



LOMBA KARYA TULIS ILMIAH CAGAR BUDAYA

**MEDIA FOTONOVELA SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI DAN EDUKASI
CAGAR BUDAYA DI PROVINSI BENGKULU TERHADAP REMAJA**

**DIUSULKAN OLEH:
IMANUEL OKTAVIANUS ✓
9998057126**

**SMA NEGERI 10 PENTAGON
KABUPATEN KAUR
2015**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan karya tulis tentang Media Fotonovela sebagai Media Publikasi dan Edukasi Cagar Budaya di Provinsi Bengkulu terhadap Remaja ini dengan baik meskipun banyak kekurangan di dalamnya. Saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Yeye Hendri, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMAN 10 Pentagon
2. Guru-guru SMAN 10 Pentagon
3. Kak Surahman, S.Pd selaku pembimbing penulisan karya tulis

Saya sangat berharap karya tulis ini dapat berguna dan dapat diaplikasikan. Saya juga menyadari sepenuhnya bahwa di dalam karya tulis ini terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, kami berharap adanya kritik, saran dan usulan demi perbaikan karya tulis yang telah saya buat di masa yang akan datang, mengingat tidak ada sesuatu yang sempurna tanpa saran yang membangun.

Bintuhan, 29 September 2015

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Media Fotonovela.....	4
2.2 Permasalahan Cagar Budaya di Provinsi Bengkulu.....	5
BAB III PEMBAHASAN.....	7
BAB IV PENUTUP.....	10
4.1 Kesimpulan.....	10
4.2 Saran.....	10
DAFTAR PUSTAKA.....	11

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehadiran globalisasi tentunya membawa pengaruh bagi kehidupan suatu negara termasuk Indonesia. Pengaruh tersebut meliputi dua sisi yaitu pengaruh positif dan pengaruh negatif. Pengaruh globalisasi di berbagai bidang kehidupan seperti kehidupan politik, ekonomi, ideologi, sosial budaya dan lain-lain akan mempengaruhi nilai-nilai nasionalisme terhadap bangsa. Presiden RI pertama Soekarno pernah berkata bahwa "*Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai sejarahnya. Bangsa yang tidak menghargai sejarahnya akan tergilas oleh roda sejarahnya sendiri*". Bukti pidato tersebut menjelaskan bahwa salah satu bangsa yang memiliki rasa nasionalisme tinggi adalah bangsa yang menghargai sejarahnya.

Rasa nasionalisme terhadap bangsa ini lama-kelamaan luntur di era globalisasi ini. Hal ini tampak nyata pada kondisi remaja saat ini yang cenderung bangga terhadap budaya dan segala sesuatu yang berasal dari luar negeri di berbagai bidang. Contohnya, remaja tidak mengetahui benda cagar budaya yang mempunyai arti penting bagi kebudayaan bangsanya yang sangat penting untuk memperkokoh kesadaran jati diri bangsa.

Menurut UU No 11 tahun 2010 tentang cagar budaya, menyatakan bahwa cagar budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya, dan kawasan cagar budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan.

Cagar budaya selain memiliki potensi sumberdaya arkeologi, juga potensi sebagai sumberdaya budaya dan sejarah yang mempunyai kedudukan sama dengan sumberdaya lain sebagai salah satu modal pokok dalam pembangunan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat (Kusumahartono, 1995). Yang tidak kalah

penting, saat ini banyak remaja yang tidak mengetahui keberadaan atau sejarah dari cagar budaya. Oleh karena itu, sebagai sumberdaya budaya, cagar budaya perlu dikelola untuk dipertahankan keberadaannya. Hal ini berarti, pengelolaan cagar budaya tidak sekedar difokuskan pada tinggalan arkeologis semata tetapi juga meliputi upaya publikasi dan edukasi atau pengenalan kembali cagar budaya terhadap remaja.

Fotonovela adalah media yang sangat menarik sebagai upaya publikasi dan edukasi cagar budaya yang ada di Provinsi Bengkulu. Menurut Zuhdi (2014) fotonovela adalah media yang menyerupai komik atau cerita bergambar, dengan menggunakan foto-foto sebagai pengganti gambar ilustrasi. Media ini berasal dari Amerika Latin, dalam perkembangannya fotonovela telah menjadi alat dalam pendidikan, advokasi publik, penyadaran, proses diskusi, dan peningkatan isu misalnya budaya, politik, lingkungan, dan masih banyak lagi.

Media ini dapat menarik perhatian remaja, khususnya usia sekolah untuk melihatnya. Secara tidak sadar akan memberikan pengetahuan tentang cagar budaya yang melihat media fotonovela ini. Hal inilah yang menyebabkan pentingnya mengangkat permasalahan tersebut dalam bentuk karya tulis ini.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Apakah media fotonovela dapat dijadikan upaya publikasi dan edukasi cagar budaya di Provinsi Bengkulu terhadap remaja?
- b. Bagaimana media fotonovela dapat dapat diterapkan sebagai upaya publikasi dan edukasi cagar budaya di Provinsi Bengkulu terhadap remaja?

1.3 Tujuan

- a. Untuk mengetahui apakah media fotonovela dapat menjadi upaya publikasi dan edukasi cagar budaya di Provinsi Bengkulu terhadap remaja.
- b. Untuk mengetahui cara menerapkan media fotonovela kepada remaja dalam upaya publikasi dan edukasi cagar budaya di Provinsi Bengkulu.

1.4 Manfaat

- a. Bagi remaja media fotonovela sebagai sarana pembelajaran cagar budaya yang lebih menarik.
- b. Bagi instansi pemerintah terkait, media fotonovela membantu mempublikasikan cagar budaya.
- c. Bagi sekolah/penyelenggara pendidikan, media fotonovela dapat membantu memperkaya media pembelajaran khususnya mata pelajaran yang terkait dengan cagar budaya.
- d. Bagi cagar budaya di Provinsi Bengkulu, media fotonovela dapat dijadikan media promosi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Fotonovela

Fotonovela adalah media yang menyerupai komik atau cerita bergambar, dengan menggunakan foto-foto sebagai pengganti gambar ilustrasi. Fotonovela merupakan media visual yang memiliki karakteristik umum, yaitu mudah dibuat sendiri secara sederhana, murah biayanya, sesuai dengan emosional pembaca, mudah dipersiapkan dan digunakan, sangat praktis perawatannya serta tema pada media ini diangkat dari kondisi nyata siswa dengan maksud agar siswa lebih mudah memahaminya (Djohani dkk, 2007).

Fotonovela adalah film dengan gambar-gambar diam. Naskahnya merupakan sebuah cerita atau drama (fiksi atau realita). Sebagai media cetak, fotonovela bisa berbentuk buklet (buku kecil ukuran A4 dilipat dua) dan bisa juga berupa lembaran-lembaran seperti komik-strips (ukuran A4). Fotonovela tentunya bisa juga diformat dalam bentuk "dongeng digital" (Digital Story Telling/DST) atau tayangan powerpoint slide. Dengan demikian, fotonovela dapat dijadikan sebuah media menarik, kreatif, dan inovatif yaitu dalam bentuk permainan agar menarik perhatian siswa untuk melihatnya (Arista, Rahayu dkk, 2013). Melalui media menarik inilah, pesan-pesan publikasi cagar budaya yang secara tidak sadar akan diketahui oleh remaja.

Penggunaan fotonovela dapat mengurangi banyaknya tulisan yang akan sangat membosankan dan memberatkan orang-orang yang tingkat melek aksaranya rendah. Fotonovela termasuk salah satu media yang tepat untuk membentuk kesadaran maupun, bertukar pengetahuan (diskusi) dan motivasional. Termasuk media motivasional karena tujuannya adalah memotivasi orang lain untuk melakukan sesuatu. Kunci keberhasilan dari sebuah media motivasional adalah media tersebut harus menyajikan fakta yang mendukung.

Media semacam ini dapat menampilkan gambar-gambar yang menggugah perasaan peserta, apalagi foto-foto menampilkan tentang diri mereka maupun

tempat tinggal mereka. Sifat foto yang sangat representatif sangat cocok untuk menyajikan suatu fakta. Hal-hal yang sulit untuk digambarkan sekalipun, akan dengan mudah diperlihatkan dalam fotonovela. Sehingga dengan demikian, pesan yang ingin disampaikan pun lebih mudah ditangkap oleh masyarakat khususnya pada anak usia dini. Media ini sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran untuk merubah ranah afektif (sikap). Dengan catatan, penggunaan media ini dipandu oleh fasilitator dalam sebuah proses diskusi. Bukan sebagai media yang berdiri sendiri saja (bahan bacaan) (Djohani, dkk 2007). Pembuatan fotonovela tidaklah sulit. Fotonovela bisa diolah menggunakan program komputer, misalnya *photoshop* atau *corel draw*. Bahkan bisa menggunakan program komputer *microsoft word*.

2.2 Permasalahan Cagar Budaya di Provinsi Bengkulu

Banyak remaja yang merasa acuh dan kurang sadar terhadap pentingnya cagar budaya sebagai bukti-bukti kongkrit sejarah. Kebanyakan mereka tidak mengetahui apa makna dan proses suatu sejarah yang sebenarnya dapat dipelajari dari cagar budaya. Seperti di rumah pengasingan presiden pertama Indonesia Soekarno. Masyarakat tidak menyadari bahwa rumah itu merupakan sejarah yang mempunyai historik tinggi dari sejarah kemerdekaan Indonesia. Rumah pengasingan Presiden Soekarno di Bengkulu merupakan satu dari bukti sejarah perjuangan kemerdekaan. Selain menjadi tempat pengasingan, bangunan klasik berornamen Eropa dan Cina ini juga menjadi tempat perkumpulan seniman dikala itu, seperti Teater Montecarlo. Hal-hal seperti ini masih banyak tidak diketahui oleh masyarakat.

Ketidaksadaran ini menyebabkan kurangnya pengunjung dari cagar budaya terutama di Bengkulu. Seharusnya melalui cagar budaya yang memiliki historik tinggi dapat menjadi ikon dari Bengkulu sendiri dan menjadi trendsetter, seperti Sumatera Barat yang memiliki Jam Gadang sebagai ikon daerah bahkan terkenal hingga masyarakat Internasional. Seharusnya cagar budaya di Bengkulu ini dapat menarik pengunjung dari luar kota.

Dilihat dari sisi geografis kota Bengkulu yang terletak di pesisir barat pulau Sumatera mempunyai potensi alam untuk dikembangkan dalam hal cagar budaya. Situs-situs cagar budaya seperti rumah Bung Karno, rumah Fatmawati, Thomas Parr, Benteng Malborough, makam Sentot Ali Basa. Namun Yoeti (2000) menyatakan bahwa daerah-daerah yang secara geografis terpencil merupakan kendala bagi pengembangan kondisi yang dicerminkan atau diterangkan adalah kondisi Bengkulu saat ini. Bila ditinjau dari kenyataannya Bengkulu merupakan daerah yang kurang strategis atau dengan kata lain terpencil. Posisi Bengkulu terletak di daerah yang bukan merupakan jalur lintas antar propinsi. Lagipula di bagian timur, Bengkulu dihadang oleh Bukit Barisan yang menyebabkan posisinya semakin terpencil dan sulit dijangkau melalui jalur darat. Sebagai akibatnya, Bengkulu bukanlah tujuan utama baik untuk perdagangan maupun untuk wisata dan cagar budaya. Semua ini akan mempengaruhi publikasi cagar budaya.

BAB III

PEMBAHASAN

Menginformasikan sesuatu kepada remaja, khususnya anak usia sekolah bukanlah sesuatu yang mudah. Hal ini disebabkan karena remaja memiliki tingkat ketertarikan yang sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak berbaur hiburan. Oleh karena itu, untuk menyampaikan suatu informasi terhadap remaja haruslah dikemas dalam bentuk yang menarik sehingga timbul ketertarikan dari remaja untuk melihatnya. Fakta ini terlihat dari belum optimalnya pemerintah menarik perhatian remaja untuk mempelajari lebih lanjut cagar budaya.

Sudah banyak strategi yang dilakukan oleh pemerintah dalam upaya publikasi cagar budaya, khususnya yang ada di Provinsi Bengkulu. Misalnya sosialisasi ke sekolah-sekolah, poster, dan seminar. Namun hal tersebut belum maksimal memperkenalkan cagar budaya di Provinsi Bengkulu. Upaya publikasi dan edukasi cagar budaya yang ada di Provinsi Bengkulu melalui media fotonovela sangat strategis untuk menanamkan nilai sejarah pada remaja.

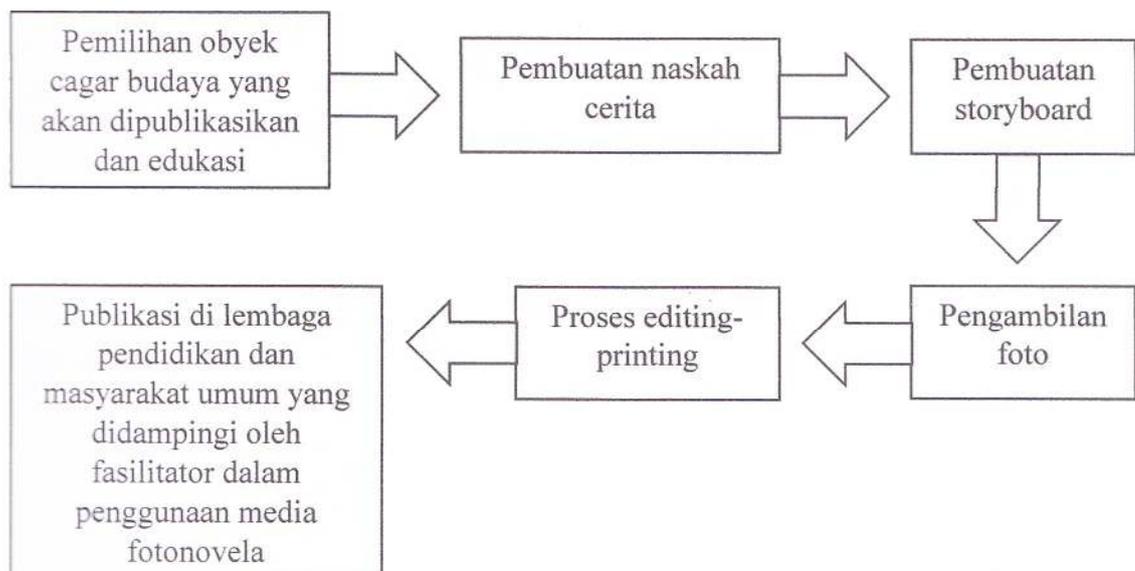
Fotonovela adalah media yang menyerupai komik atau cerita bergambar, dengan menggunakan foto-foto sebagai pengganti gambar ilustrasi. Fotonovela sebenarnya juga bisa disebut media yang menyerupai sebuah film karena menggunakan foto dengan para pemain yang nyata. Fotonovela berupa rangkaian foto yang dilengkapi dengan teks cerita. Di samping film pendek, fotonovela merupakan salah satu alternatif media yang menarik dan bisa digunakan untuk menunjukkan kepedulian dan kesadaran publik. Berbeda dengan foto biasa, fotonovela lebih menekankan kepada kemampuan untuk membuat alur cerita dan kemampuan dalam menyampaikan pesan sehingga foto yang representatif dapat menggugah perasaan dan lebih mudah dipahami oleh pembaca.

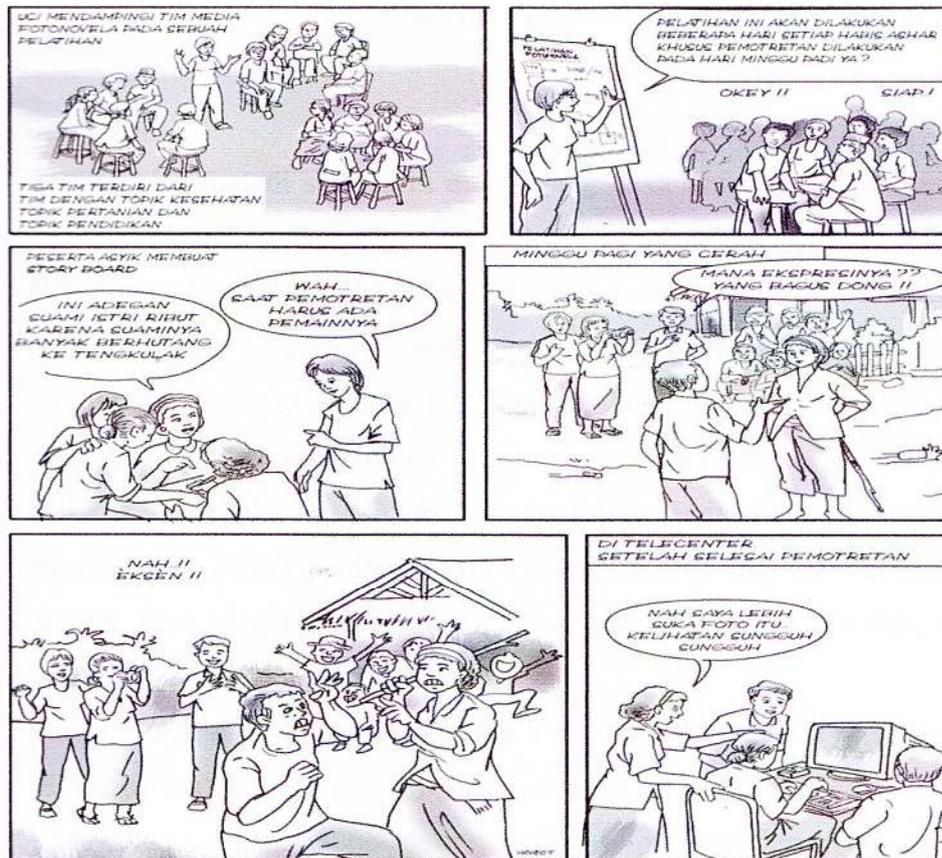
Menurut Rahmawati N (2011) banyaknya gambar dan sedikit teks membuat jenis media seperti ini mengundang publik untuk membaca dan memahami makna fotonovela. Dalam perkembangannya, fotonovela telah menjadi alat melakukan pendidikan, advokasi publik, kesadaran, proses diskusi, dan peningkatan motivasi. Fotonovela memiliki nilai lebih karena bisa memotret realita nyata dan

relatif lebih mudah dibuat. Kekayaan alam serta karakteristik unik setiap wajah dan wilayah Indonesia bisa ditangkap dengan baik, jika dilengkapi pesan yang sesuai akan memperkuat gambaran keadaan lokal yang apa adanya. Jadi upaya memperkernalkan cagar budaya di Provinsi Bengkulu kepada remaja, bahkan kepada masyarakat umum akan sangat efektif.

Pembuatan fotonovela dimulai dengan pembuatan naskah cerita sebagai bahan dasar. Naskah ini kemudian disusun menjadi *storyboard* untuk acuan pengambilan gambar (foto-foto). Jadi, fotonovela lebih mengandalkan pada kekuatan naskah ketimbang kekuatan adegan dan ekspresi pemainnya. Sulit mengandalkan pada kekuatan gambar atau foto karena teknik pemotretannya sederhana. Sedangkan komik bisa menjadi cerita bergambar (fokus pada teks yang kemudian diberi ilustrasi) atau gambar bercerita (tidak perlu teks pun gambarnya sudah menceritakan sesuatu melalui adegan dan ekspresi karakter yang dikembangkan ilustrator atau komikusnya) (Arista Rahayu dkk, 2013).

Penerapan media fotonovela dalam upaya publikasi dan edukasi cagar budaya di Provinsi Bengkulu terdiri dari beberapa tahapan yang digambarkan pada diagram berikut:





Gambar 1. Proses pembuatan media fotonovela

Pembuatan fotonovela ini juga bisa menjadi pembelajaran untuk memperkenalkan bahwa teknologi itu sebenarnya mudah, menyenangkan, dan tidak perlu menjadi ahli. Dalam penggunaan hasil jadinya, fotonovela merupakan media yang menarik perhatian dan mudah dicerna dibandingkan media cetak dua dimensi yang lainnya.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

- a. Fotonovela menjadi salah satu media yang tepat untuk mempublikasikan dan melakukan edukasi cagar budaya pada remaja yang ada di Provinsi Bengkulu. Fotonovela yang dibuat dengan menggunakan gambar dengan realitas tinggi berupa foto-foto yang sesuai dengan keadaan aslinya membuat pesan yang ingin disampaikan lebih mudah ditangkap oleh pembaca. Dari sinilah, tujuan untuk memperkenalkan cagar budaya di Provinsi Bengkulu dapat disisipkan ke dalam media fotonovela, dengan harapan agar setelah membaca dan memahami fotonovela tidak hanya lebih mudah dalam mempelajari cagar budaya akan tetapi siswa juga akan mengerti sejarah.
- b. Media fotonovela dapat dijadikan bahan publikasi dan edukasi cagar budaya di Provinsi Bengkulu dengan beberapa tahapan yaitu, pemilihan obyek, pembuatan naskah, pembuatan storyboard, pengambilan foto, editing-printing, dan taha publikasi media fotonovela.

4.2 Saran

- a. Penerapan media fotonovela dapat dilakukan oleh lembaga pemerintahan terkait dalam hal ini yaitu Balai Pelestarian Cagar Budaya Jambi yang dapat bekerjasama dengan lembaga pendidikan atau lembaga sosial atau swasta.
- b. Penerapan media fotonovela perlu memperhatikan tingkatan umur pembaca untuk menentukan jenis fotonovela.

DAFTAR PUSTAKA

- Djohani, R., D. J. Widyanto, R. Irfani. 2007. Panduan untuk Fasilitator Infomobilisasi, Mengembangkan Media Komunikasi Berbasis Masyarakat. Jakarta: Tim partnership fore e-prosperity the poor (Pe-PP) Bappenas_UNDP.
- Kusumohartono, Bugie. 1995. Manajemen Sumberdaya Budaya, Pendekatan Startegis dan Taktis. Makalah dalam Seminar Nasional Metodologi Riset. Depok: Jurusan Arkeologi Fakultas Sastra Universitas Indonesia. 23-24 Januari 1995.
- Rahayu, Arista, Ngurah Ayu Nyoman Murniati, Irna Farikhah. 2013. Kajian Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Fotonovela Berbasis Pendidikan Karakter. Seminar Nasional 2nd Lontar Physics Forum. ISBN:978-602-8047-80-7.
- Rahmawati, N. 2011. Keefektifan Penggunaan Media Wayang Dongeng dan Media Fotonovela Dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Pada Siswa Kelas VII SMP. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Zuhdi, Dian Maulana. 2014. Efektivitas Penggunaan Fotonovela Materi Pokok Virus sebagai Media Diskusi Kelompok terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X di SMAN 8 Semarang. Undergraduate (S1) Thesis. Salatiga: IAIN Walisongo.

IDENTITAS DIRI

Nama Lengkap : Imanuel Oktavianus

Tempat Tanggal Lahir : Margasakti, 24 Oktober 1999

Alamat dan No Telp Handphone : Jl. Pasar Senen Desa Margasakti Kecamatan
Padang Jaya RT 1 RW 3 Kabupaten
Bengkulu Utara / 082282680885 /
081319107249

Alamat Sekolah : Jl. Gedung Sako II Desa Padang Petron
Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur
38563