

## Pengaruh Jenis Bahasa Narasi dan Bentuk Pesan Visual Video Terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang Penyakit Chikungunya pada Siswa SMAN 1 Ciampea

M. Alif<sup>a)</sup>, S.H. Nasution<sup>b)</sup>, F. Rohadji<sup>b)</sup>

<sup>a)</sup> Alumni Program Studi Komunikasi Pembangunan, <sup>b)</sup> Staf Pengajar Mayor Komunikasi Pembangunan, Gedung Departemen KPM IPB Wing 1 Level 5, Jalan Kamper Kampus IPB Darmaga, Telp. 0251-8420252, Fax. 0251-8627797

### Abstrak

*This research was conducted to determine the influences of the type of narration language and video visual message toward the improvement of knowledge on Chikungunya, among students of SMAN 1 Ciampea, Bogor. This experiment had been conducted to 80 students which were selected purposively and divided into four treatment group. Data was analyzed using paired sample t-test, analysis of varians, and Duncan's multiple range test. The result shows that, there is an improvement of knowledge, among students after watching the video on Chikungunya. However, there is no significant difference of knowledge on Chikungunya, on the influence of the use of Sundanese and Bahasa Indonesia. Similarly, there is no significant difference about the video treatment between realistic visualization (motion) and graphic visualization (still). All four treatment combinations do not show any significant difference in the student's knowledge improvement on Chikungunya.*

Keywords: Video, Language Narration, Visual Message, Chikungunya

### I. Pendahuluan

#### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menghasilkan begitu banyak media komunikasi yang digunakan untuk mendiseminasikan informasi kepada masyarakat. Semakin banyak media yang tersedia, maka pertimbangan para perencana dalam menetapkan dan menggunakan media komunikasi yang tepat untuk membantu mendiseminasikan informasi juga semakin rumit. Salah satu media yang potensial bagi upaya mendiseminasikan informasi kepada khalayak adalah dengan medium video.

Keefektifan penyajian pesan dalam medium audio visual seperti video dipengaruhi oleh unsur gerak dan suara, karenanya jenis bahasa dan bentuk pesan visual yang digunakan untuk menjelaskan setiap tahapan pesan yang disampaikan harus diperhatikan dalam perencanaan pembuatan pesan melalui video. Bahasa pada dasarnya merupakan alat komunikasi (baik lisan maupun tulisan) bagi orang-orang untuk berinter-

aksi dengan orang lain. Pesan visual seperti gambar hidup dan gambar diam akan mempengaruhi daya tarik penontonnya, sehingga tingkat penerimaan pesan sangat ditunjang oleh jenis bahasa yang digunakan dan bentuk visual yang ditampilkan.

Di Indonesia penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi sangatlah bervariasi, hal ini dikarenakan masyarakat yang heterogen dengan budaya yang berbeda-beda. Sehingga, salah satu cara untuk menjembatani perbedaan tersebut adalah dengan menyepakati satu sistem simbol yang dapat dipergunakan untuk saling bertukar pesan, agar diperoleh suatu kesamaan makna bagi para pelaku komunikasinya. Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional yang dipergunakan untuk melakukan kegiatan komunikasi bagi masyarakat Indonesia yang memiliki perbedaan budaya antara daerah satu dengan daerah lainnya, sehingga bahasa ini juga merupakan bahasa resmi yang wajib dipergunakan sebagai bahasa pengantar bagi proses pendidikan, kantor-kantor pemerintahan maupun

*Pengaruh Jenis Bahasa Narasi dan Bentuk Pesan Visual Video Terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang Penyakit Chikungunya pada Siswa SMAN 1 Ciampea*

swasta dan media komunikasi yang ada di Indonesia.

Meskipun bahasa Indonesia digunakan oleh penduduk Indonesia sebagai alat komunikasinya, namun masih banyak penduduk yang menggunakan bahasa daerahnya untuk mempermudah proses pertukaran pesan pada masyarakat sederahnya. Bahasa daerah selain merupakan bahasa yang digunakan sejak lahir (bahasa ibu), juga merupakan salah satu simbol hubungan kekerabatan atau simbol asal daerah dari orang yang mempergunakannya.

Desain suatu pesan media haruslah berorientasi pada khalayak, sehingga mengharuskan perancang media komunikasi mempertimbangkan unsur-unsur penunjang dalam media yang ingin digunakan untuk menyebarkan pesan yang ingin disampaikan ke khalayak sasaran, agar informasi yang disampaikan menjadi efektif. Adanya banyak jenis bahasa yang dipergunakan masyarakat di Indonesia, menjadi salah satu aspek yang harus dipertimbangkan perencana media dalam menyebarluaskan informasi yang ingin disampaikan agar pesan dapat dengan mudah diterima dan memiliki daya tarik yang dapat mempengaruhi persepsi khalayaknya.

Selain aspek bahasa, unsur visual pun harus dipertimbangkan pada pembuatan desain pesan. Hal ini berkaitan erat dengan daya tarik yang ditawarkan pada media komunikasi yang digunakan. Visual pada media video dapat berupa visual gerak ataupun visual diam yang masing-masing memiliki daya tarik sendiri bagi khalayak sarannya. Semakin menarik kemasan pesan visual yang ditampilkan suatu media, maka semakin besar keingintahuan dan ketertarikan khalayak pada isi pesan yang akan ditampilkan.

Perpaduan unsur audio dan visual pada medium video memungkinkan aspek bahasa dan bentuk pesan visual

menjadi menarik untuk dikaji lebih mendalam, sehingga diharapkan nantinya akan diperoleh suatu desain pesan medium video yang efektif untuk menyampaikan suatu pesan yang berorientasi pada khalayak sasaran.

Isu tentang wabah penyakit Chikungunya saat ini gencar diberitakan media-media cetak dan elektronik. Chikungunya adalah penyakit mirip flu dengan gejala demam, radang tenggorokan, disertai bintik-bintik merah di kulit, kemudian diikuti gejala yang khas, yakni radang persendian, kadang-kadang terjadi pendarahan ringan. Penyakit ini tidak fatal tapi mengakibatkan kelumpuhan sementara akibat rasa sakit pada persendian.

Melihat masih banyaknya anggota masyarakat yang terserang penyakit ini, maka perlu dilakukan program komunikasi untuk mendiseminasikan cara penularan, pencegahan dan penanggulangan penyakit Chikungunya. Sejauh ini penggunaan medium video untuk mendiseminasikan informasi penyakit Chikungunya di Kecamatan Ciampea Kabupaten Bogor ternyata belum ada. Selain itu, daerah Ciampea merupakan daerah yang bisa dikategorikan perbatasan antara kota (Bogor Kota) dengan pedesaan, dimana di daerah tersebut kini masyarakatnya sudah bisa mengakses segala macam media, mulai dari media cetak ataupun elektronik.

Masyarakat Ciampea yang sekarang sudah terbiasa dengan berbagai terpaan media, menyebabkan mereka semakin *familiar* dengan simbol-simbol yang biasa digunakan dalam media. Ciampea merupakan daerah urban, dimana daerah tersebut juga terjadi proses perubahan sistem sosial budaya masyarakatnya. Perubahan daerah dari desa ke kota secara tidak langsung berimplikasi dalam proses penilaian seorang perancang media dalam membuat media yang tepat agar pesan yang disampaikan bisa diteri-

ma oleh khalayak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mempercepat proses difusi inovasi informasi Chikungunya di Ciampea ialah dengan memanfaatkan saluran komunikasi yang tepat, yaitu melalui siswa SMA, dengan harapan mereka yang asal tempat tinggalnya juga banyak yang berada di luar Ciampea mampu meneruskan informasi yang mereka dapatkan kepada orang tua dan anggota keluarga lainnya.

### 1.2. Perumusan Masalah

1. Apakah penggunaan video dapat meningkatkan pengetahuan siswa SMA terhadap Chikungunya?
2. Apakah ada perbedaan penggunaan narasi Bahasa Sunda atau Bahasa Indonesia pada video dalam meningkatkan pengetahuan siswa SMA tentang Chikungunya?
3. Apakah ada perbedaan bentuk visual gambar realistik (bergerak) atau bentuk visual gambar diam (tidak bergerak) pada video dalam meningkatkan pengetahuan siswa SMA tentang Chikungunya?
4. Apa kombinasi terbaik, narasi Bahasa Sunda atau Bahasa Indonesia, bentuk visual gambar realistik (bergerak) atau bentuk visual gambar diam (tidak bergerak) pada video yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa SMA tentang Chikungunya?

### 1.3. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh peningkatan pengetahuan siswa SMA tentang Chikungunya setelah melihat video.
2. Mengetahui pengaruh jenis bahasa narasi yang digunakan pada video terhadap peningkatan pengetahuan siswa SMA tentang Chikungunya.
3. Mengetahui bentuk pesan visual paling efektif yang digunakan pada video terhadap peningkatan pengetahuan siswa SMA tentang Chikungunya.

4. Mengetahui pengaruh gabungan jenis bahasa narasi dan bentuk pesan visual yang digunakan pada video terhadap peningkatan pengetahuan siswa SMA tentang Chikungunya.

## 2. Tinjauan Pustaka

Komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner, yakni komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*“mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people”*) (Rakhmat, 2005).

Di sini dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa, jadi sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak seperti rapat akbar di lapangan luas yang dihadiri oleh ribuan, bahkan puluhan ribu orang jika tidak menggunakan media massa, maka itu bukan komunikasi massa.

Kekuatan dari media massa sangatlah dahsyat, karena dengan pemberitaan-pemberitaan, editorial, iklan-iklan, artikel-artikel dan sebagainya bisa mempengaruhi masyarakat banyak.

Media audio visual video adalah suatu unit peralatan elektronik yang dapat merekam informasi gambar dan suara dari sumber-sumber sinyal video, ke dalam pulsa-pulsa pita magnetik berlapis oksida, kemudian bila perlu informasi-informasi tersebut dapat dikonversi kembali ke dalam bentuk gambar nyata pada layar monitor (Gozalli dkk, 1986).

Adapun format atau bentuk desain pesan dari video adalah (1) jenis bahasa narasi, (2) bentuk penggunaan visual. Penyampaian pesan melalui video akan lebih menarik dan merubah perilaku khalayak, apabila membuat format penyajian pesan dalam bentuk audiovisual, dan dianggap sesuai dengan keadaan khalayak. Penyajian pesan akan memiliki kelebihan ataupun kekurangan dalam

## *Pengaruh Jenis Bahasa Narasi dan Bentuk Pesan Visual Video Terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang Penyakit Chikungunya pada Siswa SMAN 1 Ciampea*

mendukung peningkatan pengetahuan khalayak.

Format narasi adalah audio dalam penuturan langsung kadang disebut juga "talk show" (Edmonds, 1978), dinilai cocok untuk menyajikan pesan atau informasi yang dibutuhkan penjelasan dan uraian mendalam, bentuk ini umumnya efektif untuk menyalurkan informasi kepada pemirsa.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang dipakai oleh masyarakat Indonesia. Menurut Badudu (1996), bahasa Indonesia telah ditingkatkan penggunaan dan kemampuannya, sehingga bahasa tidak lagi hanya digunakan sebagai alat penghubung antar individu dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga digunakan sebagai bahasa ilmu dan teknologi.

Bahasa daerah di Indonesia merupakan suatu aset budaya bangsa yang tak ternilai harganya, bahasa daerah mempunyai peranan penting, antara lain sebagai simbol dari identitas suatu masyarakat. Bahasa daerah merupakan bahasa sehari-hari yang diajarkan dan dipakai dalam lingkungan keluarga umumnya juga di daerah dimana seseorang tinggal (Samsuri, 1978).

Rinaldi (2003) mengemukakan media visual adalah semua alat media yang digunakan dalam suatu ruang yang dapat dilihat dan mempermudah pengertian tentang kata-kata yang tertulis maupun yang terucapkan. Alat atau media audiovisual meliputi alat peraga, foto, film bingkai, multimedia komputer dan video televisi.

Dalam media audio visual gerak seperti televisi atau video dikenal dua jenis visualisasi yaitu:

1. Visualisasi realistik atau visualisasi murni (*pure visual*) yaitu gambar hidup (*motion picture*) benda atau objek sesungguhnya.
2. Visualisasi grafis atau gambar diam yaitu semua bentuk visual dua di-

mensi yang khusus disiapkan untuk keperluan media visual. Artinya adalah semua jenis atau simbol-simbol visual yang telah diproyeksikan dalam bidang datar. Wujud visual grafis dalam medium video dapat berupa gambar foto atau gambar ilustrasi, sketsa, kata tercetak atau ilustrasi visual lainnya (Efrein, 1979).

Seiring dengan berkembangnya teknologi, kini gambar grafis (diam) bisa dimanipulasi dengan komputer, dengan kecanggihan media yang satu ini semua pekerjaan yang menyangkut dengan media audio visual akan lebih mudah dikerjakan.

Komputer membuat semuanya mudah. Apakah import gambar atau suara dari film atau video oleh komputer pengolahannya dapat dengan mudah dan hasil seketika secepat yang dibayangkan sudah tersaji di monitor (e-edukasi.net).

*Digitized picture* adalah gambar yang dicapture dari video kamera, VCR, kamera digital (inherent.brawijaya.ac.id).

Teknologi komputer sangat membantu bagi kita yang bekerja di dunia audio visual. Sekarang banyak dikenal program audio visual yang dihasilkan oleh komputer. Kemajuan sinematografi sudah sampai pada tahap puncaknya dan perkembangan televisi sudah pada era digital yang mampu memotret hal paling abstrak sekalipun.

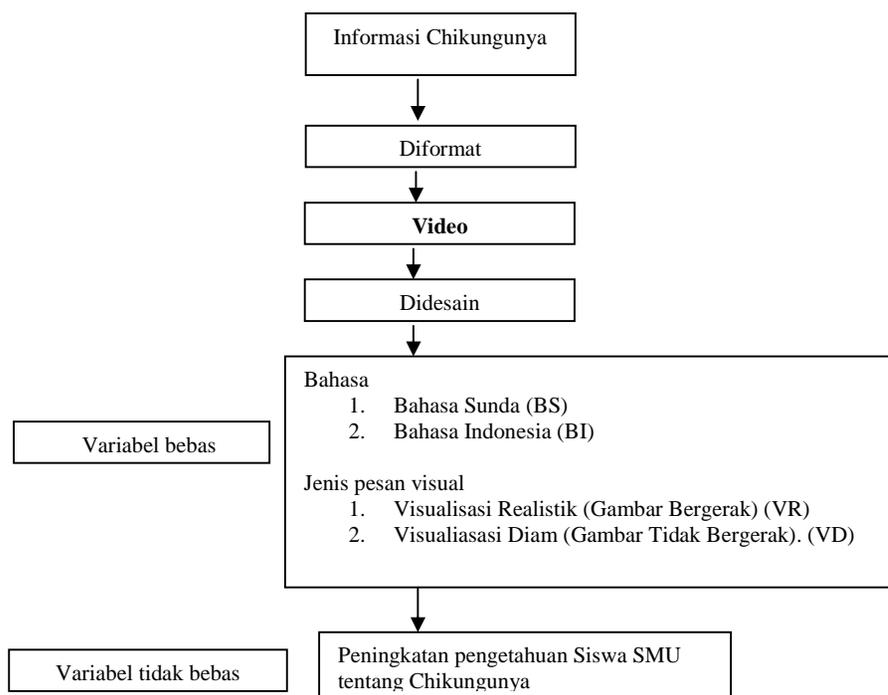
Kreatifitas manusia bukan pada alatnya melainkan pada niatnya (e-edukasi.net). Kemajuan teknologi memungkinkan kita dalam memanipulasi segala macam foto atau gambar. Adapun ekstensi/format file dari gambar diam atau foto adalah, *gif, jpg/jpeg, png, bmp, art, djvu, mng, msp, jng, jp2, pbm* (inherent.brawijaya.ac.id).

Virus Chikungunya pertama kali diidentifikasi di Afrika Timur tahun 1952. Tidak heran bila namanya pun berasal

dari bahasa Swahili, artinya adalah yang berubah bentuk atau bungkuk. Postur penderitanya memang kebanyakan membungkuk akibat nyeri hebat di persendian tangan dan kaki. Virus ini termasuk keluarga *Togaviridae*, Genus *alphavirus*, dan ditularkan oleh Nyamuk *Aedes aegypti*. Gejalanya adalah demam tinggi, sakit perut, mual, muntah, sakit kepala, nyeri sendi dan otot, serta bintik-bintik merah terutama di badan dan

tangan, meski gejalanya mirip dengan Demam Berdarah Dengue, pada Chikungunya tidak ada perdarahan hebat, renjatan (Schok) maupun kematian. Masa inkubasi: dua sampai empat hari, sementara manifestasinya tiga sampai sepuluh hari. Virus ini tidak ada vaksin maupun obat khususnya, dan bisa hilang sendiri. Namun, rasa nyeri masih tertinggal selama berhari-hari sampai berbulan-bulan ([www. Depkes.go.id](http://www.Depkes.go.id)).

### 3. Kerangka Penelitian



Gambar 1. Kerangka penelitian yang mempengaruhi peningkatan pengetahuan siswa SMA tentang Chikungunya.

#### 3.1. Hipotesis

- Hipotesis Pertama (1)  
Media video mampu meningkatkan pengetahuan siswa SMAN 1 Ciampoa tentang informasi Chikungunya.
- Hipotesis kedua (2)  
Skor peningkatan pengetahuan siswa yang menyaksikan video dengan menggunakan jenis Bahasa Narasi Sunda berbeda nyata dari mereka yang menyaksikan dalam penggunaan Bahasa Indonesia.
- Hipotesis ketiga (3)  
Skor peningkatan pengetahuan siswa yang menyaksikan video dengan menggunakan visualisasi realistik

## *Pengaruh Jenis Bahasa Narasi dan Bentuk Pesan Visual Video Terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang Penyakit Chikungunya pada Siswa SMAN 1 Ciampea*

berbeda nyata dari mereka yang menyaksikan dalam penggunaan visualisasi diam.

- Hipotesis keempat (4)

Skor peningkatan pengetahuan siswa yang menyaksikan video dengan menggunakan visualisasi realistik dengan menggunakan narasi Bahasa Sunda berbeda nyata dari mereka yang menyaksikan penyajian video bentuk lain.

### **4. Metode Penelitian**

#### *4.1. Desain, Subjek dan Tempat Penelitian*

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Ciampea, Kabupaten Bogor. Pemilihan lokasi didasarkan atas pertimbangan bahwa SMA tersebut berlokasi di daerah Bogor. Pemilihan lokasi penelitian ini dilakukan secara sengaja (*purposive*).

Unit eksperimen pada penelitian ini melibatkan siswa kelas X SMAN 1 Ciampea, jumlah responden sebanyak 80 siswa, dengan pembagian kelas X1 dan X2.

Penelitian ini dirancang dengan metode “*Quasi Eksperimental*” menggunakan desain faktorial 2 x 2 yang mempunyai dua peubah bebas. Dua peubah bebas dalam penelitian ini, yaitu jenis bahasa narasi dan bentuk pesan visual. Setiap peubah bebas terdiri dari dua taraf. Jenis bahasa narasi terdiri dari bahasa Sunda dan bahasa Indonesia, bentuk pesan visual terdiri dari visualisasi realistik (gambar bergerak) dan visualisasi diam (gambar tidak bergerak). Sehingga terdapat 4 perlakuan, yaitu: visual realistik dengan bahasa Indonesia (RI), visual realistik dengan bahasa Sunda (RS), visual diam dengan bahasa Indonesia (DI), visual diam dengan bahasa Sunda (DI).

#### *4.2. Waktu Penelitian*

Penelitian dilaksanakan selama 5 bulan. Kegiatan penyiapan materi penelitian, uji coba video, instrument, pengukuran pretest sampai dengan posttest, dilaksanakan dari bulan Juli 2007 sampai dengan Oktober 2007. Proses tabulasi dan analisis data penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober – Desember 2007.

#### *4.3. Metode Pengambilan dan Analisa Data*

Data yang diperlukan dihimpun dari sumber primer yaitu langsung dari sampel yang diberikan perlakuan melalui instrumen yang telah disusun, sedangkan data sekunder didapatkan dari dinas pendidikan dan dinas kesehatan Kota Bogor dan sumber-sumber lain yang layak dipercaya, seperti: kantor Kelurahan, Kecamatan, dan Sekolah.

Pengumpulan data primer dilakukan dengan wawancara terstruktur berpedoman kepada kuesioner yang berisi daftar pertanyaan yang relevan dengan variabel yang akan diteliti. Data yang akan diperoleh dari hasil penelitian ini, selanjutnya dianalisa dengan beberapa prosedur statistik yang relevan yaitu: Data tentang karakteristik masyarakat dianalisa dengan nilai tengah dan frekuensi. Data kebutuhan informasi dengan statistik deskriptif. Data tentang skor pretest dan posttest siswa SMU dianalisa dengan uji t dua sampel berpasangan (*paired sample t-test*). Data perbedaan pengaruh perlakuan media video terhadap peningkatan pengetahuan responden, digunakan analisa sidik ragam (*Analysis of varians*). Data untuk nilai tengah yang sama dengan yang tidak sama di antara nilai-nilai tengah peningkatan pengetahuan responden, dilakukan Uji Wilayah Berganda Duncan (*Duncan's Multiple Range Test*) (Walpole, 1995).

#### 4.4. Reliabilitas dan Uji Coba Evaluasi Media

Reliabilitas adalah istilah yang dipakai untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran diulangi dua kali atau lebih. Reliabilitas instrumen dilakukan dengan menguji coba kuesioner untuk mengukur peningkatan pengetahuan responden. Data yang dikumpulkan berdasarkan uji coba instrumen dianalisa menurut prosedur "Kuder Richardson" (Kerlinger, 2004), dan diperoleh nilai  $r = 0,72$ , menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan reliabel.

Uji coba dan evaluasi media dilaksanakan dalam dua tahap berdasarkan Bertran (1978) yaitu: metode *face validity* dan *in house*, metode *open house*. Dari hasil uji coba dan evaluasi media, diperoleh nilai reliabilitas  $r = 0,82$  dengan menggunakan rumus belah dua Kuder Ricardson.

### 5. Hasil dan Pembahasan

Responden penelitian adalah siswa kelas X (sepuluh) SMA, dengan distribusi responden menurut karakteristik yang sangat beragam (tabel 3). Hasil penelitian terhadap 80 siswa di SMAN 1 Ciampea memperlihatkan, bahwa umur rata-rata siswa adalah 17-19 tahun serta sebagian berumur 14-16 tahun. Pengetahuan terhadap penyakit Chikungunya dikategorikan rendah, dimana sebanyak 81,25 persen siswa SMA tidak memahami apa itu Chikungunya.

Ada enam jenis media yang diteliti dalam keterkaitannya pada keterdedahan media terhadap responden, yaitu: surat kabar, majalah/tabloid, radio, televisi, VCD/DVD, dan internet. Dengan frekuensi rata-rata berapa jam dalam sehari selama satu minggu, mereka terdedah oleh media tersebut.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa siswa SMA sangat terbuka terhadap informasi, hal ini terlihat dari fre-

kuensi siswa yang sering mengakses media serta mudah menerima berbagai informasi. Kepemilikan akan media menjadi salah satu faktor yang menunjang kondisi tersebut, dimana dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa seluruh responden memiliki media televisi dan radio (100 persen). Sedangkan frekuensi keterdedahan media diperoleh dari penggunaan media oleh responden yaitu: televisi, majalah, radio, VCD/DVD, dan internet selama satu minggu. Keterdedahan akan media digunakan untuk mengetahui penggunaan media responden dalam mendapatkan informasi yang dihitung perjam ( $< 1$  jam,  $1-3$  jam dan  $> 3$  jam), pengukuran ini menggunakan skala ordinal yaitu jumlah satuan waktu yang digunakan responden dalam menggunakan media massa.

Untuk kepemilikan dan keterdedahan responden pada surat kabar, menunjukkan ada 60 persen siswa yang biasanya secara rutin di dalam keluarganya membeli surat kabar, kepemilikan majalah/tabloid 50 persen responden selalu rutin membeli majalah atau tabloid, pada kepemilikan radio dan televisi mencapai 100 persen serta kepemilikan VCD/DVD 90 persen responden memilikinya. Dari data di atas terlihat bahwa untuk kepemilikan media massa elektronik sangat tinggi dibanding media cetak. Kepemilikan media sangatlah beragam, artinya bahwa masyarakat lebih menyukai media yang mempunyai unsur audio dan visual, secara tidak langsung responden yang sering melihat atau menyaksikan media elektronik terbiasa dengan simbol-simbol yang diberikan oleh media elektronik ini.

Angka kepemilikan komputer merupakan skor yang paling rendah dari media yang lain yaitu hanya sebesar 40 persen. Walaupun siswa SMA yang memiliki komputer tidak terlalu banyak, akses dan frekuensi siswa pada penggunaan internet cukup tinggi, dimana siswa yang mengakses media ini mencapai

## *Pengaruh Jenis Bahasa Narasi dan Bentuk Pesan Visual Video Terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang Penyakit Chikungunya pada Siswa SMAN 1 Ciampea*

76.25 persen dengan frekuensi satu jam sampai dengan tiga jam apabila mereka sedang menggunakan internet. Kini internet sudah menjangkau segala penjuru daerah, masyarakat khususnya para remaja pada saat ini terbiasa dalam menggunakan media massa yang satu ini. Terbiasanya responden dalam mengakses media sangat berpengaruh dalam proses pensimbolan (decoding) dari suatu isi pesan yang diterima oleh khlayak.

### *5.1 Pengetahuan Awal Responden Dan Post Test*

Skor pengetahuan diukur sebelum responden menyaksikan tayangan video, sehingga dalam kondisi ini responden sama sekali belum mengetahui apakah penyakit Chikungunya itu. Hasil rata-rata skor awal siswa adalah, RI (12,75), RS (13,15), DI (12,85), DS (13,10). Data yang terlihat rata-rata para siswa mempunyai skor yang sama. Artinya bahwa hampir semua responden belum memahami tentang Chikungunya.

Untuk mengetahui apakah perbedaan pengetahuan awal responden tersebut berbeda nyata atau tidak, maka dilakukan analisa sidik ragam. Maka diperoleh, F hitung 0,178 dan F tabel pada taraf 0,05 didapatkan sebesar 2,727. Hasil analisa sidik ragam menunjukkan bahwa nilai rata-rata pengetahuan awal responden pada keempat perlakuan tidak berbeda nyata ( $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$  pada tabel 0,05). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan awal responden pada setiap kelompok perlakuan terhadap penyakit Chikungunya adalah sama. Mereka sama-sama belum terlalu mengerti apa itu Chiku-

ngunya serta bagaimana pencegahan dan pengobatannya.

Setelah dilakukan pengujian serta pengukuran awal (pretest) kepada setiap kelompok, selanjutnya diberikan perlakuan perkelompok responden berupa presentasi video informasi Chikungunya, kemudian dilanjutkan dengan pengukuran pengetahuan akhir (posttest) responden.

Skor rata-rata responden pada tiap kelompok perlakuan setelah dilakukan posttest menunjukkan hasil yang tidak terlalu berbeda, skor yang cukup tinggi adalah perlakuan video realistik dengan bahasa narasi Sunda (RS 27,70), dibanding RI (27,60), Di (26,60), DS (26,65). Untuk mengetahui signifikansi beda pengetahuan akhir (posttest) responden pada tiap kelompok perlakuan, dilakukan analisa sidik ragam. Hasil analisa sidik ragam f hitung (1,002) lebih kecil dari f tabel (2,727), dari hasil ini memperlihatkan bahwa tidak terdapat perbedaan nyata pada skor pengetahuan akhir (posttest) responden, pada taraf  $P = 0,05$  menunjukkan tidak adanya pengaruh di antara keempat perlakuan terhadap peningkatan pengetahuan responden.

### *5.2. Peningkatan Pengetahuan Responden*

Skor rata-rata pengetahuan responden sebelum menerima perlakuan (pretest) adalah 12,96 dan nilai rata-rata setelah menerima perlakuan (posttest) adalah 27,13. Peningkatan pengetahuan diperoleh nilai rata-rata 14,17.

Untuk mengetahui apakah perbedaan skor pretest dan posttest tersebut berbeda nyata maka dilakukan uji dua sampel berpasangan (*Paired Sample T-Test*).

Tabel 1  
Hasil analisa uji *t* skor rata-rata pretest dan posttest responden

Nilai Rata-rata		Thit	T-tabel	T-tabel
Posttest	Pretest		=0.05	=0.01
27.14	12.96	38.078**	1.96	2.576

Keterangan \*\*: Signifikan pada taraf nyata 0,05

Hasil uji *t Test* menunjukkan bahwa nilai pre-test dan post-test berbeda sangat nyata yakni 2,576 pada  $\alpha=0,01$  dan nilai *t* hitung (38,078). Nilai *t* hitung yang lebih besar dari *t* tabel dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang sangat nyata dari penggunaan video dalam proses penyampaian pesan. Penggunaan bahasa narasi (Sunda dan Indonesia) dan bentuk pesan visual (realistik dan diam) dapat meningkatkan pengetahuan responden (siswa) tentang penyakit Chikungunya. Sehubungan dengan hasil

peningkatan pengetahuan di atas, hipotesis pertama ini "media video mampu meningkatkan pengetahuan siswa SMA tentang informasi Chikungunya" dapat diterima.

Hasil rata-rata skor peningkatan pengetahuan adalah RI (14.85), RS (14.45), DI (13.75), DS (13.55). Untuk mengetahui tingkat signifikansi dari faktor bahasa dan ilustrasi serta interaksinya terhadap peningkatan pengetahuan responden, maka dilakukan analisa sidik ragam dua arah (Tabel 2).

Tabel 2  
Hasil analisa sidik ragam dua arah skor peningkatan pengetahuan responden.

Peningkatan Pengetahuan Sumber Keragaman	db	JK	KT	F-Hit	F-Tabel		Nilai-P
					0.05	0.01	
					FAKTOR		
BAHASA	1	1.250	1.250	0.115 <sup>tn</sup>	3.969	6.986	0.735
JENIS PESAN VISUAL	1	22.050	22.050	2.033 <sup>tn</sup>	3.969	6.986	0.158
INTERAKSI							
BAHASA*JENIS PESAN VISUAL	1	0.050	0.050	0.005 <sup>tn</sup>	3.969	6.986	0.946
GALAT PERCOBAAN	76	824.200	10.845				
TOTAL	79	847.550					

Ket : tn = tidak berbeda nyata

Berdasarkan hasil analisa sidik ragam pada Tabel 2, selanjutnya akan dilakukan pengujian hipotesa terhadap faktor bahasa, pesan visual dan interaksinya.

### 5.1 Pengaruh Bahasa Narasi

Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata peningkatan pengetahuan yang disebabkan oleh faktor bahasa narasi (Sunda dan Indonesia) tidak berbeda

nyata. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *f* hitung (0,115) < dari *f* tabel pada tingkat kepercayaan 0,05 dan 0,01. Secara statistik ini artinya bahasa yang digunakan tidak berpengaruh nyata terhadap peningkatan pengetahuan responden. Berdasarkan hal ini maka hipotesis kedua dalam penelitian ini ditolak. Hal ini mengindikasikan bahwa informasi tentang penyakit Chikungunya yang di-

## *Pengaruh Jenis Bahasa Narasi dan Bentuk Pesan Visual Video Terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang Penyakit Chikungunya pada Siswa SMAN 1 Ciampea*

sampaikan dengan menggunakan bahasa Sunda maupun bahasa Indonesia tidak memberikan pengaruh yang berbeda terhadap peningkatan pengetahuan siswa.

Dalam penelitian ini, bisa kita maklumi karena bila melihat kepemilikan atas media yang cukup tinggi, kepemilikan televisi dan radio mencapai 100 persen, frekuensi menonton televisi, mendengar radio dan mengakses internet juga tinggi yaitu rata-rata 1-3 jam setiap harinya (Internet 76,25 persen, Televisi 63,75 persen, Radio 72,5 persen). Semakin seringnya siswa mengakses media massa, semakin tinggi juga keterbukaan siswa terhadap segala macam informasi, dimana hampir seluruh media massa menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantarnya sehingga kondisi ini juga akan mempengaruhi siswa pada penggunaan bahasa yang mereka pakai di lingkungannya.

Dari segi sosial masyarakat, siswa SMAN 1 Ciampea lebih banyak menerima informasi dari media massa seperti televisi dan internet. Penggunaan bahasa "Betawi" (identik dengan pemakaian kata *lu-gue*) pun banyak digunakan oleh siswa SMA, ini dikarenakan penggunaan bahasa tersebut saat ini lebih bisa disebut "keren" dibandingkan bahasa daerah. Kondisi ini memperlihatkan bahwa media massa berpengaruh sangat besar pada perilaku siswa SMA yang setiap harinya selalu mengakses media massa untuk memenuhi kebutuhannya, sehingga secara langsung juga mempengaruhi penggunaan bahasa yang dipakai dalam lingkungan sosialnya. Keadaan ini tidaklah mengherankan, karena seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang penelitian ini, bahwa siswa SMA merupakan saluran komunikasi yang tepat untuk menyebarkan informasi dimana pada usianya yang menginjak remaja merupakan masa usia yang mudah untuk dipengaruhi,

selalu ingin tahu dan selalu ingin mencoba, serta ingin selalu diperhatikan orang lain dan tidak mau dikatakan ketinggalan jaman. Perkembangan era globalisasi yang membuka keterbukaan informasi menjadi lebih luas dan mudah diakses, berimplikasi pada perubahan budaya yang memang tidak dapat dihindarkan lagi. Perubahan-perubahan yang terjadi, secara tidak langsung dapat merubah masyarakat khususnya generasi muda dalam mempertahankan budayanya (bahasa)

Selanjutnya Gunarwan dalam Bakar (1999) mengungkapkan bahwa sejumlah bahasa daerah (terutama Lampung dan Jawa) mengalami pergeseran yang cukup berarti, karena terdesak oleh bahasa Indonesia. Artinya bahwa kondisi ini juga bisa terjadi pada bahasa Sunda yang mengalami pergeseran.

Selain itu, kondisi serupa juga terjadi pada 726 bahasa daerah dari 746 bahasa daerah di Indonesia yang terancam punah. Itu terjadi akibat keengganan generasi muda penutur memakai bahasa daerah itu. Saat ini di Indonesia hanya ada 13 bahasa daerah dengan lebih dari satu juta penutur. Di antaranya bahasa Jawa, bahasa Batak, bahasa Sunda, dan bahasa Lampung. (Kompas, 13 November 2007). pengaruh budaya globalisasi menjadi salah satu faktor penyebab penurunan jumlah penutur bahasa daerah. Pengaruh budaya tersebut menyebabkan generasi muda cenderung lebih suka berbicara menggunakan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia yang sesekali diselingi menggunakan bahasa asing, daripada menggunakan bahasa daerah.

Perkembangan era globalisasi yang membuka keterbukaan informasi menjadi lebih luas dan mudah diakses, berimplikasi pada perubahan budaya yang memang tidak dapat dihindarkan lagi. Perubahan-perubahan yang terjadi, secara tidak langsung dapat merubah masyarakat khususnya generasi muda da-

lam mempertahankan budayanya (bahasa).

### 5.2. Pengaruh Pesan Visual

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata peningkatan pengetahuan responden yang melihat video realistik (14,70) lebih tinggi dibandingkan responden yang melihat video dengan visual diam (13,65).

Hipotesis ketiga penelitian tentang pengaruh pesan visual terhadap peningkatan pengetahuan siswa adalah “skor peningkatan pengetahuan siswa SMA yang menyaksikan video dengan menggunakan visualisasi realistik lebih tinggi dari mereka yang menyaksikan dengan penggunaan visualisasi diam.”

Selanjutnya untuk menguji apakah pengaruh pesan visual ini nyata maka di uji dengan analisa sidik ragam dua arah (tabel 2). Hasil analisa menunjukkan bahwa skor rata-rata peningkatan pengetahuan yang disebabkan oleh jenis pesan visual tidak berbeda nyata. Ini terlihat dengan  $f$  hitung (2,033) < dari  $f$  tabel pada tingkat kepercayaan 0,05 dan 0,01. Secara statistik berarti jenis pesan visual menunjukkan pengaruh yang tidak nyata, tetapi apabila ditelusuri lebih lanjut, skor rata-rata video dengan menggunakan jenis visual realistik (14,70) lebih tinggi dibanding responden yang melihat video dengan visual diam (13,65). Dengan demikian siswa yang menyaksikan video dengan menggunakan visualisasi realistik lebih tinggi dari mereka yang menyaksikan dalam penggunaan visualisasi diam, tetapi tidak ada pengaruh atau perbedaan nyata dalam penggunaannya, jadi hipotesa ketiga ini ditolak.

Hasil tersebut dikarenakan siswa SMA lebih mudah menerima segala informasi baik secara gambar bergerak ataupun diam (foto/tidak bergerak), dilihat dari frekuensi responden dalam mengakses media. Kepemilikan atas

media cukup tinggi, baik cetak ataupun visual. Kepemilikan televisi dan radio mencapai 100 persen, koran (60 persen), majalah (50 persen) serta frekuensi menonton televisi dan mendengar radio, membaca dan mengakses internet juga tinggi yaitu 1-3 jam perhari (internet 76,25 persen, televisi 63,75 persen, radio 72,5 persen), membaca surat kabar dan majalah kurang dari 1 jam perhari (surat kabar 82,5 persen, majalah 43,34 persen).

Tidak adanya perbedaan nyata antara keduanya bisa terjadi karena, video ini bersifat informasi bukan video instruksional. Medium video yang bersifat instruksional merupakan video yang harus dibuat secara bergerak, karena apabila pesan yang disampaikan secara diam responden akan lebih cepat lupa dan tidak bisa menerima pesan secara optimal, hasil penelitian sebelumnya banyak mengungkapkan, penggunaan visual dalam penjelasan materi insruksional melalui media apapun cenderung memperlancar proses belajar (AECT, 1997).

Faktor lainnya yang cukup mendukung dalam jenis pesan visual realistik dan diam adalah adanya narator (narsi). Penyajian pesan oleh kedua narator lebih cenderung sama antara kecepatan dan kejelasan suara, yang membedakan hanyalah irama, bahasa dan intonasi.

Penggunaan jenis pesan visual dalam memvisualkan ide merupakan usaha untuk merangsang emosi individu agar terlibat dan memiliki persepsi, dan apabila informasi melalui visual dapat dipersepsikan secara jelas, konkrit dan sesuai dengan yang diketahui maka akan lebih mudah untuk diingat.

Selain karena tingginya frekuensi siswa SMA terhadap akses media, pada video yang menggunakan visualisasi diam (tidak bergerak) ini, proses pengambilan gambar diambil dengan mengcapture langsung dari video realistik, Pada visualisasi realistik frame per second-

## *Pengaruh Jenis Bahasa Narasi dan Bentuk Pesan Visual Video Terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang Penyakit Chikungunya pada Siswa SMAN 1 Ciampea*

nya adalah 25 fps, lalu dari visualisasi realistik ini di ambil (capture) gambarnya untuk dijadikan gambar diam, lalu di dapat 111 gambar diam dan frame per second 1,85 fps, dengan durasi yang sama antara visualisasi realistik dan visualisasi diam, yaitu 10 menit. Dari segi isi pesan dan gambar tidak ada perbedaan yang mencolok di antara kedua jenis pesan visual ini, penggunaan visualisasi tidak kontras atau gambar yang disajikan tidak jauh berbeda satu sama lainnya, pembuatan media video yang mudah dimengerti pun berpengaruh dalam penerimaan pesan informasi, selain itu dengan samanya durasi antara visualisasi realistik dan visualisasi diam juga berpengaruh, dengan adanya suara narasi dalam video ini, mampu mendeskripsikan visual ke dalam bentuk suara atau narasi

### *5.3. Pengaruh Interaksi Bahasa Narasi dan Bentuk Pesan Visual*

Hasil analisa sidik ragam pada tabel 2 menunjukkan bahwa secara statistik interaksi bentuk bahasa narasi dan bentuk pesan visual tidak berbeda nyata pada  $p = 0.05$ . Hal ini ditunjukkan oleh  $F$  hitung  $(0.005) <$  dari  $F$  tabel pada taraf  $(0.05)$ . Dapat diartikan bahwa pengaruh bahasa narasi dengan bentuk pesan visual tidak terkait satu sama lain terhadap peningkatan pengetahuan responden.

Dari tabel sidik ragam dua arah dan tabel Uji Wilayah Berganda Duncan di atas, dapat disimpulkan hipotesa keempat yakni “skor peningkatan pengetahuan siswa SMA yang menyaksikan video dengan menggunakan visualisasi realistik dengan menggunakan narasi bahasa Sunda lebih tinggi dari mereka yang menyaksikan penyajian video bentuk lain. Hipotesis ditolak.

Kepemilikan dan frekuensi terhadap terpaan media merupakan faktor yang

paling penting dalam proses penyampaian informasi, semakin sering mereka mengakses media semakin tinggi pula keterbukaan mereka terhadap segala jenis informasi. Selain itu, pendidikan berpengaruh pada interpretasi suatu sistem simbol yang digunakan untuk memberi ilustrasi media visual. Makin tinggi pendidikan, makin tinggi penguasaan materi yang disampaikan melalui media visual tersebut (Penelitian LPSP-IPB dan DEPPENRI, 1977).

## **6. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan video dalam menyampaikan informasi tentang penyakit Chikungunya sangat efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa SMAN I Ciampea. Hal ini ditunjukkan dengan terdapatnya peningkatan pengetahuan responden setelah melihat video.
2. Penggunaan Bahasa Narasi Sunda dan Bahasa Narasi Indonesia pada medium video tidak berbeda nyata pengaruhnya terhadap peningkatan pengetahuan siswa SMAN I Ciampea tentang Chikungunya, ini dikarenakan frekuensi keterdedahan siswa akan media tinggi, selain itu keengganan siswa mempergunakan bahasa sunda merupakan salah satu faktor yang dominan.
3. Pada penggunaan jenis pesan visual realistik dan visual diam pada medium video tidak ada perbedaan yang nyata di antara keduanya terhadap peningkatan pengetahuan siswa SMAN I Ciampea tentang Chikungunya, ini dikarenakan tingkat kepemilikan media massa dan frekuensi keterdedahan siswa akan media tinggi, selain itu proses pengambilan gambar diam dilakukan dengan cara

*capturing* (mengambil) langsung dari video realistik. Faktor lainnya yang cukup mendukung adalah adanya narator (narasi).

4. Dari keempat kombinasi pada medium video ini, tidak ada perbedaan yang nyata terhadap peningkatan pengetahuan siswa SMAN I Ciampea tentang Chikungunya, tetapi kombinasi visual realistik dengan bahasa narasi Indonesia mempunyai skor yang lebih tinggi dibandingkan kombinasi yang lain.

## 7. Saran

Ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam upaya mengefektifkan penggunaan medium video.

1. Dalam upaya mengefektifkan penyebaran informasi kepada siswa SMA medium video merupakan medium komunikasi yang cukup efektif.
2. Penggunaan bentuk pesan visual diam yang di capture dari visual realistik video dapat dijadikan pertimbangan bagi perancang media komunikasi yang ingin menyebarluaskan informasi dengan waktu yang relatif lebih singkat.
3. Ada baiknya untuk penelitian selanjutnya untuk mengetahui efektifitas medium video ini dicoba dengan responden yang berbeda, tema yang berbeda atau dengan format pesan yang berbeda.

## Daftar Pustaka

- AECT, 1977. *The Definition of Educational Technology*. Washington: Association for educational communications dan technology.
- Bakar, B. A. 1999. "Pengaruh Pesan Rekaman Audio dan Poster Visual terhadap Peningkatan Pengetahuan Petani tentang PHT di Desa Sukamulya Kecamatan Cibadak Kabupaten Sukabumi." Tesis Program Pasca Sarjana IPB Bogor.
- Badudu, J.S. 1993. *Inilah Bahasa Indonesia yang Benar III*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Bettrand, J.T., 1978. *Communication Presenting*. Chicago: Communication Laboratory, Community and Family Study Center, Universitas Chicago.
- Edmonds, R. 1978. *Script Writing for audio visual: Media radio-film television, filmstrips, slide film*. New York: Teachers College.
- Efrein. 1979. *Video Tape Production And Communication Techniques*, London: Taad Book Blue Bidge Summit.
- Gozali, dkk. 1986. Motion As an Instructional Cue: Educational Broadcasting Review 2.
- Kerlinger. 2004. *Azas-Azas Penelitian Behavioral*. Edisi Ketiga. Penerjemah: Landung R Simatupang. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Rakhmat, J. 2005. Psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rinaldi. 2003. "Visualisasi ide." Di dalam, materi pelatihan penulisan naskah program TV/Video instrusional. Kerjasama antara PKSMD, Dikti, Seomeo-Seamolec, PPSDMAT Fakultas Kedokteran Hewan. IPB. Bogor.
- Samsuri. 1978. *Analisa Bahasa*. Memahami Bahasa Secara Ilmiah. Jakarta: Erlangga.
- Walpole, R. E. 1995. *Pengantar Statistik*. Edisi Ke-3. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kompas, 13 November 2007