BAB I

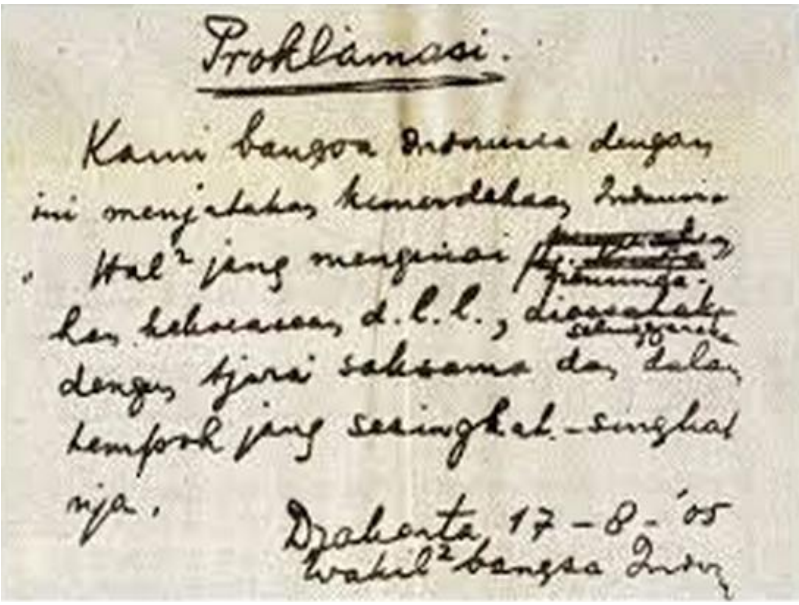
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menulis dengan tangan merupakan kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara. Menulis biasa dilakukan pada kertas dengan menggunakan alat-alat seperti pena atau pensil. Di era tahun 80 sampai 90'an masyarakat masih mengenal sahabat pena yang merupakan kegiatan surat menyurat antar sahabat yang jaraknya cukup jauh, dimana buku *diary* juga termasuk sebuah buku yang berisikan curahan hati seseorang, dan masih banyak lagi kegiatan tulis menulis yang populer saat itu. Pada era kemajuan teknologi yang semakin canggih seperti saat ini, masyarakat semakin jarang menulis dengan tangan. Berbeda dengan era pra-komputer, ketika setiap orang menulis dengan tangan untuk kebutuhan apapun. Jika dibandingkan jumlah populasi saat ini, hanya sedikit yang masih memiliki mesin ketik, itupun hanya dipakai untuk keperluan tertentu seperti: membuat surat resmi, menulis skripsi, atau menulis naskah untuk surat kabar.

Belajar menulis halus maupun tegak bersambung sudah diajarkan sejak dibangku sekolah dasar, dan bahkan kebiasaan ini masih terus di terapkan hingga SMP dan SMA, namun kebiasaan menulis tangan ini mulai semakin jarang dilakukan ketika dibangku kuliah, para mahasiswa lebih banyak memamfaatkan komputer dan gadget sebagai media mereka dalam mengerjakan beberapa tugas, seperti menulis laporan praktikum dan sebagainya, ditambah lagi kebiasaan para mahasiswa memotret dan mengcopy file materi kuliah, hal ini membuat masyarakat semakin malas menulis tangan dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan beberapa sistem pendidikan saat ini juga sudah menerapkan sistem digital, seperti sistem ujian online yang membuat siswa sudah tak perlu lagi mengerjakan ujian dengan menggunakan kertas dan pensil, hanya dengan sekali klik saja siswa sudah bisa menjawab satu soal yang disediakan.

Walau saat ini teknologi begitu banyak membantu masyarakat, bukan berarti menulis tangan ditinggalkan begitu saja, menulis tangan juga memiliki nilai kearifan dan seni tersendiri. Selain itu masyarakat juga harus menyadari bahwa teknologi menulis yang berkembang saat ini tidak lepas dari peran menulis tangan yang sudah ada sejak zaman dahulu. Bahkan kegiatan menulis tangan ini juga menjadi salah satu saksi bisu dalam memerdekakan negara Indonesia, salah satu nya adalah teks proklamasi yang dahulu pernah ditulis tangan oleh Ir. Soekarno yang kemudian diketik ulang oleh Sayuti Melik.


Proklamasi.

Kami bangsa Indonesia dengan
ini menjatakan kemerdekaan Indonesia.
Hal² jang mengenai pemindahan
kekuasaan, d.l.l., diselenggarakan
dengan tjara seksama dan dalam
temporh jang seringkas-singkatnja.

Djakarta, 17-8-'05
Wakil² bangsa Indonesia

Gambar1.1 Teks Proklamasi Tulisan Tangan Soekarno

Era digital saat ini mulai mengubah pola hidup masyarakat yang ingin serba instant dalam melakukan kegiatan sehari-hari dengan memanfaatkan teknologi yang ada, khususnya teknologi menulis. Namun pola pikir seperti ini mengakibatkan masyarakat memiliki perilaku malas atau memunculkan budaya instan, hal ini akan melahirkan budaya plagiarisme, dimana prilaku plagiarime ini sering kali dilakukan seseorang dengan mengcopy paste karya orang lain untuk mempercepat pekerjaan mereka. Budaya instan adalah prilaku seseorang ingin mendapat kan sesuatu yang cepat, contohnya kasus korupsi. Korupsi dilakukan seseorang untuk mendapatkan suatu kekayaan dengan cara cepat dan merugikan.

Fenomena menulis tangan adalah suatu fenomena yang tak terlihat namun dapat dirasakan perubahan-perubahan yang terjadi, sehingga sejumlah manfaat terbuang karena semakin jarang keterampilan menulis ini dilakukan. Bukan saja kehilangan keindahnya, namun kehilangan pula sejumlah manfaat. Seperti :

1.Bahwa murid-murid yang punya keterampilan motorik bagus, sebagai hasil latihan menulis tangan, menunjukkan prestasi membaca dan matematika yang lebih baik dibandingkan teman-temannya.

2. Kebiasaan menulis dengan tangan sangat baik untuk melatih ingatan dan kemampuan kognitif.

3. Ada kesan yang lebih mendalam tatkala seseorang menerima pesan yang ditulis dengan tangan ketimbang dengan mesin ketik atau dicetak dengan printer.

4. Menulis dengan tangan melatih otak kita agar senantiasa fokus. Terutama pada anak-anak, keterampilan motorik halus yang dilatih melalui kegiatan menulis sehari-hari sangat bermanfaat untuk melatih kemampuan fokus anak dalam (Indonesia.tempo.co)

Selain itu kegiatan menulis tangan memiliki suatu keindahan yang bisa dikreasikan atau diapresiasikan kedalam bentuk seni maupun bisa dijadikan bisnis, seperti *hand lettering,* kaligrafi Cina maupun Arab.

Kaligrafi merupakan suatu karya seni yang mengutamakan keindahan hasil goresan tangan. Huruf atau tulisan yang biasa dibuat dalam kaligrafi adalah huruf cina dan arab. Awal mulanya hanya dapat di buat dalam selembar kertas dengan goresan yang indah sekarang mulai berkembang dengan dibuat dalam suatu pigura dalam bentuk lukisan maupun bordir dari benang.

Selain itu fenomenaa menulis dan menggambar huruf atau *hand lettering* kembali popular beberapa tahun terahir. Khususnya sejak sosial media menjadi tempat manusia berinteraksi dan membagi informasi melalu media sosial, baik itu instagram, Facebook, Path, Blog, Twitter menjadi ajang pamer keunikan dan keindahan *lettering* ini. Keunikan *hand lattering* ini terletak pada seni

penggabungan gambar dan huruf. *Hand lattering* sendiri tidak memiliki jenis – jenis khusus, yang membedakan nya hanyalah jenis font nya saja, seperti jenis font *Andrea Handlettering Font, Bispo Nova Font, Brain Flower Font* dan sebagainya. *Hand lattering* juga terlihat dapat di gunakan sebagai media penyampaian pesan verbal, namun memiliki nilai *artistic*. Keterampilan *Hand lattering* ini berbeda dengan *kaligrafi*. *Hand lattering kaligrafi* merupakan cabang *tipografi* atau seni memilih dan menata huruf. *Kaligrafi* merupakan seni menulis indah dan biasanya di aplikasikan dalam bentuk satu sapuan gerakan. *Hand lettering* sendiri merupakan keterampilan seni menggambar huruf. Sebelum membuat *lattering* di awali dengan memilih kata-kata mutiara atau nama, kemudian di buat sketsa pada media, dan dieksekusi menggunakan alat tulis.*(jagodesain.com)*

Media yang mereka gunakan dalam *hand lettering* ialah kertas. Selain media tersebut *hand lettering* dapat diterapkan pada media papan atau tembok Sementara peralatan yang digunakan biasanya pensil, spidol,pen brush, dan beberapa peralatan lainnya. Seperti komunitas *hand lettering* di kota Semarang yaitu komunitas Semarang Coret. Mereka yang beranggotakan kebanyakan mahasiswa sudah menggeleti bidang senin menulis indah sejak beberapa tahun yang lalu. Komunitas ini juga mengadakan suatu eveny workshop di salah satu café di Semarang. Workshop tersebut melatih oprang untuk pertama kali ingin terjun kedunia seni *hand lettering*. (jateng.tribunnews.com)

Dari uraian di atas seharusnya masyarakat bisa mempertahankan eksistensi menulis tangan, tanpa meninggalkan teknologi yang sudah ada sekarang. Dan kembali ingin mengingatkan masyarakat bahwa menulis tangan ternyata memiliki pengaruh yang cukup besar dalam kelangsungan hidup masyarakat bahkan masyarakat dunia. Jangan sampai dengan terus berkembang nya teknologi, membuat keterampilan menulis tangan punah begitu saja dan hanya akan menjadi cerita sejarah, bahwa keterampilan ini dahulu pernah berjaya. Karena ketertarikan akan tema tersebut, penulis bermaksud membuat sebuah program televisi berjudul

“ KILAS FENOMENA ” EPISODE MENULIS TANGAN, DIANTARA KEINDAHAN DAN GERUSAN DI ERA DIGITAL”. Dalam program ini akan membahas mengenai menulis tangan yang pernah berjaya diera nya. Mulai dari kegiatan menulis tangan yang saat ini mulai langka, saksi-saksi dari berbagai narasumber, hingga tulisan –tulisan tangan yang memiliki nilai sejarah.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menginformasikan kepada masyarakat mengenai budaya menulis tangan yang hampir jarang dilakukan seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih ?
2. Bagaimana mengajak masyarakat untuk tidak meninggalkan menulis tangan sebagai media untuk pembelajaran, surat menyurat dan pekerjaan lainnya dalam kehidupan sehari-hari agar terhindar dari budaya malas yang serba instan ?
3. Bagaimana peran seorang pengarah acara yang baik dalam pembuatan program feature Kilas Fenomena episode “Menulis Tangan, Antara Keindahan dan Gerusan Di Era Digital”

1.3 Tujuan

1. Program feature ini dibuat untuk menginformasikan kepada masyarakat luas mengenai kegiatan menulis tangan yang hampir jarang dilakukan diteknologi yang semakin canggih sebagai media alat bantu menulis.
2. Diharapkan melalui Program Feature ini dapat mengajak masyarakat untuk tidak meninggalkan kegiatan menulis tangan di tengah perkembangan teknologi karena memiliki manfaat dan nilai kearifan tersendiri agar masyarakat terhindar dari budaya malas serba instan yang merugikan
3. Mengarahkan acara tersebut sesuai prosedur secara baik dan benar agar terciptanya suatu Karya Feature yang apik dan informatif sesuai yang ada pada konsep yang telah ditentukan.

1.4 Batasan Masalah

Sesuai dengan nama program “Kilas Fenomena” maka penulis mempunyai batasan-batasan yang digunakan untuk memfokuskan arah program ini. Baik dari segi topik yang akan dibahas maupun *job description* yang dipilih dalam pembuatan karya ini, yaitu sebagai berikut :

1. Judul yang dipilih adalah “ Kilas Fenomena” episode Menulis Tangan, Diantara Keindahan dan Gerusan Era Digital , dengan harapan agar penonton yang menyaksikan program berformat feature ini dapat mengajak masyarakat untuk tidak meninggalkan kegiatan menulis tangan di tengah perkembangan teknologi karena memiliki manfaat dan nilai kearifan tersendiri agar masyarakat terhindar dari budaya serba instan yang merugikan. Bukan berarti tidak boleh menggunakan teknologi tetapi tetap seimbang demi keberlngsungan keduanya.
2. Penulis menitikberatkan *job description* selaku pengarah acara program ini sebagai kompetensi pilihan yang dikuatkan dalam berkarya.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Akademis

1) Membuat karya untuk di jadikan sebuah dokumen dan arsip
2) Melatih penulis untuk mengetahui cara membuat karya yang baik dengan kemasan berupa video.
3) Sebagai pedoman untuk mempelajari ide *kreatif* untuk mengasilkan sebuah karya yang baik dan benar

1.5.2 Manfaat praktis

1) Penulis mampu menghasilkan sebuah ide kreatif menjadi sebuah feature yang di kemas semenarik mungkin untuk di perlihatkan.
2) Sebagai tempat pengaplikasian perkembangan liputan khusus di Indonesia yang bergenre feature.
3) Menambah jumlah produksi liputan khusus yang berganre feature.

1.5.3 Manfaat sosial

1) Sebagai media informasi tentang pentingnya menulis di era digital dan mengilangkan rasa kemalasan di dalam diri kita untuk menulis dengan pena.
2) Mengajak masyarakat untuk tetap melakukan kegiatan menulis tangan didalam kehidupan sehari-hari.
3) Sebagai program yang baik untuk di terima oleh masyarakat
4) Sebagai program yang memebrikan hiburan, inspirasi dan motivasi terhadap orang yang melihat karya kita.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1. Metode-metode yang digunakan :

Beberapa metode yang digunakan penulis dalam pembuatan karya pada proyek akhir ini yaitu sebagai berikut :

1. Studi Lapangan (*Field Research)*

Yaitu penelitian yang langsung dilakukan pada objeknya, dimana dalam hal ini penulis melakukannya dengan :

a. Mengumpulkan data dengan mewawancarai secara langusng narasumber-narasumber terkait secara langsung antara lain :
    1) Aulia Muhammad, Grafolog
    2) Kynan Kus .Ketua Komunitas hand lattering semarang coret.
    3) Ika Febri, Dosen Psikologi UNDIP
    4) Sutirah , Guru Bahasa Indonesia kelas 1 SD N Pendrikan Kidul.
    5) Heri C. Santoso , Jurnalis dan Ketua Redaksi Radio Idola Semarang
    6) Djawahir Muhammad , Budayawan Kota Semarang
    7) Mbak Dyanara Mahasiswa Ilmu Komunikasi Udinus.

b. Observasi dengan mengikuti dan mengamati beberapa sampel perilaku masyarakat seperti mahasiswa mengerjakan tugas dengan laptopnya, penggunaan *smartphone* atau *gadget* saat mata kuliah dan penggunaan alat bantu mengetik tulisan seperti komputer, *gadget* maupun *smasrtphone* lainnya dikalangan masyarakat.

2. Studi Pustaka (*Library Research)*

Yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan penelitian, referensi melalui buku, literatur, catatan, dokumentasi,sumber internet serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan mengenai budaya menulis di era *digital* yang hampir ditinggalkan oleh masyarakat. Bagaimana peran dan strategi pengarah acara mengemas sebuah program acara feature agar menarik dan informatif agar pesan dapat diterima oleh masyarakat.

1.6.2 Pemilihan Narasumber

Narasumber yang dipilih adalah orang-orang yang berkompeten dan dapat mendukung karya ini. diantaranya :

1. Aulia Muhammad, Grafolog
2. Kynan Kus , Ketua Komunitas hand lattering Semarang Coret.
3. Ika Febriana Kristiana S.Psi., M.Psi., Psikolog , Dosen Psikologi UNDIP
4. Sutirah , Guru kelas 1 SD N Pendrikan Kidul Semarang.

1.6.3 Pemilihan Lokasi

Beberapa lokasi yang dipilih dalam pembuatan karya cipta ini antara lain :

1. Halaman SD N Pendirikan Kidul
2. Ruang kelas SD N Pendirikan Kidul
3. Fakultas Psikologi UNDIP
4. Kantor Koran Pagi Wawasan
5. Ruang kelas Universitas Dian Nuswantoro

6. Cafe Rustico
7. Menorah Tengah, Sampangan
8. Gang Besen, Pecinan Semarang
9. Tugumuda
10. Simpanglima