

BAB II

GAMBARAN OBJEK PENELITIAN

A. Penelitian Terdahulu

Dalam sebuah penelitian alangkah lebih baiknya apabila kita melihat bagaimana penelitian sebelumnya dilaksanakan. Apalagi bila penelitian itu memiliki isu yang sama. Hal tersebut bertujuan agar kita bisa membandingkan penelitian apa saja yang telah dilakukan, menggunakan metode apa saja dan apa yang membedakan dengan penelitian yang sekarang.

Yang pertama, penelitian tentang multikulturalisme tentang video game. Penelitian dilakukan oleh Jusuf Ariz Wahyono, mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada 2013, berjudul “Multikulturalisme dalam Video Game (Analisis Semiotik Representasi Multikulturalisme dalam Video Game The Elder Scrolls V:Skyrim)”. Penelitian ini mengangkat tentang perkembangan multikultur dalam *new media* dimana dalam dunia virtual Elder Scrolls V:Skyrim, multikultur dibangun dengan adanya fitur klasifikasi ras beserta budaya-budaya disetiap ras.

Ras yang dimainkan dalam game ini ada tiga, yakni manusia (*human*), *elves (mer)*, dan binatang (*beast*). Ras disini menjadi hal yang penting karena dalam konteks game fantasi ras dikaitkan dengan

penampilan fisik, budaya dan asal-usul geografis yang fungsinya adalah bisa membandingkan besar fisik dan digunakan sebagai gambaran dalam tiap etnis sehingga memudahkan pemain akan memilih tokoh yang mana untuk memainkan game tersebut. Dalam penelitian ini dihasilkan bahwa kaum kulit putih (dalam hal ini disebut *White American*) adalah kaum yang superior sedangkan selain itu adalah kaum yang lemah, pekerja keras, imigran gelap dan selalu dikaitkan dengan kemiskinan. Ini berarti bahwa kaum kulit putih melakukan pembenaran atas diskriminasi yang membuat kaum non kulit putih tidak berkembang.

Developer telah memasukkan permasalahan bahwa ras kulit putih adalah ras yang istimewa dan pemain diarahkan untuk berada pada kondisi-kondisi demikian. Dampaknya adalah game mempengaruhi pemain dalam melihat keberagaman budaya pada kehidupan nyata. Pemain bisa saja memuja kulit putih dan budaya barat. Misalnya gaya hidup konsumerisme produk barat atau menaruh prasangka buruk terhadap ras lain yang berkulit gelap atau identik dengan ras Timur Tengah.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Adi Bagus Nugroho mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" 2012 dengan judul "Pola Komunikasi Antar Budaya Batak dan Jawa (Studi Deskriptif pada Mahasiswa Batak di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta dengan Masyarakat Asli Yogyakarta)". Penelitian ini berisi tentang bagaimana keadaan masyarakat Indonesia yang multikultur saling

berbaur antara suku satu dengan suku yang lainnya yang menyebabkan interaksi antara ke dua suku tersebut berbeda persepsi diawal pertemuan.

Penelitian ini mengambil latar belakang masalah yaitu perbedaan yang mencolok antara suku Batak dengan suku Jawa (Yogyakarta). Mahasiswa UPN "Veteran" yang pertama kali datang ke Yogyakarta selalu merasa kesulitan untuk berinteraksi dengan masyarakat asli Yogyakarta karena perbedaan budaya. Masyarakat Yogyakarta itu lemah lembut, halus, sopan, tidak berterus terang, dan suka menyembunyikan perasaan. Sedangkan masyarakat batak berkarakter tegas, keras, agresif dan selalu terbuka. Perbedaan juga terdapat pada bagaimana konsumsi makanan keseharian ke dua kultur tersebut. Yogyakarta identik dengan manis, sedangkan Batak identik dengan pedas dan asin. Beberapa wawancara dikatakan bahwa mahasiswa UPN "Veteran" yang baru saja tinggal di Yogyakarta mengalami gegar budaya (*culture shock*). Seperti tidak cocok dengan makanan, atau ketika mereka tiba di Yogyakarta dan bingung arah jalan, ketika bertanya masyarakat Yogyakarta menjawab dengan menggunakan bahasa Jawa, dan juga masyarakat Batak terbiasa menggunakan belok kanan atau kiri untuk menentukan arah daripada menggunakan arah mata angin seperti yang sering digunakan masyarakat Yogyakarta.

Dalam hal ini peneliti juga mengangkat seputar pola budaya dari Edward T. Hall tentang *High Culture Context* dan *Low Culture Context*, serta melihat pada *masculinity* dan *femininity*. Hasil dari penelitian ini

adalah masyarakat Batak memiliki pola budaya *Low Culture Context – Masculinity*, dimana hal tersebut sesuai dengan suku batak yang tidak basa basi dan langsung pada tujuan, kemudian juga lebih yakin pada dunia dan prestasi kerja, serta memiliki ambisi untuk mencapai sesuatu. Sedangkan masyarakat Yogyakarta memiliki pola budaya *High Culture Context – Femininity*, dimana masyarakat Yogyakarta lemah lembut, suka berbasa-basi dan tidak *to the point*, serta kurang yakin dengan dunia kerja dan terkesan pesimis. Namun dalam penelitian ini juga disampaikan bahwa masyarakat Batak pada akhirnya mulai bisa berbaur dengan segala hal yang berbeda dengan budaya mereka.

Penelitian selanjutnya yaitu dari Hengky Kurniawan, mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Penelitian dengan judul “Representasi Multikulturalisme dalam Iklan Susu Kental Manis Bendera Frisian Flag yang ditayangkan di Media Televisi (Analisis Semiotik Representasi Multikulturalisme dalam Iklan Susu Kental Manis Bendera Frisian Flag yang ditayangkan di Media Televisi versi bahasa Sunda-Jawa, Bali-Betawi, Batak-Padang)”. Berlatar belakang Indonesia yang merupakan negara multikultur, industri kreatif memanfaatkan isu multikultur yang dimasukkan ke dalam iklan untuk menggambarkan beragamnya masyarakat Indonesia.

Penelitian ini mengambil 3 objek iklan susu kental manis Frisian Flag, yakni versi Sunda-Jawa dengan kata-kata khasnya adalah, “Ini

tehsusu..”, versi Bali-Betawi dengan salah pengertian kata “*bli.*”, dan versi Batak-Padang dengan satu kata “*tulang.*” yang memiliki arti berbeda. Dalam iklan ini bahasa merupakan ciri multikultur yang paling utama. Dengan asal daerah yang berbeda, satu kata bisa memiliki arti lain.

Penelitian ini juga menemukan bahwa simbol multikultur yang muncul tidak hanya bersal dari bahasa lisan yang terucap, tetapi juga simbol-simbol lain yang terdapat pada *scene* setiap iklan. Pada iklan versi Sunda-Jawa terdapat backsound nada suling khas sunda. Kemudian pada versi Batak-Padang ada kain ulos klas Batak sebagai hiasan dinding rumah. Serta pada versi Bali-Betawi terdapat backsound berupa Gamelan Bali dan Kecrek.

Kemudian dalam ranah bahasa, simbol yang telah muncul dapat dianalisis bahwa memang susah untuk melakukan komunikasi yang efektif untuk saling mengerti satu sama yang lainnya. Sedangkan komunikasi antar budaya membutuhkan tanda-tanda atau simbol-simbol tertentu dalam melakukan komunikasi. Dan pada iklan susu kental manis Bendera Frisian Flag ini mencoba untuk menunjukkan betapa beragamnya masyarakat Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, namun berjalan secara rukun dan saling tenggang rasa.

Berikutnya penelitian dalam Jurnal Penelitian Humaniora volume 11, 2 Agustus 2010 halaman 154-159, oleh Muhammad Thobroni dan Burhan Nurgiyantoro dari Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Pacitan dengan judul “Multikulturalisme dalam

Cerita Tradisional Yogyakarta". Penelitian ini mengangkat tentang keberagaman yang ada dalam cerita tradisional Yogyakarta. Bahwa cerita tradisional dianggap sebagai cermin bagaimana masyarakat pada zamannya, bagaimana pemikirannya, perasaannya dan cara mereka menyelesaikan persoalan. Cerita tradisional dapat mengungkapkan cara masyarakat pada zaman dahulu menghadapi keberagaman budaya dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini menggunakan analisis wacana sebagai metodologi penelitian. Sumber datanya berupa 10 judul buku cerita tradisional Indonesia, kemudian dipilih menghasilkan 88 cerita tradisional Yogyakarta. Dari 88 cerita tersebut terdapat 60 cerita tradisional Yogyakarta yang memiliki unsur multikultur.

Hasil dari penelitian ini adalah bahwa cerita tradisional Yogyakarta mengandung unsur multikulturalisme, seperti solidaritas sosial dan persaudaraan, kesetaraan gender, ramah diabel, perdagangan terbuka, penghormatan tata susila, sikap hidup merasa cukup, serta *sharing* dan kontrol kekuasaan. Multikulturalisme yang ditemukan dalam cerita tradisional dapat menunjukkan cerita tradisional Yogyakarta sebenarnya intensif dalam pergulatan sosial-budaya kehidupan masyarakat. Kebudayaan sebagai bagian penting dari kehidupan berbangsa dan bernegara perlu dikawal sehingga lebih memberi makna bagi terciptanya masyarakat yang berbudaya, kreatif dan mampu membangun kemandirian.

Hal itu penting bagi perkembangan sebuah bangsa yang sedang berjuang menemukan jati diri di tengah kehidupan bangsa-bangsa di dunia.

Berikutnya, Wahyuningtyas dari Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada dengan judul penelitian “Cerita Damar Wulan karya Sutrimo dalam analisis Struktur Naratif Vladimir Propp” sebagai Tesisnya pada tahun 2000. Penelitian berlatar belakang bahwa Damar Wulan adalah cerita rakyat dari Jawa yang sangat populer di lingkungan masyarakat. Dan dari sekian banyak cerita Damar Wulan yang beredar, Wahyuningtyas memilih mengambil karya Sutrimo karena pada waktu itu sudah dibukukan. Selain itu cerita karya sutrimo ini sangat menarik karena menyajikan potret kehidupan manusia secara utuh, seperti iri, dengki, ambisi dan mabuk kekuasaan, tetapi juga menggambarkan kebijaksanaan, membela kebenaran, rela berkorban untuk kepentingan orang banyak, romantis dan berbakti terhadap orang tua.

Penelitian ini menggunakan metode analisis naratif dari Vladimir Propp, dengan 31 fungsi-fungsi dari karakter cerita, dan dari 31 fungsi nantinya akan menemukan 7 lingkaran tindakan. Hasil dari penelitian ini adalah dari 31 fungsi yang dikemukakan oleh Propp, terdapat 27 fungsi dalam cerita rakyat Damar Wulan karya Sutrimo tersebut. Dan dari 27 fungsi ini, peneliti menemukan 7 lingkaran tindakan dengan satu lingkaran tindakan baru yaitu lingkaran tindakan Ratu, menggantikan lingkaran tindakan ayah dan putri.

Namun dalam penelitian ini ditemukan adanya deviasi (penyimpangan) yang tidak sesuai dengan apa yang sudah dirumuskan oleh Propp. Di antaranya urutan-urutan fungsi pelaku dan variasinya, harusnya pahlawan belum keluar pada fungsi yang pertama. Kemudian fungsi di kalangan si pelaku, yakni lingkungan tindakan, dalam ceritanya lingkungan tindakan tidak lengkap dan muncul lingkungan tindakan baru yakni Ratu.

Dari temuan riset yang telah ada, rata-rata penelitian yang mengangkat multikultur belum ada yang meneliti menggunakan metode analisis naratif. Selain itu isu multikultur sebagai objek penelitian juga kebanyakan melihat pada media televisi, dimana didalamnya terdapat visual dan audio visual, atau buku yang sudah jelas ada teks yang terlihat. Sehingga masih belum ada penelitian yang menggunakan sandiwara radio sebagai objek untuk diteliti.

Dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk membuat hal baru dimana peneliti tetap mengangkat isu multikultur, namun menggunakan metode analisis naratif dengan objek penelitian berupa sandiwara radio.

B. Fenomena Sandiwara Radio di Indonesia

Ada beberapa sandiwara radio yang telah muncul dan sangat digemari oleh masyarakat sebagai hiburan di media radio. Beberapa di antaranya ada pula yang diangkat ke layar lebar. Sampai saat ini pun masih ada yang suka bernostalgia dengan sandiwara radio tersebut dan juga

masih ada stasiun radio yang menyiarkan ulang sandiwara radio tersebut. Sandiwara radio yang sudah mengisi hiburan masyarakat Indonesia di antaranya:

a. Saur Sepuh

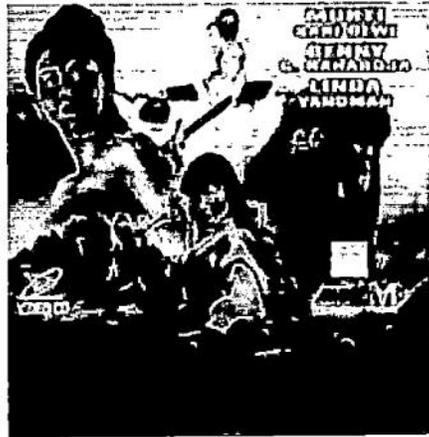
Saur Sepuh adalah sandiwara radio yang menjadi legenda terbesar dari sandiwara radio yang pernah ada di Indonesia. Saur Sepuh merupakan karya asli dari Niki Kosasih yang bercerita tentang perjalanan seorang pendekar sakti mandraguna bernama Brama Kumbara yang kelak menjadi raja di wilayah bernama Madangkara.

Akhir tahun 80an dan awal 90an, merupakan masa dimana sandiwara radio ini mencapai puncak kepopulerannya karena diputar dipuluhan radio di seluruh Indonesia. Selain diputar setiap hari di radio, kasetnya yang disponsori oleh sebuah produk obat flu ini juga laris manis, dan juga saat dirilis di layar lebar pertama kali pada 1987 (*MyMagz #NowListen* September 2013 hal.28). Sandiwara radio Saur Sepuh memiliki banyak episode yang dalam setiap episodenyamemiliki 60 seri.

b. Tutur Tinular

Tutur Tinular adalah sebuah sandiwara radio karya S. Tidjab. Sandiwara Radio ini menceritakan tentang perjalanan hidup dan pencarian jati diri seorang pendekar yang berjiwa kesatria bernama Arya Kamandanu akan keagungan Tuhan

Yang Maha Esa. Latar belakang sandiwara radio ini mengambil sejarah runtuhnya Kerajaan Singhasari dan berdirinya Kerajaan Majapahit. Tutar Tinular sendiri berasal dari bahasa Jawa yang berarti "nasihat atau petuah yang disebarluaskan".



Gambar 2.1 Tutar Tinular

Sandiwara radio ini pertama kali mulai disiarkan pada 1 Januari 1989 dan dipancarluaskan lebih dari 512 stasiun radio di seluruh Indonesia, yang tergabung dalam Persatuan Radio Siaran Swasta Nasional Indonesia PRSSNI (MyMagz #NowListen September 2013 hal.29).

Pada tahun 2002 Sandiwara radio Tutar Tinular disiarkan ulang di salah satu radio yang ada di Kota Yogyakarta, yaitu Radio MBS FM dan 95.4 Mhz Radio Yasika FM.

c. *Misteri Gunung Merapi*

Tampil beda dengan dua pendahulunya, sandiwara radio *Misteri gunung Merapi* mengambil angle horror, namun tetap juga disukai oleh pendengar.



Gambar 2.2 Salah satu poster *Misteri Gunung Merapi*

Sandiwara ini mengambil seting cerita di seputaran Gunung Merapi. Tokoh yang tidak terlupakan dari serial ini adalah Mak Lampir, sang dukun penyihir antagonis yang secara gemilang diisi suaranya oleh Asriati, yang selalu mengganggu tokoh utamanya, Sembara dan Farida (*MyMagz #NowListen* September 2013 hal.29).

d. *Catatan Si Boy*

Sandiwara radio yang satu ini mengambil latar belakang berbeda dari sandiwara radio yang sebelumnya. Ceritanya mengambil *setting* anak muda tahun akhir 80an yang khas, dengan budaya metropolis dan sedikit dicampur dengan budaya barat.

Ceritanya dimulai dengan laki-laki bernama lengkap Raden Rio Purbo Joyodiningrat, tetapi lebih akrab dipanggil dengan “Boy” yang merupakan idola anak muda tahun 90’an karena baik hati dan tidak sombong, jagoan dan pintar. Pertama kali tayang di radio Prambors lewat frekuensi AM666 KHz setiap Kamis malam dari jam 10 malam. Penulis dan pencipta tokohnya adalah Marwan Alkatiri. Pengisi suaranya adalah penyiar-penyiar Prambors saat itu, yaitu Edy Pribadi (Boy), Artha Bangun (Andi), Ida Arimurti (Ina) dan Eko “Monyong” (Emon) (*MyMagz #NowListen* September 2013 hal.29).

C. Objek Penelitian

a. *Kos-kosan Gayam*

Penelitian	Narasi
Multikultur dalam Radio (Analisis Sandiwara Radio ‘Kos-kosan Gayam’) ini menggunakan objek penelitian sandiwara radio berjudul ‘Kos-kosan Gayam’ yang disiarkan di Radio Geronimo FM setiap hari Kamispukul 21.00-22.00 WIB.	Sandiwara



Gambar 2.3 Salah satu iklan program “Kos-kosan Gayam”.

LDR (*Long Distance Relationship*). Sedangkan Mamak adalah ibu dari Icuk yang juga tinggal di Medan, namun sebenarnya ia adalah orang Jawa karena diceritakan ketika dia muncul selalu menggunakan bahasa ngapak. Alit, pemuda asli Jogja yang merupakan teman dari Bram, Icuk, Parwoto, dan Sangadi. Kemudian Darmo dan Silvy, dua tokoh ini merupakan ayam kesayangan peliharaan Parwoto yang sesekali muncul diceritakan secara heboh.

Pada dasarnya, tokoh yang ada dalam sandiwara radio ini memiliki 3 tokoh utama. Namun karena penelitian ini mengambil tema multikultur, peneliti mengambil episode yang memiliki banyak tokoh agar tercipta multikultur dari lebih dari tiga tokoh. Dari beberapa episode yang di-*upload*, peneliti mengambil episode 'Motor Bram Hilang' karena karakter yang dimunculkan dalam episode ini ada 5 orang dengan latar belakang suku dan budaya yang berbeda, yakni 3 orang Jawa (Jawa Tengah, Yogyakarta dan Banyumas), 1 orang Batak dan 1 orang Betawi.

b. *Kos-kosan Gayam episode 'Motor Bram Hilang'*

Bercerita tentang Sangadi yang akan berkencan dengan kekasihnya bernama Cyntia, namun memiliki kendala sepeda motor yang akan digunakan rusak. Kemudian Sangadi berinisiatif untuk meminjam vespa milik Kusnaini (Bapak Kos), tetapi Bapak Kos tidak