

Pendidikan dan Hiburan dalam Drama Radio Pendidikan (Analisis Isi Naskah Drama Radio “Generasi Edu”)

Education and Entertainment in Education Radio Drama (Content Analysis of Radio Drama Script "Edu Generation ")

Mariana Susanti

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Jalan Sorowajan Baru No. 367 Banguntapan, Bantul, Yogyakarta, 55198

marianasusanti@gmail.com

Diterima: 2 Januari 2015 || Revisi: 13 April 2015 || Disetujui: 14 April 2015

Abstrak - Fenomena perkelahian antarpelajar melatarbelakangi munculnya kebijakan nasional pendidikan karakter pada 2010. Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP) mengambil peranan mengkampanyekan nilai-nilai pendidikan karakter dalam bentuk seri drama radio “Generasi Edu”. Meski dianggap terlalu bermuatan pendidikan, namun konten audio yang dikembangkan BPMRP dicampur dengan unsur informasi dan hiburan agar dapat diterima oleh semua kalangan. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi terhadap naskah drama “Generasi Edu” untuk mengetahui unsur hiburan dan pendidikan yang terkandung di dalamnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa unsur hiburan lebih mendominasi program dibandingkan unsur pendidikan. Oleh sebab itu, drama radio “Generasi Edu” dapat mengenai target sasaran anak muda usia 12-18 tahun karena tidak berkesan menggurui.

Kata kunci: pendidikan, hiburan, drama radio

Abstract - The phenomenon of inter-students brawl stimulated the emergence of national character education policy in 2010. Unit of Educational Radio Media Development (Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan – BPMRP) took the role of campaigning character education values in a form of the radio drama series “Edu Generation.” Although considered too education laden, but the audio content developed by BPMRP mixed with elements of information and entertainment that can be accepted by all walks of life. This research used content analysis method to the scripts of “Edu Generation” in order to find out the entertainment and educational elements contained therein. The results showed that entertainment elements more dominate the program compared to elements of education. Therefore, radio drama “Edu Generation” can be afflicting the audience target young people around 12-18 years old because no patronizing impression.

Keywords: education, entertainment, radio drama

PENDAHULUAN

Media massa di Indonesia sepanjang tahun 2012 dipenuhi berita mengenai perkelahian atau tawuran antarpelajar. Peristiwa tawuran tidak hanya terjadi di kota besar di Pulau Jawa, namun sudah merambah ke luar Jawa. Satu peristiwa yang membekas dalam ingatan adalah tawuran Bulungan, yaitu perkelahian antarpelajar SMA Negeri 6 dan SMA Negeri 70 Bulungan, Jakarta pada 24 September 2012. Salah seorang siswa SMA Negeri 6 Jakarta tewas dalam perkelahian tersebut. Selain bangunannya yang berdampingan, dua sekolah ini dikenal sebagai sekolah unggulan. Akibatnya, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) M. Nuh turun langsung untuk mengetahui keterangan para pelajar yang terlibat tawuran. Kenyataan di lapangan sungguh

mengejutkan ketika Mendikbud mendengar pengakuan pelaku bahwa ia puas telah membunuh Deny Yanuar, nama korban yang tewas. Psikolog dilibatkan untuk melakukan psikotes terhadap pelaku; hasil psikotes menunjukkan pelaku anak yang cerdas.

Berkaitan dengan fenomena perkelahian antar pelajar, Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas PA) mengeluarkan data akhir tahun 2012 yang memprihatinkan. Secara detil Komnas PA mencatat terdapat 147 kasus tawuran yang memakan korban jiwa sebanyak 82 anak (Kuwado, 2012). Angka itu mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya yang hanya mencapai 128 kasus. Kondisi ini semakin menunjukkan bahwa kekerasan sesama anak dalam bentuk tawuran menjadi fenomena sosial yang patut diwaspadai. Dalam laporan tersebut juga diketahui

bahwa sebagian besar pelaku tawuran adalah pelajar tingkat menengah atas. Komnas PA mengindikasikan tiga penyebab tawuran yang utama, yaitu minimnya pendidikan karakter di kurikulum, pengaruh tayangan kekerasan, dan terbatasnya ruang ekspresi positif yang diminati siswa (Kuwado, 2012).

Menyikapi fenomena sosial tersebut, maka Presiden RI pada acara puncak peringatan Hari Pendidikan Nasional tahun 2010 menegaskan bahwa kebijakan nasional pendidikan karakter merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kebijakan nasional pembangunan karakter bangsa. Berkaitan dengan Rencana Aksi Nasional (RAN) Kemdikbud Tahun 2010-2014 tentang pendidikan karakter, maka Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP), sebagai unit pelaksana teknis Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (Pustekkom) Kemdikbud, mengambil peranan untuk mengkampanyekan 18 nilai pendidikan karakter yang dikemas dalam bentuk seri drama radio “Generasi Edu”. Kata “Edu” memiliki dua arti: pertama, berarti ‘edukasi’ dan yang kedua adalah akronim dari nama tiga karakter utamanya, yaitu Elang, Dodit, dan Uci. Ketiganya adalah sahabat berusia 17 tahun yang memiliki prestasi sesuai minat dan bakat masing-masing. Sebanyak 40 program telah diproduksi, dan dalam setiap program disisipkan secara tersirat nilai-nilai pendidikan karakter, antara lain religius, jujur, disiplin, kerja keras, mandiri, dan sebagainya.

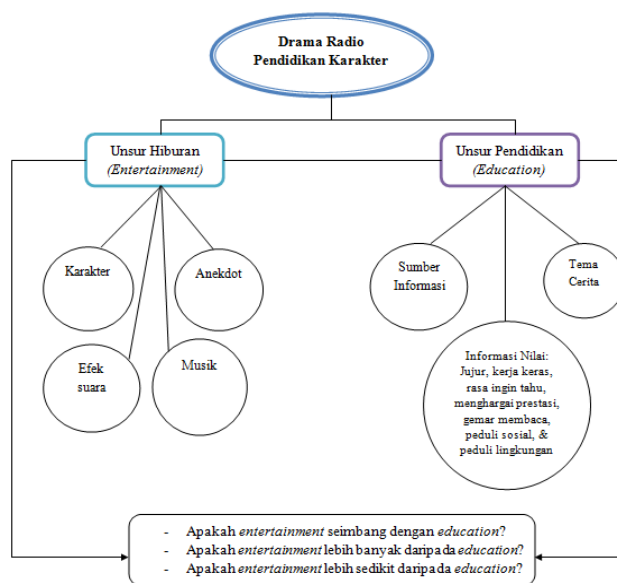
Stasiun-stasiun radio mitra BPMRP menganggap konten-konten program BPMRP terlalu ‘pendidikan’ atau terlalu ‘plat merah’ sehingga terdengar kaku. Oleh sebab itu, konten bahan siar pendidikan yang dikembangkan BPMRP dicampur dengan unsur informasi dan hiburan agar dapat diterima dengan mudah oleh semua kalangan masyarakat.

Penelitian ini penting dilakukan karena relevan dengan fenomena generasi muda saat ini, khususnya pelajar. Upaya instansi pemerintah untuk mengkampanyekan nilai-nilai pendidikan karakter tidak hanya dilakukan melalui pembelajaran formal (di kelas) melainkan juga secara non formal. Mengingat pesan-pesan yang disampaikan tidak boleh berkesan menggurui, sekalipun mengandung unsur pendidikan, dibutuhkan strategi khusus dalam menciptakan media audio yang mendidik sekaligus menghibur.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana unsur hiburan dan pendidikan tercampur dalam naskah drama radio “Generasi Edu” sebagai sarana untuk mengkampanyekan pendidikan karakter. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisa unsur hiburan dan pendidikan yang terdapat dalam naskah drama radio “Generasi Edu”. Penelitian ini berada dalam ranah manajemen media, khususnya mengenai produksi media audio.

Konsep dalam penelitian ini adalah *entertainment-education* dalam drama radio, sehingga terdapat dua variabel di dalamnya: pertama, unsur hiburan (*entertainment*) dan kedua, unsur pendidikan (*education*) yang tertulis dalam naskah drama radio “Generasi Edu.” Pengertian drama radio “Generasi Edu” dalam penelitian ini adalah “Komposisi yang mengisahkan sebuah cerita melalui aksi dan dialog yang ditujukan kepada sekelompok audiens melalui audio untuk mengajarkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri pendengar dengan paduan musik, efek suara, dan kata yang disampaikan oleh para pelaku, khususnya Elang, Dodit, dan Uci sebagai tiga pelaku utama.”

Hasil penelitian akan menunjukkan apakah unsur hiburan seimbang, lebih banyak, atau lebih sedikit dibandingkan unsur pendidikan. Secara ringkas, kerangka pemikiran disusun seperti Gambar 1.



Gambar 1 Kerangka Berpikir Entertainment-Education dalam Drama Radio

Entertainment-Education (E-E) menurut Singhal dan Rogers (Patel, 2002) merupakan “proses merancang dan mengimplementasikan suatu pesan media secara sengaja untuk menghibur dan mengajar, dengan maksud untuk meningkatkan pengetahuan audiens mengenai suatu masalah yang bersifat pendidikan, menciptakan sikap yang menyenangkan, dan mengubah perilaku secara terang-terangan.” E-E bukan konsep yang baru; Papa, dkk (Kawooya, 2013) menyatakan bahwa E-E disebut juga sebagai “*infotainment*”, atau “*enter-educate*”. Sementara itu, Karlyn (Kawooya, 2013) menjelaskan bahwa E-E merupakan penyertaan pesan-pesan edukasi secara sengaja ke dalam format hiburan dengan tujuan mengubah perilaku audiens. E-E bukanlah sebuah teori komunikasi, melainkan strategi untuk membawa perubahan perilaku dan sosial; perubahan sosial dapat terjadi dalam tataran individu, komunitas, dan masyarakat (Singhal & Rogers, 2004).

Tufre (Brown, 2012: 136) berpendapat bahwa teori-teori perubahan perilaku, yang digunakan dalam generasi pertama dan kedua dari praktik E-E, sekarang memberi jalan bagi generasi ketiga dari inisiatif E-E yang menghela teori-teori pemberdayaan, perubahan struktural, dialog, keadilan sosial, dan tindakan kolektif.

E-E mempunyai resiko mengandung materi edukasi yang terlalu banyak sehingga, menurut Piotrow & De Fossard (Kawooya, 2013), kemungkinan tidak menarik kaum muda atau mungkin juga terlalu banyak mengandung hiburan sehingga tidak membawa pesan untuk mendidik massa. Oleh sebab itu, perlu adanya keseimbangan dalam menyusun pesan yang berguna untuk mendidik sekaligus menghibur target audiens. E-E sebaiknya “*fine-tuned*” yang berarti disetel secara tepat untuk membuat kualitas pesan yang dapat dipercaya oleh target audiens. Keseimbangan antara unsur hiburan dan pendidikan ini menurut Patel (2002) menjadikan E-E sebagai tipe “pengisahan di zaman modern” yang ditancapkan dalam pemasaran gagasan media massa dan itu berhubungan dengan upaya meningkatkan kesehatan dan kesadaran. E-E telah menjadi hal yang lebih biasa secara domestik dan internasional karena popularitas E-E yang menggunakan pendekatan pengisahan. Ohler (Peirce, 2011) berpendapat bahwa pengisahan telah berkembang sebagai bentuk yang paling utama dan berdaya dalam komunikasi.

Awalnya, drama radio diciptakan sebagai medium hiburan. Drama radio diawal kemunculannya,

menurut Head (Burull, 1966) adalah penampilan panggung yang disiarkan melalui udara. Secara umum, format drama dibentuk pada tahun 1930-an – siaran jarak jauh, drama murni atau adaptasi, drama yang ditulis khusus untuk radio, serial – hingga tahun 1940-an (Burull, 1966). Walau demikian, penelitian yang dilakukan Chester & Garrison (Burull, 1966) menunjukkan bahwa era tahun 1940-an adalah tahun perkembangan penggunaan radio dengan bentuk-bentuk yang lain, seperti drama dengan narasi, drama dengan meja bundar, dan penggunaan drama radio secara lebih luas, baik untuk hiburan maupun pendidikan.

Salah satu format cerita yang paling menyerap dan berulang-ulang disampaikan melalui media global adalah drama serial. Singhal, Cody, Rogers, dan Sabido (Peirce, 2011: 27) berpendapat bahwa serial drama memungkinkan adanya alur mundur dan subplot ganda melalui pembangunan karakter, sama halnya dengan menunjukkan tema yang sama melalui skenario ganda. Serial drama menyediakan narasi yang bersifat umum sehingga audiens dapat membicarakannya pada tataran antarpribadi.

Drama atau sandiwara radio di Indonesia mengalami masa kejayaan di era 1980-an. Sandiwara radio banyak didominasi oleh cerita-cerita silat berlatar belakang babad tanah Jawa, sementara yang bukan cerita silat jauh lebih sedikit, antara lain *Butir-butir Pasir di Laut* dan *Ibuku Malang Ibuku Tersayang*. “*Butir-butir Pasir di Laut*” adalah drama radio yang membawa konsep E-E untuk mempromosikan keluarga berencana di akhir tahun 1970-an dan 1980-an. Singhal & Rogers (Brown, 2012) menunjukkan bahwa bermula pada tahun 1977, sebanyak 3.500 episode telah diudarakan selama 12 tahun, dengan menyediakan informasi yang relevan tentang praktik-praktik keluarga berencana.

Drama radio, pada masa-masa kejayaan radio, sering digunakan sebagai medium untuk memberikan informasi, penjelasan, klarifikasi dan penekanan, motivasi, dan membantu dalam pertimbangan nilai (Burull, 1966). Teori Drama melihat pada peran yang dimainkan orang atau naskah yang mereka ikuti dalam kehidupan sehari-hari. Teori *Dramatic Bentley*, yang dirumuskan oleh Bentley (Peirce, 2011), memisahkan genre teater ke dalam lima kategori: tragedi, komedi, *tragicomedy*, *face*, dan melodrama. Struktur dari masing-masing kategori ini menyediakan kerangka kerja untuk menciptakan karakter prototipa dalam drama, apakah televisi, radio, atau teater. Hal ini

menurut Singhal, Cody, Rogers, & Sabido (Peirce, 2011) mencakup menyediakan *tone* yang spesifik dan mudah dikenali, anekdot, dan karakter. Anekdot, berasal dari kata '*anecdota*', adalah narasi singkat, sebuah 'kisah tinggi' yang menarik, jenaka, dan terkadang berdasar pada peristiwa biografis, umumnya merujuk pada situasi historis yang spesifik (Teichmann, 2008). Mark Twain (Teichmann, 2008:1) mengatakan bahwa anekdot itu digambarkan oleh narator, sisi humanismenya, dan oleh '*punch line*' – kalimat yang menyodok. Karakter atau penokohan dalam drama E-E mengacu pada teori Pembelajaran Sosial yang menggunakan model peran positif dan negatif untuk mencetuskan perubahan perilaku (Peirce, 2011).

Hausman, dkk (Kawooya, 2013) menyebutkan ada empat faktor yang memainkan peran dalam meningkatkan produksi radio, yaitu musik, efek suara, pewarnaan suara, waktu dan laju. Musik berguna untuk menciptakan *mood* dan memiliki kemampuan untuk memperkuat tema, sedangkan efek suara adalah penggunaan komponen suara apapun yang ditambahkan ke dalam program. Pewarnaan suara adalah kualitas relatif yang tidak selalu dapat dipisahkan berkaitan dengan derajat perbedaan dan keunikan kultural di suatu wilayah. Waktu dan laju berhubungan dengan keputusan untuk mengudarakan klip, yaitu bagaimana dan kapan sesuatu diudarakan.

Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum atau Balitbang Puskur (2010) mendefinisikan karakter sebagai watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak.

Pendidikan budaya dan karakter bangsa dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif (Balitbang Puskur, 2010).

Terdapat delapan belas nilai pendidikan karakter yang dirumuskan oleh Balitbang Puskur (2010), yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat

kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Penelitian ini memfokuskan diri pada pendidikan karakter fase awal yang meliputi tujuh nilai yaitu jujur, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, gemar membaca, kerja keras, peduli lingkungan, dan peduli sosial.

Nilai-nilai dalam pendidikan karakter akan sangat membosankan apabila pendidik mengajarkannya secara formal dan kaku. Sementara itu, sasaran pendidikan karakter adalah semua insan Indonesia, baik yang berpendidikan maupun tidak. Oleh sebab itu, unsur pendidikan harus dicampur dengan unsur hiburan dengan pertimbangan yang disampaikan oleh Katz dan Eisenberg (Burull, 1966: 28) bahwa "...banyak program, tidak selalu termasuk dalam kategori pendidikan, berhasil dalam memberikan informasi dan petunjuk kepada jutaan pendengar radio."

Audiens sangat tertarik pada program-program radio atau televisi yang mengandung unsur hiburan. Bender (Burull, 1966: 19) menegaskan bahwa "drama, secara teori, mengatasi kesunyian, pelapis gula dari kekakuan 'edukasi' dan menarik lebih banyak audiens secara umum." Walau demikian, argumen "pelapis gula" dan hubungan antara drama dengan hiburan adalah faktor-faktor yang mengganggu pada sejumlah besar kaum pendidik. Mereka, menurut Bannerman (Burull, 1966: 19), mengatakan "tidak – dengan tegas, dan menambahkan hiburan semacam itu dalam bentuk apapun tidak akan mampu diringkaskan dengan upaya pendidikan."

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi kuantitatif, yaitu analisis yang dipakai untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari naskah drama secara kuantitatif. Prosedurnya adalah dengan cara mengukur atau menghitung aspek dalam unsur hiburan dan pendidikan yang terdapat dalam naskah drama "Generasi Edu". Analisis isi kuantitatif dalam hal ini dipakai untuk mengetahui pesan yang tampak (*manifest*) dari naskah drama "Generasi Edu" yang tergolong kategori unsur hiburan dan pendidikan.

Unit analisis penelitian ini terbagi dalam 2 bagian, yaitu: (1) unit sampel adalah semua naskah drama radio "Generasi Edu" tentang nilai jujur, rasa ingin

tahu, kerja keras, gemar membaca, menghargai prestasi, peduli lingkungan, dan peduli sosial; (2) unit pencatatan yang digunakan ada 2, yaitu: (a) tematik, mencakup: semua informasi, sumber informasi, dan tema cerita tentang nilai jujur, rasa ingin tahu, kerja keras, menghargai prestasi, gemar membaca, peduli sosial, dan peduli lingkungan. Selain itu, tipe watak dan kepribadian tokoh, anekdot, dan kejelasan efek suara untuk menentukan adegan juga termasuk dalam unit tematik ini. (b) proporsional, meliputi penggunaan musik dan jenis musik transisi, efek suara untuk menentukan tempat, memproyeksikan tindakan nyata, dan jumlah efek suara yang menandakan suasana/atmosfir.

Penelitian ini menggunakan sampel acak stratifikasi (*stratified random sampling*) dari jumlah populasi 40 naskah drama radio “Generasi Edu”. Merujuk pada fokus penelitian yang ingin mengungkap nilai pendidikan karakter pada fase awal, maka didapatkan 20 naskah. Jumlah sampel yang dibutuhkan adalah 10 naskah, sehingga proporsi naskah yang dijadikan sampel digambarkan dalam Tabel 1. Kemudian judul naskah yang dijadikan sampel ditentukan secara acak menggunakan Microsoft Excel 2007.

Tabel 1 Proporsi Populasi dan Sampel Naskah Drama Radio “Generasi Edu”

Nilai Pendidikan Karakter	Populasi		Sampel	
	Jumlah	Proporsi	Jumlah	Proporsi
Jujur	5	0,25%	3	0,3%
Rasa Ingin Tahu	2	0,1%	1	0,1%
Kerja Keras	3	0,15%	1	0,1%
Gemar Membaca	1	0,05%	1	0,1%
Menghargai Prestasi	4	0,2%	2	0,2%
Peduli Lingkungan	2	0,1%	1	0,1%
Peduli Sosial	3	0,15%	1	0,1%
Total	20	100%	10	100%

Hasil pengujian reliabilitas untuk variabel unsur hiburan dan unsur pendidikan menunjukkan bahwa variabel unsur hiburan memiliki angka reliabilitas yang lebih tinggi (0,80) dibanding unsur pendidikan (0,71). Meski demikian, kedua variabel mempunyai angka reliabilitas di atas 70%. Ini berarti alat ukur yang dipakai dalam penelitian ini cukup reliabel.

Hasil penelitian diuji menggunakan uji beda untuk melihat perbedaan antara unsur hiburan dan pendidikan dalam naskah drama “Generasi Edu.”

Teknik statistik yang dipakai adalah *chi kuadrat* karena menguji perbedaan dalam skala nominal. Lewat uji ini akan dibuktikan, apakah jika ada perbedaan antara unsur hiburan dan pendidikan dalam naskah drama, maka perbedaan itu signifikan. Artinya, perbedaan itu mencerminkan keadaan yang sesungguhnya atau hanya kebetulan yang disebabkan oleh kesalahan *sampling*.

Penelitian ini menguji satu hipotesis, yaitu:
 H1 = Unsur hiburan dan pendidikan dalam naskah drama “Generasi Edu” adalah sama besar. (H₀) = Unsur hiburan dan pendidikan dalam naskah drama “Generasi Edu” adalah tidak sama besar. (H_a)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Naskah Drama Radio “Generasi Edu”

Secara umum, naskah drama “Generasi Edu” memiliki halaman sebanyak 10 hingga 11 lembar. Setiap naskah ditulis dengan format standar yang mencakup: nama program; nomor episode; judul; nilai pendidikan karakter; indikator; penulis; pengkaji media; pengkaji materi; sutradara; durasi; dan produser. Penulis akan menuliskan alur cerita sesuai dengan nilai dan indikator pendidikan karakter yang telah disusun oleh Balitbang Puskur Kemdikbud. Selanjutnya tulisan tersebut diserahkan kepada pengkaji media dan pengkaji materi secara bersamaan. Pengkaji media bertugas menilai tulisan dari sisi kemenarikan media audio, seperti penggunaan bahasa, musik, efek suara, dan dialog antar pelaku; sedangkan pengkaji materi adalah seorang yang ahli dalam pendidikan karakter sehingga ia memiliki kapabilitas untuk menilai materi pendidikan karakter yang mewarnai cerita drama “Generasi Edu.” Apabila tulisan tersebut telah disetujui oleh pengkaji media dan materi, maka akan diteruskan kepada sutradara yang nantinya akan mempelajari naskah tersebut bersama-sama dengan tim produksi, seperti pengisi suara, pembuat efek suara, ilustrator musik, operator, dan editor. Drama “Generasi Edu” memiliki durasi lima belas hingga dua puluh lima menit.

Target audiens drama “Generasi Edu” adalah anak muda berusia 12-18 tahun. Hal ini menjadi alasan bagi produser (BPMRP) untuk menentukan karakter tiga tokoh utama, yaitu Elang, Dodit, dan Uci. Mereka bertiga berusia 17 tahun, hidup bertetangga, dan sekolah di SMA Tunas Bangsa.

Setting atau lokasi drama ini adalah wilayah campuran antara perkotaan dan pedesaan, sehingga masyarakatnya memiliki mata pencaharian beragam, mulai dari petani, pegawai, buruh pabrik, hingga pengusaha. Jenis drama “Generasi Edu” adalah serial yang terpisah, sehingga cerita antara satu episode tidak bersambung ke episode lain, walaupun tetap menggunakan tiga tokoh utama.

Ada beberapa ciri yang menjadi penanda dalam naskah drama “Generasi Edu”, yaitu di bagian pembuka, tengah, dan penutup. Bagian pembuka naskah selalu diawali dengan:

ELANG, DODIT DAN UCI : **(TERIAK BERSAMA)** Generasi Edu!!!

MUSIK (OPENING) : **TUNE PEMBUKA AS BG**

NARATOR (OPENING) : Generasi EDU/ inilah kisah petualangan tiga sahabat// Elang/ Dodit dan Uci/ dalam menghadapi berbagai problematika remaja/ dan fenomena kehidupan/ yang layak menjadi inspirasi remaja//

MUSIK NARATOR (OPENING) : **PEMBUKA UP- DOWN-UNDER**

NARATOR (OPENING) : Drama Radio Pendidikan ini/ dipersembahkan oleh Balai Pengembangan Media Radio/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan// Naskah karya David Wasidi// Pengkaji Materi Suminto A. Sayuti// Pengkaji Media Maria Kadarsih// Teknik dan Montase (SEBUT NAMA)// Musik Ilustrasi Arif Budi Solikhin// Pengantar Cerita (SEBUT NAMA)// Dan Sutradara (SEBUT NAMA)//

Selanjutnya adalah *ear catcher* yang berupa potongan adegan atau adegan tersendiri dengan tujuan menarik perhatian pendengar. Setelah *ear catcher*, narator menyebutkan judul episode dan nama-nama pemain. Bagian penutup naskah juga memiliki format yang seragam, yaitu musik transisi, pesan moral yang terkandung dalam cerita, ajakan untuk mendengarkan episode berikutnya, dan produser drama “Generasi Edu”. Ucapan narator dilatarbelakangi oleh musik tema.

Unsur Hiburan Dalam Naskah Drama Radio “Generasi Edu”

Bagian ini akan mengungkapkan perhitungan frekuensi, persentase, dan analisa dari setiap kategori

yang terkandung dalam unsur hiburan, yaitu karakter tokoh, kepribadian tokoh, musik, efek suara, dan anekdot.

a. Karakter Tokoh

Jika dilihat dari fungsi penampilan, maka terdapat dua tokoh yang dibedakan menjadi: (a) Tokoh protagonis, adalah tokoh yang taat norma-norma dan nilai-nilai yang ideal bagi kita; dan (b) Tokoh antagonis, adalah tokoh yang menyebabkan konflik atau sering disebut sebagai tokoh jahat. Naskah drama “Generasi Edu” sebagai sarana pendidikan karakter menggunakan tokoh protagonis lebih dominan (77%) dibandingkan antagonis (23%).

Tokoh antagonis diperlukan agar terjadi konflik yang menjadi elemen utama dalam alur cerita drama. Salah satu tokoh antagonis dalam “Generasi Edu” adalah Ferdi. Dari 10 naskah yang dianalisa, sebanyak 4 naskah menampilkan Ferdi yang selalu membuat masalah.

b. Kepribadian Tokoh

Dunia psikologi mengenal empat tipe kepribadian: sanguinis, melankolis, koleris, dan plegmatis. Setiap tipe kepribadian memiliki rincian kekuatan dan kelemahan masing-masing, maka penelitian ini menguraikan sifat-sifat dominan dari setiap tipe ke dalam sebelas kategori, yaitu serius, riang, judes, pembohong, melankolis, senang popularitas, rendah diri, superior, inferior, dan lainnya.

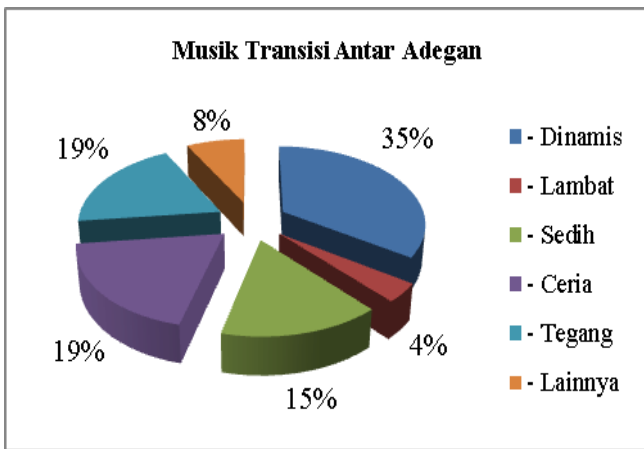
Terdapat tiga kepribadian yang dominan dalam naskah drama “Generasi Edu”, yaitu: riang (21%), bijaksana (21%), dan serius (17%). Kekuatan dari tipe kepribadian utama dalam ilmu psikologi tampak dalam penggambaran karakter tiga tokoh utama “Generasi Edu”, yaitu Elang, Dodit, dan Uci. Mereka selalu ada di setiap episode, sehingga hal ini membuat persentase riang, bijaksana, dan serius mendominasi. Selain itu, hadirnya tokoh-tokoh pembantu dan pendukung, seperti guru, kepala sekolah, orang tua, atau tokoh masyarakat, yang juga menunjukkan sisi positif kepribadian, semakin memperkuat dominasi persentase kepribadian yang riang, bijaksana, dan ceria.

c. Musik

Musik adalah unsur hiburan yang memiliki kekuatan menentukan *mood*, menunjukkan suasana atau atmosfir, menjadi tema, melatarbelakangi sebuah dialog, sebagai penanda untuk pembukaan dan

penutupan, serta dapat memberi penekanan pada kalimat atau frase tertentu. Semua aspek ini terdapat dalam naskah drama radio “Generasi Edu”.

Musik juga berguna untuk perpindahan antara satu adegan ke adegan lain, yang disebut musik transisi. Jenis musik transisi ditentukan oleh suasana yang sedang berlangsung dalam adegan, sehingga ada jenis musik dinamis, lambat, sedih, ceria, tegang, dan lainnya (misalnya tradisional Jawa). Musik tegang digunakan untuk memperkuat suasana konflik agar imajinasi pendengar lebur ke dalam cerita. Jenis musik dinamis memperoleh 35%. Jenis musik yang paling sedikit digunakan adalah yang bertempo lambat (4%). Gambar 2 menunjukkan persentase musik transisi secara rinci.

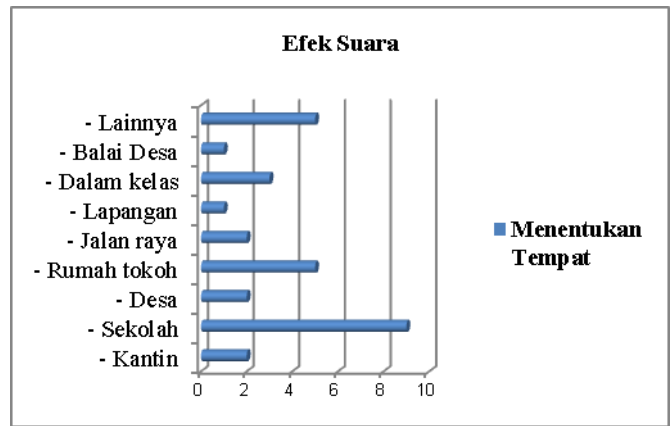


Gambar 2 Persentase Musik Transisi Antar Adegan dalam Drama “Generasi Edu”

d. Efek Suara

Pada dasarnya efek suara dapat dibedakan menjadi efek langsung (*spot effect*), efek rekaman aktual (*actuality recorded effect*), dan *library record effect* (Sungkono, 1999). Penelitian ini membagi penggunaan efek suara ke dalam tiga aspek, yaitu: (a) untuk menentukan tempat; (b) untuk memproyeksikan tindakan nyata; dan (c) untuk menentukan suasana/atmosfir.

Sekolah adalah tempat yang paling sering dituliskan dan digambarkan melalui efek suara dalam naskah drama “Generasi Edu”, yaitu sebanyak 9 dari 10 naskah. Rumah Trio Edu menduduki peringkat kedua sebagai tempat yang paling sering dilukiskan dengan efek suara untuk menandai berlangsungnya sebuah adegan, yaitu sebanyak 5 naskah. Yang dimaksud dengan tempat lainnya di sini adalah gubug, sungai, kecamatan, perpustakaan, pasar, dan kampung. Gambar 3 menunjukkan persebaran penggunaan efek suara untuk menentukan tempat.



Gambar 3 Persebaran Efek Suara untuk Menentukan Tempat dalam Drama “Generasi Edu”

Tindakan nyata yang digambarkan dalam naskah, antara lain langkah kaki mendekat, langkah kaki menjauh, lari, tepuk tangan, dan sebagainya. Penelitian ini menunjukkan bahwa untuk menganalisa isi naskah drama perlu membaca semua naskahnya terlebih dahulu sebelum memasukkannya ke dalam kategori-kategori. Kelemahan dalam penyusunan kategori untuk efek suara yang memproyeksikan tindakan nyata menghasilkan dominasi ‘lainnya’, seperti bisik-bisik, riuh saat rapat, berteriak dengan pengeras suara, membanting pintu, bel sepeda, menaruh buku di meja, membolak-balik kertas, langkah kaki berhenti, berebut kertas, kertas sobek, dan sebagainya. Ragam efek suara tersebut masuk ke dalam kategori efek langsung dan efek rekaman aktual. Walau demikian, langkah kaki mendekat, langkah kaki menjauh, lari, dan tepuk tangan merupakan efek suara langsung yang cukup mudah dijumpai dalam naskah drama “Generasi Edu.”

Jumlah efek suara yang digunakan untuk menunjukkan suasana atau memperkuat atmosfer adalah ≤ 6. Hal ini menunjukkan bahwa penulis dan pengkaji media benar-benar memperhitungkan sisi psikologis pendengar (muda) yang tidak bisa berkonsentrasi dalam jangka waktu lama, sehingga pendengar juga tidak dibebani dengan perpindahan suasana atau atmosfer yang terlalu banyak. Walau demikian, ada satu naskah yang menggunakan efek suara untuk menunjukkan suasana atau atmosfer pada kisaran 7-11. Banyaknya penggunaan efek suara ini merupakan tuntutan dari cerita, sehingga tujuannya tidak lain adalah untuk menghidupkan suasana agar imajinasi pendengar semakin kuat.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa efek suara yang ditulis dalam naskah memberi petunjuk dengan jelas kepada sutradara, pengisi suara, editor, dan pembuat efek suara.

e. Anekdote

Anekdote ialah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Pengertian lain bahwa anekdot dapat merupakan cerita rekaan yang tidak harus didasarkan pada kenyataan yang terjadi di masyarakat. Dalam penelitian ini, untuk mengidentifikasi anekdot dilihat dari sisi pencerita, dialog antar tokoh, dan kemudahan pendengar untuk mengingat-ingat dialog tokoh.

Contoh anekdot dalam cuplikan adegan dalam episode "Jendela Dunia". Dikisahkan Uci sedang kesal dengan Dodit karena melanggar batas waktu peminjaman buku di perpustakaan. Pak Harun, satpam SMA Tunas Bangsa, sedang sakit perut karena stress memikirkan libur sekolah yang akan tiba. Kelucuan terjadi ketika Uci mengira Pak Harun menyindir permasalahannya dengan Dodit.

UCI : (*HATI-HATI*) Saya boleh tahu persoalan itu Pak Harun ?

PAK HARUN : (*KIKUK*) Jangan mbak Uci. Em,... sayalah yang salah. Semua, gara-gara... buku Mbak.

UCI : (*TERSINGGUNG*) Buku ? Pak Harun jangan menyindir saya soal buku. Itu persoalan saya dengan Dodit.

PAK HARUN : (*TAKUT*) Ehm,... saya tidak menyindir Mbak, saya itu....

UCI : (*MENJELASKAN*) Pak, saya memang sedang berselisih dengan Dodit. Soal buku. Bapak tahu kan, saya salah satu petugas Perpustakaan Sekolah ini. Saya harus menegakkan aturan. Semua siswa boleh meminjam buku dari Perpustakaan Sekolah dengan catatan menaati peraturan.

PAK HARUN : Iya mbak, tapi... saya.... itu, begini lho... saya...

UCI : (*MEMOTONG*) Saya tidak suka, Dodit melanggar aturan. Masak meminjam buku kesehatan sampai,... em... satu minggu. Ketika buku itu saya minta, tidak diberikan.

PAK HARUN : (*MENJELASKAN*) Tapi mbak, saya itu juga...

UCI : (*JENGKEL*) Saya curiga. Jangan-jangan buku itu tidak dia baca. Cuma untuk gengsi-gengsi, pinjam buku Perpustakaan Sekolah, supaya disebut pelajar yang Gemar Membaca. (*SINIS*) Huh. Apa tidak paham? Membaca buku, buku apa saja, itu sangat berguna.

Pencerita juga memiliki andil untuk menyampaikan anekdot, khususnya dalam hal pesan yang menyentuh sisi kemanusiaan. Ini dapat dijumpai dalam naskah yang berjudul "Libur Sekolah". Dikisahkan Trio Edu, Mia, dan Bu Rahmat berlibur ke desa untuk menghadiri upacara Wiwit, tradisi mengucapkan syukur atas hasil panen atau untuk masa tanam padi berikutnya. Inilah ucapan yang dikategorikan anekdot:

MUSIK : *TEMA CERITA*

PENCERITA : Insan Edukasi, liburan sekolah kali ini, Mia dan tiga sahabat Elang, Dodit dan Uci, mendapat pengalaman berharga. Mereka mengikuti upacara wiwit dan menyaksikan hasil karya yang hebat dari masyarakat di desa Pak Minto. Sudah menjadi kewajiban bagi kita untuk menghargai prestasi, dalam bentuk apapun. Sebab, prestasi adalah hasil akhir yang bisa dilihat, dari sebuah proses belajar seseorang. Prestasi adalah kemampuan nyata yang dicapai individu, dari satu kegiatan atau usaha. Apakah anda sudah menghargai prestasi orang lain, atau masyarakat di sekitar anda?

MUSIK : *CLOSING – ID'S PROGRAM GE. EDU*

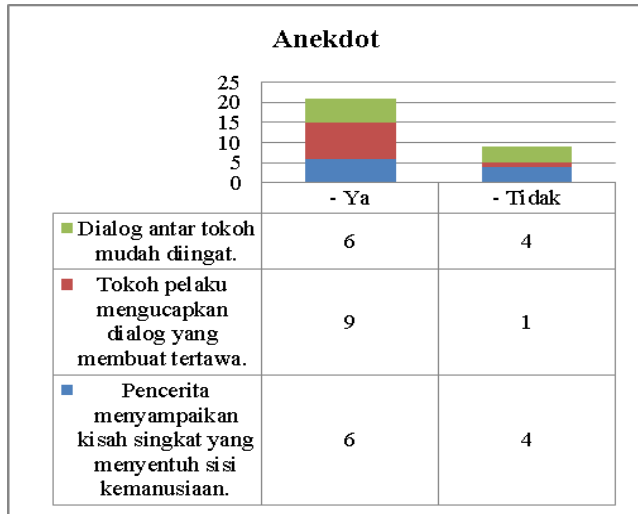
Penelitian ini menunjukkan bahwa gaya 'slengekan' Dodit mampu diterjemahkan penulis dengan baik. Ini terlihat dari penggunaan bahasa yang unik, sederhana, dan apa adanya, sehingga mudah diingat oleh pendengar. Seperti terlihat dalam naskah yang berjudul "Jendela Dunia." Berikut cuplikan adegan ketika Dodit berusaha meminta maaf kepada Uci perihal keterlambatan waktu pengembalian buku yang dipinjam di perpustakaan.

DODIT : (*EKSPRESIF - BERPUISI*) Duhai Uci sahabatku, percayalah padaku... aku meminjam buku itu, untuk menambah ilmuku,... Tak hendak aku bermaksud menyakitimu, jika pulangkan buku tak tepat waktu,...

UCI : (*RISIH*) Ah, sudah-sudah. Jangan merajuk begitu.

DODIT : (*BERPUISI*) Sengaja ku untai kata, tuk ungkapkan rasa dalam dada. Kusadari sepenuhnya, banyak guna gemar membaca. Karna buku, Jendela dunia... (*TERTAWA*) hehehe, Please donk Ci, maafkan beta,... ouh... dara...

Sebagian besar naskah drama ini menggunakan anekdot untuk menghibur pendengar, yang utamanya ditujukan pada usia remaja, seperti dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Keberadaan anekdot dalam drama radio “Generasi Edu”

Unsur Pendidikan dalam Naskah Drama Radio “Generasi Edu”

Bagian ini akan mengungkapkan frekuensi dan persentase dari aspek-aspek yang tercakup dalam unsur pendidikan, yaitu informasi tentang jujur, kerja keras, rasa ingin tahu, gemar membaca, menghargai prestasi, peduli lingkungan, peduli sosial, sumber informasi yang menekankan pentingnya nilai pendidikan karakter, dan kejelasan tema cerita.

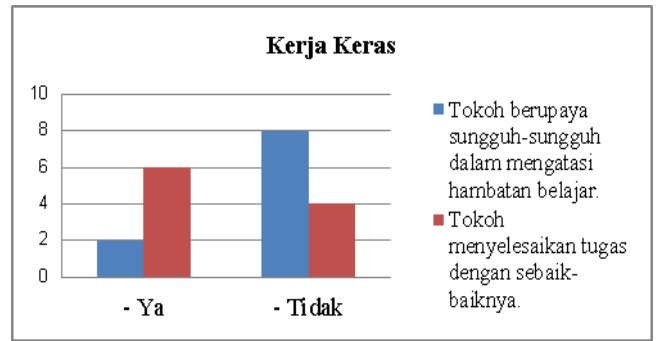
a. Informasi tentang Jujur

Secara keseluruhan, tokoh-tokoh utama (Trio Edu) adalah jujur karena mereka menunjukkan perilaku yang dapat dipercaya dalam tindakan dan perkataan. Informasi tentang jujur dapat dilihat dan dirasakan dalam 10 naskah yang menjadi sampel penelitian.

b. Informasi tentang Kerja Keras

Terdapat dua aspek yang dapat diperhatikan untuk mengetahui nilai kerja keras, yaitu: (a) tokoh bersungguh-sungguh dalam mengatasi hambatan belajar; dan (b) tokoh menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Naskah-naskah yang menjadi sampel penelitian ternyata menunjukkan bahwa tokoh tidak sungguh-sungguh mengatasi hambatan belajar (lihat Gambar 5). Hal ini kemungkinan disebabkan karena tiga tokoh utama (dalam naskah sampel) memang tidak memiliki hambatan belajar. Sebaliknya, tokoh-tokoh utama menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Indikator kerja keras yang dimaknai dalam

penelitian ini menunjukkan keterkaitan dengan tanggung jawab.



Gambar 5 Kerja Keras dalam Drama “Generasi Edu”

c. Informasi tentang Rasa Ingin Tahu

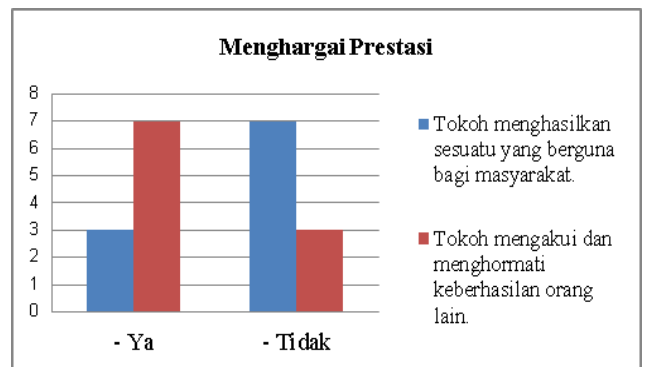
Tokoh-tokoh dalam drama “Generasi Edu” secara umum menunjukkan sikap dan tindakan untuk mengetahui lebih dalam dan luas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar, sebagai dua indikator dari nilai rasa ingin tahu.

d. Informasi tentang Gemar Membaca

Secara nyata (*manifest*), tokoh-tokoh utama “tidak selalu” membaca berbagai bacaan yang bermanfaat. Maksudnya adalah Elang, Dodit, dan Uci memiliki kebiasaan membaca, tetapi tidak selalu dinyatakan dalam setiap naskah. Dari 10 naskah, tercatat 6 naskah yang menunjukkan bahwa Trio Edu gemar membaca.

e. Informasi tentang Menghargai Prestasi

Terdapat dua indikator untuk mengartikan nilai menghargai prestasi, yaitu: (a) tokoh menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat; dan (b) tokoh mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain. Untuk indikator (a), tokoh drama “Generasi Edu” tidak terlalu menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, namun tokoh menunjukkan perilaku yang mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain, seperti yang diukur oleh indikator (b). Persebaran ini ditunjukkan dalam Gambar 6.



Gambar 6 Menghargai Prestasi dalam Drama Radio “Generasi Edu”

f. Informasi tentang Peduli Lingkungan

Nilai peduli lingkungan ternyata tidak mengemuka dalam sepuluh naskah yang menjadi sampel penelitian. Dua indikator yang menunjukkan peduli lingkungan, yaitu tokoh bertindak mencegah kerusakan alam di lingkungan sekitarnya dan mengembangkan upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi, terbukti secara keseluruhan tidak sepenuhnya tercapai. Hanya 2 naskah yang secara nyata menunjukkan nilai peduli lingkungan, yaitu naskah berjudul “Sang Waktu” dan “Sungaiku Cerminku.”

g. Informasi tentang Peduli Sosial

Tindakan tokoh untuk memberi bantuan kepada orang lain yang membutuhkan, sebagai indikator kepedulian sosialnya, terbukti nyata dalam naskah drama “Generasi Edu”. Tercatat hanya 2 naskah yang tidak menunjukkan nilai peduli sosial, yaitu naskah berjudul “Bumi Bergoyang” dan “Sungaiku Cerminku.” Hal ini menunjukkan bahwa naskah yang ditulis dan dikaji oleh pengkaji materi dan media telah betul-betul mempertimbangkan betapa pentingnya tindakan membantu orang lain yang membutuhkan untuk menunjukkan bahwa anak muda harus memiliki kepedulian sosial.

h. Sumber Informasi yang Menekankan Pentingnya Nilai Pendidikan Karakter

Peneliti berasumsi bahwa sebagai drama radio pendidikan maka kontennya pasti tidak terlepas dari tindakan “menggurui.” Setelah dilakukan analisis terhadap isi naskah drama “Generasi Edu”, asumsi ini tidak terbukti. Guru dan kepala sekolah masing-masing hanya sebesar 6% sebagai sumber informasi. Pencerita dan Trio Edu menjadi sumber informasi yang paling banyak dipakai penulis untuk menjelaskan pentingnya nilai pendidikan karakter tertentu, sehingga Trio Edu mendapat persentase sebesar 29% dan pencerita sebesar 26%. Narator sama sekali tidak menjadi sumber informasi karena ia hanya bertugas membuka dan menutup program.

Bahasa yang digunakan untuk menekankan pentingnya nilai pendidikan karakter tertentu juga berkesan akrab dan tidak menggurui pendengar.

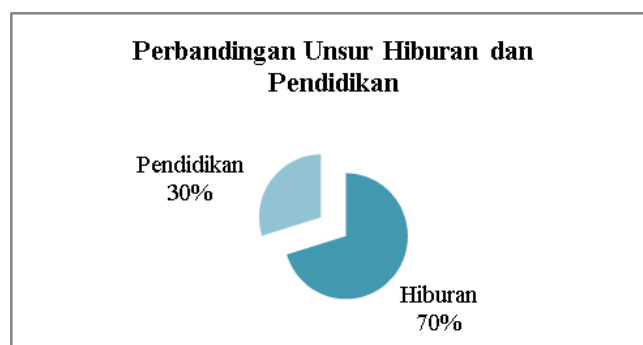
i. Kejelasan Tema Cerita

Keterampilan penulis sangat dibutuhkan untuk mengemas tema pendidikan karakter ke dalam alur cerita yang menarik. Analisa isi naskah drama

“Generasi Edu” menunjukkan bahwa tema cerita secara jelas tersurat dan tersirat dalam naskah secara keseluruhan (100%). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman mengenai pendidikan karakter dan kemenarikan drama radio antara penulis, pengkaji media, dan pengkaji materi.

Perpaduan Unsur Pendidikan dan Unsur Hiburan dalam Naskah Drama Radio “Generasi Edu”

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa unsur hiburan dan pendidikan dalam naskah drama radio “Generasi Edu”. Setelah dilakukan penghitungan terhadap setiap aspek/ indikator yang tercakup dalam unsur hiburan dan pendidikan, maka dapat diketahui bahwa unsur hiburan lebih besar (70%) atau 52 butir daripada unsur pendidikan 30% atau sebanyak 22 butir (Gambar 7).



Gambar 7 Perbandingan Unsur Hiburan dan Pendidikan dalam Drama “Generasi Edu”

Untuk menguji perbedaan antara dua variabel ini, maka dilakukan uji Chi Kuadrat. Angka *chi kuadrat* yang didapat (36,98) lebih besar dari angka kritis 22,362. Kesimpulannya adalah H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan antara unsur hiburan dan pendidikan dalam naskah drama “Generasi Edu.” Sesuai dengan temuan analisis terhadap naskah drama “Generasi Edu”, maka unsur hiburan lebih dominan dibanding unsur pendidikan.

Perubahan Perilaku: Salah Satu Komponen Entertainment-Education

BPMRP adalah instansi pemerintah yang berusaha semaksimal mungkin untuk berperan serta mengkampanyekan nilai-nilai pendidikan karakter melalui serial drama radio “Generasi Edu.” Tim BPMRP dengan sengaja merancang dan mengimplementasikan pesan-pesan pendidikan karakter untuk menghibur sekaligus mengajar. Hal ini sesuai dengan konsep E-E yang disampaikan Singhal

dan Rogers (Patel, 2002), Papa, dkk (Kawooya, 2013), dan Karlyn (Kawooya, 2013). Meski begitu, ada satu komponen dari konsep E-E yang perlu diuji dari serial drama radio “Generasi Edu.” Komponen itu adalah perubahan perilaku audiens.

Teori perubahan perilaku audiens melalui media yang disampaikan para ilmuwan komunikasi hampir dapat dipastikan selalu bermula dari teori *uses and gratifications* yang disampaikan Elihu Katz (Griffin, 2011). Asumsi mendasar yang disampaikan Katz melalui teori ini adalah bahwa manusia menggunakan media secara sengaja untuk memenuhi tujuan-tujuan tertentu. Mereka memutuskan media mana yang ingin digunakan dan efek media seperti apa yang mereka inginkan. Intinya, audiens itu tidak pasif.

Profil pendengar radio di era digital adalah *media multi-tasker*. Maksudnya, audiens dapat berburu konten melalui berbagai *platform*, baik itu televisi, laptop, PC, *smartphone*, atau pesawat radio. Penelitian Harker Research tahun 2011 di Amerika Serikat menunjukkan bahwa 98% responden mendengarkan radio dari pesawat radio, 56% responden mendengarkan radio dari komputer, dan 38% responden mendengarkan dari *smartphone* (Harker Research, 2011). Orang tidak lagi terikat pada satu media dan menjadikannya sumber. Saat ini radio ditantang eksistensinya oleh kemunculan media digital dan *mobile*. Para pendengar radio menyatakan bahwa internet telah menggantikan media cetak dan berada tepat di belakang televisi dan radio (Ofcom, 2013). Secara rinci, jika dilihat dari sisi konten, maka pendengar menempatkan musik sebagai faktor utama, diikuti dengan program hiburan, suara penyiar yang menarik dan informatif, berita terbaru, wisata lokal, ramalan cuaca, dan bulletin berita.

Faktor pesan dan sumber informasi turut mempengaruhi perilaku audiens. Faktor pesan menunjukkan karakteristik ketepatan dan keefektifan pesan tersebut disampaikan ke audiens tertentu. Faktor sumber informasi merujuk pada karakter si pemberi pesan, apakah ia menarik, relevan, dan persuasif bagi audiens tertentu.

Teori Belajar Sosial yang dikemukakan Albert Bandura lebih menekankan pada aspek sosial dari komunikasi dan perilaku, tidak hanya aspek individu. Walau demikian, teori ini menunjukkan betapa individu berusaha memahami lingkungan sosialnya dan memutuskan apa yang harus dilakukan. Menurut Bandura (de Fossard, 1996), orang belajar dari: mengamati apa yang orang lain lakukan;

memperhatikan konsekuensi yang dialami oleh orang lain; melatih atau mengulangi kemungkinan yang terjadi dalam hidupnya sendiri jika mengikuti perilaku orang lain; melakukan aksi dengan mencoba perilaku tersebut; membandingkan pengalamannya dengan orang lain; dan akhirnya memastikan keyakinan tersebut dengan perilaku yang baru.

Proses belajar individu untuk meniru perilaku orang lain yang dikaguminya, secara langsung atau tidak langsung dipengaruhi juga oleh media. Perilaku remaja dapat diarahkan ke perilaku yang berbudi luhur sesuai dengan nilai dan norma masyarakat. Sehingga hal ini perlu dipertimbangkan jawabannya oleh BPMRP selaku institusi yang ingin berperan dalam mengkampanyekan pendidikan karakter melalui serial drama radio. Selain itu, bentuk kampanye kebijakan tidak dapat sepenuhnya mengandalkan pada kekuatan media radio yang dampaknya tidak terlalu banyak di era modern ini. Teori difusi menjelaskan bahwa media massa dapat memperkenalkan informasi ke sebuah komunitas, tetapi jaringan sosial dan komunikasi antarpribadi yang menyebarkan informasi tersebut ke dalam komunitas, membantu individu untuk mengevaluasinya, dan menentukan apakah individu itu akan bertindak sesuai dengan informasi tadi (de Fossard, 1996). Mengacu pada teori ini, maka BPMRP perlu menggandeng komunitas-komunitas terkait, seperti guru, pelajar, dan keluarga, untuk mendifusikan perilaku yang berkepribadian luhur melalui serial drama radio “Generasi Edu.” Solusi yang dapat dilakukan untuk jangka pendek adalah menambah jumlah program “Generasi Edu”, mempertajam konsep pengembangan alur dan sub plot, serta mengajak kelompok-kelompok guru dan siswa untuk mendiskusikan cerita drama radio “Generasi Edu.”

KESIMPULAN

Drama radio “Generasi Edu” yang ditujukan kepada anak muda (usia 12-18 tahun) dirancang dan diproduksi sesuai dengan karakteristik anak muda, antara lain semangat, dinamis, ceria, berkelompok, dan sebagainya, namun tetap menyampaikan informasi mengenai nilai-nilai pendidikan karakter. Hal ini terlihat mulai dari pemilihan karakter Trio Edu, pembuka program, permasalahan yang diangkat ke dalam cerita, hingga ke penentuan musik ilustrasi.

Penelitian ini menunjukkan bahwa BPMRP mampu mengembangkan model dan format media

audio pendidikan yang *enter-educate* atau menghibur sekaligus mendidik. Walaupun tugas dan fungsi BPMRP mengharuskannya untuk mengedepankan pendidikan, namun ternyata unsur pendidikan dan hiburan dapat dicampur dengan takaran sedemikian rupa untuk menghasilkan program yang ringan didengar tapi sarat informasi.

Pendapat yang dilontarkan oleh radio-radio mitra tidak bisa diabaikan begitu saja, melainkan harus dibuktikan melalui serangkaian penelitian, seperti analisis media audio untuk model dan format lainnya. Akan lebih meyakinkan apabila metode analisis isi dilanjutkan dengan metode eksperimental ke sejumlah siswa. Penelitian ini kiranya menjadi titik tolak untuk menggali lebih dalam lagi program-program audio *enter-educate* lainnya yang dikembangkan BPMRP. Hal ini perlu agar ketika ada yang mengklaim bahwa karya BPMRP terlalu “bermuatan pendidikan”, maka pihak BPMRP dapat menanggapi dengan data-data hasil penelitian.

Satu aspek yang tidak boleh dilupakan ketika produser menyatakan programnya bersifat *entertainment-education* (E-E) adalah tujuan E-E untuk mengubah perilaku audiens. E-E adalah strategi untuk membawa perubahan perilaku dan sosial dalam tataran individu, komunitas, dan masyarakat. Tujuan E-E ini perlu digaribawahi sehingga menjadi pertimbangan bagi BPMRP ketika merancang suatu model dan format media audio pendidikan. Hal ini nantinya akan berpengaruh pada jumlah produksi, saluran media yang digunakan, dan alat untuk mengevaluasi efektivitas dan perubahan perilaku yang diharapkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pimpinan BPMRP Kemdikbud yang telah memberikan kesempatan sehingga kami bisa melakukan penelitian ini. Begitu juga kepada pihak-pihak yang telah membantu proses penelitian ini mulai dari pengumpulan data hingga pembuatan laporan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta.

Brown, W.J. (2012). *Promoting Health through Entertainment-Education Media: Theory and*

Practice. dalam *The Handbook of Global Health Communication*. Rafael Obregon dan Silvio Waisbord (Eds). West Sussex, UK: John Wiley & Sons, Inc.

Burull, J.R. (1966). *Radio Drama: A Technique of Adult Education*. Disertasi Doktoral di Universitas Wisconsin. Ann Arbor, MI: ProQuest.

de Fossard, E. (1996). *How to Write a Radio Serial Drama for Social Development: A Script Writer's Manual*. John Hopkins Center for Communication Programs dengan dukungan USAID.

Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Harker Research. (2011). *Radio's Future: Listeners and Content*. <http://www.rab.com/public/reports/HarkerRadioShowFinal-Presentation.pdf> diakses pada tanggal 26 Februari 2015.

Kawooya, T. (2013). *One Sound Bite at a Time: Examining the Discourse of the Representation of People Living with HIV/AIDS on an Entertainment-Education Drama RockPoint 256*. Tesis Master di Universitas Ottawa. Ann Arbor, MI: ProQuest.

Kuwado, F. J. (2012). Pelajar Tewas Sia-sia Karena Tawuran. Kompas 21 Desember 2012 <http://megapolitan.kompas.com/read/2012/12/21/10534239/82.Pelajar.Tewas.Siasia.karena.Tawuran>

Ofcom. (2013). *Radio: The Listener's Perspective*. <http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/radio-research/research-findings13/listeners-perspective.pdf> diakses pada 26 Februari 2014.

Patel, D.S. (2002). *Changing Health Knowledge, Attitudes, and Behavioral Intentions: An Analysis of How Much Educational Content should be Inserted into an Entertainment-Education Program*. Disertasi Doktoral di Michigan State University. Ann Arbor, MI: ProQuest.

Pearce, L.M. (2011). *Botswana's Makgabaneng: An Audience Reception Study of an Entertainment Drama*. Disertasi Doktoral di Scripps College of Communication of Ohio University. Ann Arbor, MI: ProQuest.

Singhal, A., & Rogers, E.M. (2004). *The Status of Entertainment-Education Worldwide. dalam Entertainment-Educations and Social Change: History, Research, and Practice*. A. Singhal, M.J. Cody., E.M. Rogers & M. Sabido (Eds). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Sungkono. (1999). *Pengembangan Media Audio*. Yogyakarta: FIP UNY.

Teichmann, J. (2008). *Anecdotes Can Tell Stories – How? And What is Good and What is Bad about Such Stories*. Munich, Jerman. Miarso

Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.