

Guru Seni Budaya SMPN 1 Karangpandan Karanganyar

Pendahuluan

Kompetensi profesional dan pedagogi guru adalah kompetensi yang berhubungan dengan penyelesaian tugas - tugas keguruan dan pembelajaran. Beberapa kemampuan di dalamnya meliputi kemampuan dalam penguasaan landasan kependidikan, psikologi pembelajaran, penguasaan materi pembelajaran, kemampuan dalam merancang dan memanfaatkan berbagai media/sumber belajar, kemampuan dalam menyusun program pembelajaran, dan kemampuan dalam mengembangkan kinerja pembelajaran.

Empat kompetensi tersebut seyogianya dikuasai oleh para guru. Dengan itu, berbagai peran guru dalam pembelajaran, sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator diharapkan dapat dilaksanakan secara optimal. Jika peran itu dapat dijalani, usaha memberikan layanan pembelajaran yang optimal kepada siswa berpeluang tercapai. Untuk kemampuan memberikan layanan pembelajaran optimal diperlukan adanya penguasaan model-model pembelajaran yang memadai.

Yang terjadi dilapangan, sebagian besar guru tidak menginginkan keberadaan model-model pembelajaran yang mempermudah guru dalam melaksanakan dan menyelesaikan tugas kegurumannya. Bahkan, ada guru yang tidak mau menggunakan model pembelajaran sama sekali, apa lagi menguasainya. Sehingga, terjadilah permasalahan-

permasalahan dalam proses pembelajaran, yang berdampak kurang dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kecerdasannya. Kecerdasan dalam bersikap dalam hal ini dimaksudkan adalah sikap gotong royong terkait dengan tugas kelompok. Fenomena yang sering tampak di lapangan, ketika siswa diberi tugas kelompok, adalah sikap monopoli oleh salah satu anggota kelompok di antaranya, atau sebaliknya, sikap tidak mau tau dan tidak mau ikut mengerjakan tugas yang seharusnya diselesaikan bersama kelompoknya.

Guru ditantang untuk dapat mengubah sikap atau kebiasaan yang banyak terjadi dalam proses pembelajaran di lapangan, terutama mengubah kebiasaan guru terkait perannya sebagai guru dan pendidik yang harus mau mengembangkan kemampuan dan kompetensinya agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai.

Mengajar dan Model Pembelajaran

Mengajar adalah membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, sarana untuk mengekspresikan dirinya, dan cara-cara belajar, serta bagaimana belajar (Joyce & Weil, 1986). Tujuan jangka panjang kegiatan pembelajaran adalah membantu siswa mencapai kemampuan secara optimal untuk dapat belajar lebih mudah dan efektif dimasa datang. Untuk mencapai itu, perlu kerangka pembelajaran secara konseptual (model pembelajaran) yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran (Winataputra, 2001). Dalam tingkatan operasional, model pembelajaran dan

strategi pembelajaran sering dipertukarkan, sehingga terkadang terjadi kerancuan. Terlepas dari itu, guru yang memberikan pelayanan pembelajaran memang dituntut kemauan dari dalam diri guru tersebut untuk mengembangkan kemampuan dan membuka gaya berpikir agar lebih maju sesuai tuntutan zaman, karena sikap guru seperti itu sangat dibutuhkan dan penting dalam aspek pembelajaran untuk mencapai suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Pada kenyataan di lapangan bisa dikatakan keberhasilan dalam pembelajaran tidak bergantung pada materi-materi yang akan disampaikan tetapi pada keahlian seorang guru dalam memakai materi-materi itu. Buku-buku teks, dan bahan konkret terbaik serta materi suplementer, jika tak digunakan dengan tepat tidak akan menghasilkan pelajar-pelajar yang berhasil, pokok permasalahan sesungguhnya adalah bagaimana para guru mengajarkan materi yang akan disampaikan dapat tersampaikan dan dapat dimengerti dengan baik oleh siswanya. Karena hanya mereka yang memiliki seni sejati dalam mengajarlah yang akan dapat menggunakan materi apa saja yang akan diajarkannya.

Model Pembelajaran Kooperatif

Ada banyak model atau strategi pembelajaran yang dikembangkan dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar siswa, satu di antaranya adalah Model Pembelajaran Kooperatif (MPK). MPK adalah model pembelajaran yang bertujuan mengembangkan aspek keterampilan sosial, seperti meningkatkan kecerdasan sikap gotong-royong pada diri siswa.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu komponen untuk menciptakan masyarakat belajar (*learning community*). Menurut Lie (2014: 27) pembelajaran kooperatif menciptakan

interaksi yang asah, asih, dan asuh, sehingga tercipta masyarakat belajar (learning community).

Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari sesama siswa. Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Elemen-elemen itu meliputi:

- (1) saling kebergantungan positif, dimana setiap anggota kelompok masing-masing perlu membagi tugas sesuai dengan tujuan kelompoknya, jadi memerlukan kerja sama yang baik dari masing-masing anggota kelompoknya;
- (2) interaktif tatap muka, yaitu memberikan ruang dan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk saling memberikan informasi dan saling membelajarkan, dengan menghargai setiap perbedaan dan saling mengisi kekurangan;
- (3) akuntabilitas individual, yaitu tanggung jawab perseorangan maksudnya setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya; dan
- (4) keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan social yang secara sengaja diajarkan, di sini maksudnya adalah setiap anggota kelompok mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi baik dengan anggota kelompoknya, seperti kemampuan mendengarkan dan berbicara dengan etika (Hamdayama.2014: 65).

Tujuan utama model pembelajaran kooperatif dalam kegiatan pembelajaran adalah membangun sikap saling kebergantungan positif, terutama pada tugas kelompok, menumbuhkan sikap konsekuen dan rasa tanggung jawab perorangan sesuai tugasnya, belajar menghargai setiap perbedaan, dan melatih siswa mampu berpartisipasi

dan berkomunikasi.

Kecerdasan dan Faktor yang Mempengaruhi

“Kecerdasan” diambil dari akar kata “cerdas”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cerdas berarti sempurna perkembangan akal budi seorang manusia untuk berpikir, mengerti, tajam pikiran, dan sempurna pertumbuhan tubuhnya. Kecerdasan atau yang biasa dikenal dengan IQ (Intelligence Quotient) adalah istilah umum yang digunakan untuk menjelaskan sifat pikiran yang mencakup sejumlah kemampuan, seperti kemampuan menalar, merencanakan, memecahkan masalah, berpikir abstrak, memahami gagasan, menggunakan bahasa, dan belajar, merupakan perihal cerdas, kesempurnaan akal budi manusia (Id.Wikipedia.org/wiki/2014/06). Kecerdasan erat kaitannya dengan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh individu. Kecerdasan dapat diukur dengan menggunakan alat psikometri yang biasa disebut tes IQ. IQ itu sendiri merupakan usia mental yang dimiliki manusia berdasarkan perbandingan usia kronologis (Id.Wikipedia.org/wiki/2014/06). Kecerdasan merupakan tindakan atau pemikiran yang bertujuan dan adaptif (Stenberg & Slater, 1982).

Adapun spesifikasi kecerdasan menurut Thurstone (blogspot.com/2011/12) adalah: (a) pemahaman dan kemampuan verbal, (b) angka dan hitungan, (c) kemampuan visual, (d) daya ingat, (e) penalaran, dan (f) kecepatan perseptual.

Menurut Gardner (blogspot.com/2011/12), seorang psikolog dari Universitas Harvard, menyatakan ada delapan kecerdasan yang dimiliki oleh manusia, yaitu: (1) kecerdasan linguistik, kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan, (2) kecerdasan matematik atau logika, kemampuan dalam memecahkan masalah, mampu memikirkan dan menyusun

solusidengan urutan yang logis, (3) kecerdasan spasial, kemampuan untuk melihat dan mengamati dunia visual dan spasial secara akurat, (4) kecerdasan kinestetik dan jasmani, kemampuan dalam menggunakan tubuh secara terampil untuk mengungkapkan ide, pemikiran, dan perasaan, (5) kecerdasan musikal, kemampuan untuk menikmati, mengamati, membedakan, mengarang, membentuk, dan mengekspresikan bentuk-bentuk musik, (6) kecerdasan interpersonal, kemampuan untuk mengamati dan mengerti maksud, motivasi, dan perasaan, orang lain, (7) kecerdasan intrapersonal, kemampuan yang berhubungan dengan kesadaran dan pengetahuan tentang diri sendiri yang dapat memahami kekuatan dan kelemahan diri sendiri, (8) kecerdasan natural, kemampuan untuk mengenali, membedakan, mengungkapkan, dan membuat kategori terhadap apa yang dijumpai di alam maupun lingkungan.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan, yaitu:

- 1) Faktor bawaan atau biologis; faktor ini ditentukan oleh sifat yang dibawa sejak lahir; batas kesanggupan atau kecakapan seseorang dalam memecahkan masalah, di antaranya ditentukan oleh faktor bawaan ini.
- 2) Faktor minat dan pembawaan yang khas; minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu.
- 3) Faktor pembentukan atau lingkungan; pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi.
- 4) Faktor kematangan; tiap organ dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan.
- 5) Faktor kebebasan; tiap manusia bebas memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah yang dihadapi juga bebas

memilih masalah yang sesuai dengan kebutuhannya.

Dengan demikian, dari beberapa pendapat di atas tentang kecerdasan ini berarti bahwa manusia memiliki tingkat dan tipe kecerdasan masing-masing, baik yang sudah menjadi bawaan sejak lahir maupun karena pengaruh dari lingkungan kehidupannya, sehingga kemampuan yang dimiliki tersebut menjadikan manusia tersebut dapat hidup berdampingan dengan manusia yang lain.

Gotong Royong

Gotong-royong artinya membawa barang (berat) bersama-sama oleh dua orang atau lebih, melakukan pekerjaan bersama-sama, saling menolong, bantu membantu, untuk kemudian menikmati hasil pekerjaan itu bersama-sama pula (Hogspot.com/2014/01).

Gotong-royong mengandung unsur-unsur sebagai berikut: 1) usaha atau kegiatan kerja bersama, 2) setiap partisipan berpartisipasi menurut kemampuan masing-masing, 3) berdasarkan kekhasan dan sukarela, 4) tanpa pamrih (tanpa harapan balas jasa), dan 5) kerja atau usaha tersebut bermanfaat bagi kepentingan bersama (Hogspot.com/2014/01). Gotong-royong juga mempunyai prinsip-prinsip: (1) kegiatan tersebut dilakukan oleh orang-orang yang merupakan anggota suatu kesatuan, desa, kampung, pelajar, suatu sekolah, organisasi tertentu, dan sebagainya, (2) keikutsertaannya berdasar atas kesadaran bahwa kegiatan itu demi kepentingan sesama anggota sebagai kesatuan atau keluarga, dan (3) tidak ada perasaan terpaksa ataupun didorong pamrih apapun kecuali ingin mendorong sesama warga.

Manfaat gotong-royong cukup banyak, di antaranya: a. meringankan beban, waktu, dan biaya, b. meningkatkan solidaritas

dan rasa kekeluargaan dengan sesama, c. menambah kokohnya rasa persatuan dan kesatuan, dan d. mempertinggi ketahanan bersama. Makna Gotong royong juga cukup banyak, di antaranya: a) manusia tidak dapat hidup sendiri, melainkan harus bersama orang lain, manusia adalah makhluk social, b) tanggung jawab bersama yang menyangkut kepentingan orang banyak tidak hanya dipikul oleh orang tertentu saja, melainkan semua orang yang terkait didalamnya, c) tidak pantas berpangku tangan terhadap upaya mencapai kesejahteraan masyarakat, melainkan harus ikut bertanggungjawab dan segera berpartisipasi aktif, d) hasil upaya bersama harus dinikmati secara adil dan secara bersama pula, e) suka dan duka, sejahtera dan menderita, dalam kehidupan bermasyarakat menjadi tanggungjawab bersama, dan f) kesadaran akan kepentingan masyarakat perlu diikuti dengan kemauan bekerja keras dan bekerjasama.

Siswa, dengan demikian, diharapkan dapat menerapkan dan melaksanakan semua sikap yang terdapat dalam kegiatan maupun tugas gotong-royong, yaitu sikap atas pikiran yang mencakup sejumlah kemampuan untuk saling bekerjasama yang hasilnya dinikmati bersama pula. Sehingga kecerdasan sikap gotong-royong dapat diartikan sebagai kesempurnaan akal budi manusia di dalam mengeksplor kemampuannya untuk saling bekerjasama dengan manusia yang lain.

Pembelajaran Kooperatif dan Kecerdasan Sikap Gotong-royong

Model pembelajaran kooperatif diterapkan dalam pembelajaran seni musik yang di dalamnya terdapat penerapan sikap gotong-royong, misalnya pembelajaran membuat aransemn lagu dari salah satu lagu-lagu Nusantara. Siswa akan mempelajari rasa tanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing dalam kelompok dan langsung

mengalami sikap-sikap yang tertanam di dalamnya, misalnya bersama dengan kelompoknya menentukan salah satu lagu Nusantara apa yang akan diaransemen, menentukan bagaimana pembagian suaranya, dan menentukan jadwal latihan untuk menyatukan suara dari hasil aransemen mereka, di sini mereka langsung merasakan dan terlibat langsung dalam bekerjasama dan bergotong-royong di dalam menyelesaikan tugas kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan (Hamdayama, 2014: 64). Oleh karena itu, untuk dapat meningkatkan kecerdasan sikap gotong-royong pada diri siswa maka dengan penerapan pembelajaran kooperatif siswa dapat lebih terarah dan lebih meningkat didalam memunculkan sikap kecerdasannya untuk mau bergotong-royong pada kelompoknya masing-masing.

Prosedur Pembelajaran Kooperatif

1. Penjelasan Materi

Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap ini guru memberikan materi pelajaran yang harus dikuasai, selanjutnya materi diperdalam dalam pembelajaran kelompok.

2. Belajar dalam Kelompok

Setelah guru menjelaskan gambaran umum tentang pokok-pokok materi pelajaran, selanjutnya siswa diminta untuk belajar pada kelompoknya masing-masing.

3. Penilaian

Penilaian dalam model pembelajaran kooperatif bisa dilakukan dengan tes atau kuis, baik secara individual maupun kelompok. Hasil akhir dari setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua, yaitu tes individual yang akan memberikan informasi kemampuan setiap siswa dan tes kelompok akan memberikan informasi kemampuan setiap kelompok. Setiap anggota kelompok memiliki nilai yang sama dalam kelompoknya karena nilai kelompok adalah nilai bersama yang merupakan hasil kerjasama setiap anggota kelompok.

4. Pengakuan Kelompok

Penerapan kelompok yang unggul atau yang paling menonjol atau yang berprestasi yang layak diberi hadiah atau reward. Pengakuan dan pemberian penghargaan tersebut diharapkan dapat memotivasi kelompok agar terus berprestasi (Hamdayama, 2014: 66).

Penutup

Penerapan model pembelajaran kooperatif dalam upaya meningkatkan kecerdasan sikap gotong-royong siswa dapat mendorong semangat kerjasama siswa dalam menyelesaikan tugas bersama. Kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh pembelajaran kooperatif meliputi: membangun sikap saling kebergantungan positif, terutama pada tugas kelompok; menumbuhkan sikap konsekuen dan rasa tanggung jawab perorangan sesuai tugasnya; belajar menghargai setiap perbedaan dan melatih siswa mampu berpartisipasi dan berkomunikasi. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif ini siswa dengan secara sadar tanpa diberi tahu dan diperintah sudah cerdas untuk melakukan tugas-tugasnya didalam kelompoknya.

Kecerdasan merupakan hal yang sudah melekat pada diri seseorang yang diperoleh dari lahir dan dari lingkungannya. Sikap gotong-royong juga mempunyai prinsip-prinsip yang sejalan dengan pembelajaran kooperatif seperti : (1) kegiatan tersebut dilakukan oleh orang-orang yang merupakan anggota suatu kesatuan, desa, kampung, pelajar, suatu sekolah, organisasi tertentu, dan sebagainya, (2) keikutsertaannya berdasar atas kesadaran bahwa kegiatan itu demi kepentingan sesama anggota sebagai kesatuan atau keluarga, dan (3) tidak ada perasaan terpaksa atau pun didorong pamrih apa pun kecuali ingin mendorong sesama warga.

Manfaat gotong-royong, di antaranya: a) meringankan beban, waktu, dan biaya, b) meningkatkan solidaritas dan rasa kekeluargaan dengan sesama, c) menambah kokohnya rasa persatuan dan kesatuan, dan d) mempertinggi ketahanan bersama. Sehingga, ada kesesuaian antara pembelajaran kooperatif dan kecerdasan sikap gotong-royong bagi siswa di dalam pembelajaran di kelas maupun di dalam berkehidupan dimasyarakat.

Daftar Pustaka

- Blogspot.com/2011/12/A1-jabarkecerdasan.www.google.co.id.
Diunduh pada 1 Agustus 2015.
- Hamdayama, J. 2014. Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hogspot.com/2014/01/pengertian-gotong-royong.www.google.co.id.
Diunduh pada 6 Juni 2014.
- Joyce, B. & Weil, M. 1986. Model of Teaching. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Lie, A. 2005. Cooperative Learning. Jakarta: Grasindo.
- Stenberg & Slater. 1982. Id.Wikipedia.org/wiki/Kecerdasan.
www.google.co.id. Diunduh pada 6 Juni 2014.
- Suprijono, A. 2010. Model-meodel Pembelajaran Inovatif. Jakarta: PAV-PPAI Universitas Terbuka.

Rumah Tinggal Sederhana Tahan Gempa

Oleh: Slamet Mulyanto

SMK N 3 Yogyakarta

Pendahuluan

Secara geologis sebagian besar wilayah Indonesia rawan terhadap guncangan gempa, karena wilayahnya berada dalam pertemuan beberapa pelat tektonik, yang guncangan gempanya akan selalu datang tanpa dapat diprediksi kapan terjadinya. Wilayah rawan gempa seperti Yogyakarta, pembuatan bangunan yang tahan gempa merupakan sebuah keharusan. Adanya gempa bumi pada tahun 2006 yang meluluhlantakan bangunan rumah di Yogyakarta membuat kami tertarik untuk mensosialisasikan bangunan rumah tinggal tahan gempa.

Menurut Sarwidi (2006: 27) gempa bumi dapat menimbulkan dua akibat, yaitu akibat secara langsung maupun akibat tidak secara langsung.

1. Akibat gempa secara langsung
 - a. Kerusakan bangunan rumah tinggal sederhana dari yang retak-retak sampai yang runtuh.
 - b. Penurunan atau peninggian permukaan tanah (Alaska 1964, Banggai 2000, Aceh 2004).
 - c. Tanah longsor (Blitar 1998, Banggai 2000, Yogyakarta 2006).
 - d. Tanah pecah atau rengkah (Kalifornia 1906, Banggai 2000, Yogyakarta 2006).
 - e. Likuifaksi, dimana sewaktu gempa terjadi, pasir bagaikan bubur dan gaya menjadi kecil, sehingga menjadikan bangunan amblas, walaupun tidak rusak (Nigata 1964, Flores 1992).

2. Akibat gempa secara tidak langsung
 - a. Korban jiwa dan luka-luka yang diakibatkan keruntuhan bangunan (Bengkulu 2000, India 2003, Yogyakarta 2006) atau kemungkinan akibat-akibat gempa tidak langsung lainnya.
 - b. Tsunami, dimana gelombang besar terjadi karena gerakan tanah di dasar laut (Banyuwangi 1994, Pulau Babi, Flores 1992, Biak 1996, dan Aceh 2004).
 - c. Kebakaran yang dapat disebabkan oleh putusnya saluran gas dan hubungan pendek listrik atau letupan kompor (San Fransisco 1906, Banggai 2000).
 - d. Wabah penyakit yang disebabkan oleh prasarana dan sarana kesehatan tidak berfungsi (India 2002).
 - e. Masalah keamanan (Kolombia 1999).
 - f. Politik, untuk mencari kambing hitam atau menjatuhkan birokrat (Northridge, AS 1994).
 - g. Ekonomi yang diakibatkan oleh hancurnya sarana dan prasarana ekonomi (Northridge 1994, India 2002, Jepang 1995, Papua Barat 2004, Aceh 2004, Yogyakarta 2006).
 - h. Sosial, misalnya terjadi pengungsian dan gelandangan sementara (Kolombia 1999, India 2003, China 1976).

Kerusakan-kerusakan bangunan yang disebabkan oleh gempa bumi adalah:

1. Kerusakan pada atap
 - a. Genteng-genteng yang melorot karena sudut atap yang tajam.
 - b. Penutup atap berserakan karena sebagian reng dan usuk telah lapuk.
 - c. Rangka kuda-kuda yang tidak terikat atau tidak diangker menyebabkan ambrol.
 - d. Plafon runtuh karena ikatan penggantungnya lemah.

2. Kerusakan pada tembok
 - a. Tembok retak karena tidak ada angker yang menyatukan antara tembok dan kolom praktis
 - b. Ikatan kolom praktis dan *ring balk* kurang memadai sehingga elemen struktur tidak berfungsi dan terjadi kerusakan bangunan pada saat bangunan diguncang gempa.
 - c. Gunung-gunung runtuh karena tidak diikat dengan beton bertulang.
 - d. Diatas kusen pintu, jendela retak, karena tidak diberi balok lintel.
 - e. Dinding ambrol karena tidak menggunakan rangka pengikat kolom praktis dan ring balk.
3. Kerusakan pondasi
 - a. Terjadi penurunan pondasi, karena tidak diletakan pada tanah yang keras, juga karena tidak dipasang sloof.
 - b. Pondasi yang terletak di tebing longsor karena tidak diberi penguatan tanah yang memadai.

Prinsip- Prinsip Bangunan Tahan Gempa

Menurut Sarwidi (2006: 41) bangunan rumah tinggal sederhana tahan gempa harus memenuhi prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Bila terjadi gempa ringan, bangunan tidak mengalami kerusakan.
2. Bila terjadi gempa sedang, bangunan teknis boleh mengalami kerusakan pada elemen non struktur, tetapi tidak boleh rusak pada elemen-elemen struktur, sedangkan bangunan sederhana boleh mengalami kerusakan temboknya.
3. Bila terjadi gempa besar, bangunan teknis boleh mengalami kerusakan pada non struktur. Bangunan tetap tidak boleh runtuh, sedangkan bangunan sederhana boleh mengalami kerusakan tembok dan perkuatan praktis. Kerusakan yang terjadi masih dapat diperbaiki.

4. Bangunan yang tahan terhadap gempa besar adalah bangunan yang bersifat daktail (liat, alot). Bangunan daktail adalah kesanggupan bangunan untuk mengalami perubahan bentuk akan tetapi masih dapat menerima beban. Kebalikan dari bangunan daktail adalah bangunan getas sehingga sangat tidak tahan terhadap guncangan gempa.

Sedangkan menurut Andreas Triwiyono (2008: 12) konsep umum perancangan bangunan tahan gempa adalah:

1. Pada saat terjadi gempa ringan, struktur bangunan harus tetap utuh dan tidak boleh mengalami kerusakan yang berarti.
2. Pada saat terjadi gempa sedang, komponen non-struktural diperkenankan mengalami kerusakan, tetapi komponen struktural harus masih tetap utuh.
3. Pada saat terjadi gempa kuat, komponen struktural dan non-struktural diperbolehkan mengalami kerusakan, tetapi struktur bangunan secara keseluruhan tidak boleh runtuh. Kerusakan harus dapat diperbaiki, sehingga dapat difungsikan kembali.

Tujuan merencanakan bangunan tahan gempa adalah:

1. Mencegah dan mengurangi timbulnya korban jiwa manusia.
2. Mencegah, mengurangi, atau melindungi manusia dari luka-luka.
3. Mencegah dan mengurangi timbulnya kerusakan bangunan
4. Mencegah dan mengurangi timbulnya kerusakan isi bangunan (harta dan benda berharga)

Bangunan Tahan Gempa

Menurut Sarwidi (2006: 45) bangunan tahan gempa dapat ditinjau dari segi arsitektur, struktur dan mutu material.

1. Tinjauan Arsitektur

Tinjauan arsitektur bangunan tahan gempa terdiri dari denah, atap,

dan bukaan dinding bangunan.

a. Denah

Denah bangunan sebaiknya mempunyai bentuk simetris, karena bentuk ini dapat menghilangkan pengaruh puntiran. Beberapa contoh bentuk denah simetris sederhana yaitu bujur sangkar dan empat persegi panjang.

Pemisahan bentuk denah yang tidak simetris menjadi bentuk simetris adalah untuk mengurangi kekuatan bangunan jika terjadi perbedaan penurunan bangunan dan perbedaan perilaku gerakan akibat efek realitas nonstructural dan realitas perbedaanya. Bangunan sebaiknya dipisah sesuai dengan kondisi keseragaman tanah dan keseragaman bangunan. Sedangkan menurut Andreas Triwiyono (2008 : 12) konsep umum bangunan tahan gempa bentuk geometri sederhana dan simetris. Denah bangunan yang panjang perlu dipisahkan.

b. Atap bangunan

Pada dasarnya bentuk-bentuk atap yang terlalu besar dan terlalu berat dapat membahayakan keamanan struktur, karena dapat mengakibatkan beban gempa yang lebih besar. Oleh karena itu, pemakaian atap bangunan atau dianjurkan untuk memakai bahan-bahan atap yang ringan seperti, seng, asbes gelombang atau aluminium. Bahan penutup atap ini harus diikat pada gording dengan paku, pelat besi atau baut. Sedangkan menurut Andreas Triwiyono (2008: 17) atap bangunan harus ringan. Dengan demikian dalam perencanaan atap sebaiknya menggunakan bahan-bahan yang ringan.

c. Bukaan dinding

Letak bukaan dinding dari pintu atau jendela sebaiknya ditempatkan pada dua sisi yang saling berhadapan. Jumlah letak

bukaan dalam satu bidang dinding sebaiknya tidak melebihi setengah panjang dinding. Bila hal itu terjadi, bidang dinding diberi penguat dari beton bertulang. Kosen pintu dan jendela diberi angker besi yang ditanamkan didalam tembok dengan diameter 6 mm sampai 10 mm, berjarak 50 cm sampai 75 cm, sepanjang 10 cm sampai 20 cm.

2. Tinjauan Struktur

a. Pondasi

Menurut Jatmika Adi Suryabrata, dkk (2007: 19) galian pondasi minimal 70 cm, pondasi terbuat dari pasangan batu yang kuat dengan plesteran dengan campuran 1 SP : 4 PS dan siapkan bagian untuk penjangkaran kolom.

Pondasi harus ditempatkan pada tanah yang mantap atau keras. Pondasi harus dihubungkan dengan sabuk sloof, hal ini diberikan pada pondasi setempat (umpak) maupun pondasi menerus. Balok pondasi (sloof) harus diangkerkan pada pondasinya dengan jarak angker 1,5 m dengan besi tulangan diameter 12 mm. Pondasi tidak boleh diletakan terlalu dekat dengan dinding tebing agar tidak terjadi longsor.

b. Kolom

Menurut Jatmika Adi Suryabrata, dkk (2007: 13) kolom berukuran 15 x 15 dengan besi tulangan diameter 10 mm, dengan begel diameter 8 mm jarak 15 cm atau begel diameter 6 mm jarak 12,5 cm dan selimut beton 2,5 cm.

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada kolom adalah sebagai berikut:

- 1) Bangunan harus menggunakan kolom beton bertulang sebagai elemen pemikul beban.
- 2) Kolom harus diangker pada sloof dan ikatannya

diteruskan pada pondasi.

- 3) Pada ujung atas kolom harus diikat dan disatukan dengan ring balk.
- 4) Rangka bangunan (sloof, balok dan kolom) harus memiliki hubungan kuat dan kokoh.
- 5) Kolom harus dilengkapi balok pengaku (ring balk, balok latei) untuk menahan balok lateral gempa.

c. Balok Bangunan

Menurut Jatmika Adi Suryabrata, dkk (2007 : 13) balok sloof berukuran 15 x 20 dengan besi tulangan 10 mm, dengan begel diameter 8 mm jarak 15 cm atau begel diameter 6 mm jarak 12,5 cm dan selimut beton 2,5 cm.

Balok pada bangunan rumah sederhana terdiri dari ring balk (balok keliling) dan balok lintel. Balok latei/ lintel mempunyai fungsi sebagai penguat horizontal dan umumnya terletak di atas kusen. Tulangan silang dapat dipasang bila memungkinkan.

d. Atap bangunan

- 1) Atap harus memiliki bobot yang ringan dengan menggunakan bahan-bahan seperti: seng, asbes, aluminium atau bahan lain yang bersifat ringan.
- 2) Rangka kuda-kuda harus kuat menahan beban atap dan harus diangkerkan pada kolom atau ring balk.
- 3) Pada arah memanjang, atap harus diperkuat dengan ikatan angin antara kuda-kuda yang satu dengan kuda-kuda lainnya.

e. Dinding

Dinding, khususnya tembok memiliki kegunaan antara lain:

- 1) Dinding bangunan pada saat terjadi gempa akan

menerima beban permukaan pada arah tegak lurus dinding dan beban geser pada arah sejajar dinding.

- 2) Kekuatan dinding dalam menahan beban dipengaruhi oleh adanya angker pada sisi dinding dan adanya perkuatan kolom praktis pada dinding sendiri.
- 3) Dinding harus diangker pada kolom dengan panjang angker 1,5 kali panjang batu bata atau batako. Angker dipasang setiap 10 lapis bata merah atau 3 lapis batako.
- 4) Dinding ampig (gunung-gunung) akan mengalami defleksi yang besar bila terjadi guncangan gempa karena terletak pada bagian tertinggi. Oleh karena itu gunung-gunung memerlukan perkuatan berupa rangka dinding.
- 5) Dinding harus diberi kolom praktis atau balok pengikat pada bagian dinding yang mempunyai luas lebih dari 12 m² atau panjang dinding 15 kali tebal dinding.
- 6) Pemasangan dinding 1/2 bata harus diperkuat kolom praktis yang mengikat baik sloof (di kaki) dan balok ring dipuncak dinding.

3. Tinjauan Bahan Bangunan

Menurut Departemen Pekerjaan Umum Badan dan Pengembangan PU (1982), mutu bahan bangunan yang digunakan sebaiknya memenuhi ketentuan seperti berikut:

a. Pasir (Agregat halus)

Pasir yang baik harus memiliki sifat-sifat sebagai berikut:

- 1) Pasir tidak boleh mengandung lumpur lebih dari 5 %.
- 2) Bila pasir dilemparkan ke bahan pakaian, pasir tidak merekat.
- 3) Bila digenggam pasir tidak menggumpal.

- 4) Pasir memiliki butiran halus, sedang dan kasar.
 - 5) Pasir terasa tajam bila diremas dan tidak lembut seperti pasir pantai.
- b. Kapur
- Kapur yang baik harus memiliki sifat-sifat sebagai berikut:
- 1) Penempatan harus terlindung dari air.
 - 2) Kapur mengandung sedikit buiran kasar.
 - 3) Kapur mempunyai sifat warna putih, kering dan lunak.
 - 4) Bila kapur di saring 2J3 bagian kapur akan melewati lubang ayakan 0,85 mm.
- c. Cement Portland
- Semen yang digunakan untuk bangunan tahan gempa harus memenuhi ketentuan :
- 1) Semen tidak menggumpal, membatu atau mengeras.
 - 2) Semen tidak terasa tajam bila digosok antara ibu jari dan telunjuk.
 - 3) Penimbunan semen tidak boleh langsung diatas lantai dan tidak boleh terlalu tinggi Maksimm 1,50 m.
 - 4) Bila semen dicampur air, semen tercampur merata.
- d. Batako
- Batako yang baik harus memiliki sifat-sifat sebagai berikut:
- 1) Batako tidak luruh bila ditekan.
 - 2) Batako memiliki permukaan rata dan tidak cacat.
 - 3) Batako dapat digunakan stelah berumur 8 minggu.
 - 4) Batako tidak boleh terkena hujan sebelum dipakai.
 - 5) Saat pemasangan, batako tidak boleh direndam air, tetapi cukup dibasahi permukaanya dengan air.

e. Bata Merah

Bata merah yang digunakan harus memiliki sifat-sifat:

- 1) Bentuk persegi, memiliki pinggiran lurus dan tajam.
- 2) Tidak terlalu banyak retak.
- 3) Tidak terlalu banyak mengeluarkan gelembung bila direndam air.
- 4) Tidak hancur bila direndam dalam air.
- 5) Tidak patah bila dipijak dengan beban orang normal atau dijatuhkan dengan ketinggian 1,5 meter.

f. Kayu

Kayu yang baik harus memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mempunyai serat yang halus dan cacat kayu tidak boleh terlalu banyak.
- 2) Kayu harus kering udara dan sudah tua, dari jenis kayu yang baik.
- 3) Kayu memiliki sudut serat maksimum 15 derajat.
- 4) Retak arah radial tidak boleh lebih dari 1/3 tebal kayu.

g. Penutup Atap

Penutup atap yang baik digunakan adalah sebagai berikut:

1) Seng

Ciri-ciri seng yang baik adalah:

- a) Tebalnya harus memenuhi ketebalan SNI yaitu 3 mm.
- b) Tidak boleh cacat.

2) Genteng tanah

Ciri-ciri genteng yang baik:

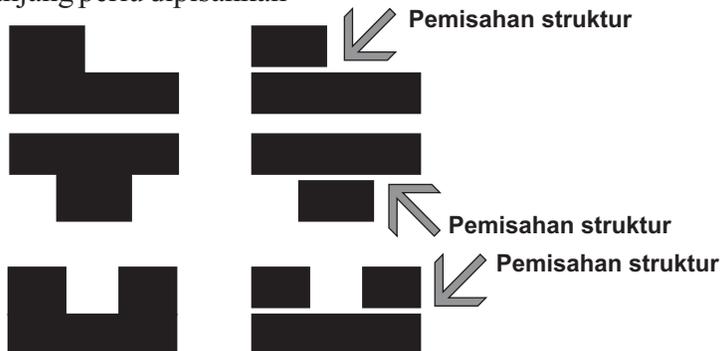
- a) Berwarna merah
- b) Mempunyai lubang untuk dikaitkan pada reng.
- c) Permukaan dalam keadaan kering, rata dan licin.

- 3) Asbes
Ciri-ciri asbes yang baik:
 - a) Tidak boleh retak-retak.
 - b) Mudah dipaku atau dibor.
 - c) Tebal minimum 4 mm.
 - d) Gelombang asbes harus menutup satu sama lain.
- h. Air
Air yang dapat digunakan adalah air sekualitas air minum, dengan ciri-ciri:
 - 1) Tidak berwarna, tidak berbau dan tidak berasa.
 - 2) Tidak mengandung, lumpur, garam serta minyak.
- i. Kerikil (Agregat kasar)
Ciri-ciri kerikil yang baik:
 - 1) Mempunyai permukaan yang tidak halus atau tidak licin.
 - 2) Terdiri dari butir yang beraneka ragam besarnya.
 - 3) Terdiri dari butir yang keras dan tidak berpori.
 - 4) Memiliki ukuran diameter 5 mm.
 - 5) Bila kandungan lumpur melampaui 1 % agregat harus dicuci.
- j. Baja Tulangan
Baja tulangan yang baik memenuhi ketentuan sebagai berikut:
 - 1) Memenuhi syarat SNI.
 - 2) Tidak boleh mengandung serpih-serpih maupun retak-retak.
 - 3) Batang baja tidak tertekuk, sehingga saat digunakan tidak usah diluruskan terlebih dulu.

- k. Beton
- Ciri-ciri beton yang baik:
- 1) Bahan beton terdiri dari krikil, pasir, semen, dan air.
 - 2) Perbandingan beton 1 SP : 2 PS : 3 KR, sedangkan beton kedap air perbandingannya 1 SP : 1,5 PS : 2,5 KR
 - 3) Peempatan tulangan harus benar, sedangkan begesting (cetakan) beton harus rapat dan tidak bocor.
- l. Spesi
- Spesi adalah material yang terbuat dari campuran semen, pasir, dan air. Spesi biasa digunakan untuk pasangan batu bata atau batu kali.
- 1) Untuk pasangan batu kali perbandingannya 1 SP : 5 PS atau 1 SP : 3 KP : 10 PS.
 - 2) Untuk pasangan batu bata
 - Pasangan kedap air (trasraam) 1 SP : 2 PS
 - Pasangan biasa 1 SP : 3 KP : 10 PS

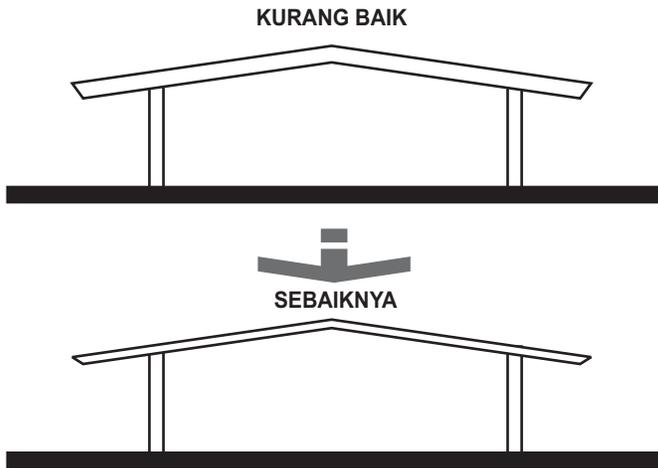
Konsep Umum Bangunan Tahan Gempa Menurut Andreas Triwiyono (2008: 8-21)

Bentuk geometri sederhana dan simetris. Denah bangunan yang panjang perlu dipisahkan



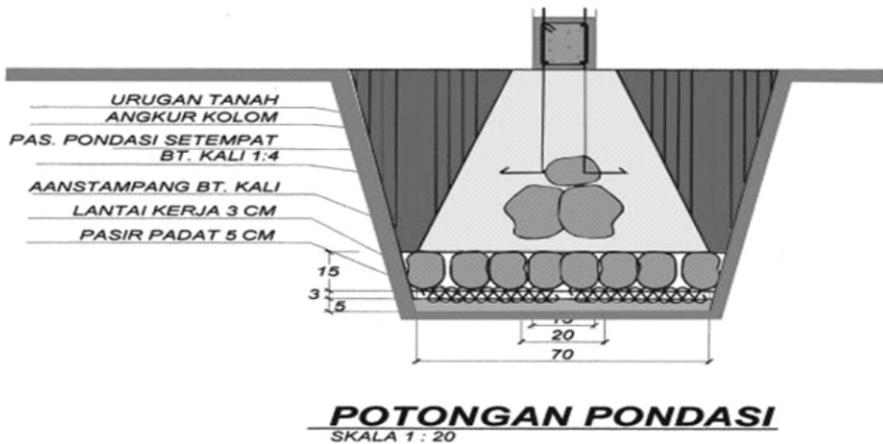
Gambar 1. Pemisahan Struktur

Untuk atap digunakan bahan yang ringan:



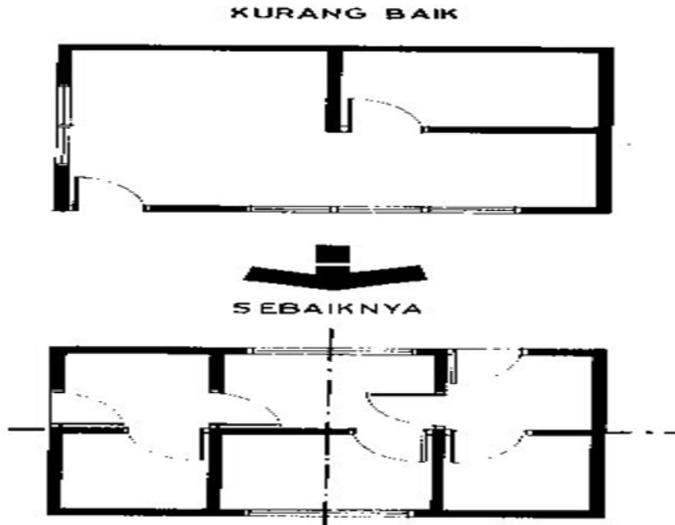
Gambar 2. Atap

Pondasi yang kuat diatas tanah yang stabil:

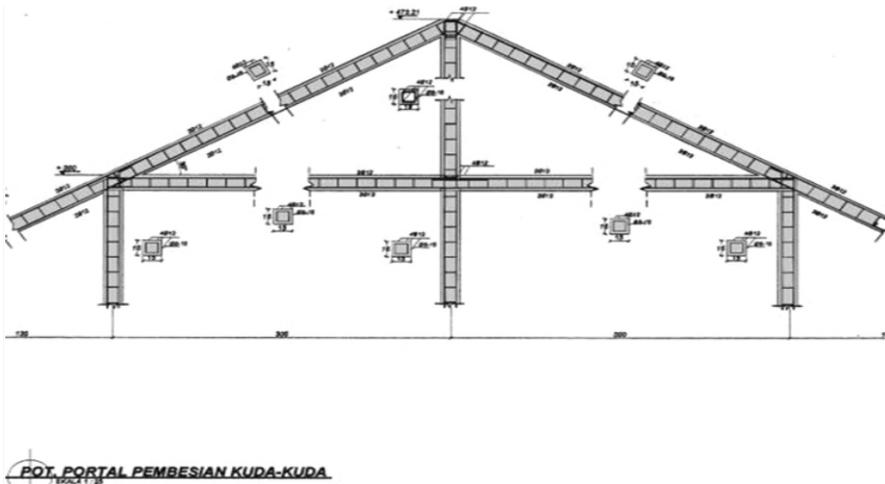


Gambar 3. Pondasi

Contoh bentuk denah:



Gambar 4. Bentuk Denah



Gambar 5. Portal Pemberian Kuda-Kuda

Penutup

Kemungkinan gempa bumi selalu di ambang pintu, maka perlu kesadaran akan pentingnya bangunan rumah tinggal sederhana tahan gempa.

1. Bangunan tahan gempa perlu diterapkan agar keamanan penghuni dapat terjamin.
2. Masih banyak rumah tinggal yang belum memenuhi persyaratan tahan gempa.
3. Persyaratan teknis bangunan tahan gempa perlu ketrampilan khusus, dan pendetailan yang baik.
4. Perlu sosialisasi kepada masyarakat secara umum, khususnya tukang, mandor, dan pelaksana bangunan.
5. Kebiasaan lama sulit diubah, misalnya pemakaian bahan berat dan getas yang berisiko tinggi terjadi kerusakan.

Daftar Pustaka

- Andreas Tri Wiyono. (2008). *Makalah Sosialisasi Bangunan Tahan Gempa untuk Guru SMK 2008*. Yogyakarta: TP.
- Jatnika Adi Suryabrata, dkk. (2007). *Pedoman Membangun Rumah Sederhana Tahan Gempa*. Yogyakarta: PMI DIY.
- Sarwidi. (2006). *Bangunan Rumah Rakyat Tahan Gempa*. Yogyakarta: Ceededs UII.

Media Sosial, Manfaat dan Bahayanya

Oleh: Ma'mumi Kuncara Dewi

Guru SMP N 4 Tempel

Pendahuluan

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dewasa ini berkembang sangat pesat. Dengan internet cepatnya arus informasi membuat hampir tiada batas ruang dan waktu. Salah satu produk dari kemajuan teknologi komunikasi dan informasi adalah menjamurnya media sosial yang tumbuh bak cendawan di musim hujan seiring semakin banyaknya para pengguna.

Daffa Ramadhany menyebutkan bahwa *facebook*, *friendster*, *twitter*, dan *path* adalah beberapa situs jejaring sosial yang populer digunakan saat ini. (<http://daffaramadhany.wordpress.com/2014/01/22/macam-macam-jejaring-sosial/>). Jejaring sosial merupakan bagian dari media sosial. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 63 juta orang pada akhir tahun 2012 dan diprediksi naik sekitar 30% pada tahun 2013 dan terus tumbuh hingga pada tahun 2015 mencapai 139 juta orang atau 50% total populasi. Khusus untuk akun jejaring sosial *facebook* bahkan menembus 47.165.080 pada Maret 2013 berdasar data SocialBakers.com. (Anwar Abugaza, 2013: 38-39). Hal ini menunjukkan bahwa karakter masyarakat Indonesia yang komunal membuat anak-anak hingga para orang tua sangat menggandrungi media sosial.

Diciptakannya media sosial oleh para pendirinya tentulah memiliki tujuan tertentu. Untuk itu perlu diketahui manfaat, bahaya dan

hal-hal yang harus dilakukan ketika mengakses media sosial agar pengguna media sosial tetap aman, nyaman, dan tidak mengusik ketentraman pengguna lainnya.

Terdapat beberapa kasus akibat penggunaan media sosial, antara lain:

1. Kasus Florence mahasiswa S2 Fakultas Hukum UGM melalui media sosial *path* dan *twitter* yang menuliskan status berisi hujatannya terhadap Kota Yogya hingga memunculkan berbagai respon menyikapi kicauannya. (Kedaulatan Rakyat, Sabtu 30 Agustus 2014).
2. Beberapa kasus yang diberitakan di Merdeka.com. *6 Kasus Penghinaan di Jejaring Sosial Berujung ke Polisi*. Jum'at 8 Februari 2013. Diakses dari <http://www.merdeka.com/peristiwa/6-kasus-penghinaan-di-jejaring-sosial-berujung-ke-polisi.html> yang terdiri dari kasus sebagai berikut:
 - a. Kasus Syamsuddin yang mengadukan penghinaan Budiman (37), guru SMP Negeri Ma'rang, Pangkep, Sulawesi Selatan, karena disebut sebagai Bupati paling bodoh se-Indonesia
 - b. Kasus Farhat Abbas menyerang Ahok dalam akun *twitter*nya.
 - c. Kasus OC Kaligis, melaporkan Wamenkum HAM Denny Indrayana berkicau dalam jejaring *twitter* pada 18 Agustus 2012, yang menyatakan bahwa Advokat koruptor adalah koruptor.
 - d. Kasus Ketua Presidium Indonesia Police Watch (IPW), Neta S Pane melaporkan Yusril Ihza Mahendra ke Polda Metro Jaya, Rabu 18 Mei 2011 karena akun *twitter*nya, Yusril menuduh IPW adalah kelompok yang hanya pura-pura idealis namun ujung-ujungnya, mencari bayaran.
 - e. Prof. Said Ruppina Rektor IKIP Mataram melaporkan dosen Bahasa Inggris Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Institut

Keguruan dan Ilmu Pendidikan Mataram, lalu Masum ke polisi, lalu yang menyamakan identitasnya di *facebook* menjadi Chunk Jagger kerap menuliskan hinaan kepada Said.

Beberapa kasus di atas perlu menjadi perhatian bagi kita sebagai pengguna media sosial agar tidak mengalami hal serupa. Oleh karena itu, pengguna media sosial perlu memahami manfaat dan bahaya media sosial.

Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media *online* untuk bersosialisasi satu sama lain yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi, berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi tanpa dibatasi ruang dan waktu melalui aplikasi berbasis internet (Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014: 25). Media sosial telah menjadi hal yang penting bagi kehidupan manusia. Dalam keseharian manusia modern, interaksi adalah kebutuhan, dimana jarak dan waktu tidak lagi menjadi penghalang, sosial media hadir membantu menjawab segala tantangan dan memenuhi kewajibannya sebagai makhluk sosial (Anwar Abugaza, 2013: 15) Selanjutnya Anwar Abugaza (2013: 16) menyatakan media sosial adalah struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individu, kelompok atau organisasi yang terhubung dan terjadi interaksi satu sama lain dengan menggunakan perantarateknologi informasi. Media sosial memiliki beberapa karakteristik. Menurut Ennoch Sindang (2014: 2) media sosial dipahami sebagai sekelompok jenis media *online*, yang terbagi atas lima karakteristik yaitu:

1. Partisipasi.

Media sosial mendorong kontribusi dan umpan balik dari setiap orang yang tertarik. Hal ini mengaburkan batas antara media dan penonton.

2. Keterbukaan.

Media sosial terbuka untuk umpan balik dan partisipasi. Media sosial mendorong voting, komentar dan berbagi informasi. Jarang ada hambatan untuk mengakses dan memanfaatkan konten-konten yang disukai.

3. Percakapan.

Media sosial adalah tentang "*broadcast*" (konten ditransmisikan atau didistribusikan kepada *audiens*) media sosial lebih baik dilihat sebagai percakapan dua arah.

4. Komunitas.

Sosial media memungkinkan komunitas untuk terbentuk dengan cepat dan berkomunikasi secara efektif. Komunitas berbagi kepentingan bersama, seperti cinta fotografi, masalah politik atau acara TV favorit.

5. Keterhubungan.

Sebagian besar jenis media sosial berkembang pada keterhubungan mereka, memanfaatkan link kesitus lain, sumber daya dan orang-orang di dalamnya.

Media sosial teknologi mengambil berbagai bentuk, termasuk majalah, forum internet, *weblog*, *blog* sosial, *microblogging*, wiki, *podcast*, foto atau gambar, video, dan *bookmark* sosial. Dengan menerapkan satu set teori-teori dalam bidang media penelitian dan proses sosial, Kaplan dan Haenlein menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial dalam majalah *Business Horizons* yang diterbitkan tahun 2010 (Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014: 25- 27). Jenis-jenis media sosial menurut Kaplan dan Haenlein antara lain:

1. Proyek Kolaborasi

Website ini memungkinkan usernya untuk dapat mengubah,

menambah, ataupun me-*remove* konten – konten yang ada di *website* ini, contohnya *wikipedia*.

2. *Blog*

User lebih bebas dalam mengekspresikan sesuatu di *blog* ini seperti curhat ataupun mengkritik kebijakan pemerintah, contohnya *twitter*.

3. *Konten*

Para user dari pengguna *website* ini saling meng-*share* konten – konten media, baik seperti video, *ebook*, gambar, contohnya *youtube*.

4. *Situs jejaring sosial*

Aplikasi yang mengizinkan user untuk dapat terhubung dengan cara membuat informasi pribadi sehingga dapat terhubung dengan orang lain. Informasi pribadi itu bisa seperti foto – foto, contoh *facebook*, *path*, *instagram*.

5. *Virtual game world*

Dunia virtual, dimana mengreplikasikan lingkungan 3D, dimana user bisa muncul dalam bentuk avatar – avatar yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata, contohnya *game online*.

6. *Virtual social world*

Dunia *virtual* yang dimana penggunaanya merasa hidup di dunia *virtual*, sama seperti *virtual game world*, berinteraksi dengan yang lain. Namun, *Virtual Social World* lebih bebas, dan lebih ke arah kehidupan, contohnya *second life*.

Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media massa tradisional seperti *televisi*, *radio*, atau *koran* dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan *media sosial*. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan media sosial dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat

sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model *content* lainnya (Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014: 28).

Manfaat dan Bahaya Media Sosial

1. Manfaat Media Sosial

Keberadaan media sosial memudahkan kita untuk berinteraksi dengan mudah dengan orang-orang dari seluruh belahan dunia dengan biaya yang lebih murah dibandingkan menggunakan telepon dan penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat. Menurut Buku Panduan Optimalisasi Media Sosial Untuk Kementerian Perdagangan RI tahun 2014, beberapa kelebihan medsos antara lain:

a. Cepat, ringkas, padat dan sederhana.

Bila setiap produksi media konvensional membutuhkan keterampilan khusus, standar yang baku dan kemampuan *marketing* yang unggul maka medsos begitu mudah digunakan (*user friendly*), bahkan pengguna tanpa basis pengetahuan Teknologi Informasi (TI) pun dapat menggunakannya. Yang diperlukan hanya komputer, tablet, *smartphone*, ditambah koneksi internet.

b. Menciptakan hubungan lebih intens.

Medsos memberikan kesempatan yang lebih luas kepada *user* untuk berinteraksi, serta membangun hubungan timbal balik secara langsung.

c. Jangkauan luas dan global.

Media-media konvensional memiliki daya jangkau secara global, tetapi untuk menopang itu perlu biaya besar dan waktu

lebih lama. Sedangkan melalui medsos, siapa pun bisa mengkomunikasikan informasi secara cepat tanpa hambatan geografis.

- d. Pengguna medsos juga diberi peluang yang besar untuk mendesain konten, sesuai dengan target dan keinginan ke lebih banyak pengguna.
- e. Kendali dan terukur.

Dalam medsos dengan sistem *tracking* yang tersedia, pengguna dapat mengendalikan dan mengukur efektivitas informasi yang diberikan melalui respons balik serta reaksi yang muncul. Sedangkan pada media-media konvensional, masih membutuhkan waktu yang lama.

Media sosial juga memiliki manfaat dalam pembelajaran untuk memperluas dimensi komponen sosial pembelajaran. Seperti yang dinyatakan Megan Poore: *if used correctly, social media can have many benefit in the educational setting, depending on the task and the type of media employed...task that required not just comprehension but higher-order cognitive activity, such as creativity, synthesis and evaluation* (2013: 6-7). *Social media most readily support constructivist pedagogies because they encourage student to construct their own understanding of the world. Constructivist pedagogies that are supported by social media include active learning, discovery learning, peer learning, and situated learning* (2013: 13)

Sosial media telah mendorong penggunaannya untuk aktif memberi informasi atau dapat disebut produsen, bukan hanya sekedar konsumen. Kecenderungan percakapan sosial media di Indonesia sekitar 80% masih digunakan untuk update status dan memberikan informasi tentang keadaan penulis disertai foto

'narsis', sedangkan 20% mulai dimanfaatkan untuk promosi *brand* bisnis dan politik (Anwar Abugaza, 2013: 41-42).

Dari aspek bisnis peluang besar yang diberikan medsos membuat banyak perusahaan, usaha kecil menengah, dan pengusaha memanfaatkan untuk kepentingan pemasaran (*marketing*), menkomunikasikan dan mensosialisasikan produk-produk, ide, dan gagasan hingga melakukan *e-commerce* (Kementerian Perdagangan RI, 2014: 30).

2. Bahaya Media Sosial

Tren situs jejaring sosial khususnya di kalangan remaja dan anak-anak menjadikan mereka lupa akan bahaya yang setiap saat datang mengancam mereka. Hal ini berdasar data SosialBakers.com bulan Maret 2013 (Anwar Abugaza, 2013: 39), pengguna facebook Indonesia menduduki peringkat ke-4 dunia dengan jumlah 47.165.080. Dari pengguna facebook tersebut golongan usia 25-34 tahun sebanyak 41%, 25-34 tahun 24,5%, 13-17 tahun 24,3%, dan 35-44 tahun 8%. Sedangkan pengguna twitter berkisar 19,7 juta dengan pengguna berusia kurang dari 20 tahun sebanyak 17%.

Situs jejaring sosial juga menyebabkan interaksi interpersonal secara tatap muka (*face-to-face*) cenderung menurun. Orang lebih memilih untuk menggunakan situs jejaring sosial karena lebih praktis. Dukungan untuk akses online dengan situs jejaring sosial yang selalu tersedia dalam handphone dan gadget milik mereka, membuatnya jarang untuk keluar rumah sekedar untuk menghirup udara segar ataupun bercengkrama dengan tetangga. Kemampuan sosialisasi dan komunikasi menjadi barang yang langka karena terlalu sering berkomunikasi di ruang *cyber*. Interaksi terkesan dilakukan satu arah alias monolog, bukan dialog yang semestinya

terjadi. Sehingga akibatnya, kemampuan untuk berkomunikasi dalam dunia nyata menjadi berkurang. Dalam kadar yang berlebihan, situs jejaring sosial ini secara tidak langsung membawa dampak negatif, seperti kecanduan (*addiksi*) yang berlebihan dan terganggunya privasi seseorang

Facebook, twitter, dan situs jejaring sosial lainnya berubah menjadi teman yang akrab bagi mereka. Hal yang sama ketika mereka membutuhkan handphone untuk keperluan komunikasi sehari-hari. Dimanapun dan kapanpun mereka menyempatkan waktu untuk sekedar meng-update status maupun membalas komentar di pesan dinding. Sekalipun hal tersebut mereka lakukan dengan melalaikan pekerjaan utama.

Masa remaja yang rentan dengan usaha coba-coba seringkali menimbulkan dampak massif yang tidak kita inginkan bersama. Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas Anak) dalam rentang bulan Januari dan Februari 2010, melalui Layanan Perlindungan Anak mengakui bahwa setidaknya terdapat 36 pengaduan remaja putri tingkatan sekolah menengah pertama atas 'hilang' nya mereka sementara waktu akibat dibawa oleh teman facebook-nya (Davis Gerwartz, 2010). Kebanyakan diantara mereka mengalami pelecehan seksual. Kejahatan seksual yang terorganisir dengan apik ini masih sangat meresahkan hingga kini. Penggunaan media sosial yang kurang bijak juga akan dapat menyeret pelakunya mempertanggungjawabkan dalam ranah hukum karena melanggar Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Gangguan psikologis, yakni *Facebook Addition Disorder (FAD)* seperti yang disebutkan seorang psikologis Dr. Michael Fenichel sangat mungkin terjadi pada *facebook-er* remaja di

Indonesia. Beberapa indikasinya membuat lupa aktivitas sehari-hari dan adanya disfungsi sosial yang berlebih (Davis Gerwitz, 2010).

Kejahatan yang dapat terjadi di media sosial dalam buku: “Panduan Plus Internet Sehat dan Aman”, yang ditulisdalam artikel Waluya (2014) digolongkan sebagai berikut:

1. *Cyber Bullying*, yaitu kekerasan menggunakan media internet dapat berupa pelecehan melalui tulisan, pencemaran nama baik, penghinaan, ancaman, fitnah dan lainnya.
2. Konten Ilegal, yaitu konten yang bertentangan dengan peraturan perundangan seperti perjudian *online*, prostitusi *online*, *human trafficking* (perdagangan manusia) *online*, pornografi dan lainnya.
3. *Phising/Identity Theft*, yaitu pencurian identitas, pelakunya berusaha untuk mendapatkan suatu informasi penting (misalnya: informasi kartu kredit, dsb). Biasanya para korban dikendalikan untuk menyerahkan informasi rahasia yang diinginkan.
4. Pelanggaran Hak Cipta, yaitu hak eksklusif yang dimiliki penciptanya kemudian diambil begitu saja (tanpa izin) dan selanjutnya diperbanyak, apalagi untuk tujuan komersial.
5. *Cyber Stalking*, yaitu pelecehan melalui internet terhadap seseorang/kelompok orang atau organisasi. Misalnya: tuduhan palsu untuk merusak reputasi korban dengan posting informasi palsu.

Cara Mengakses Media Sosial Sesuai Etika Berkomunikasi

Pengetahuan tentang berjejaring sosial yang aman, nyaman dan bijak, mutlak diperlukan untuk para remaja pengguna situs jejaring sosial di Indonesia untuk memproteksi diri dari bahaya yang mungkin timbul. Program Internet Sehat yang diluncurkan di Indonesia oleh ICT

Watch, patut diapresiasi sekaligus pertimbangan bagi para orang tua dan guru dalam mengarahkan dan membimbing mereka dalam berjejaring sosial.

Beberapa hal perlu diketahui sebagai langkah antisipatif untuk bermedia sosial yang aman dan bermanfaat. Agar dalam bermedia ini tidak mengundang dampak-dampak negatif di antaranya sebagai berikut:

1. Memberikan informasi pribadi dan keluarga secara bijak agar tidak menjadi sasaran orang yang berniat jahat atau kriminal. Informasi-informasi yang sebaiknya tidak diumbar karena sekadar ingin eksis di medsos antara lain: nomor-nomor penting seperti nomor rekening dan nomor telepon, alamat rumah, *email, link*, permasalahan dalam keluarga, rumitnya hubungan percintaan, hingga foto seluk-beluk dan kondisi rumah.
2. Berkomunikasi secara santun dan tidak mengumbar kata-kata kasar. Gunakan kaidah-kaidah bahasa dengan baik dan benar. Hindari kata-kata atau idiom yang artinya kotor, menghujat dan tidak sopan dalam bermedia sosial.
3. Jangan menyebarkan konten yang bersifat pornografi dan dapat mengganggu suku, agama, ras dan antargolongan (SARA), baik itu berupa tulisan, foto, gambar, ilustrasi, suara maupun video.
4. Mengecek kebenaran konten dan informasi suatu berita atau kejadian sebelum menyebarkannya kembali melalui medsos dengan memperhatikan nilai-nilai kepantasan agar tidak melukai perasaan pihak lain.
5. Terkait dengan hak pemilikan intelektual orang lain, sebaiknya hasil karya mereka dihargai dengan menyebutkan sumbernya. Hal ini dilakukan agar nilai-nilai orisinalitas juga dijunjung tinggi di antara pengguna medsos, terutama dalam konteks ilmiah, seni dan budaya.

6. Mengomentari sesuatu hal, topik, dan masalah dengan memahami dulu isinya secara komprehensif dan tidak sepotong-potong.
7. Beropini dan mengeluarkan pendapat dengan berpijak pada fakta sebenarnya dan data yang sah. *Think before you write*. Berhati-hati agar opini yang kita sampaikan tidak memicu perselisihan hukum karena memuat konten yang tidak sesuai fakta dan tidak valid datanya. Apabila ada pihak yang merasa dirugikan dan tidak dapat menerima konten itu, maka bisa berujung pada somasi, permintaan maaf hingga pengguna medsos dilaporkan ke aparat kepolisian karena telah melanggar Pasal 27 dan Pasal 28 UU ITE.
8. Jangan menggunakan medsos saat hati dalam kondisi emosi, pikiran jenuh dan kondisi kejiwaan yang labil agar isi pendapat yang disampaikan kontennya menjadi kabur, keliru, dan tidak seharusnya dikonsumsi oleh pengguna medsos yang lain.
9. Jangan terpengaruh, sekadar ikut-ikutan, demi solidaritas buta saat berkomentar atau beropini di medsos.
10. Kita secara pribadi harus bisa menyaring (*filter*) dan membatasi konten dalam medsos. Aksi penipuan dan kejahatan bisa terjadi karena pelaku kejahatan mengetahui dengan persis seluk-beluk seseorang yang menjadi target kejahatan.
11. Jangan menggunakan nama samaran, nama orang lain atau membuat akun samaran dengan tujuan apa pun. Hal itu bisa menjadi awal dari bentuk penipuan karena menyembunyikan identitas aslinya. (Kementrian Perdagangan RI, 2014: 47-54)
12. Dampingi putra-putri kita saat menggunakan media sosial, jadilah orangtua sekaligus sahabatnya. Berikan pengertian dan ajaklah berdiskusi sesuai usianya tentang manfaat, bahaya dan cara aman menggunakan media sosial.

Penutup

Perlu pengetahuan dan perenungan agar berbagai masalah yang dapat ditimbulkan akibat mengakses media sosial tidak berdampak negatif. Banyak terjadi kasus-kasus di media sosial yang berujung masuk pada ranah hukum. Dengan belajar dari berbagai kasus yang terjadi, maka sangatlah penting menggunakan konten media sosial secara bijak dengan etika yang baik. Pengguna media sosial diharapkan memiliki kemampuan dan keterampilan berkomunikasi dan selektif memberikan maupun menerima informasi sehingga media sosial lebih dapat memberikan mafaat bagi penggunanya daripada bahayanya.

Daftar Pustaka

- Anwar Abugaza. (2013). *Social Media Politica Gerak Massa Tanpa Lembaga*. Jakarta: Tali Writing & Publishing House.
- Davis Gerwist. (2010). *Situs Jejaring Sosial: Setumpuk Manfaat dengan Segenggam Bahaya*. Diakses dari <http://teknologi.kompasiana.com/internet/2010/12/21/situs-jejaring-sosial-setumpuk-manfaat-dengan-segenggam-bahaya-326822.html>.
- Daffa Ramadhany. (2014). *Macam-Macam Jejaring Sosial Yang Ada Saat Ini*. Diakses dari <http://daffaramadhany.wordpress.com/2014/01/22/macam-macam-jejaring-sosial/>.
- Depdiknas. (2008). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*.
- Ennoch Sindang. (2014). *Manfaat Media Sosial dalam Ranah Pendidikan dan Pelatihan*. Diakses dari

[http://www.bppk.depkeu.go.id/webpkn/ attachments/article/893/1-The%20Social%20Media%20-%20Ennoch%20-oks.pdf](http://www.bppk.depkeu.go.id/webpkn/attachments/article/893/1-The%20Social%20Media%20-%20Ennoch%20-oks.pdf).

Kedaulatan Rakyat. (2014). *Florence Akhirnya ditahan di Polda DIY*. Sabtu, 30 Agustus 2014.

Megan Poore. (2013). *Using Social Media in The Classroom*. California: Sage Publications Inc.

Merdeka.com. (2013). *6 Kasus Penghinaan di Jejaring Sosial Berujung ke Polisi*. Jum'at 8 Februari 2013. Diakses dari <http://www.merdeka.com/peristiwa/6-kasus-penghinaan-di-jejaring-sosial-berujung-ke-polisi.html>.

Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI. (2014). *Panduan Optimalisasi Media Sosial Untuk Kementerian Perdagangan RI*. Jakarta: Pusat Hubungan Masyarakat Kemendag.

Waluya. (2014). *Media Sosial Ajang Pertukaran Informasi, manfaat dan Bahayanya*. diakses dari http://www.kompasiana.com/waluya.2014/media-sosial-ajang-pertukaran-informasi-manfaat-dan-bahayanya_54f717e8a3331198408b464c.

Tas Petak untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Bilangan Penjumlahan dan Pengurangan

Oleh: Paimun

*Guru SDN Wonosari I UPT TK dan SD Kecamatan Wonosari
Gunungkidul*

Pendahuluan

Matematika diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistemik. Selain itu, matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan masalah yang berhubungan dengan bilangan (Fathani, 2009: 19). Pembelajaran matematika agar mudah dimengerti siswa, proses penalaran induksi dapat dilakukan awal, kemudian dilanjutkan dengan proses penalaran deduktif untuk menguatkan pemahaman yang sudah dimiliki oleh siswa.

Proses pendidikan khususnya proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah seringkali membuat guru kecewa, apalagi jika dikaitkan dengan pemahaman siswa untuk mampu menyajikan kemampuan menghafal yang baik terhadap materi yang diterimanya, akan tetapi kenyataannya siswa tidak memahami atau mengerti secara mendalam pengetahuan yang telah siswa miliki tersebut. Mursell dan S. Nasution (2006: 2) menyatakan bahwa biasanya hasil belajar yang berupa kata-kata yang dihafal segera hilang. Hasil belajar yang hanya menghafal itu tidak diserap kedalam memori anak atau pribadi anak dan tidak akan membentuk mental anak. Guru yang memberi hasil-hasil yang demikian berarti kurang efektif dalam mengajar. Hal itu menyebabkan pembelajaran kurang bermakna untuk anak.

Berdasarkan proses dilapangan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah cenderung monoton dan tidak menarik, sehingga beberapa pelajaran ditakuti dan dianggap sulit oleh siswa, misalnya pelajaran matematika dan sains. Beberapa penyebabnya adalah pembelajaran disekolah cenderung menekankan pada aspek kognitif, dengan mengadakan hafalan untuk mendapatkan ilmu, bukan mengembangkan ketrampilan berpikir siswa, mengembangkan aktualisasi konsep dengan diimbangi pengalaman konkrit (Depdiknas, 2003: 3). Pengalaman konkret menjadikan pembelajaran lebih menarik dan diminati siswa, sehingga proses pembelajaran kondusif.

Berdasarkan aktifitas siswa di dalam kelas, yang paling sering ditemukan adalah aktivitas verbal, yaitu berbicara. Umumnya guru mendominasi aktivitas verbal misalnya berceramah, menjelaskan petunjuk kerja, memimpin diskusi, dan mengajukan pertanyaan kepada murid. Dalam hal mengajukan pertanyaan, sering kali pertanyaan dari guru tersebut kurang efektif bagi siswa. Kegiatan bertanya merupakan bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran untuk menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian aspek yang belum diketahuinya. Pengetahuan siswa seharusnya tidak diperoleh dari hasil hafalan, tetapi hasil menemukan dan menggeneralisasi sendiri.

Banyaknya siswa yang tidak menyukai matematika diduga disebabkan oleh kesulitan memahami matematika. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyono Abdurrahman yang mengemukakan bahwa dari berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit oleh para siswa. (Abdurrahman, 2003), bahwa matematika sulit dikarenakan merupakan konsep-konsep tingkat tinggi, notasi-notasi abstrak yang sulit dipahami, serta penggunaan berbagai simbol. Namun apabila mengajarkan kepada

siswa, dan siswa dapat memperoleh makna atau pemahaman dari materi maka dimungkinkan akan mendorong siswa untuk memiliki semangat belajar, karena matematika merupakan pelajaran yang sangat mudah kalau kita memahaminya sebuah konsep. Johnson (2002: 43) menyatakan bahwa: *“When young people can connect the content of academic subject such as mathematics, science, or history with their own experience, they discover meaning, and meaning gives them a reason for learning”*. Maksudnya adalah ketika murid dapat mengaitkan isi dari mata pelajaran seperti matematika, ilmu pengetahuan alam, sejarah dengan pengalaman mereka sendiri, maka siswa akan menemukan makna dan makna tersebut akan memberikan mereka alasan untuk belajar.

Salah satu standar kompetensi tugas seorang guru adalah mengondisikan siswa agar dapat terlibat dalam pembelajaran secara aktif sehingga mendukung pencapaian tujuan yang sudah ditargetkan, dan tugas guru pula menciptakan suasana pembelajaran serta seluk-beluk kegiatan di dalamnya yang membantu mengarahkan menuju pencapaian tujuan dengan banyak langkah yang bisa ditempuh antara lain melalui metode, strategi, alat pengajaran serta gaya mengajar yang menarik. Pembelajaran yang memanfaatkan faktor-faktornya secara tepat akan menghasilkan keberhasilan yang diharapkan. Namun, jika hasil yang diperoleh belum sesuai harapan, tetap menjadi tugas seorang guru untuk selalu berusaha memperbaiki pembelajarannya.

Pada umumnya tujuan pembelajaran matematika adalah membentuk kemampuan bernalar siswa yang terukur dalam berfikir kritis, berfikir logis, kreatif, inovatif, pemecahan masalah, bersikap obyektif baik dibidang matematika itu sendiri ataupun bidang lain dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pendidikan matematika disekolah dasar pada hakekatnya adalah memberikan pengalaman belajar terhadap

anak dalam hal bermatematika sesuai dengan tahapan perkembangannya. Selain dari yang disebutkan diatas dengan mempelajari matematika, siswa juga dapat memiliki sikap-sikap terpuji seperti teliti, cermat, hemat, jujur, tegas, bertanggungjawab, pantang menyerah, dan percaya diri (Fathani, 2009: 99-102).

Untuk memenuhi harapan supaya berhasil dalam kegiatan belajar mengajar, maka pihak sekolah perlu memperhatikan dan wajib menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk menyelenggarakan proses pendidikan. Peningkatan prestasi siswa mata pelajaran matematika dapat dilakukan melalui pembiasaan memecahkan masalah dan menemukan ide yang berguna untuk dirinya sendiri dan orang lain. Demi mewujudkan hal tersebut, guru hendaknya memahami dan melaksanakan prinsip-prinsip pembelajaran yang berkualitas yakni pembelajaran yang berpusat pada siswa bukan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Salah satu media pembelajaran adalah alat peraga. Alat peraga yaitu alat atau benda untuk membantu guru atau siswa menerangkan atau mewujudkan konsep matematika. Benda-benda itu misalnya batu-batuan, kacang-kacangan, lidi, sedotan minuman, timbangan bilangan, batang kuesioner, kantong bilangan dapat digunakan untuk menjelaskan konsep bilangan dan operasi hitung bilangan. Model-model bangun datar untuk menjelaskan sifat-sifat, luas bangun datar. Kerangka, jaring-jaring dan bangun ruang, untuk menjelaskan konsep unsur-unsur bangun ruang maupun volume bangun datar. Benda-benda bidang beraturan atau pita bilangan untuk menerangkan konsep pecahan dan lain sebagainya.

Dalam tulisan ini, penulis membatasi tentang penggunaan Tas Petak (kertas berpetak) untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung bilangan penjumlahan dan pengurangan. Harapannya, siswa dapat mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan dengan benar, dan

berimbang meningkatnya prestasi belajar mata pelajaran matematika.

Kertas berpetak untuk operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dimaksudkan supaya nilai tempat dari bilangan dapat tegak lurus sesuai nilai tempat dari bilangan tersebut. Seperti diketahui bahwa nilai tempat bilangan adalah satuan, puluhan, ratusan, ribuan, puluh ribuan, dan seterusnya. Contohnya: 2.476. Angka 6 menempati tempat satuan, angka 7 menempati tempat puluhan, angka 4 menempati tempat ratusan, dan angka 2 menempati tempat ribuan.

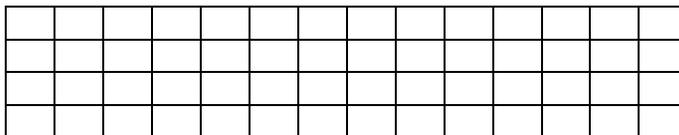
Kesalahan umumnya adalah siswa tidak menempatkan angka secara lurus sesuai nilai tempatnya. Akibatnya hasil penjumlahan atau pengurangan menjadi salah. Kesalahan cara seperti disebutkan di atas dapat dihilangkan dengan penggunaan kertas berpetak untuk pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan.

Cara menggunakan kertas berpetak yaitu menuliskan angka-angka yang akan dihitung (dijumlahkan atau dikurangi) ditulis lurus sesuai nilai tempat angka yang harus dihitung tersebut. Fungsi kertas berpetak untuk memastikan angka yang ditulis adalah terletak lurus sesuai nilai tempat dan bukan menjadi salah tempat akibat salah tulis dan menempatkan angka. Siswa biasanya kurang teliti dan hati-hati menuliskan angka yang akan dihitung. Angka satuan ditulis lurus dengan angka puluhan, atau angka puluhan ditulis lurus dengan ratusan dan seterusnya. Akibatnya hasil dari penjumlahan dan pengurangan menjadi salah.

Kertas Berpetak

Kertas berpetak adalah kertas yang memiliki batasan-batasan ukuran yang sama, baik panjang dan lebarnya. Kertas berpetak dapat dibuat sendiri oleh guru maupun siswa. Bahkan dapat membeli di toko buku. Keuntungan membeli di toko adalah cepat tersedia kertas berpetak

tersebut. Namun dari segi pengalaman siswa, maka siswa kurang mendapat pengalaman langsung pembuatan kertas berpetak. Contoh kertas berpetak seperti berikut ini.



Kertas berpetak merupakan salah satu contoh benda konkret untuk pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan. Kertas berpetak tersebut dapat digunakan untuk menjumlahkan dan mengurangkan angka secara tepat menurut nilai tempat. Misalnya $2.453 + 1.324 = \dots$

Operasi penjumlahan di atas dapat dikerjakan menggunakan kertas berpetak dengan cara sebagai berikut:

1. Sediakan kertas berpetak
2. Tulis angka-angka tersebut di dalam kotak sesuai nilai tempat
3. Beri garis lurus setelah dua bilangan yang akan dijumlahkan dituliskan
4. Beri tanda jumlah (+) di sebelah kanan pangkal garis
5. Jumlahkan berurutan dari nilai satuan, puluhan, ratusan, ribuan, dan seterusnya.

2	4	5	3	
1	3	2	4	+
3	7	7	7	

Jadi $2.453 + 1.324 = 3.777$.

Menggunakan kertas berpetak jelas tidak salah untuk meluruskan angka-angka sesuai nilai tempatnya, sehingga saat menjumlahkan angka-angka tidak akan salah jumlah. Kesalahan yang sering dialami siswa adalah diawali dengan menempatkan angka satuan lurus atau sejajar dengan angka puluhan, angka puluhan ditulis lurus dengan angka ratusan dan seterusnya. Akibatnya kalau dijumlahkan mendapatkan hasil yang salah.

Jika bilangan yang dijumlahkan hasilnya puluhan, maka dapat dilakukan dengan cara menyimpan angka puluhan tersebut dan meletakkan angka puluhan (yang disimpan) di atas angka yang akan dijumlahkan berikutnya.

Contoh: $4.768 + 2.459 = \dots$

1	1	1		
4	7	6	8	
2	4	5	9	+
7	2	2	7	

Jadi $4.768 + 2.459 = 7.227$.

1. 8 ditambah 9 sama dengan 17, maka ditulis 7 menyimpan 1. 1 diletakkan di atas angka 6.
2. 1 ditambah 6 ditambah 5 sama dengan 12, maka ditulis 2 menyimpan 1. 1 diletakkan di atas angka 7.
3. 1 ditambah 7 ditambah 4 sama dengan 12, maka ditulis 2 menyimpan 1. 1 diletakkan di atas angka 4
4. 1 ditambah 4 ditambah 2 sama dengan 7, ditulis 7.
5. Hasil $4.768 + 2.459 = 7.227$.

Kertas berpetak juga dapat dipergunakan untuk mengerjakan operasi hitung pengurangan bilangan dengan tepat. Caranya sama dengan operasi hitung penjumlahan yaitu:

1. Sediakan kertas berpetak.
2. Tulis angka-angka tersebut di dalam kotak sesuai nilai tempat.
3. Beri garis lurus setelah dua bilangan yang akan dijumlahkan dituliskan.
4. Beri tanda kurang (-) di sebelah kanan pangkal garis.
5. Jumlahkan berurutan dari nilai satuan, puluhan, ratusan, ribuan, dan seterusnya.

Contoh: $4.756 - 1.324 = \dots$

4	7	5	6	
1	3	2	4	-
<hr/>				
2	4	3	2	

Jadi $4.756 - 1.324 = 2.432$

Mencermati penggunaan kertas berpetak seperti tersebut di atas, maka untuk mengajarkan pengurangan harus meminjam bilangan di depannya (sesuai nilai tempat) dan dapat juga menggunakan kertas berpetak. Kertas berpetak juga mudah dipergunakan oleh guru maupun siswa untuk mengerjakan operasi hitung pengurangan bilangan. Misalnya: $7.892 - 4.678 = \dots$

		8	12	
7	8	9	2	
4	6	7	8	-
<hr/>				
3	2	1	4	

Jadi $7.892 + 4.678 = 3.214$.

1. 2 dikurangi 8 tidak bisa, maka harus meminjam angka puluhan di depannya 1, sehingga 2 ditambah 10 sama dengan 12.
2. Angka 9 yang dipinjam 1 (10 karena di tempat puluhan), maka sama dengan 8 (80 karena di tempat puluhan)
3. 12 dikurangi 8 sama dengan 4
4. 8 dikurangi 7 sama dengan 1
5. 8 dikurangi 6 sama dengan 2
6. 7 dikurangi 4 sama dengan 3
7. Hasil $7.892 + 4.678 = 3.214$

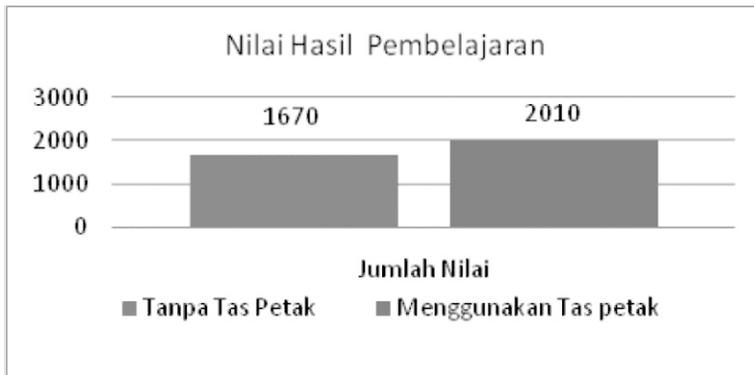
Berikut hasil penggunaan kertas berpetak di kelas IV A SDN Wonosari I UPT TK dan SD Kecamatan Wonosari Gunungkidul. Adapun hasil yang diperoleh dari penggunaan kertas berpetak adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Hasil Nilai Uji Coba Kertas Berpetak

No. Urut Siswa	Nilai Pembelajaran Tanpa Kertas Berpetak	Nilai Menggunakan Kertas Berpetak
1	60,00	80,00
2	85,00	100,00
3	70,00	80,00
4	75,00	90,00
5	75,00	80,00
6	70,00	80,00
7	75,00	90,00
8	75,00	80,00
9	75,00	90,00
10	60,00	80,00
11	70,00	80,00
12	75,00	80,00
13	75,00	90,00
14	80,00	100,00
15	65,00	80,00
16	80,00	100,00

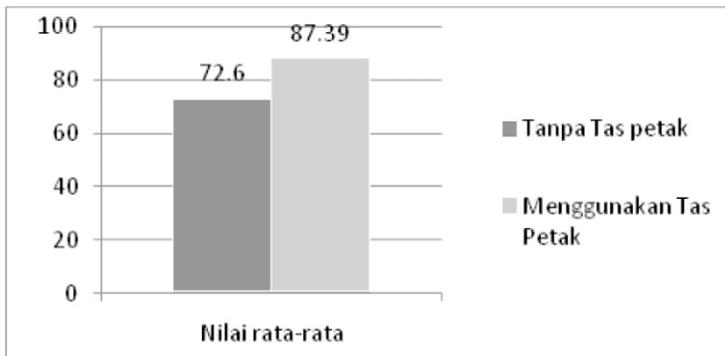
No. Urut Siswa	Nilai Pembelajaran Tanpa Kertas Berpetak	Nilai Menggunakan Kertas Berpetak
17	60,00	80,00
18	80,00	100,00
19	60,00	80,00
20	70,00	90,00
21	80,00	90,00
22	80,00	100,00
23	75,00	90,00
Jumlah	1.670,00	2.010,00
Nilai rata-rata	72,60	87,39
Nilai Tertinggi	85,00	100,00
Nilai terendah	60,00	80,00

Jika dijelaskan dengan menggunakan gambar diagram seperti tersebut di bawah ini.



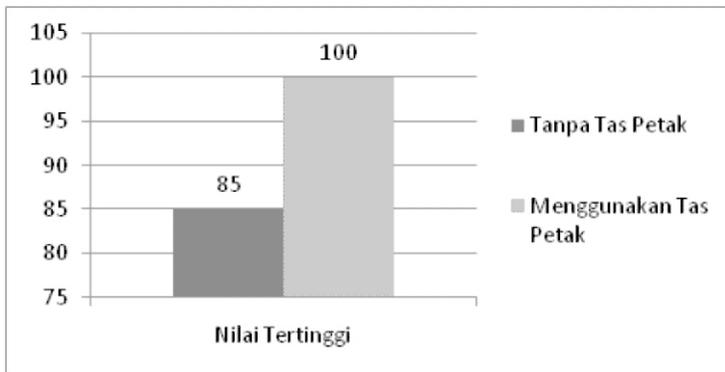
Gambar 1. Jumlah Nilai Pembelajaran

Gambar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kertas berpetak meningkatkan perolehan jumlah nilai. Semula jumlah nilai 1.670 menjadi 2.010, atau mengalami peningkatan sebesar 340.



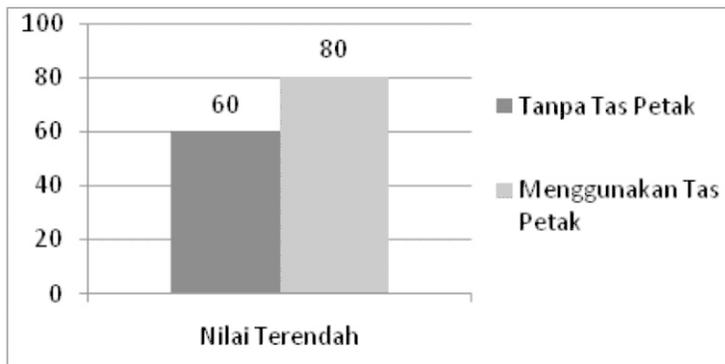
Gambar 2. Nilai Rata-rata

Gambar di atas menunjukkan bahwa penggunaan kertas berpetak meningkatkan perolehan jumlah nilai rata-rata, dari rata-rata 72,6 menjadi 87,39, atau mengalami peningkatan sebesar 14,79.



Gambar 3. Nilai Tertinggi

Gambar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kertas berpetak meningkatkan perolehan nilai tertinggi, dari rata-rata 85 menjadi 100, atau mengalami peningkatan sebesar 15.



Gambar 4. Nilai Terendah

Gambar di atas menunjukkan bahwa penggunaan kertas berpetak meningkatkan nilai terendah dari 60 menjadi 80, atau mengalami peningkatan sebesar 20.

Berdasarkan gambar di atas penggunaan kertas berpetak menjadikan semua siswa yang mengikuti penilaian tes hasil belajar hasilnya meningkat. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan kertas berpetak terbukti meningkatkan kemampuan operasi hitung bilangan karena semua (100%) siswa berhasil meningkatkan perolehan nilainya.

Penutup

Berdasarkan hasil penggunaan kertas berpetak dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran operasi hitung bilangan penjumlahan dan pengurangan menggunakan kertas berpetak mampu meningkatkan kemampuan siswa.
2. Kertas berpetak membantu menempatkan bilangan menurut tempatnya, dari satuan, puluhan, ratusan, dan seterusnya.

3. Pembelajaran matematika menggunakan kertas berpetak mendapatkan respon yang baik dari siswa. Terbukti 23 siswa meningkat perolehan nilainya.

Kertas berpetak berimplikasi dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Oleh karena itu, hendaknya dapat dijadikan pertimbangan untuk memperkaya inovasi pembelajaran matematika SD.

Daftar Pustaka

- Depdiknas. (2003). *UU No 20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning*. Thousand Oaks, California: Corwin Press.
- Fathani, A. H. (2009). *Matematika (Hakekat dan Logika)*. Yogyakarta: ArRuzz.
- Media Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning*. Thousand Oaks, California : Corwin Press.
- Abdulrahman, Mulyono. (2003). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Karya.
- Mursell, J. & S. Nasution. (2006). *Mengajar Dengan Sukses (Successful Teaching)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Konsep Ergonomi untuk Mengatasi Kelelahan Kerja

Oleh: Gama Setyoningsih

Mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi FMIPA UNY

Pendahuluan

Kesehatan kerja bertujuan agar pekerja memperoleh derajat kesehatan setinggi-tingginya baik fisik, mental maupun sosial. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan usaha-usaha preventif, kuratif dan rehabilitatif terhadap penyakit atau gangguan kesehatan yang diakibatkan oleh faktor pekerjaan, lingkungan kerja serta penyakit umum. Penyakit akibat kerja dapat terjadi di manapun tempat kerja seseorang dan dapat menimpa siapa saja, namun dapat dihindari jika kita paham tentang sumber-sumber bahaya. Perkantoran sebagai salah satu tempat kerja memiliki potensi sumber bahaya. Bahaya-bahaya (*hazards*) di tempat kerja pada umumnya dapat dibedakan menjadi 2 kelompok, yaitu yang mengganggu keselamatan (*safety hazard*) dan yang menyebabkan gangguan kesehatan (*health hazards*). Dua diantara beberapa faktor penyebab penyakit akibat kerja adalah faktor ergonomik dan stresor. Stresor yang dialami oleh pekerja dapat berupa: gaji rendah, diskriminasi, kebosanan, pelecehan, dan target kegiatan. Pengaruh dua faktor tersebut terhadap gangguan kesehatan pekerja berbeda-beda karena masing-masing individu memiliki respon yang berbeda. Bahaya-bahaya di tempat kerja tersebut dapat memicu berbagai penyakit dan gangguan, sebagai contoh yang sering dikeluhkan adalah kelelahan kerja.

Kelelahan

Kelelahan menunjukkan kondisi berbeda-beda dari setiap individu, namun sebagian besar bermuara pada kehilangan efisiensi dan penurunan kapasitas kerja serta ketahanan tubuh (Tarwaka, dkk. 2004: 55). Menurut Cameron dalam Ambar (2004: 21), kelelahan kerja tidak hanya terkait kelelahan fisiologis dan psikologis tetapi juga berhubungan dengan penurunan kinerja fisik, adanya perasaan lelah, penurunan motivasi dan penurunan produktivitas kerja.

Timbulnya kelelahan dapat disebabkan oleh 2 (dua) faktor yaitu:

1. Faktor Fisiologis

Kelelahan fisiologis timbul karena adanya perubahan fisiologis tubuh manusia. Kerja fisik secara kontinu akan berpengaruh terhadap mekanisme sistem-sistem organ pada tubuh kita (sistem peredaran darah, pencernaan, otot, syaraf, dan pernafasan). Kelelahan terjadi karena terkumpulnya produk sisa metabolisme di dalam otot dan peredaran darah, di mana hal tersebut bersifat membatasi kelangsungan kegiatan otot dan dapat mempengaruhi sistem saraf, sehingga menyebabkan produktivitas kerja menurun jika pekerja merasa lelah.

2. Faktor Psikologis

Kelelahan psikologis timbul dalam perasaan orang yang bersangkutan dan terlihat dari tingkah laku. Kelelahan ini menyangkut perubahan psikologis yang bersangkutan. Faktor penyebabnya antara lain kurang minat dalam bekerja, jenuh, banyaknya tanggung jawab, timbulnya kekhawatiran, konflik, dan lain-lain. Pengaruh-pengaruh tersebut seakan terkumpul dan menimbulkan rasa lelah.

Kelelahan Muskuloskeletal

Salah satu tipe masalah ergonomi yang sering dijumpai di tempat kerja khususnya yang berhubungan dengan kekuatan dan ketahanan manusia dalam melaksanakan pekerjaan adalah kelelahan muskuloskeletal. Keluhan ini dirasakan pada bagian-bagian otot skeletal yakni meliputi otot leher, bahu, lengan, tangan, jari, punggung, pinggang dan otot-otot bagian bawah. Apabila pekerjaan berulang tersebut dilakukan dengan cara yang nyaman, sehat dan sesuai dengan standar yang ergonomis, maka tidak akan menyebabkan gangguan muskuloskeletal dan semua pekerjaan akan berlangsung dengan efektif dan efisien.

Menurut Grandjen (Rahmaniyah Dwi Astuti, 2007: 28) keluhan muskuloskeletal adalah keluhan pada bagian-bagian otot skeletal yang dirasakan oleh seseorang mulai dari keluhan sangat ringan sampai sangat sakit. Apabila otot menerima beban statis secara berulang dan waktu yang lama, akan dapat menyebabkan keluhan berupa kerusakan pada sendi, ligamen, dan tendon. Secara garis besar keluhan otot dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu keluhan sementara, dan keluhan menetap. Keluhan sementara yaitu keluhan otot yang terjadi pada saat otot menerima beban statis, namun demikian keluhan tersebut akan segera hilang apabila pembebanan dihentikan. Keluhan menetap yaitu keluhan otot yang bersifat menetap. Walaupun pembebanan kerja telah dihentikan, namun rasa sakit pada otot masih terus berlanjut.

Keluhan hingga kerusakan inilah yang biasanya diistilahkan dengan *musculoskeletal disorder* (MSDs) atau cedera pada sistem muskuloskeletal. *Muculoskeletal disorder* (MSDs) adalah sekelompok kondisi patologis yang mempengaruhi fungsi normal dan jaringan halus sistem musculoskeletal yang mencakup syaraf, tendon, otot, dan struktur penunjang seperti *discus intervertebralis*.

Penyebab MSDs menjadi suatu masalah yaitu:

- a. Waktu kerja yang hilang karena sakit umumnya disebabkan penyakit otot rangka.
- b. MSDs terutama yang berhubungan dengan punggung merupakan masalah penyakit akibat kerja yang penanganannya membutuhkan biaya yang tinggi.
- c. MSDs menimbulkan rasa sakit yang amat sehingga membuat pekerja menderita dan menurunkan produktivitas kerja.
- d. MSDs bersifat multikausal sehingga sulit untuk menentukan proporsi yang semata-mata akibat hubungan kerja.
- e. MSDs dapat bermanifestasi dalam berbagai bentuk pada bagian tubuh dengan gejala dan penyebab yang berbeda-beda, seperti yang diterangkan pada tabel 1 (Syahrul Munir, 2008: 34-36).

Tabel 1. Beberapa Contoh dari *Musculoskeletal Disorder* (MSDs)

Penyakit	Jaringan yang Terganggu	Gejala	Penyebab
<i>Carpal tunnel syndrome</i> pada pergelangan tangan	<i>Nervus Medialis</i> Pembuluh darah Tendon	- Mati rasa pada ibu jari, telunjuk, jari tengah dan jari manis terutama pada malam hari - Genggaman lemah	Gerakan fleksi yang berulang pada pergelangan tangan
<i>Myofascial pain</i> pada leher dan punggung bagian atas	Otot Tendon Saraf	- Rasa berat dan nyeri - Kaku pada punggung bagian atas dan leher - Susah tidur	Bekerja di atas lengan dengan posisi ekstensi
<i>Shoulder bursitis</i>	Bursa	- Nyeri bahu - Kaku - Kesulitan waktu memakai baju	Pergerakan bahu yang berulang-ulang
<i>Tennis elbow (lateral epicondylitis)</i>	<i>Elbow tendon</i> apada sisi ibu jari dari lengan atas	- Nyeri siku - Kesulitan ketika memeras handuk dan ketika memakai perhiasan	Gerakan memutar berulang-ulang pada lengan atas
<i>Thumb tendonitis or DeGuervain's tendonitis</i>	<i>Tendon of thumb</i> (dari ujung kuku sampai pergelangan tangan)	- Nyeri ibu jari - Kesulitan ketika menekan dan menggenggam	Menekan berulang-ulang, menarik menggunakan ibu jari

Penyakit	Jaringan yang Terganggu	Gejala	Penyebab
<i>Trigger fingers or tenosynovitis of fingers</i>	Tendon, synovium	- Jari-jari kaku	Penggunaan tangan untuk menggegam alat secara berulang
<i>Wrist/forearm tendonitis</i>	Tendon, otot	- Nyeri, bengkak - Genggaman yang lemah	Gerakan berulang pada <i>wrist & forearm</i>
<i>Rotator cuff tendonitis</i>	<i>Rotator cuff tendon located in front of shoulder</i>	- Nyeri bahu - Kaku - Kesulitan untuk menggapai punggung	Gerakan berulang pada bahu

Sumber: (*Occupational Health Clinis for Ontario Workers*, 1997)

Faktor risiko MSDs dan keluhan musculoskeletal dapat dikelompokkan menjadi: faktor risiko yang terkait dengan karakteristik pekerjaan (*task characteristic*), karakteristik objek (*material/object characteristic*), lingkungan kerja (*workplace*). Karakteristik pekerjaan meliputi, postur kerja, frekuensi kerja, durasi, dan vibarasi. Karakteristik individu meliputi usia, kebiasaan olahraga, masa kerja, kebiasaan merokok, kesegaran jasmani, dan antropometri (ukuran tubuh). Karakteristik objek meliputi berat objek dan besar serta bentuk objek yang dilibatkan saat bekerja. Kemudian karakteristik lingkungan kerja meliputi cuaca kerja dan konsentrasi oksigen, serta desain lingkungan kerja.

Sampai saat ini masih berlaku dua teori tentang kelelahan yaitu teori kimia dan teori syaraf pusat yang terjadi kelelahan. Pada teori kimia secara umum menjelaskan bahwa terjadi kelelahan adalah akibat berkurangnya cadangan energi dan meningkatnya metabolisme sebagai penyebab hilangnya efisiensi otot, sedang perubahan arus listrik pada otot dan syaraf adalah penyebab sekunder. Sedangkan pada teori syaraf pusat menjelaskan bahwa perubahan kimia hanya merupakan penunjang proses. Perubahan kimia yang terjadi mengakibatkan dihantarnya rangsangan syaraf melalui syaraf sensoris ke otak yang disadari sebagai

kelelahan yang menghambat pusat-pusat otak dalam mengendalikan gerakan sehingga frekuensi potensial kegiatan pada sel syaraf menjadi berkurang. Berkurangnya frekuensi tersebut akan menurunkan kekuatan dan kecepatan kontraksi otot dan gerakan atas perintah kemauan menjadi lambat. Dengan demikian, semakin lambat gerakan seseorang akan menunjukkan semakin lemah kondisi otot seseorang.

Aktivitas duduk sebagai bagian yang tak terpisahkan dari pekerja, terutama pada sebagian besar pekerja kantor ternyata dapat memicu kelelahan otot jika dilakukan dalam jangka waktu yang cukup lama. Berkaitan dengan fungsi otot rangka untuk mempertahankan postur dan posisi tubuh, ternyata saat berada pada posisi duduk, otot rangka dan tulang belakang terutama bagian pinggang harus dapat ditahan oleh sandaran kursi agar terhindar dari rasa nyeri dan cepat lelah. Nyeri kaku sepanjang ruas belakang merupakan manifestasi rangsang pada serabut saraf sensorik yang disebabkan iritasi otot dan tulang. Penyebab rasa nyeri itu salah satunya dikarenakan duduk yang terlalu lama. Mengapa dapat terjadi demikian?

Hal tersebut disebabkan karena tekanan pada bagian tulang belakang akan meningkat pada saat duduk, dibandingkan dengan saat berdiri ataupun berbaring. Sikap duduk yang tegang lebih banyak memerlukan aktivitas otot atau saraf belakang daripada sikap duduk yang condong kedepan. Apabila diasumsikan tekanan tersebut sekitar 100%, cara duduk yang tegang atau kaku (*erect posture*) dapat menyebabkan tekanan tersebut mencapai 140% dan cara duduk yang dilakukan dengan membungkuk ke depan menyebabkan tekanan tersebut sampai 190%.

Posisi duduk yang tidak alamiah atau tidak ergonomis tersebut akan menimbulkan kontraksi otot secara isometrik (melawan tahanan) pada otot-otot utama yang terlibat dalam pekerjaan. Otot-otot punggung

akan bekerja keras menahan beban anggota gerak atas yang sedang melakukan pekerjaan. Hal ini mengakibatkan beban kerja bertumpu di daerah pinggang dan menyebabkan otot pinggang sebagai penahan beban utama akan mudah mengalami kelelahan. Hal ini selanjutnya menyebabkan nyeri pada otot sekitar pinggang atau punggung bawah. Gangguan otot akan diperberat oleh situasi tertentu misalnya posisi duduk yang tidak benar, usia, postur tubuh serta kursi yang tidak ergonomis.

Salah satu efek kelelahan adalah timbulnya rasa nyeri. Dari manakah nyeri tersebut berasal? Proses metabolit dari fungsi otot berpotensi mengiritasi ujung syaraf sensoris yang ada di dalam otot. Respon terhadap stimulan demikian itu dapat diinterpretasikan sebagai rasa nyeri. Namun, nyeri juga tidak selalu sebagai akibat stimulasi berlebihan terhadap ujung saraf, sebab otot bisa juga mengadakan respon akibat spasme (kontraksi tanpa sadar yang abnormal).

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, diketahui bahwa penataan tempat kerja beserta perlengkapan atau peralatan yang digunakan maupun posisi tubuh pada saat bekerja akan sangat berpengaruh dalam menciptakan suatu sistem kerja yang terintegrasi dengan baik pada setiap tempat kerja. Tempat kerja yang ergonomis akan membuat pemakai merasa nyaman dan tidak menimbulkan posisi postur yang janggal (*awkward posture*) saat bekerja.

Kelelahan dapat diatasi dengan cara antara lain sebagai berikut.

1. Menyesuaikan kapasitas kerja fisik dan mental dengan pekerjaan yang kita lakukan.
2. Mendesain stasiun pekerjaan yang ergonomi dan mendesain lingkungan kerja yang nyaman.
3. Melakukan sikap kerja yang alamiah.
4. Memberikan variasi terhadap pekerjaan yang dilakukan.

5. Mengorganisasi kerja yang baik.
6. Mencukupi kebutuhan kalori yang seimbang.
7. Melakukan istirahat setelah bekerja selama 2 jam dengan sedikit kudapan.

Ergonomi

Ergonomi adalah suatu cabang ilmu sistematis untuk memanfaatkan informasi-informasi mengenai kemampuan dan keterbatasan manusia untuk merancang sistem kerja, sehingga dapat hidup & bekerja dalam sistem yang baik, efektif, aman, dan nyaman. Istilah “ergonomi” berasal dari bahasan latin Ergon (Kerja) dan Nomos (Hukum Alam), dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerja ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, engineering, manajemen, dan desain/ perancangan. Ergonomi disebut juga “*Human Factors*”. Ergonomi berkenaan dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan & kenyamanan manusia, fasilitas kerja, dan lingkungan saling berinteraksi dengan tujuan yaitu menyesuaikan suasana kerja dengan manusia. (Agung Kristanto & Dianasa Adhi Saputra, 2011: 79).

Menurut Satalaksana (Nurfajriah, 2010: 81-84) ergonomi juga memberikan peranan penting dalam meningkatkan faktor keselamatan dan kesehatan kerja, misal: desain suatu sistem kerja untuk mengurangi rasa nyeri dan ngilu pada sistem kerangka dan otot manusia, desain stasiun kerja untuk alat peraga visual (*Vonomiisual Display Unit Station*). Pengelompokkan bidang kajian ergonomi yang secara lengkap mencakup seluruh perilaku manusia dalam bekerja terbagi ke dalam beberapa kelompok yaitu:

1. Antropometri

Berhubungan dengan pengukuran keadaan dan ciri-ciri fisik

manusia. Informasi dimensi tubuh diperlukan untuk merancang sistem kerja yang aman dan nyaman.

2. Faal Kerja

Secara garis besar kerja manusia bersifat fisik dan mental yang masing-masing mempunyai intensitas yang berbeda-beda. Tingkat intensitas yang terlalu tinggi menunjukkan pemakaian energi yang berlebihan. Sebaliknya tingkat intensitas yang terlalu rendah menimbulkan rasa bosan dan jenuh.

3. Biomekanika Kerja

Biomekanika kerja merupakan aplikasi ilmu mekanika teknik untuk analisa sistem kerangka otot manusia. Kajian dalam bidang ini meliputi kekuatan kerja otot, kecepatan & ketelitian gerak anggota badan, dan daya tahan tubuh terhadap beban.

4. Penginderaan

Secara biologis manusia mempunyai indera yaitu penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan perasa. Masing-masing indera tersebut akan memberikan respon terhadap kerja indera lainnya.

5. Psikologi Kerja

Perbedaan yang khusus pada manusia diantaranya jenis kelamin, usia, kepribadian, tingkah laku, nilai, karakteristik fisik, minat, motivasi, pendidikan, dan pengalaman

Ruang lingkup ergonomi tidak hanya membahas manusia dengan tugas dan pekerjaannya, namun juga mencakup segala aspek, tempat dan waktu, tempat kerja dan belajar, dalam perjalanan, tempat rekreasi, olahraga, lingkungan sosial, dan di rumah. Ergonomi memiliki tiga tujuan utama yakni keselamatan kerja, kesehatan kerja, dan produktivitas kerja. Mayoritas orang memberikan tiga moto utama untuk ergonomi yaitu *safety*, *health*, dan *productivity*, dan ada pula yang menambahkan *comfort* atau *humanity*. K3

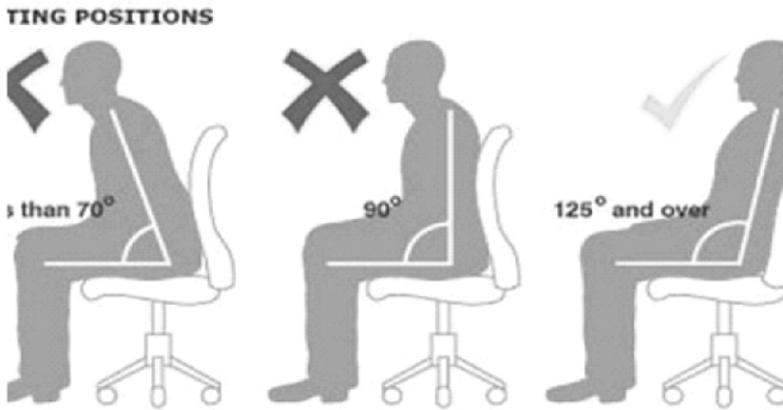
(Kesehatan dan Keselamatan Kerja) juga menjadi bagian dari ergonomi, sebab *safety* dan *health* juga merupakan bagian dari ergonomi. Ergonomi tidak hanya mempelajari metode atau proses untuk peningkatan K3, tetapi juga untuk meningkatkan hal-hal diluar K3 seperti produktivitas kerja, dan performa kerja. Jadi dapat disimpulkan bahwa ergonomi dan K3 adalah sesuatu yang erat hubungannya dan tidak terpisah.

Desain Tempat Duduk di Ruang Kerja yang Ergonomis

Desain tempat kerja yang tidak ergonomis akan berdampak pada sikap pengguna yang tidak alamiah. Posisi tertentu akan menimbulkan rasa tidak nyaman yang berpengaruh pada menurunnya produktivitas. Contoh yang paling sering kita temui di kehidupan sehari-hari yaitu posisi duduk yang tidak ergonomis. Secara tidak sadar pekerja bahkan pelajar mungkin juga sering melakukan kebiasaan sikap duduk tidak alamiah saat berada di dalam kelas, saat menggunakan komputer, maupun saat di rumah. Bagaimanakah sebenarnya sikap tubuh kita pada posisi duduk?

Sikap tubuh yang buruk dapat berlaku di mana saja ketika melakukan pekerjaan apa saja sebab, jika seseorang melakukan pekerjaan maka akan ada banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pekerjaan tersebut. Faktor tersebut dapat berupa faktor individual yaitu faktor dari diri orang itu sendiri misal usia, motivasi, serta faktor situasional yaitu yang berasal dari luar diri manusia, misalnya tata ruang dan letak kondisi lingkungan pekerjaan, dan lain sebagainya. Berbeda dengan faktor individual, faktor situasional ini dapat diubah untuk memberikan pengaruh pada keberhasilan kerja. Penyesuaian diri kita terhadap objek yang kita hadapi dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan kesiadaan diri sendiri untuk bereaksi terhadap

objek. Posisi duduk dipengaruhi oleh sikap yang menjadi kebiasaan dalam aktivitas sehari-hari. Sikap duduk seseorang dalam bekerja akan mempengaruhi produktivitas kerja seseorang, selama bekerja dengan sikap duduk yang baik, maka produktivitas akan meningkat dan sebaliknya. Apabila posisi duduk siswa tidak benar, maka produktivitas dalam melakukan aktivitas belajar dan lainnya seperti praktek laboratorium juga dapat menurun. Sikap duduk yang tepat dapat dicapai dengan kursi dan sandaran punggung yang tepat (Gambar 1), sehingga otot punggung akan terasa nyaman.

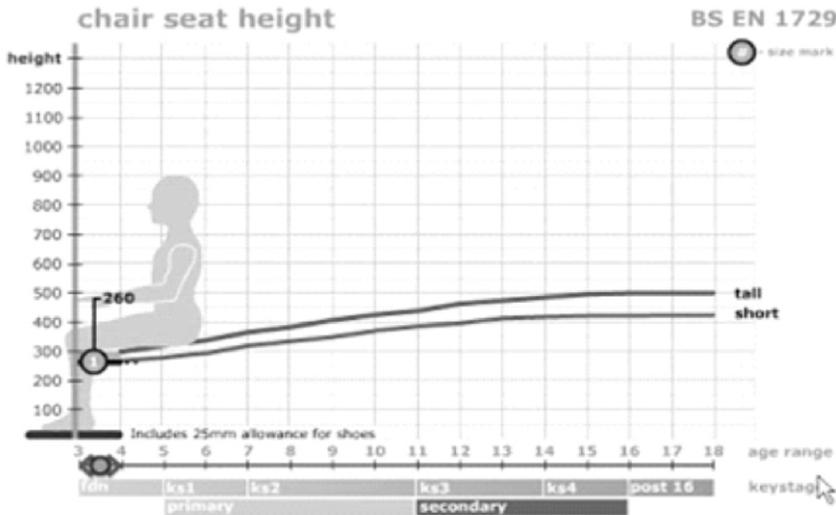


Gambar 1. Posisi duduk

Sumber: <http://gayahidup.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/13/11/29/mx0uqp-begini-posisi-duduk-yang-benar>

Para peneliti dalam paparannya di hadapan masyarakat *Radiological Society of North America*, menyakini bahwa posisi duduk terbaik yakni 135° di dekat meja kerja. Jarak ini terbukti bisa membantu meminimalkan cedera pada punggung bagian bawah. Data yang diambil dari *British Chiropractic Association* ini menyebutkan sekitar 32%

populasi menghabiskan waktu lebih dari 10 jam sehari untuk duduk di depan meja.



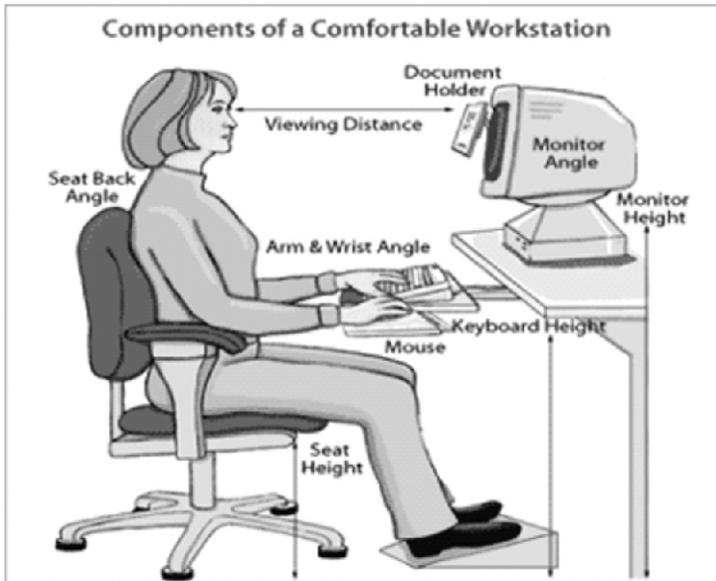
Dambar 2. Standar Tinggi Dudukan Kursi dan Sandaran Kursi Menurut Usia Anak

Sumber: www.schoolfurniture.uk.com

Menurut Singleton (Dhevy Puswiartika, 2008) mengemukakan bahwa ada lima aspek postur yang ideal dari posisi duduk, yaitu:

- Aspek keseluruhan tubuh. Tempat duduk dan meja kerja memungkinkan ada variasi kecil dari seluruh postur termasuk pergerakan dari bagian tubuh yang tidak aktif.
- Aspek kepala dan leher. Elemen display yang utama seharusnya memiliki ketinggian tepat di depan mata agar kepala seimbang dengan bahu membentuk garis pandang horizontal. Tempat duduk seharusnya dapat menyangga kepala dan leher agar pergerakan kepala yang cepat dan sering dapat dicegah.

- c. Aspek batang tubuh. Tempat duduk memiliki sandaran punggung yang cocok dengan lokasi permukaan kerja agar pelengkungan tulang belakang yang berlebihan sebagai usaha untuk menstabilkan otot dapat dikurangi, memudahkan bernafas, dan mempertahankan stabilitas maksimum.
- d. Aspek bagian atas tubuh (lengan). Kursi memiliki sandaran tangan agar lengan atas seluruhnya vertikal dan lengan bawah horizontal.
- e. Aspek bagian bawah tubuh (tungkai). Meliputi ukuran, ketinggian, dan kedalaman tempat duduk yang dapat disesuaikan dan bila perlu ada sandaran kaki.



Gambar 3. Contoh desain tempat duduk ergonomis dan posisi duduk yang benar

Sumber: <http://easyexercise.hubpages.com/hub/Ergonomics-Made-Simple-Posters-for-Computer-Work-and-Workplace-Safety>

Beberapa petunjuk ergonomis untuk meminimalisasikan beban pada tubuh antara lain sebagai berikut:

1. Mencegah semua bentuk sikap kerja yang tidak alamiah, misalnya badan selalu membungkuk, kepala lebih banyak menoleh kesamping daripada ke depan.
2. Mencegah tangan atau lengan terlalu lama pada posisi ke depan atau ke samping. Misalnya: operator yang mengoperasikan mesin yang sedang berjalan.
3. Mencegah kerja duduk yang terlalu lama, hindari gerak satu tangan/lengan yang statis, karena dapat meningkatkan beban otot, perhatikan lingkungan kerja dengan meja.
4. Mengatur jarak mata dengan pekerjaan, jangan terlalu dekat, alat-alat yang dipakai kerja harus mudah dijangkau bila perlu. Sebaiknya menggunakan penopang di bawah lengan dan siku jika bekerja dengan melibatkan tangan.

Penutup

Sikap kerja tidak alamiah yang menjadi salah satu faktor pemicu timbulnya keluhan otot pada umumnya disebabkan karakteristik tuntutan tugas, alat kerja, dan stasiun kerja yang tidak sesuai dengan kemampuan dan keterbatasan pekerja. Kenyamanan atau ketidaknyamanan menggunakan alat bergantung pada kesesuaian alat dengan ukuran tubuh manusia. Kesesuaian alat untuk melakukan pekerjaan terkait dengan masalah ergonomi, sedangkan ukuran tubuh manusia terkait dengan antropometri. Keluhan dan gangguan akibat sikap kerja dan alat kerja yang tidak sesuai dengan konsep ergonomis ini jika terjadi dalam waktu lama, maka dapat menimbulkan gangguan kesehatan.

Daftar Pustaka

- Ambar S. (2004). *Hubungan Antara Kelelahan dengan Produktivitas Tenaga Kerja di Bagian Penjahitan PT Bengawan Solo Garment Indonesia*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNS.
- Agung Kristanto & Dianasa Adhi Saputra. (2011). *Perancangan Meja dan Kursi Kerja Yang Ergonomis Pada Stasiun Kerja Pemotongan Sebagai Upaya Peningkatan Produktivitas*. Jurnal Imiah Teknik Industri (Nomor 2 Tahun 2011). Yogyakarta. UAD Kampus III.
- Dhevy Puswiartika. (2008). *Peran Ergonomi dalam Meningkatkan Produktivitas Kerja*. Staf Pengajar FKIP Universitas Tadulako Palu. *Jurnal Pengembangan Humaniora Vol. 8 No. 1, April 2008*.
- Endah Hapsari. (2013). *Begini Posisi Duduk Yang Benar*. Diakses tanggal 25 Maret 2015 dari: <http://gayahidup.republika.co.id/berita/gayahidup/infosehat/13/11/29/mx0uqp-begini-posisi-duduk-yang-benar>.
- Kelly Kline Burnett. (2014). *Ergonomics Made Simple-Posters for Computer Work and Workplace Safety*. Diakses tanggal 20 April 2015 dari: <http://easyexercise.hubpages.com/hub/Ergonomics-Made-Simple-Posters-for-Computer-Work-and-Workplace-Safety>.
- Nurfajriah. (2010). *Perancangan Kursi Kuliah Yang Ergonomis di Fakultas Teknik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran"*. Jakarta: Bina Teknika, Volume 6 Nomor 1, Desember 2010.

- Rahmaniyah Dwi Astuti. (2007). *Analisis Pengaruh Aktivitas Kerja dan Beban Angkat Terhadap Kelelahan Muskuloskeletal*. FT Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Saryono. (2011). *Biokimia Otot*. Yogyakarta: Muha Medika.
- Syahrul Munir. (2008). *Tingkat Paparan Ergonomi Manual Handling dan Keluhan Muskuloskeletal Pekerja Departemen Water Pump di PT.X Tahun 2008*. Tesis. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Tarwaka, dkk. (2004). *Ergonomi Untuk Keselamatan, Kesehatan Kerja, dan Produktivitas*. Surakarta: UNIBAPRESS.
- _____. (2007). *Standar Tinggi Dudukan Kursi dan Sandaran Kursi Menurut Usia Anak*. Diakses pada 25 Maret 2015 dari www.schoolfurniture.uk.com.

Menggambar Garis Emosi sebagai Media Terapi Stress

Oleh: Hastuti Adiati

Guru Seni Budaya SMK Negeri 4 Yogyakarta

Pendahuluan

Pada masa awal perkembangan belajar seorang anak, tentunya hal pertama yang lakukan adalah menggambar (seni rupa) lalu menyanyi (seni musik) kemudian menari (seni tari), dan pada akhirnya mengatur ekspresi (seni teater) barulah setelah semua hal tersebut dikuasai maka akan mudah bagi seorang anak untuk menyampaikan bahasa, baik lisan maupun dalam bentuk tulisan. Tanpa disadari perkembangan itu mencerminkan tahapan perkembangan seni pada masa Pra Sejarah hingga masa Sejarah. Meskipun begitu masih saja ada yang menolak serta menyatakan bahwa seni bukan merupakan bagian yang penting bagi kehidupan manusia, tetapi dari paparan diatas kita menyadari bahwa aspek kesenianlah yang membentuk manusia sebagai manusia yang seutuhnya.

Karya seni tidak terlepas dari pencarian ide atau sering disebut dengan inspirasi. Inspirasi muncul jika seseorang (seniman) sedang mengalami posisi dimana imajinasi tercipta sebagai efek dari stimulasi, tentunya masih ingat pada masa sekolah, saat siswa merasa jenuh pada pelajaran tertentu ada kecenderungan mereka akan melakukan kegiatan pengisi kebosanan, hal yang paling sering dilakukan adalah dengan mencorat-coret, menulis, bahkan menggambar. Meskipun belum tentu pada pelajaran seni siswa tersebut pandai secara skill menggambar, akan tetapi seperti ada dorongan tertentu menggoreskan dalam tanda kutip

seperti sedang tersugesti untuk mau mencoret dengan tujuan menggambar. Hal ini menunjukkan bahwa untuk berkarya seseorang tidak harus punya kemampuan teknik yang memadai, cukup dengan memiliki inspirasi yang kemudian diwujudkan dalam sebuah proses berkarya seni.

Stimulasi untuk Menghadirkan Ide

Pernahkah kita menyadari bahwa ada banyak hal yang sering terlewatkan ataupun terlupakan oleh kita baik itu yang penting ataupun tidak. Semua ini terjadi karena kemampuan dari kapasitas ingatan manusia yang terbatas sesuai dengan potensi yang telah tertanam pada diri sejak masa kanak-kanak. Pengalaman-pengalaman dalam kehidupanlah pembentuk karakter manusia utamanya dalam pengelolaan emosi untuk menyikapi permasalahan kehidupan. Sebagai manusia kita tumbuh dan berproses melalui permasalahan-permasalahan baik secara sosial maupun personal dari dalam diri, tentunya selama manusia masih hidup maka akan banyak permasalahan yang bisa memancing terjadinya stress atau tekanan batin.

Seseorang (seniman) akan mencari stimulasi untuk menghadirkan ide dalam proses berkarya. Ada banyak cara untuk menstimulasi diri salah satu diantaranya adalah dengan “hening sejenak” atau sering disebut dengan meditasi, proses ini sebenarnya merupakan proses pada tahapan membangun konsentrasi dalam tingkat yang tinggi, sehingga karya diciptakan sebagai bagian dari diri seseorang, maka dari itu tak jarang sebuah karya seni terlahir sebagai duplikasi atau cerminan dari si pembuatnya. Dengan berkarya, seseorang secara naluri akan merasa puas, lega, serta bahagia, karena seni merupakan media berekspresi yang memberi efek untuk terapi bagi jiwa.

Berkarya Seni untuk Mengelola Emosi

Dewasa ini perkembangan jaman semakin maju tentunya berbanding lurus dengan tuntutan dari kebutuhan hidup yang semakin kompleks. Kebutuhan hidup manusia tidak terbatas pada hal yang bersifat fisik tetapi juga non fisik, seiring dengan hal tersebut maka akan timbul usaha-usaha untuk memenuhi kebutuhan serta tuntutan yang ada. Persaingan menjadi tidak terelakkan baik secara terbuka maupun tertutup. Akan muncul potensi-potensi konflik yang hanya bisa dikontrol dengan kemampuan pengelolaan emosi. Emosi seharusnya bisa dikelola agar seseorang mampu berfikir jernih dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam usaha pemenuhan kebutuhan dan tuntutan kehidupan. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu mengakomodasi pengelolaan emosi secara benar, agar potensi terjadinya permasalahan dan konflik bisa dihindari. Berkarya seni merupakan salah satu pengalihan emosi yang positif, menurut Ki Hajar Dewantara seni merupakan perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya dan bersifat indah, sehingga menggerakkan jiwa perasaan manusia. Dengan kata lain, seni mampu mempengaruhi perasaan jiwa manusia. Seseorang yang berkarya seni akan mampu menyalurkan segala bentuk ekspresi emosi dalam karya seni. Sesuai dengan pemaparan diatas cabang seni yang memungkinkan sebagai media penyaluran emosi adalah seni yang paling sederhana serta cabang seni pertama muncul dan menjadi penanda perkembangan kehidupan yaitu seni rupa.

Definisi seni rupa adalah ungkapan gagasan atau perasaan yang estetis dan bermakna yang diwujudkan melalui media unsur-unsur seni rupa: titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang yang ditata dengan prinsip-prinsip tertentu. Diantara unsur-unsur seni rupa yang secara langsung sering bersinggungan dan mempengaruhi

perasaan manusia dalam kehidupan sehari-hari adalah garis dan warna. Dalam seni rupa komposisi dari garis dan warna yang tidak membentuk sesuatu sering disebut dengan istilah Nirmana yaitu Nir (tidak) mana (bentuk) yang bermakna tidak berbentuk deskripsinya menyerupai karya lukisan Abstrak sehingga tidak dibutuhkan kesulitan dalam pengerjaannya.

Menggambar komposisi garis warna tersebut cocok jika diterapkan sebagai media penyaluran bagi terapi stress pada seseorang, karena tingkat kesulitannya yang rendah tetapi mampu mewakili ekspresi diri dari pembuatnya, berdasarkan pemaparan diatas karya komposisi yang dipergunakan sebagai media terapi emosi manusia disebut dengan Garis emosi.

Dengan berkarya, seseorang seperti sedang tersugesti untuk mengungkapkan diri apa adanya. Sugesti adalah rangsangan, pengaruh atau stimulus. Sugesti dapat muncul dari luar, maupun dari dalam diri (Derry Arter, 2014: 48-52). Berikut ini jenis-jenis sugesti meliputi:

1. Sugesti Non-Terapi (*Non-Therapeutic Suggestion*)
2. Sugesti Terapi (*Therapeutic Suggestion*)
3. Sugesti Langsung (*Direct Suggestion*)
4. Sugesti Tidak Langsung (*Indirect Suggestion*)
5. *Post Hypnotic Suggestion*

Menggambar Garis Emosi sebagai Media terapi Stress

Manusia diketahui telah berusaha membuat karya *drawing* sejak masa prasejarah. Kegiatan ini kemudian menyebar di Eropa sejak tahun 1400an seiring berkembangnya penggunaan kertas. Sejak saat itu, setiap abad telah menghasilkan karya-karya *drawing* hebat (www.wikipedia.org/wiki/Menggambar)

Sekitar 35.000 tahun yang lalu tepat disaat manusia menggambar

untuk pertama kalinya para Arkeolog menyebutnya sebagai “Ledakan Kreatif” pada awal pencitraan yang pertama manusia lebih tertarik untuk membuat gambar dalam bentuk binatang, karena dorongan obsesinya terhadap binatang, hingga ada pernyataan dari Henri Breuil salah seorang pastur dia merupakan salah satu pakar terkemuka seni gua dari Perancis bahwa diduga alasan yang mendorong manusia menggambar binatang merupakan keterkaitan dengan kondisi saat itu dimana manusia masih berburu sehingga hal yang paling mempengaruhi pikiran dan perhatian mereka adalah binatang.

Hal ini tercetus karena dengan menggambar binatang tersebut diyakini seseorang akan lebih mudah untuk mendapatkan hewan buruannya, teori ini masuk akal sesuai dengan hasil karya yang dihasilkan oleh manusia pada zaman prasejarah. Tetapi tidak lama dari penemuan yang awal ditemukan bersamaan dengan ditemukan tulang-tulang binatang di dalam gua ada sebuah penemuan yang membingungkan sebuah gambar yang terdapat pada sudut gua yang paling dalam sempit dan sulit bagi seseorang untuk masuk, sebuah gambar yang tidak berbentuk yaitu hanya berupa titik-titik, garis, bidang, serta warna.

(Inggris: *drawing*) adalah kegiatan kegiatan membentuk imaji, dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat. Dapat pula berarti membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar. Kebanyakan karya dengan cara menggambar adalah representasi dari ingatan atau imajinasi seorang juru gambar. Subjek ini bisa berupa tampilan realistik dalam kehidupan sehari-hari seperti potret, setengah realistik seperti karya-karya sketsa, atau yang benar-benar mementingkan gaya gambar seperti kartun, karikatur, atau gambar abstrak.

Hingga ditemukan sebuah gambar yang terbaru di Afrika Selatan di pegunungan Drakensberg sebuah gambar dari suku Sun yang kemudian menarik perhatian dari David Lewis Williams yang menarik dalam gambar ini adalah kaki dari binatang Eland yang digambarkan menyilang bahkan gambar manusia dengan kaki mirip binatang Eland dengan posisi yang menyilang seolah tidak mungkin jika seseorang yang menggambar sesuai dengan kehidupan dalam dunia nyata. Ada sebuah tradisi dari warga suku Sun yang melakukan ritual penyembuhan dengan melakukan proses untuk Trance agar mampu berkomunikasi dengan nenek moyang agar memiliki kemampuan untuk menyembuhkan.

Trance dalam kamus besar bahasa Indonesia diartikan sebagai keadaan seseorang yang putus hubungan dengan lingkungan sekitarnya atau dengan kata lain tidak sadar sehingga tidak mampu melakukan apa-apa (Derry Arter, 2014: 139). Agama dari suku Sun terbentuk dari ide perjalanan ke dunia roh nenek moyang yang dilalukan melalui Trance. Hal ini yang mendasari pemikiran tentang gambar yang sebelumnya ditemukan di dataran Eropa berupa titik, garis, bidang serta warna hal tersebut ternyata dipengaruhi oleh otak manusia.

Pembuktiannya kemudian dilakukan di laboratorium London sebuah Lembaga Psikiatri yang meneliti dengan memancing pada efek seperti mengalami trance dan mencoba menguak hal apa yang terjadi pada seseorang pada posisi trance dengan cara diberi stimulasi cahaya yang disinarkan kemata dalam keadaan tertutup. Ternyata pada awalnya hanya terlihat titik-titik yang kemudian disusul dengan jaring-jaring, lalu ada papan catur elektrik serta spektrum warna. Posisi yang paling tinggi adalah munculnya gambaran imajinasi terdalam manusia.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, dapat dipahami bahwa karya seni utamanya seni rupa merungkapan ungkapan curahan hati yang terdalam dari manusia sehingga mampu mewakili jati diri yang ada pada

diri seseorang. Dengan demikian, dengan berkarya seseorang bisa mengurangi beban hati yang mampu mengurangi rasa tertekan yang sering disebut dengan stress.

Stress pada dasarnya adalah respons alamiah tubuh terhadap beban fisik maupun mental yang berlebihan, yang melibatkan keseimbangan fisik dan emosi bergeser dan menjadi tidak stabil, padahal ketidakstabilan emosi sangat berpengaruh terhadap fungsi kognitif dan dikenal dengan fungsi luhurnya, yaitu berpikir logis dan berperasaan positif atau *good mood* (Jazak Yus Afriansyah, 2014: 20)

Stress adalah beban rohani yang melebihi kemampuan maksimum rohani itu sendiri, sehingga perbuatannya menjadi kurang terkontrol secara sehat. Menurut Wikipedia online, stress adalah suatu kondisi dinamis, saat seseorang individu dihadapkan pada peluang, tuntutan, atau sumber daya yang terkait dengan apa yang dihasratkan oleh individu itu dan yang hasilnya dipandang tidak pasti dan penting. Diperlukan untuk Sejenak hening ini melatih diri supaya kita dapat menenangkan diri di segala situasi, kapan saja, dalam hal ini untuk mengembalikan posisi pada kondisi stabil (Adjie Silarus, 2014: 102).

Seseorang dalam berkarya juga membutuhkan hening sejenak untuk memunculkan imajinasi yang menginspirasi ide yang muncul sehingga mampu diwujudkan dalam karya seni. Karya merupakan replika dari diri seseorang yang tercermin dalam goresan-goresan dan pemilihan warna yang mendiskripsikan karakter jiwa dari pembuatnya. Oleh karena itu dapat disimpulkan karya seni merupakan salah satu element dari pembentukan karakter yang menjadikan manusia lebih manusiawi, Seperti dalam film “*Art Made The World*” ada sebuah kalimat yang menggelitik yaitu bagaimana seni membentuk manusia lebih manusiawi daripada manusia “*More Human Than Human*”.

Penutup

Berkarya seni mampu menjadi media penyaluran emosi bagi manusia diawali dengan proses penenangan diri kemudian diikuti penyiapan diri untuk membangun konsentrasi dalam pencarian ide untuk memunculkan imajinasi. Seseorang yang berkarya akan menampilkan diri apa adanya sehingga perasaan tenang akan tercipta dengan sendirinya. Seni merupakan ungkapan perasaan yang dituangkan dengan spontan sebagai cerminan dari jiwa manusia. Oleh karena itu, seni dapat dijadikan sebagai media terapi bagi seseorang yang mengalami tekanan dalam kehidupan yang disebut dengan stress.

Daftar Pustaka

- Adjie Siilarus. (2014). *Sejenak Hening*, Cetakan 2. Solo: Metagraf PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Anonim. (2014). Menggambar. <http://id.wikipedia.org/wiki/Menggambar>. Diakses pada 20 September 2014.
- _____. (2014). Emosi. <http://id.wikipedia.org/wiki/Emosi>. Diakses pada 19 September 2014.
- Arter, Derry. (2014). *Step by Step Belajar Kekuatan Hipnosis*, Cetakan 1. Yogyakarta: Araska Publisher.
- Jazak Yus Afriansyah. (2014). *Stress! So What?!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.

Humas dan Manajemen Krisis

Oleh: R. Dedy Herdito

Humas Universitas Negeri Yogyakarta

Pendahuluan

Kata krisis selalu identik dengan sesuatu yang menakutkan, ketidaknyamanan dan ketidaktentuan. Setiap orang pasti enggan membicarakan krisis ketika pada posisi kejayaan karena takut membayangkan kegagalan, kejatuhan, kemiskinan, dan sulit bangun serta butuh waktu bertahun-tahun lagi untuk bangkit dan memulai dari nol. Tentu saja kekhawatiran tersebut cukup beralasan, namun melihat dari unsur-unsur krisis yang merupakan sesuatu yang tidak bisa diprediksi, bersifat tiba-tiba, mengandung unsur ancaman kelangsungan organisasi dan butuh keputusan cepat, maka mempersiapkan secara dini langkah-langkah strategis bila sewaktu-waktu terjadi merupakan salah satu upaya mempertahankan kelangsungan organisasi.

Krisis merupakan suatu keniscayaan dalam institusi, oleh karenanya institusi harus selalu mengantisipasinya. Karena dengan mengantisipasi krisis tersebut institusi akan selalu siap menghadapinya. Tentunya dalam menghadapi krisis tersebut manajemen harus mengambil keputusan untuk mencegah terjadinya korban, mengawasi kerusakan yang terjadi dan mengambil kembali kegiatan usaha agar terjamin usaha perusahaan. Krisis yang terjadi dan melanda institusi saling berbeda satu sama lain, namun unsur yang sama dapat diantisipasi. Praktisi humas hendaknya dapat mengantisipasinya karena mungkin saja krisis yang lebih luas itu beranjak dari lemahnya institusi mengatur manajemen. Tugasnya secara umum adalah menjaga agar

unsur dalam *stakeholders* tetap percaya pada institusi, sebab sekali satu unsur tersebut tidak puas, dia akan mengajak unsur lain untuk menentang institusi dan institusi akan menghadapi krisis yang lebih luas.

Kata krisis berasal dari bahasa Yunani *krisis* (*κρίση*), yang berarti "keputusan". Ketika krisis terjadi, perusahaan harus memutuskan apa yang harus dilakukan. Bergerak ke kiri atau bergeser ke kanan. Ke bawah atau ke atas. Bertarung atau melarikan diri. Sementara krisis dalam bahasa Cina, diucapkan dengan *wei-ji* dan mempunyai dua arti, yaitu "bahaya" dan "peluang". *Two side in the same coin*. Menurut Meriam-Webster: *Crisis as a "turning point for better or worse,- as a crucial time. Or a situation that has reached a critical phase"*. Krisis sebagai "titik balik untuk sesuatu yang lebih baik atau lebih buruk sebagai waktu yang sangat penting dan menentukan. Atau situasi yang telah mencapai fase kritis".

Apa Itu Krisis?

Apakah krisis layak dibenci? Krisis menelan korban sesuai dengan intensitas dan permasalahannya. Kadang bisa korban kebendaan atau penurunan reputasi sesaat, namun pada saat lain ia menelan jiwa, harta benda bahkan reputasi. Namun dibalik itu semua, ada juga orang yang menyukai krisis. Mengapa demikian? Karena krisis memberi kesempatan bagi orang-orang tertentu untuk menjadi pahlawan, penyelamat, pemenang, atau pengubah.

Krisis biasanya melahirkan pemimpin. Krisis yang umumnya berhasil diatasi akan melahirkan nama besar, keharuman, dan reputasi. Belajar dari krisis Air Asia saat QZ 8501 hilang, Tony Fernandes begitu responsif. Dia aktif di Twitter menunjukkan simpati, dan manajemen puncak juga langsung hadir. Ini baik bagi mental bawahannya maupun korban, serta tentu saja sinyal bagi pelanggan potensialnya untuk tetap

percaya pada reputasi manajemennya.

Tony Fernandes datang ke bandara, menghadapi "head to head" ketika Menteri Perhubungan Jonan marah-marah. Menjaga soliditas karyawannya untuk hadir disaat krisis, bukan terus malah semua takut menghadapi "kecerewetan" dan marahnya otoritas dan konsumen. Di titik kontras inilah kita belajar, menghadapi krisis dengan tidak menghindarinya adalah sebuah *chairman learning*, pelajaran bagi manajemen dan pemimpin perusahaan.

Krisis juga melahirkan pahlawan. Krisis Tylenol di Chicago tahun 1982 dimana 7 orang meninggal setelah menelan kapsul Tylenol yang tercemar racun sianida, telah dipecahkan secara sistematis dengan mengerahkan 2.250 salesman dan satu juta pembicaraan telepon secara pribadi dengan para dokter, perawat, dan rumah sakit. Masih ada juga konferensi pers untuk ribuan stasiun televisi lokal dan nasional di AS, 600 wartawan dan pendekatan lainnya.

Sekalipun krisis sempat menimbulkan kematian dan keresahan publik, setelah berhasil diatasi krisis ini melahirkan James Burke, CEO Johnson & Johnson sebagai pahlawan. Bukan hanya itu, setelah berhasil menarik seluruh Tylenol yang beredar dalam tempo 24 jam sesudah Johnson & Johnson menerima laporan kematian konsumennya, 18 bulan kemudian ketika kembali ke pasar, Tylenol disambut hangat bahkan omsetnya melejit drastis.

Peranan Humas dalam Mengatasi Krisis

Untuk mengatasi krisis ada yang disebut *preventive public relations* yakni usaha untuk mengantisipasi, melakukan perencanaan menangani krisis dengan membuat rencana aksi yang dapat dilakukan dalam waktu cepat dan efektif. Dalam hal ini jika terjadi krisis ada dua hal yang harus dilakukan yaitu: (1) menghubungi pejabat pemerintah

yang bersangkutan karena mereka dapat membantu; (2) menghubungi wartawan atau media karena mereka mampu menyiarkannya pada publik.

Menurut Philip Lesly dalam bukunya *Everything You Wanted To Know About Public Relations*, sumber krisis antara lain: bencana alam, kondisi darurat, rumor yang jelek tentang institusi atau produk perusahaan serta kasus khusus seperti boikot dari aktivis atau penculikan eksekutif perusahaan. Krisis dapat digolongkan antara lain: (1) kecelakaan kerja, (2) masalah lingkungan, (3) masalah tenaga kerja, (4) masalah produk, (5) masalah dengan investor, (6) desas-desus, (7) peraturan pemerintah, serta (8) terorisme. Biasanya krisis timbul apabila kesejahteraan terganggu atau telah terjadi pergeseran kecenderungan perhatian masyarakat dari masalah politik ke arah ekonomi dan perbaikan kualitas hidup. Masalah yang mengganggu kesejahteraan akan menjadi masalah sangat sensitif yang akhirnya timbul ke permukaan menjadi krisis.

Mereka yang harus duduk dalam tim krisis adalah orang yang dapat mewakili kepentingannya, diantaranya: (1) hukum, ia harus diwakili karena akan sangat banyak melibatkan kepentingan hukum; (2) pimpinan tertinggi, mereka harus mengambil keputusan dengan cepat; (3) pejabat humas, karena humas harus mampu menggalang dan mengawasi liputan semasa dan sesudah krisis untuk mengembalikan citra institusi; (4) *personal industrial relations*, mereka diperlukan karena setiap krisis akan melibatkan tenaga kerja.

Selain keempat poin di atas, berikutnya adalah: (5) *employee communications*, seringkali dalam krisis tindakan yang diambil hanya pengamanan siaran pada masyarakat, siaran pada karyawan jangan dilupakan karena dapat menjadi bumerang; (6) petugas keamanan, merekalah yang berhubungan dengan aparat keamanan untuk menjaga

kepentingan penyelesaian krisis; (7) kegiatan teknis, diperlukan bila menyangkut adanya benda-benda beracun dan berbahaya; (8) kesehatan, diperlukan untuk menolong korban yang ada; (9) juru potret, diperlukan untuk mengambil gambar baik untuk pelajaran menghadapi krisis maupun untuk kepentingan hukum dan pembelaan; (10) kontak dengan media, perlu ditunjuk seorang juru bicara agar seluruh keterangan yang ada datang dari satu sumber untuk mencegah kesimpangsiuran.

Dalam hal ini humas mempunyai peranan penting dalam menangani masa krisis, mengingat masa krisis ini dapat berdampak pada citra institusi sehingga dapat dikatakan bahwa humas merupakan fungsi manajemen yang strategis. Dalam menjalankan peran tersebut insan humas harus membuat langkah strategis yaitu: *Press Relations*, *Government Relations*, *Opinion Leader Relations*, dan *Trade Relations*. Hal-hal yang harus dilakukan dalam mengatasi krisis adalah: mencari dan mengumpulkan data, membentuk pusat informasi, memilih juru bicara yang handal, memberikan keterangan yang lengkap dan benar berdasar data, mendokumentasikan kejadian, *update* data terkini serta memenuhi permintaan untuk konferensi pers.

Yang tidak boleh dilakukan dalam mengatasi krisis adalah: (1) jangan berkata “*no comment*” kepada pers karena hal itu akan memancing spekulasi atau praduga; (2) jangan membesar-besarkan keadaan; (3) jangan menyatakan “*off the record*”; (4) jangan menyimpang dari kebijakan institusi.

Krisis dalam kaca mata humas tidak selalu diidentikan dengan ancaman. Krisis, apakah itu disebabkan oleh faktor internal (konflik karyawan, konflik manajemen, perubahan kebijakan pemerintah, ataupun konflik elite politis) sering kali malah dianggap sebagai sebuah kesempatan untuk membangun citra secara lebih cepat. Tentu saja, itu sepenuhnya tergantung pada bagaimana krisis tersebut dikelola, juga

pada bagaimana krisis tersebut bisa diprediksi sejak awal.

Eratnya keterkaitan antara krisis dan citra manajemen krisis menyebabkan langkah-langkah yang diambil oleh humas harus seiring dengan cara manajemen menangani krisis. Ini sering kali merupakan sinergi yang tidak mudah karena tidak jarang pembagian kerja yang terjadi adalah humas hanya disertai tugas untuk memberikan penjelasan kepada media massa. Sementara tokoh-tokoh kunci yang berada pada tingkat manajemen, terutama direksi utama, sering kali memilih untuk menyelesaikan masalah internal tetapi kemudian menutup diri dari para wartawan.

Padahal saat krisis terjadi, dimana wartawan hanya memberikan berita aktual dan akurat untuk pembacannya, mereka membutuhkan pernyataan langsung dari direksi, humas sering kali hanya dijadikan penghubung. Memang tidak bisa dipungkiri, tidak sedikit humas yang menerima tugas seperti itu dan menggunakan informasi yang dibuat oleh manajemen secara mentah. Lemahnya koordinasi krisis antara humas dan manajemen seperti di atas biasanya menyebabkan media massa mencari narasumber dari pihak lain. Akibatnya, citra terus merosot sedangkan kendali informasi justru berada pada pihak lain.

Bagaimana Mengatasi Krisis

Mengingat dampak negatif dan citra institusi yang akan terganggu bila menghadapi krisis, insan humas dapat menggunakan strategi 3P, yaitu Pencegahan, Persiapan dan Penanggulangan.

Strategi Pencegahan adalah tindakan preventif melalui antisipasi terhadap situasi krisis. Insan humas harus memiliki kepekaan terhadap gejala yang timbul mendahului krisis. Humas dituntut mampu berpikir strategis untuk dapat mengantisipasi, menganalisis, dan sekaligus memposisikan masalah krisis agar terjadinya krisis dapat

dicegah secara dini.

Strategi Persiapan dapat dilakukan melalui dua langkah. Pertama, institusi membentuk tim krisis yang terdiri dari pimpinan perusahaan, para manajer dan humas. Tim ini harus selalu berhubungan baik melalui telepon, SMS, BBM maupun *social media* seperti WhatsApp dan sebagainya, sehingga perkembangan suasana krisis dapat dipantau dari waktu ke waktu. Kedua, tim harus mendapatkan informasi tentang krisis dengan jelas dan akurat sehingga pers dan masyarakat mendapat informasi yang terpercaya.

Strategi Penanggulangan, apabila kedua strategi di atas tidak sempat dilaksanakan, ini merupakan langkah terakhir yang bisa dilakukan. Dalam strategi penanggulangan terdapat langkah-langkah yang harus diambil dalam kondisi kritis, yaitu kondisi krisis akut dan kondisi kesembuhan.

Pertama, kondisi krisis akut. Pengamanan yang harus dilakukan dalam kondisi ini meliputi tahap-tahap: (a) mengidentifikasi krisis dan mencari penyebab timbulnya krisis, tanpa mengetahui penyebabnya penanggulangan krisis menjadi sulit, sebaliknya apabila faktor penyebab diketahui maka institusi dapat memastikan apakah krisis dapat ditanggulangi atau tidak; (b) mengisolasi krisis, agar operasional institusi tidak terganggu dan agar efektivitas dapat ditingkatkan, tim khusus dibebaskan dari kegiatan rutinnnya untuk bekerjasama dengan tim humas, tim secara khusus menunjuk juru bicara untuk menghadapi pers agar kesimpangsiuran berita dapat dicegah; (c) mengendalikan krisis agar krisis tidak meluas, setelah krisis teridentifikasi penanggulangan dapat dilakukan, berarti krisis berhasil dikendalikan. Dalam hal ini keputusan yang tepat dan baik harus diambil.

Kedua, kondisi kesembuhan. Kondisi ini merupakan saat dimana institusi mengintrospeksi mengapa krisis terjadi bagi institusi

yang gagal menanggulangi krisis berarti kondisi kesembuhan tidak dapat dicapai. Hal ini akan menjadi masa kegoncangan bahkan kepailitan. Yang berhasil menanggulangi krisis berarti kondisi kesehatan dapat dicapai sehingga ini disebut masa penenangan yang mengarah pada pemulihan/ kesembuhan.

Penutup

Krisis adalah suatu *turning point* yang dapat membawa permasalahan ke arah yang lebih baik atau lebih buruk. Oleh karenanya krisis selalu menyanggah dua isu yang bertolak belakang, yakni peluang atau ancaman. Krisis yang tidak dipecahkan dengan baik umumnya akan berakibat buruk seperti kebangkrutan, korban mulai dari harta benda bahkan nyawa, pekerjaan sampai reputasi institusi. Sebaliknya, krisis yang dipecahkan dengan baik akan menimbulkan kemenangan, keuntungan, dan kebahagiaan. Pahlawan atau pemimpin baru akan lahir dan tidak ada kepailitan.

Krisis mempunyai beberapa tahapan. Tahap pertama krisis telah memberikan *warning sign* agar institusi mengambil langkah pencegahan. Harapannya setelah melalui tahap ini institusi langsung beralih ke tahap penyembuhan. Tetapi apabila institusi gagal membaca sinyal ini dan tidak melakukan apapun, krisis tidak jadi berakhir bahkan masuk ke tahap akut. Permasalahannya ketika krisis telah memasuki tahap akut, biasanya orang beranggapan bahwa krisis baru mulai, padahal tahap akut adalah kelanjutan dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini isu mulai meluas, kerugian mulai terlihat, dan prosesnya berjalan begitu cepat.

Setelah krisis masuk tahap kronis yang sering disebut sebagai *clean-up stage* atau tahap *recovery*, gambaran tentang badai yang melanda institusi pada tahap akut telah diperoleh dengan jelas. Inilah

saatnya institusi melakukan pembersihan dan perbaikan. Tahap terakhir adalah tahap penyembuhan dimana institusi mulai mengalami perbaikan untuk kembali ke sediakala. Namun perlu kehati-hatian karena siklus dapat terulang lagi, jika ia belum benar-benar sembuh.

Krisis umumnya memberi sinyal peringatan. Dalam manajemen krisis selalu ditekankan pentingnya identifikasi permasalahan dan langkah untuk melakukan isolasi. Namun mengetahui itu saja tidak cukup karena untuk mengatasi krisis yang datang tiba-tiba, institusi memerlukan waktu untuk menelusuri proses mulai dari identifikasi sampai dengan pengendaliannya. Krisis tidak bisa diprediksi datangnya. Jalan terbaik untuk menghadapinya adalah membuat perencanaan untuk menghadapi krisis. *If you want peace, prepare for war.*

Pentingnya peranan humas dalam menghadapi isu atau krisis jelas tidak bisa diragukan lagi. Tidak bisa dibayangkan bagaimana jadinya bila organisasi mengalami krisis dan diisukan negatif, tetapi tidak ada staf humas yang menanganinya. Pasti isu akan semakin berkembang dan krisis akan semakin membesar.

Daftar Pustaka

- Assegaf, H Djafar. (1992). *Misi dan Visi Majalah Perusahaan dalam Aktivitas Perusahaan*. Bandung: LP3K.
- Gray, G. James. (1986). *Managing The Corporate Image*. Westport: Connecticut.
- Greener, Tony. (2002). *Public Relations dan Pembentukan Citranya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kasali, Rhenald. (1994). *Manajemen Public Relations, Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Lesly, Philip. (1993). *Everything You Wanted To Know About Public Relations*. Singapura: Mubarak & Brothers PTE.
- Nasution, Zulkarnain. (2006). *Manajemen Humas di Lembaga Pendidikan*. Malang: UPT Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ruslan, Rosady. (2001). *Manajemen Humas dan Manajemen Komunikasi (Konsep dan Aplikasinya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Soemirat, Soleh, dan Elvinaro Ardianto. (2010). *Dasar-dasar Public Relations*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryosubroto, S. (1988). *Humas dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.

Pemberdayaan Masyarakat Kinahrejo Melalui *Volcano Tour*

Oleh: Marjiranto
Guru Pariwisata SMK 4 Yogyakarta

Pendahuluan

Industri Pariwisata merupakan salah satu faktor yang menjadi penyokong pergerakan ekonomi Indonesia, setiap tahunnya peningkatan jumlah kunjungan wisatawan asing di Indonesia menunjukkan angka yang cukup signifikan. Terlebih perkembangan akomodasi serta fasilitas pendukung sektor pariwisata di Indonesia semakin memadai. Dikarenakan faktor tersebut telah menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara tujuan wisata yang terkenal di dunia. Hal ini tentu saja dipengaruhi oleh faktor-faktor pengambilan keputusan untuk kegiatan berwisata atau faktor-faktor yang mempengaruhi kedatangan wisatawan ke Indonesia yang diklasifikasikan ke dalam dua penjelasan yaitu secara *Irasional* dan *Rasional*. Faktor *Irasional* (dorongan bawah sadar) contohnya seperti lingkup pergaulan dan ikatan-ikatan keluarga, tingkah laku prestis, tiruan dan mode, pengaguman pribadi, kondisi ekonomi dan sebagainya. Sedangkan faktor *Rasional* (dorongan yang disadari) contohnya seperti sumber-sumber wisata (aset wisata), fasilitas wisata (pengorganisasian industri pariwisata di dalam negara tersebut, transportasi), fasilitas wisata (prosedur kunjungan, bea cukai, dan lain-lain) dan sebagainya (Salah Wahab, 2003: 35)

Sebagai hasilnya Indonesia banyak diminati wisatawan asing untuk dikunjungi, seperti yang kita ketahui Indonesia merupakan sebuah negara kaya akan alamnya yang menjadikan Indonesia mempunyai

karakteristik pariwisata yang berbeda dengan negara lain di dunia. Melihat potensi yang dimiliki Indonesia dalam sektor pariwisata membuat pemerintah mencetuskan pembuatan tema pariwisata yang berbeda setiap tahunnya untuk meningkatkan kualitas wisata di Indonesia dan menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan.

Pada tahun 2012 yang lalu, tema pariwisata Indonesia adalah Indonesia “*Green and Creative Tourism*”. Hal ini disampaikan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemparekraf) di Jakarta (<http://wisata.kompasiana.com>). Pengambilan tema *Green and Creative Tourism* ini memiliki latar belakang bahwa Indonesia merupakan negara hijau atau sering disebut dengan *Zamrud Khatulistiwa*. Atas kekayaan hayati yang melimpah tema *Green and Creative Tourism* sangat sesuai dengan sistematika pengembangan Pariwisata di Indonesia.

Green tourism atau wisata hijau adalah peningkatan potensi wisata alam dan alternatif wisata bagi para wisatawan yang sudah jenuh dengan obyek wisata modern yang sudah ada (Hari Karyono. 1997, <http://wisata.kompasiana.com>). Dalam wisata hijau atau *green tourism*, para wisatawan dikenalkan lebih dekat dengan alam dan diajak untuk peduli dengan keadaan alam yang ada. Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki potensi dan kekayaan alam yang sangat layak untuk dikembangkan, namun beberapa tempat saja yang mendapatkan perhatian khusus untuk dikembangkan dan menjadi pusat perhatian pemerintah dan para wisatawan. Jika kami melihat pada kenyataan tidak hanya satu atau dua obyek yang bisa dikembangkan untuk menjadi obyek wisata yang dapat dikategorikan sebagai obyek wisata hijau yang nantinya dapat menambah devisa pemerintah provinsi atau pemerintah daerah setempat. Kualitas sumber daya manusia sekitar obyek wisata menjadi salah satu faktor utama sebagai media yang dapat berperan serta dalam pengembangan tema *Green and Creative Tourism* 2012.

Kekreatifan masyarakat sekitar obyek wisata hijau saat ini dapat dilihat dengan bukti-bukti penemuan atau gagasan yang selama ini sudah diciptakan.

Program pengembangan *Green and Creative Tourism* dapat dijadikan tempat untuk menyalurkan dan merealisasikan karya inovasi yang kreatif yang dimiliki oleh masyarakat lokal yang berada di lokasi atau daerah yang berpotensi untuk pengembangan *Green and Creative Tourism*. Kegiatan pengembangan wisata hijau atau *Green and creative Tourism* akan menjadi sangat efisien dengan kearifan sumber daya alam dan kekreatifan sumber daya masyarakat sekitar serta dukungan dari pemerintah. Tema Pariwisata Indonesia *Green and creative Tourism* diharapkan dapat menjadi pemicu semakin tumbuh dan berkembangnya dunia pariwisata Indonesia sebagai salah satu ikon pariwisata dunia dengan kelestarian dan keelokan alam, keanekaragaman budaya, karamahataman dan kreativitas manusianya, dan tentu saja infrastruktur yang canggih.

Didalam karya inovasi ini mengacu pada tema Indonesia *Green and Creative Tourism* yang dicetuskan dua tahun lalu dengan mengembangkan potensi wisata alam hijau atau mengembangkan *green zone* atau Kawasan Hijau yang berlokasi di sekitar daerah yang terkena dampak erupsi Gunung Merapi yang dikenal "*Volcano Tour*". Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu daerah tujuan wisata di Indonesia yang banyak diminati oleh wisatawan domestik maupun wisatawan asing. Hal ini terjadi karena Yogyakarta memiliki banyak obyek wisata yang menarik maupun potensi-potensi wisata yang dapat terus dikembangkan dengan menggunakan tema pariwisata Indonesia *Green and Creative Tourism*.

Selain terkenal dengan keindahan wisata atraksi budaya, Yogyakarta memiliki ke-elokan wisata atraksi alam yang tersebar

hampir disemua kawasan provinsi Daerah Yogyakarta. Salah satu nya adalah obyek wisata alam “*Volcano Tour*” yang menjadi daya tarik wisata baru setelah terjadinya bencana erupsi Merapi Oktober 2010.

Pemberdayaan Masyarakat Kinahrejo Melalui *Volcano Tour*

Sejak tahun 1548 Gunung Merapi meletus sebanyak 68 kali. Letusan Gunung Merapi terjadi pada tanggal 26 Oktober 2010 yang merupakan letusan terbesar dalam 100 tahun terakhir dan mengakibatkan kawasan sekitar Gunung Merapi tertimbun oleh awan panas yang merusak 291 rumah dan mengubah kawasan yang hijau menjadi hamparan tanah gersang yang sangat luas serta dipenuhi bebatuan yang besar. Bencana merapi tersebut telah merusak sebagian besar lahan di desa Kinahrejo di lereng merapi. Meletusnya Gunung Merapi ini merupakan salah satu bentuk proses erupsi.

Erupsi adalah pelepasan magma, gas, abu dan lain-lain ke atmosfer atau ke permukaan bumi. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (2001) erupsi diartikan sebagai letusan gunung berapi atau semburan sumber minyak gas dan uap panas dari dalam bumi. Erupsi ini akan terjadi jika terdapat pergerakan atau aktivitas magma dari dalam perut bumi menuju ke permukaan bumi.

Bencana alam yang menimpa suatu kawasan dapat menimbulkan dampak kerugian yang sangat besar baik dari kerusakan ekosistem, hilangnya kawasan pemukiman dan lokasi tanah garapan maupun hilangnya nyawa manusia dan binatang ternak. Dampak lain akibat erupsi Merapi adalah masalah sosial ekonomi masyarakat di daerah Kinahrejo, disamping kehilangan sanak saudara, harta benda mereka juga kehilangan mata pencaharian dan usaha tani.

Penataan kembali kawasan lereng merapi terutama daerah Kinahrejo sesuai dengan pemanfaatannya menjadi penting untuk

kelanjutan pengolahan daerah tersebut. Mereka berpikir bagaimana caranya supaya mereka mampu bangkit dan melakukan sesuatu untuk bisa bertahan hidup dan atau bahkan mampu meningkatkan kegiatan ekonomi dan taraf hidup masyarakat lokal. Beberapa hari dan beberapa minggu setelah erupsi tersebut banyak masyarakat sekitar maupun dari luar datang dan menyaksikan daerah bekas bencana tersebut dan ternyata kondisi seperti ini ditangkap oleh masyarakat lokal sebagai peluang bisnis baru dan menciptakan kegiatan volcano tour. Dari kegiatan ini banyak menyerap tenaga kerja yang mampu memberikan penghasilan dan meningkatkan taraf hidup mereka.

Dari proses atau kejadian ini munculah kegiatan wisata yang disebut dengan “*Volcano Tour*” yang menampilkan kondisi kekinian semua wilayah yang rusak akibat erupsi. Dalam hal ini wisatawan mengunjungi area bekas erupsi Merapi akan mendapatkan pengetahuan serta pengalaman mengenai apa yang mereka lihat. *Volcano Tour* merupakan jenis wisata petualangan yang mengunjungi area-area bekas erupsi, museum barang-barang yang terkena awan panas, mengunjungi batu besar yang menyerupai alien serta menyusuri sungai bekas aliran lahar merapi dan melihat gas alam yang keluar dari dalam tanah. Walaupun demikian, area bekas erupsi merapi ini akan menghidupkan dengan diadakannya reboisasi oleh pemerintah dibantu masyarakat sekitar maupun menghidupkan kembali secara alamiah. Kawasan *Volcano Tour* di desa Cangkringan merupakan suatu obyek wisata baru yang tercipta karena adanya erupsi Gunung Merapi. Pada awalnya, daerah ini merupakan suatu kawasan hijau sebagai tempat tamasya, tetap setelah terjadinya erupsi Merapi pada tahun 2010, kawasan ini menjadi suatu kawasan yang rusak akibat bencana erupsi.

Seiring dengan berjalannya waktu, banyak wisatawan dari berbagai daerah yang mengunjungi tempat ini untuk mengetahui kondisi

pasca erupsi Merapi. Akibat hal tersebut muncullah ide dari masyarakat sekitar untuk menarik retribusi dari setiap pengunjung yang datang mengunjungi kawasan tersebut. Hal tersebut mengakibatkan munculnya paguyuban-paguyuban pariwisata lokal yang bermaksud mengelola daerah tersebut menjadi suatu kawasan wisata yang muncul setelah adanya erupsi Merapi yang dinamakan sebagai kawasan wisata *Volcano Tour*.

Semakin hari kawasan *Volcano Tour* semakin banyak dikunjungi oleh wisatawan dari berbagai daerah melalui *word of mouth*. Mulai dari wisatawan lokal sampai wisatawan asing berminat mengunjungi kawasan ini untuk berwisata dan melihat langsung daerah yang terkena dampak erupsi Merapi. Situasi ini membuat warga sekitar dan pengurus paguyuban menjadi tertarik untuk mengembangkan kawasan wisata *Volcano Tour* dan menambah berbagai fasilitas penunjang lainnya yang dapat digunakan sebagai sarana berwisata. Hingga saat ini, sudah ada beberapa sarana pelengkap yang dapat dinikmati wisatawan saat berada atau berwisata di kawasan *Volcano Tour* seperti penyewaan *Jeep*, *Motor Trail* dan *Motor Guide* untuk mengelilingi kawasan *Volcano Tour*.

Untuk mewujudkan kegiatan *volcano tour* yang berkelanjutan, maka perlu pemberdayaan masyarakat. Pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan *volcano tour* harus berbasis masyarakat sebagai sebuah pendekatan yang melibatkan dan meletakkan masyarakat sebagai pelaku penting dalam konteks paradigma baru pembangunan yakni pembangunan yang berkelanjutan. Pemberdayaan masyarakat merupakan peluang untuk menggerakkan segenap potensi dan dinamika masyarakat, guna mengimbangi peran pelaku usaha pariwisata skala besar. Pariwisata berbasis masyarakat tidak berarti merupakan upaya kecil dan lokal semata, tetapi perlu diletakkan dalam konteks kerjasama masyarakat secara global.

Dari beberapa ulasan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pariwisata berbasis masyarakat adalah kegiatan wisata yang menempatkan masyarakat lokal memainkan peranan penting dan utama dalam pengambilan keputusan mempengaruhi dan memberi manfaat terhadap kehidupan dan lingkungan mereka. Dalam konsep ini terkandung di dalamnya adalah konsep pemberdayaan masyarakat, upaya pemberdayaan masyarakat yang pada hakikatnya selalu dihubungkan dengan sasaran bagaimana cara menciptakan dan mengembangkan suatu kegiatan wisata (Gumelar S. Sastrayuda, 2010: 45)

Dalam mencapai tujuan pemberdayaan, berbagai upaya dapat dilakukan melalui berbagai macam strategi. Salah satu strategi yang memungkinkan dalam pemberdayaan masyarakat adalah pengembangan pariwisata berbasis masyarakat yang secara konseptual memiliki ciri unik serta sejumlah karakter yang oleh Nasikun (2000: 26-27) dikemukakan sebagai berikut:

1. Pariwisata berbasis masyarakat menemukan rasionalitasnya dalam properti dan ciri-ciri unik dan karakter yang lebih unik diorganisasi dalam skala yang kecil, jenis pariwisata ini pada dasarnya merupakan, secara ekologis aman, dan tidak banyak menimbulkan dampak negatif seperti yang dihasilkan oleh jenis pariwisata konvensional.
2. Pariwisata berbasis komunitas memiliki peluang lebih mampu mengembangkan obyek-obyek dan atraksi-atraksi wisata berskala kecil dan oleh karena itu dapat dikelola oleh komunitas komunitas dan pengusaha lokal.
3. Berkaitan sangat erat dan sebagai konsekuensi dari keduanya lebih dari pariwisata konvensional, dimana komunitas lokal melibatkan diri dalam menikmati keuntungan perkembangan pariwisata, dan

oleh karena itu lebih memberdayakan masyarakat.

Pengembangan atraksi wisata *Volcano Tour* yang melibatkan potensi masyarakat ini banyak memberikan dampak positif terhadap banyak hal, dampak secara umum, masyarakat setempat, wisatawan dan pemerintah:

1. Secara umum:

- a. Memaksimalkan sumber daya alam di area bekas erupsi Gunung Merapi.
- b. Memanfaatkan, meningkatkan dan memaksimalkan kualitas sumber daya manusia di kawasan tersebut.
- c. Menjaga kelangsungan kegiatan pariwisata di kawasan Kinahrejo.
- d. Menciptakan daya tarik wisata baru untuk mendatangkan lebih banyak wisatawan.
- e. Meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan di kawasan tersebut secara khusus, daerah kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta dan Indonesia secara umum.
- f. Terjaganya kegiatan wisata di daerah Kinahrejo.
- g. Penilaian positif dari wisatawan tentang kualitas obyek wisata di kawasan bekas erupsi Gunung Merapi.

2. Bagi Masyarakat Setempat

- a. Membuka wawasan masyarakat akan potensi alam yang dapat di kembangkan menjadi daya tarik wisata baru di daerah tersebut.
- b. Membangkitkan semangat moral masyarakat pasca erupsi Merapi untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya.
- c. Meningkatnya kesejahteraan masyarakat karena tersedianya lapangan pekerjaan baru.
- d. Dapat berpartisipasi dalam pengembangan pengelolaan dan pelestarian obyek wisata.

- e. Bertambahnya semangat warga untuk meningkatkan kesejahteraan hidup dan membangun kembali daerah yang terkena dampak erupsi Merapi.
3. Bagi Wisatawan
- a. Terciptanya kepuasan wisatawan dalam melakukan kunjungan di objek wisata tersebut.
 - b. Diperolehnya kesan yang menarik saat mengunjungi obyek wisata.
 - c. Mendapatkan pilihan obyek wisata baru yang berkualitas serta menarik untuk dikunjungi.
4. Bagi Pemerintah Setempat
- a. Menambah devisa bagi pemerintah kabupaten Sleman pada khususnya dan Propinsi serta negara secara umum.
 - b. Lebih memperhatikan pengelolaan kawasan wisata agar menjadi lebih baik.
 - c. Sebagai salah satu cara untuk membangun kembali dan meningkat daya tarik wisata di desa Cangkringan dan sekitarnya.
 - d. Mengetahui kondisi kekinian dan apa yang diinginkan masyarakat sekitar dalam pengembangan obyek wisata didaerah tersebut.

Dengan munculnya kegiatan *volcano tour* ini, maka berdampak pula terhadap sosial ekonomi masyarakat sekitar secara khusus. Mengadopsi dari pernyataan Hari Karyono (1997) dan Ismayanti (2010), mengenai dampak pariwisata di bidang ekonomi, disimpulkan bahwa dampak kegiatan *volcano tour* terhadap sosial ekonomi dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Revitalisasi cinderamata dan kerajinan lokal yang terkadang telah lama terlupakan, seperti menyediakan dan menjual kaset tentang erupsi, kaos bergambar Mbah Marijan dan pernak-pernik yang lain.

2. Pengenalan nilai dan praktik baru serta modern yang lebih mendorong jiwa kewirausahaan. Adanya kebutuhan wisatawan saat berkunjung ke Kinahrejo mendorong masyarakat untuk menyediakan berbagai kebutuhan dengan membuka usaha atau berwirausaha.
3. Meningkatnya penerimaan devisa negara karena konsumsi yang dilakukan wisatawan di sektor pariwisata maupun sektor lainnya.
4. Meningkatnya pendapatan bagi masyarakat lokal karena terjadi transaksi antara wisatawan dengan tuan rumah dalam bentuk pembelanjaan wisatawan, seperti dari tiket masuk, wisatawan sewa motor, mobil jeep, sewa pemandu dan wisatawan belanja berbagai produk lokal.
5. Dengan kegiatan volcano tour menawarkan berbagai jenis pekerjaan kreatif sehingga dapat menampung jumlah tenaga yang banyak.
6. Struktur ekonomi masyarakat menjadi lebih baik dan masyarakat bisa memperbaiki kehidupannya.
7. Mendorong peluang investasi untuk berbagai sektor yang berkaitan dengan kegiatan *volcano tour* seperti sewa motor dan mobil.

Kondisi seperti ini akan tetap terjaga jika pihak-pihak yang terkait di dalamnya mau berusaha menjaga, mengembangkan dan melakukan hal-hal tertentu untuk lebih meningkatkan kegiatan wisata *Volcano tour* di kawasan bekas erupsi Gunung Merapi. Pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Pemerintah

Pemerintah melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sleman menjadi salah satu pihak terpenting untuk dapat mewujudkan kondisi yang kondusif seperti ini karena sebagai pemegang kebijakan dalam bidang pariwisata. Maka dari itu, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sleman sangat diharapkan partisipasinya

dalam kegiatan ini.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sleman dapat membantu secara teknis maupun non teknis dalam pemberdayaan masyarakat Kinahrejo melalui kegiatan *Volcano Tour*. Bantuan teknis misalnya penyediaan dana untuk pengembangan kegiatan wisata maupun menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan masyarakat sekitar. Sedangkan bantuan non teknis misalnya pemikiran dan saran bagaimana mempertahankan dan memajukan kegiatan wisata ini.

2. Pihak Paguyuban Pengelola Kawasan Wisata

Pihak ini merupakan pihak terpenting karena merupakan pelaku utama kegiatan *Volcano Tour* ini. Mereka diharapkan mau dan mampu menjaga, memelihara dan berpikir bagaimana mengembangkan kegiatan wisata ini sehingga dapat memberikan kesan positif bagi para wisatawan dan bisa meningkatkan arus kunjungan wisatawan. Para pelaku utama ini dapat mendorong para anggota serta masyarakat setempat untuk dapat turut serta dalam peningkatan serta pemulihan kembali daerah yang terkena dampak erupsi merapi.

3. Masyarakat

Masyarakat merupakan pihak yang sangat penting dalam kegiatan wisata ini, walaupun bukan merupakan pelaku utama, tetapi mereka mendapatkan dampak positif dari obyek wisata baru ini. Masyarakat diharapkan:

- a. Ikut mendukung pelaku utama dalam usaha-usaha mengembangkan kegiatan wisata ini
- b. Bersama pelaku utama pariwisata dan pemerintah mengadakan pertemuan untuk melakukan evaluasi secara periodik.
- c. Pendekatan kepada tokoh masyarakat dan warga perihal sadar wisata.

- d. Merundingkan perencanaan pembangunan obyek wisata di kawasan *Volcano Tour* dengan warga sekitar dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.
- e. Melaksanakan pembangunan yang sesuai dengan perencanaan.
- f. Pengaturan sistem perencanaan pembangunan obyek wisata.
- g. Pengawasan jalannya sistem pembangunan.

Penutup

Industri Pariwisata merupakan salah satu faktor yang menjadi penyokong pergerakan ekonomi Indonesia secara umum dan Daerah Istimewa Yogyakarta secara khusus. Terlebih lagi di Yogyakarta didukung perkembangan akomodasi serta fasilitas pendukung sektor pariwisata yang semakin memadai. Oleh karena itu menjadikan Yogyakarta sebagai salah satu daerah tujuan wisata yang terkenal di Indonesia.

Kegiatan *Volcano Tour* merupakan jenis wisata petualangan yang mengunjungi area bekas erupsi, museum barang-barang yang terkena awan panas, mengunjungi batu besar yang menyerupai alien serta menyusuri sungai bekas aliran lahar merapi dan melihat gas alam yang keluar dari dalam tanah. Walaupun demikian, area bekas erupsi Merapi ini akan menghidupkan dengan diadakannya reboisasi oleh pemerintah dibantu masyarakat sekitar maupun menghidupkan kembali secara alamiah. Kawasan *Volcano Tour* di desa Cangkringan merupakan suatu obyek wisata baru yang tercipta karena adanya erupsi Gunung Merapi.

Pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan *volcano tour* harus berbasis masyarakat sebagai sebuah pendekatan yang melibatkan dan meletakkan masyarakat sebagai pelaku penting dalam konteks paradigma baru pembangunan yakni pembangunan wisata yang

berkelanjutan. Perberdayaan masyarakat dalam kegiatan wisata ini misalnya melibatkan masyarakat sebagai petugas di loket masuk obyek wisata, penjualan souvenir, menjual makanan lokal, persewaan motor dan jeep serta pekerjaan sebagai pemandu wisata lokal. Kegiatan ini memberikan dampak positif bagi beberapa pihak yang terkait seperti masyarakat sekitar, wisatawan dan pemerintah. Pemerintah, pelaku utama atau pengelola kegiatan ini serta masyarakat merupakan kunci keberlangsungan atraksi wisata baru ini.

Daftar Pustaka

- Gumelar S. Sastrayuda. (2010). *Pengembangan Sumber Daya Manusia Pariwisata*. Bandung. Zona Prima Tourism Consultant.
- Hari Karyono. (1997). *Kepariwisataan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
<http://wisata.kompasiana.com/jalan-jalan/2012/02/08/indonesia-tourism-outlook-2012-green-and-creative-429082.html>.
- Ismayanti. (2010). *Pengantar Pariwisata*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nasikun. (2000). *Pengembangan Pariwisata Berbasis Kerakyatan*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Pusat Bahasa Depdiknas. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cetakan ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Salah Wahab. (2003). *Manajemen Kepariwisataan*. Jakarta: PT Pradnya Paramita.

BERITA PENGIRIMAN UANG

Dengan ini saya kirimkan uang sebesar :

- Rp.....untuk pembelian WUNY edisi.....sebanyak.....eks
- Rp.....untuk pembelian WUNY mulai edisis/d.....
sebanyakeks

Uang tersebut telah saya kirimkan melalui:

- Bank BTN Cabang Yogyakarta
Rekening Nomor : 00005-01-30-000 144-3, a.n (a.n. Bendahara Penerima UNY)
- Pos Wesel dengan Resi Nomor.....Tanggal.....

FORMULIR BERLANGGANAN JURNAL WUNY

Mohon dicatat sebagai pelanggan WUNY

Nama :

Status : Lembaga/Perseorangan*)

Alamat :

(Kode Pos.....)

Harga Langganan

Untuk Lembaga/Perseorangan Rp 30.000,-/tahun (3 edisi) ditambah ongkos kirim**)

*****) Ongkos Kirim**

Wilayah Jawa : Rp 10.000,-/eksemplar

Wilayah Luar Jawa : Rp 15.000,-/eksemplar

FORMULIR INI BOLEH DI FOTO COPY

*) Coret yang tidak perlu

.....,

(.....)