



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara

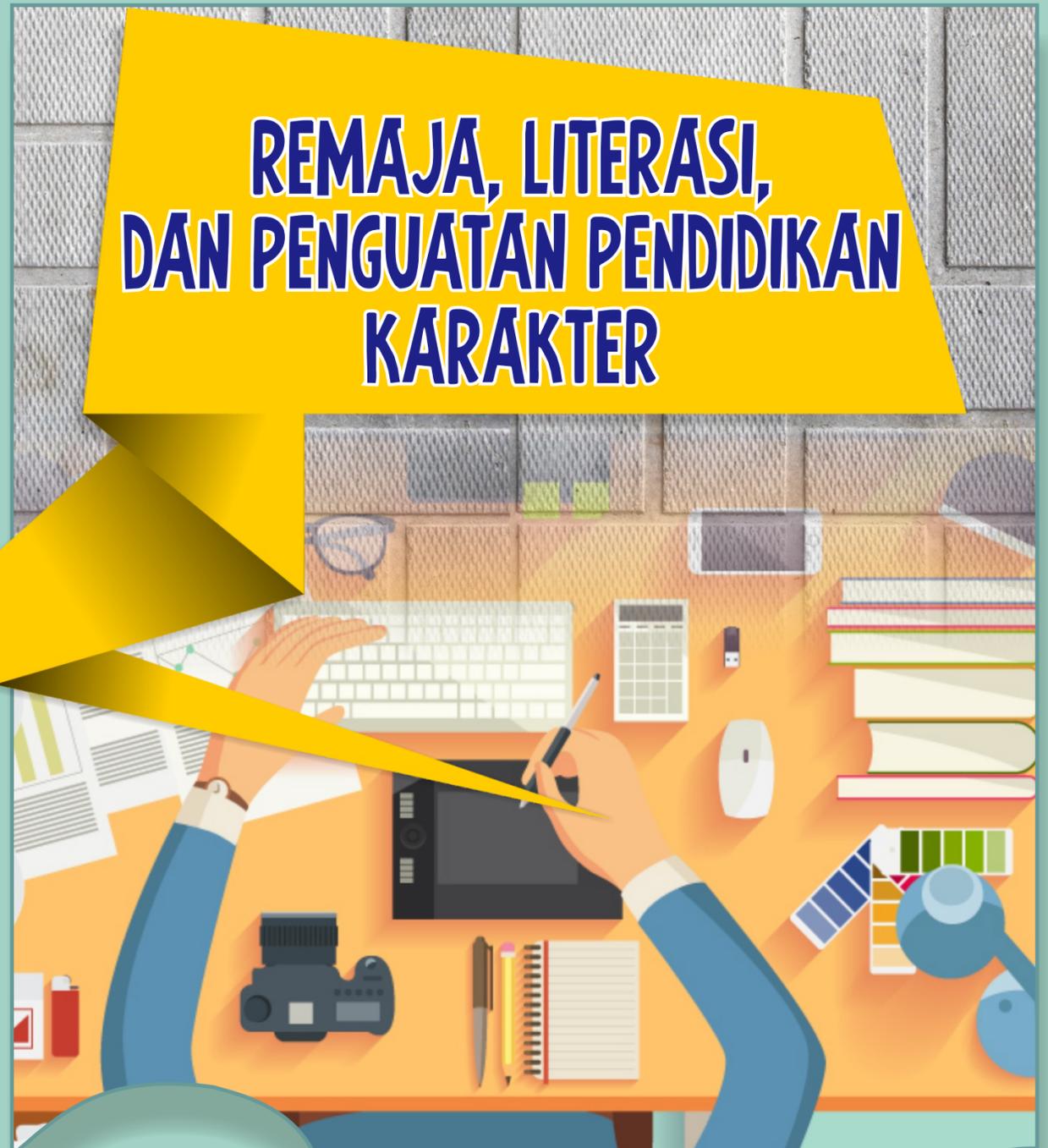


REMAJA, LITERASI, DAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

Pengetahuan tentang penguatan pendidikan karakter salah satunya dapat diperoleh dari pengayaan bahan bacaan berkualitas. Bahan bacaan yang bersumber dari ragam budaya daerah, kekayaan bahasa dan sastra, kuliner nusantara, permainan tradisional yang kesemuanya itu mengandung nilai-nilai karakter bangsa. Remaja sebagai salah satu sasaran sekaligus penggiat dan pendukung Gerakan Literasi Nasional perlu memahami pentingnya peran mereka dalam mewujudkan keberhasilan tujuan pendidikan bangsa. Bahwa tugas generasi muda tidak saja menjadi manusia yang memiliki kematangan kognitif tetapi juga menjadi manusia beriman, bertakwa, berakhlak, cakap, mandiri, dan kreatif.

Materi dalam buku ini memuat berbagai pengalaman dari remaja yang aktif langsung kegiatan literasi sehingga dapat menjadi contoh bagi generasi muda dalam meningkatkan kemampuan baca-tulis, kemahiran berbahasa Indonesia, mengembangkan kreativitas dan potensi diri, serta mengenali dan mengapresiasi kekayaan khazanah budaya bangsa.

REMAJA, LITERASI, DAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER



Zakiyah Mustafa Husba, dkk.



KANTOR BAHASA SULAWESI TENGGARA

Jalan Haluoleo, Kompleks Bumi Praja, Anduonohu, Kendari 93231
Telepon: (0401) 3135289, 3135287; Faksimile (0401) 3135286
Pos-el: kantorbahasasultra@kemdikbud.go.id

ISBN 978-602-53292-3-4



9 786025 329234





Remaja, Literasi, dan Penguatan Pendidikan Karakter

Penulis:

Zakiah Mustafa Husba

*Dwi Pratiwi S. Husba, Maria Christina Djo,
Andi Siti Fadiah Aqmarina, Amwal Sahih,
Muhammad Lutfi, Rahmad Alzadiman,
Hikmatul Izza, Sularianto Haris,
Inten Widuri Wulandari, Windarti Aprina,
Amiruddin Ena, Syaifuddin Gani.*

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara



Remaja, Literasi, dan Penguatan Pendidikan Karakter

Penanggung Jawab : Sandra Safitri Hanan
Penulis : Zakiyah Mustafa Husba, dkk.
Penyusun : Zakiyah Mustafa Husba
Penyunting : Sukmawati
Pengatak dan Desain Grafis : Nina Ekawaty

Diterbitkan oleh

Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara

Jalan Haluoleo, Kompleks Bumi Praja, Anduonohu, Kendari 93231

Telepon (0401) 3135289, 3135287;

faksimile (0401) 3135286

Katalog dalam Terbitan



Prakata

Salam literasi!

Sejak tahun 2016, Pusat Pembinaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, melaksanakan kegiatan penyediaan buku bacaan. Ada tiga tujuan penting kegiatan tersebut, yaitu meningkatkan budaya literasi baca-tulis, meningkatkan kemahiran berbahasa Indonesia, dan mengenalkan kebinekaan Indonesia kepada peserta didik di sekolah dan masyarakat Indonesia.

Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara sebagai unit pelaksana di daerah pun mengupayakan ketersediaan bahan bacaan untuk mendukung tujuan penting tersebut. Tahun 2016, Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara menyediakan bahan bacaan yang dilakukan melalui kegiatan Gerakan Komunitas Menulis dan telah menerbitkan dua buah majalah berisi tulisan para pegiat sastra dan literasi di Kota Kendari, serta sebuah majalah literasi untuk anak. Demikian pula melalui sayembara penulisan cerita rakyat dan hasilnya berupa dua buku cerita rakyat untuk anak setingkat SD. Tahun 2017, penyediaan buku bacaan dilakukan dengan menyusun dan menerbitkan dua buku bacaan setingkat SMP. Pada tahun 2018, penyediaan buku bacaan dilakukan melalui penyusunan dua buku bacaan untuk anak setingkat SD dan dua buku bacaan untuk remaja setingkat SMA.

Penyediaan bahan bacaan tersebut diharapkan dapat menjadi penyemangat bagi anak sekolah, pegiat literasi, dan warga masyarakat untuk meningkatkan kemampuan belajar, kemampuan baca-tulis, dan kemahiran berbahasa Indonesia. Dengan buku-buku bacaan tersebut, diharapkan wawasan generasi penerus Indonesia dapat bertambah, menumbuhkan rasa cinta terhadap kebinekaan budaya Indonesia, serta menumbuhkan semangat berliterasi.

Kendari, April 2018

Dr. Sandra Safitri Hanan, M.A.

Kepala Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara



Sekapur Sirih

Salam literasi!

Nilai-nilai pendidikan karakter menjadi wacana penting saat ini dalam rangka menuju masyarakat Indonesia yang bermartabat. Kekayaan budaya dan khazanah kearifan lokal pun menjadi sumber bahan bacaan yang sayang jika tidak dimanfaatkan. Indonesia saat ini masih terus mengupayakan ketersediaan bahan ajar dan bahan bacaan untuk mendukung penguatan pendidikan karakter khususnya bagi remaja generasi penerus.

Sulawesi Tenggara adalah salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki keragaman budaya dan kearifan lokal. Pemanfaatan ragam budaya dan nilai kearifan lokal, salah satunya dengan cara menjadikannya sebagai sumber bahan bacaan bagi masyarakat, khususnya bagi kalangan remaja sebagai generasi penerus bangsa. Dalam rangka mendukung program pemerintah dalam hal penyediaan kebutuhan bahan ajar dan bahan bacaan, Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara menyusun buku sebagai bahan bacaan bagi remaja setingkat SMA. Buku ini dibuat untuk memperkaya pengetahuan remaja dan meningkatkan rasa cinta tanah air dan bangsa sebagai modal penguatan karakter.

Buku ini membahas tentang pendidikan karakter, potensi remaja, kreativitas remaja, remaja yang berprestasi, remaja yang menggiatkan literasi, serta penumbuhkan nilai kearifan dan cinta budaya melalui pengetahuan tentang bahasa, sastra, rumah adat, kuliner, dan permainan tradisional. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi sahabat, remaja, dan pelajar di seluruh Indonesia

Penulis

Daftar Isi

Prakata

Sekapur Sirih

Daftar Isi

Remaja dan Pendidikan Karakter	6
Apa itu Pendidikan Karakter?	8
Mengenal Potensi dan Prestasi	10
Literasi dan Media Sosial	12
Wisata Literasi di Tanjung Tiram	14
Lebih Dekat dengan Puisi	16
Puisi-Puisi Syaifuddin Gani	18
Mengenal Fotografi dan Videografi	20
Animasi Digital Cerita Rakyat	22
Menggagas Komik Nusantara	23
Mari Mengenal Rumah Adat Suku Tolaki	25
Mengenal Permainan Rakyat Wakatobi	27
Mengenal Penganan Khas Suku Moronene: <i>Gola Ni'l dari Pulau Kabaena..</i>	29
Melestarikan Seni dan Budaya: <i>Sanggar Seni Fantastik Butuuni</i>	31
Musikalisasi Puisi dan Sang Juara Nasional	35

Penutup

Daftar Pustaka

Biodata Penyusun

Biodata Penulis

Biodata Penyunting

Biodata Pengatak dan Desain grafis



Remaja dan Pendidikan Karakter

Berbicara tentang remaja, tentunya kita membahas tentang seseorang yang berusia menjelang dewasa, atau usia pelajar setingkat SMP dan SMA. Pada usia tersebut, remaja memiliki potensi untuk mengembangkan diri dari berbagai aspek. Perubahan dari masa anak-anak menjadi remaja dan menuju pendewasaan menyebabkan usia remaja sangat rentan terhadap berbagai persoalan. Mulai dari persoalan keluarga, pendidikan, pergaulan, pengendalian diri, pengembangan diri yang semuanya tentu saja sangat berkaitan masalah fisik maupun psikis. Lalu, apa kaitannya dengan pendidikan karakter?

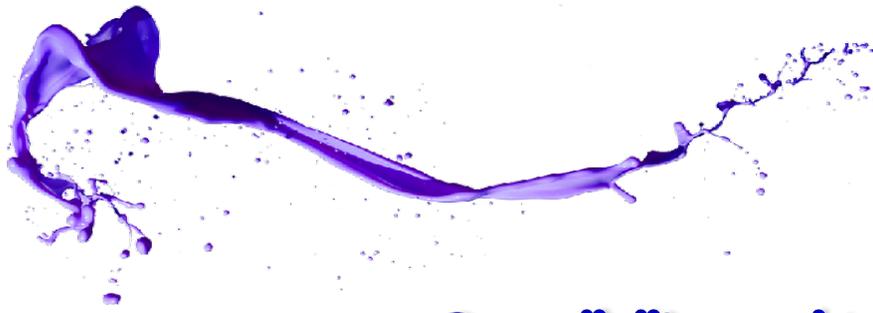
Pendidikan karakter adalah salah satu pendekatan ideal yang memiliki peran penting dalam pengembangan dan pengendalian diri remaja. Pendidikan karakter saat ini mutlak diperoleh anak, remaja, dan dewasa, baik formal maupun nonformal. Mengapa harus remaja? Seperti yang telah diuraikan sebelumnya bahwa usia remaja ialah usia peralihan dari anak menuju dewasa. Kondisi global saat ini akan sangat memengaruhi karakter remaja dalam menentukan arah dan langkah mereka. Pendidikan karakter akan sangat berguna dalam membentuk remaja menjadi seorang dewasa yang sukses dalam segala aspek, baik dalam hubungan sosial di keluarga, masyarakat, agama, maupun dalam bidang akademis.

Apa saja nilai pendidikan karakter yang sesuai bagi remaja? Pada setiap unsur dan materi dalam pendidikan karakter selalu terdapat berbagai nilai karakter bangsa, seperti nilai religius, pendidikan, nilai moral, nilai sosial, nilai kemanusiaan, semangat, persahabatan, gemar membaca, menghargai prestasi, peduli sosial dan lingkungan, dan masih banyak nilai positif lainnya. Semua nilai tersebutlah yang diharapkan dapat membentuk remaja menjadi manusia yang unggul. Remaja yang unggul adalah remaja yang memiliki karakter yang kuat, sehat secara fisik dan emosional, stabil, intelektualnya berkembang, dan berprestasi. Kalian tentu ingin menjadi remaja yang unggul kan?

Lalu, dari manakah nilai-nilai pendidikan karakter itu dapat diperoleh? Salah satu nilai pendidikan yang paling mudah diperoleh oleh remaja ialah melalui pelajaran sastra, sejarah, dan budaya. Sastra banyak mengandung nilai-nilai positif yang dapat diperoleh langsung oleh remaja melalui membaca, menikmati, dan mengapresiasi karya sastra, prosa dan puisi. Sejarah banyak mengajarkan nilai-nilai falsafah kemasyarakatan yang dapat diperoleh melalui cerita, bangunan bersejarah, benda-benda peninggalan. Pengetahuan tentang budaya banyak mengandung nilai-nilai moral yang dapat diperoleh melalui tradisi dan adat istiadat. Remaja dapat mempelajari nilai budaya melalui berbagai aktivitas budaya, seperti tarian tradisional, arsitektur tradisional, permainan tradisional, hingga kuliner khas tradisional.

Nah, tentu sahabat pelajar ingin tahu apa saja yang dibahas dalam buku ini? Kita akan membahas tentang pendidikan karakter, potensi remaja, kreativitas remaja, remaja yang berprestasi, remaja yang menggiatkan literasi, dan penumbuhkan nilai kearifan dan cinta budaya melalui pengetahuan tentang bahasa, sastra, rumah adat, kuliner, serta permainan tradisional.





Apa itu Pendidikan Karakter?

Teman-teman yang baik hati, kalian pernah mendengar atau membaca berita tentang siswa yang memukul bahkan membunuh gurunya sendiri? Atau mungkin berita tentang tawuran atau perkelahian antarsiswa yang menyebabkan ada korban yang meninggal? Sedih, bukan? Kita yang mendengar atau membaca beritanya pun merasa sedih, apalagi orang tua si pelaku, terlebih lagi orang tua korban.

Setiap orang tua pasti menginginkan yang terbaik untuk anak-anaknya. Bahkan, mereka rela bekerja keras demi menyekolahkan anak-anaknya hingga menempuh studi setinggi-tingginya. Tujuannya adalah agar anaknya kelak dapat menjadi orang yang berguna, berpengetahuan luas, dan berakhlak mulia. Sebagai anak, kita belum tentu bisa membalas kebaikan orang tua kita yang sudah membesarkan dan merawat kita hingga berkorban untuk kita, anaknya. Oleh karena itu, kita sebaiknya juga harus berusaha semaksimal mungkin untuk membahagiakan orang tua kita. Setidaknya, kita tidak mengecewakan mereka dengan melakukan perbuatan-perbuatan yang amoral.

Teman-teman, sebenarnya bukan hanya orang tua saja yang akan kecewa jika anaknya melakukan tindakan yang salah, melainkan pemerintah kita juga, loh! Mengapa? Karena pemerintah merasa bertanggung jawab untuk membentuk pemuda-pemudi Indonesia yang akan menjadi generasi bangsa Indonesia ke depannya. Siapa yang akan melanjutkan tugas Pak Jokowi sebagai presiden kalau bukan generasi muda saat ini? Siapa yang akan melanjutkan jabatan para rektor dan pimpinan daerah jika bukan para pemuda saat ini? Dokter, guru, penegak hukum, dan lain-lain pun akan mengalami masa pensiun dan tongkat estafet perjuangan mereka membantu masyarakat Indonesia tentu akan dilanjutkan oleh generasi-generasi muda saat ini. Akan tetapi, maukah masyarakat kita ditolong atau dipimpin oleh generasi muda yang melakukan tindakan-tindakan amoral seperti suka berkelahi, memukul, dan berbicara kasar? Tentu tidak, kan? Oleh karena itu, melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, program penguatan pendidikan karakter saat ini sedang diterapkan di sekolah-sekolah. Nah, apakah kalian sudah pernah mendengar tentang program ini?

Sebelum menjelaskan lebih lanjut apakah pendidikan karakter itu, sebaiknya kita memaknai terlebih dahulu makna dari kata pendidikan dan karakter itu sendiri, ya. Kata pendidikan berasal dari bahasa latin *pedagogi*, yaitu dari kata *paid* artinya 'anak' dan *agogos* yang berarti 'membimbing'. Jadi, kita dapat menyimpulkan bahwa istilah "pedagogi" dapat diartikan sebagai ilmu tentang membimbing atau mengajarkan sesuatu kepada anak. Sedangkan kata karakter berasal dari bahasa Yunani *to mark* yang artinya 'menandai' atau 'memfokuskan pengaplikasian nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah

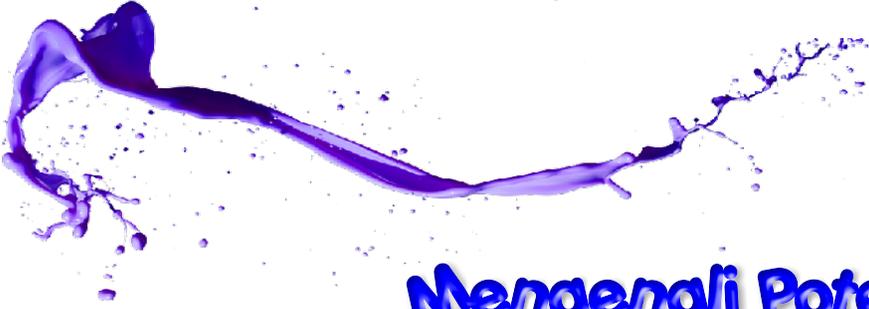
laku'. Berdasarkan arti dua kata tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan (tanpa paksaan), dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut.

Perlu teman-teman ketahui bahwa program pendidikan karakter adalah program pendidikan di sekolah yang bertujuan memperkuat karakter siswa melalui harmonisasi olah hati (etika), olah rasa (estetika), olah pikir (literasi) dan olah raga (kinestetik) dengan melibatkan unsur-unsur di luar sekolah seperti komunitas dan organisasi, keluarga dan masyarakat. Oh ya, program ini merupakan program presiden, loh teman-teman, yaitu program Gerakan Nasional Revolusi Mental. Mungkin teman-teman bertanya, apakah sama program pendidikan karakter dengan belajar mata pelajaran di sekolah seperti matematika, IPA, dan IPS? Jawabannya adalah tidak sama. Mengapa? Karena program ini adalah pendukung penerapan kurikulum di sekolah. Ruang lingkup pendidikan karakter ini terdiri atas tiga, yaitu pendidikan karakter berbasis kelas, pendidikan karakter berbasis budaya sekolah, dan pendidikan karakter berbasis komunitas. Tentu, teman-teman akan memperoleh pembelajaran nilai-nilai moral dalam pendidikan karakter ini. Kelima nilai moral utama yang ingin diperoleh adalah nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas.

Nah, contoh penerapannya adalah melalui manajemen kelas. Guru dapat mengarahkan siswa untuk konsisten berdoa pada setiap pertemuan sebelum memulai pelajaran. Saat ini, budaya berdoa sebelum dan sesudah pelajaran lebih sering ditemukan pada siswa-siswa TPA/TK dan sekolah dasar dibanding siswa SMP dan SMA. Padahal, nilai moral yang terdapat dalam kegiatan ini membuat siswa lebih mudah mensyukuri anugerah Tuhan YME, salah satunya yaitu pikiran. Kegiatan ini seharusnya wajib diimplementasikan di segala tingkatan sekolah karena jika dijadikan suatu kebiasaan, kegiatan ini akan menumbuhkan nilai religius dalam diri siswa. Di samping itu, nilai karakter lainnya, seperti nilai mandiri dan gotong royong, juga dapat ditumbuhkan kepada siswa melalui pembagian jadwal membersihkan kelas setiap hari. Siswa yang akan membersihkan kelas berbeda dan dikerjakan secara berkelompok. Kegiatan-kegiatan ini dapat mendukung pendidikan karakter berbasis kelas. Masih banyak hal-hal lain yang dapat dilakukan oleh siswa untuk memperoleh nilai karakter yang diharapkan dapat bermanfaat untuk membangun karakter siswa itu sendiri.

Program pendidikan karakter yang diterapkan di sekolah-sekolah, dimulai dari tingkatan yang paling dasar, yaitu taman kanak-kanak hingga SMA, bahkan universitas. Dengan demikian bukan tidak mungkin bangsa Indonesia pada tahun 2045 akan melahirkan generasi emas yang tidak hanya memiliki kualitas akademik yang andal, kemampuan literasi dasar yang kukuh, dan kompetensi yang mumpuni, tetapi juga memiliki karakter luar biasa. **





Mengenal Potensi Diri

Salah satu tujuan pembinaan dan pendidikan karakter ialah menghasilkan generasi penerus yang unggul dan tangguh. Hal itu seyogyanya dimulai dari hal yang paling kecil, yaitu membangun jati diri perorangan. Potensi merupakan kemampuan atau kekuatan yang ada dalam diri seseorang yang mampu mengembangkan diri orang tersebut tetapi belum dipergunakan dengan optimal. Kewajibannya adalah bagaimana mendayagunakan potensi yang ada dalam diri menjadi kompetensi untuk meraih prestasi seperti yang diinginkan. Prestasi dapat kita capai apabila kita dapat mengetahui apa potensi yang besar dalam diri kita. Hal itu mungkin berbeda atau bahkan lebih dari orang lain.

Setiap orang yang ada di dunia ini telah diciptakan dengan memiliki potensi atau bakat yang berbeda-beda. Ada yang mempunyai dua bakat, tiga bakat, atau bahkan ada yang lebih dari tiga bakat. Namun, terkadang ada juga beberapa orang yang belum mengetahui potensi yang ada dalam dirinya yang bisa dikembangkan untuk dapat mencapai prestasi. Berikut ini pengalaman yang dapat saya bagi untuk sahabat remaja di seluruh nusantara. Awalnya, saya adalah orang yang tidak tahu apa-apa. Saya belum mengetahui apa sebenarnya potensi yang ada dalam diri yang bisa menjadikan saya berbeda dari orang lain dan dapat mencapai prestasi. Rasa jenuh dengan keadaan yang monoton yang setiap hari saya lakukan berulang-ulang pun menjadi motivasi bagi saya untuk berpikir apa sebenarnya potensi yang dapat saya kembangkan dalam diri saya?

Untuk mengalihkan perasaan jenuh, ada berbagai hal yang dapat kita lakukan, dan tentunya harus kegiatan yang bersifat positif. Hingga akhirnya saya pun mengikuti segala macam kegiatan, mulai dari menari, mengikuti vokal group, hingga aktif dalam berbagai kegiatan sosial dengan beberapa teman komunitas. Namun, saya belum juga merasakan hal yang benar-benar membuat saya merasa ini adalah potensi saya. Banyak orang mengatakan saya cerewet dan saya rasa juga memang seperti itu. Saya senang menjadi moderator pada saat diskusi. Saya juga senang apabila diberi kesempatan untuk menyampaikan saran, kritik ataupun tanggapan ketika berada dalam sebuah diskusi.

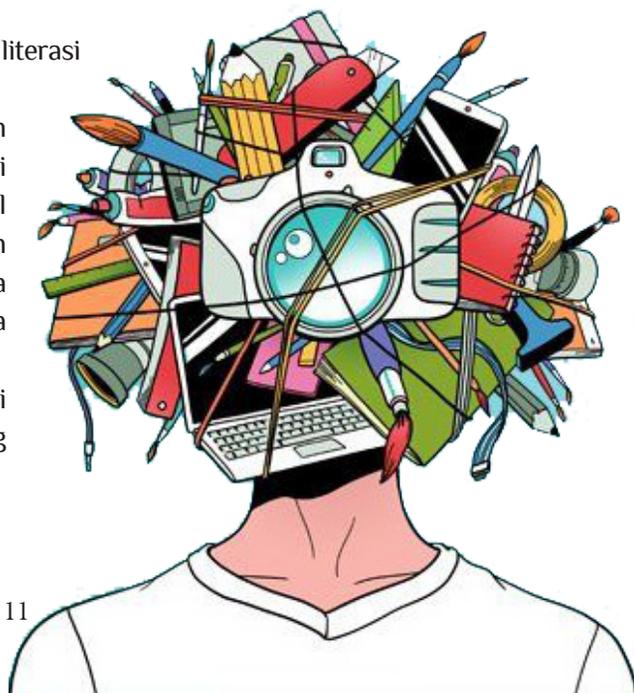
Aktivitas dalam bidang pendidikan formal di perkuliahan mendukung saya untuk terus berbicara layaknya seorang praktisi *Public Relation* (PR). Kemampuan berbicara di depan umum memberikan motivasi positif untuk berkiprah dalam bidang komunikasi. Hal itu membuat saya terbiasa berbicara di depan banyak

orang sehingga saya memiliki kepercayaan diri untuk tampil di depan umum. Hal itu membuat saya mengetahui bahwa potensi yang ada di dalam diri saya sebenarnya sudah lama saya dapatkan. Namun saya belum mengoptimalkan dan mendayagunakan potensi tersebut. Pengalaman dan kesadaran akan potensi inilah yang saya bawakan untuk mengikuti pemilihan Duta Bahasa pada tahun 2017. Berbekal kepercayaan diri, pengalaman berbicara di depan umum, dan giat belajar, Puji Tuhan saya dapat menjadi Perwakilan Duta Bahasa Sulawesi Tenggara untuk bertemu dan juga melihat potensi serta prestasi teman-teman Duta Bahasa dari Provinsi lain.

Ajang pemilihan Duta Bahasa yang pada saat itu dilaksanakan di salah satu hotel di Jakarta Selatan selama 5 hari tersebut, memberi banyak peluang dan manfaat bagi saya. Banyak pengalaman yang saya dapat pada saat karantina Duta Bahasa Nasional. Salah satu yang paling mengesankan adalah berbagi pengetahuan tentang budaya, tradisi, dan mengenal banyak orang baru yang berasal dari semua provinsi di Indonesia. Kami juga saling memperkenalkan apa saja program yang telah Duta Bahasa dari masing-masing provinsi jalankan di daerah masing-masing.

Pengalaman dalam sebuah komunitas, baik dalam lingkup kecil dan besar, harus selalu menjadi pemacu bagi remaja dalam berkarya dan meraih prestasi. Setiap remaja harus memiliki keinginan menjadi pribadi yang unggul. Salah satunya ialah harus memiliki mental mampu bersaing baik dalam tingkat nasional maupun internasional. Pengalaman kami Duta Bahasa Sulawesi Tenggara dalam menggiatkan literasi di Kota Kendari menjadi bekal penting yang sangat saya rasakan dalam ajang Duta Bahasa Nasional. Pada sesi menggagas program Duta Bahasa, kami memperkenalkan program yang telah kami jalankan, yaitu Literasi Ceria yang kami adakan di Desa Tanjung Tiram, serta beberapa program lain yang akan kami jalankan.

Ajang Duta Bahasa dan program literasi memberi peluang besar bagi remaja untuk mengembangkan diri. Puji Tuhan saat ini kami telah menjalankan literasi di Rumah Sakit Jiwa. Remaja yang unggul ialah remaja yang tidak saja menunjukkan kebanggaan meraih prestasi, tetapi juga dapat berbagi ilmu dan pengalaman pada orang lain. Menjadi perwakilan Duta Bahasa Sulawesi Tenggara adalah prestasi yang saya dapatkan berkat potensi yang Tuhan telah berikan dalam diri saya.





Literasi dan Media Sosial

Sahabat pelajar, tahukah kalian bahwa salah satu unsur penguatan pendidikan karakter ialah literasi. Dunia literasi sebenarnya tidak hanya mencakup baca dan tulis. Literasi juga dapat diartikan dengan praktik dan hubungan sosial yang terkait dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya. Literasi terkait pula dengan kemampuan untuk mengidentifikasi, menentukan, menemukan, mengevaluasi, menciptakan secara efektif dan terorganisasi, menggunakan, dan mengomunikasikan informasi untuk mengatasi berbagai persoalan. Banyak orang yang belum sadar dengan dunia literasi dan menganggap literasi hanya berfokus pada baca dan tulis sehingga mereka tidak mengerti apa yang dimaksud dengan literasi. Pada era globalisasi seperti saat ini, mempertahankan budaya literasi menjadi suatu tantangan tersendiri bukan hanya bagi pemerintah, melainkan bagi semua masyarakat Indonesia. Tantangan ini khususnya dapat kita lihat pada kalangan remaja.

Generasi milenial adalah istilah untuk para remaja yang hidup di era globalisasi saat ini. Realita remaja milenial yang saat ini terjadi memang selalu menyita perhatian dan menjadi perbincangan. Di zaman canggih dengan teknologi yang sudah sangat maju seperti sekarang, kehidupan remaja tentu tidak sama seperti kehidupan remaja zaman dahulu. Salah satunya, kehadiran internet yang sangat berperan dalam keseharian kita. Internet sendiri memiliki pengaruh positif bagi perkembangan pendidikan remaja. Dengan internet, kita bisa dengan mudah mendapatkan berbagai informasi pendidikan yang dibutuhkan juga memudahkan kita untuk saling berinteraksi satu sama lain, apalagi hampir seluruh remaja saat ini telah dibekali telepon seluler oleh orang tua. Dengan begitu, mereka akan dengan mudah mengakses internet untuk keperluan sekolah.

Selain berdampak positif, internet juga membawa dampak negatif untuk para remaja. Salah satunya adalah penggunaan internet yang berlebihan. Inilah yang seringkali terjadi pada saat mereka mulai berselancar di dunia maya dan menggunakan media sosial. Bahkan beberapa dari mereka mengalami kecanduan terhadap media sosial. Ya, kecanduan. Mayoritas remaja saat ini hampir 24 jam tiap harinya tidak bisa lepas dari telepon seluler mereka masing-masing dan inilah yang dapat menyebabkan kecanduan terhadap media sosial.

Kurangnya kematangan pola pikir remaja menghadapi kemajuan teknologi membuat mereka tidak bisa memanfaatkan teknologi itu dengan maksimal. Padahal, berselancar di dunia maya pun dapat digolongkan sebagai sarana membaca. Namun, jika mereka lebih memilih menghabiskan waktu dengan media sosial tanpa mendapatkan hal yang bermanfaat dari setiap guliran di laman facebook, instagram, atau di sosial media lainnya, sebutan “sarana membaca”

itu menjadi sia-sia dengan tidak menjadikan internet sebagai sesuatu yang informatif dan menambah intelektual pribadi mereka.

Kehadiran internet bagi remaja generasi milenial ini pun menyebabkan minat mereka untuk membaca buku konvensional menurun drastis. Berdasarkan studi *Most Literate Nation In the World* yang dilakukan oleh Central Connecticut University pada Maret 2006, Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara dengan minat baca rendah. Indonesia berada di bawah Thailand (urutan ke-59) dan di atas Botswana (urutan ke-61). Ini jelas menandakan begitu kurangnya budaya literasi pada masyarakat Indonesia.

Lalu bagaimana sebaiknya remaja Indonesia membudayakan literasi dengan tantangan global seperti ini? Budaya literasi dimaksudkan agar kita menjadi pribadi yang intelek dan memiliki keterampilan atau *skill*. Kualitas suatu bangsa ditentukan oleh kecerdasan dan pengetahuannya masyarakatnya, sedangkan kecerdasan dihasilkan oleh seberapa banyak ilmu pengetahuan yang didapatkan, dan ilmu pengetahuan diperoleh dari informasi baik lisan maupun tulisan. Semakin banyak penduduk suatu wilayah mencari ilmu pengetahuan, semakin tinggi peradabannya, dan budaya suatu bangsa berjalan seiring dengan budaya literasi.

Sebagai remaja penerus bangsa, kita harus sadar bahwa era globalisasi meningkatkan daya saing antarsumber daya manusia. Kecerdasan dan keterampilan sangat dibutuhkan agar bisa bersaing di era global. Jika kita tidak memanfaatkan internet dengan baik dan tidak memiliki minat membaca buku, lalu dari mana kita bisa memperoleh kecerdasan itu? Untuk memiliki suatu keterampilan pun kita juga membutuhkan buku atau bacaan.

Fakta-fakta ini menunjukkan bahwa remaja harus bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang terjadi dengan lebih memperkaya diri dengan ilmu pengetahuan. Kehadiran internet seharusnya membawa dampak positif bagi remaja dalam menimba ilmu pengetahuan, bukannya malah mengurangi kecerdasan. Penanaman budaya literasi pada setiap individu dapat berjalan dengan baik jika individu-individu tersebut mengetahui bagaimana cara menggunakan dan memanfaatkan teknologi dengan baik dan bijak. Ada begitu banyak yang bisa didapatkan melalui internet jika kita memanfaatkannya dengan baik, terutama bagi kalangan remaja sudah sangat akrab dengan internet. Jika malas membaca buku konvensional, membaca di dunia maya pun bisa dengan bahan bacaan yang informatif dan memiliki sumber yang jelas agar terhindar dari berita bohong atau yang kita ketahui dengan sebutan “hoax”.

Teknologi juga telah menyediakan fasilitas buku digital yang dapat dengan mudah diakses melalui telepon seluler untuk memudahkan kita membaca buku tanpa batas. Kita juga bisa memanfaatkan internet untuk mengasah kemampuan menulis dengan mengunggah tulisan-tulisan kita agar dibaca oleh publik. Dengan begitu, ilmu yang kita dapatkan dengan fasilitas internet, selain bermanfaat untuk diri kita sendiri, juga bagi orang lain dan lingkungan sekitar agar menjadi seorang remaja yang berguna bagi bangsa dan negara.

Wisata Literasi di Tanjung Tiram

Apa yang kalian pikirkan ketika mendengar kata liburan? Ya, liburan tentunya identik dengan berkunjung ke berbagai tempat wisata, berkunjung ke kampung halaman, jalan-jalan, atau berkunjung ke tempat hiburan. Apa pun definisi dari liburan tersebut yang pasti setiap orang mempunyai cara tersendiri untuk menghabiskan waktu liburan mereka. Setiap orang tentu mengharapkan dapat berlibur dengan aman, nyaman, dan menyenangkan. Liburan digunakan sebagai sarana untuk menyegarkan kembali badan, pikiran, dan suasana hati yang stres karena tuntutan pekerjaan. Dari sekian banyak pilihan liburan, menurut saya, ada satu jenis liburan yang selain menghibur, harga terjangkau, juga sekaligus mencerdaskan. Liburan tersebut adalah wisata literasi. Wisata literasi merupakan sebuah wisata saat orang yang berlibur mengisi waktunya dengan membaca dan menulis, atau melihat fenomena yang terjadi dalam kehidupan masyarakat untuk kemudian dijadikan sebagai bahan tulisan. Wisata literasi ini dapat menjadi alternatif untuk mengisi liburan yang produktif, berkualitas, dan juga menyenangkan.

Apakah sulit untuk menikmati pengalaman wisata literasi? Untuk kota besar rasanya tak sulit menemukan tempat untuk berwisata literasi, kita dapat menemukan banyak kampung, atau tempat wisata yang menyediakan liburan dengan tema wisata literasi. Lantas bagaimana dengan Kota Kendari yang terbilang sebagai kota kecil? Rasanya wisata literasi untuk Kota Kendari terdengar masih sangat asing. Kalaupun ada, tempat tersebut belum banyak diketahui masyarakat luas.

Siapa pun tidak akan menyangka jika dengan menyusuri sebelah utara Kota Kendari, kita akan menemukan lokasi bak pelita penuntun cakrawala ilmu dalam membebaskan kebodohan dan buta aksara yang semakin hari semakin melekat dalam tubuh bangsa ini. Desa Tanjung Tiram merupakan salah satu desa yang menerapkan konsep wisata literasi. Desa yang terletak di Kecamatan Moramo Utara, Kabupaten Konawe Selatan ini memang terlihat seperti desa pada umumnya. Namun, adanya Taman Baca Tanjung Tiram, serta aktifnya kegiatan literasi di desa inilah yang membuat Tanjung Tiram berbeda dengan desa-desa yang lain. Untuk sampai di desa Tanjung Tiram, kita harus berkendara sekitar 45 menit dari kota Kendari.

Komunitas remaja yang terhimpun dalam IKA Duta Bahasa Sulawesi Tenggara merupakan pelopor berdirinya Taman Baca Tanjung Tiram. Konsep belajar membaca dan menulis dengan cara yang menyenangkan melalui taman baca ini sudah digagas sejak akhir tahun 2016 hingga dapat terealisasi pada awal tahun 2017. Pada awal berdirinya, teman-teman dari IKA Dubas kesulitan untuk menerapkan kegiatan gemar membaca pada anak-anak. Upaya untuk mendatangkan anak-anak Desa Tanjung Tiram dan kampung sekitar agar mau dilatih membaca dan menulis pun menghadapi beberapa kendala, di antaranya orang tua yang tidak memberikan izin kepada anak-anak mereka untuk ikut bergabung dengan berbagai alasan, serta anak-anak yang memang tidak berminat untuk mengikuti kegiatan literasi. Namun, dengan menjelaskan langsung kepada masyarakat tujuan berdirinya taman baca ini, mereka pun menyambutnya dengan baik.

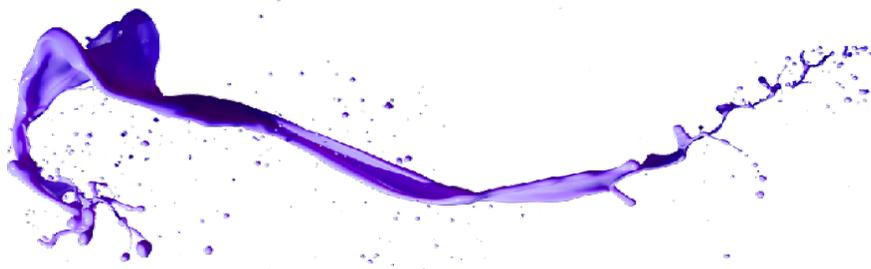
Taman baca yang terpusat di Balai Desa Tanjung Tiram menyediakan fasilitas belajar, seperti buku-buku pelajaran, alat tulis, dan halaman bermain. Menjelang sore, biasanya anak-anak binaan taman baca dan anak-anak dari sekitar desa datang untuk belajar dan bermain. Apabila kalian berkunjung ke Taman Baca Tanjung Tiram, kalian dapat ikut belajar bersama adik-adik binaan taman baca ini, serta dapat ikut memainkan permainan tradisional bersama mereka. Di sini kalian juga dapat berinteraksi dengan warga desa untuk mengetahui kearifan lokal dan budaya yang dimiliki Desa Tanjung Tiram. Bagi pengguna wisata air dan pemandangan alam, di ujung Desa Tanjung Tiram juga terdapat Dermaga Kayu sepanjang 200 meter yang langsung mengarah ke lautan dengan dikelilingi pemandangan pegunungan yang menarik.

Pada dasarnya, wisata literasi erat kaitannya dengan wisata dan edukasi karena dalam wisata literasi ada nilai-nilai edukasinya. Jadi, mari manfaatkan waktu luang kita dengan liburan yang produktif, liburan yang berkualitas,

liburan yang memberikan manfaat bagi kita dalam menambah pengetahuan, wawasan, atau bahkan menambah karya kita. Bagi sebagian orang, wisata literasi mungkin akan terasa membosankan karena bagi mereka yang namanya liburan adalah menikmati waktu dengan bersenang-senang, jalan-jalan, makan-makan, nonton film di bioskop, dan sebagainya. Masih ada perbedaan perspektif di kalangan remaja tentang konsep liburan literasi. Wajar jika masih ada sebagian remaja yang menganggap bahwa mengisi waktu dengan membaca dan menulis masih merupakan rutinitas formal, bukan termasuk kegiatan liburan. Seiring dengan berjalannya waktu, liburan literasi atau wisata literasi pun akan dapat diterima oleh seluruh masyarakat sebagai sebuah kegiatan yang mendukung program pemerintah dalam upaya mencerdaskan masyarakat dan mewujudkan generasi yang memiliki karakter yang unggul.



Koleksi Taman Baca Tanjung Tiram



Lebih Dekat dengan Puisi

Halo sahabat, pada bagian ini kita membahas tentang puisi. Kalian pasti sudah tidak asing lagi dengan jenis sastra yang satu ini. Puisi diajarkan dalam pembelajaran sastra mulai dari sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. Puisi juga menjadi bagian penting dalam kegiatan literasi, baik secara formal maupun nonformal. Sahabat semua telah tahu bahwa banyak peran dan hal menarik tentang puisi. Puisi sudah ada sejak zaman klasik, abad sebelum masehi. Meskipun demikian, pembahasan tentang puisi tidak akan pernah dibatasi oleh masa karena puisi pun menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Nah, berikut ulasan singkat tentang puisi.

Pengertian puisi dapat diperoleh dari berbagai sumber. Kita mulai dari pengertian puisi. secara etimologis, puisi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *poesis* yang artinya ‘penciptaan’. Puisi adalah sebuah karya sastra berwujud tulisan yang di dalamnya terkandung irama, ritma dan lirik dalam setiap baitnya. Umumnya, puisi juga memiliki makna dan dapat mengungkapkan perasaan dari sang penyair yang dikemas dalam bahasa imajinatif dan disusun menggunakan struktur bahasa yang padat makna. Puisi merupakan karya seni berupa tulisan yang menggunakan kualitas estetika (keindahan bahasa) sehingga berfokus pada bunyi, irama, dan penggunaan diksi atau pemilihan kata. Samuel Taylor Coleridge, sastrawan Inggris mengatakan bahwa puisi adalah kata-kata yang terindah dalam susunan terindah. Penyair memilih kata-kata yang setepatnya dan disusun secara sebaik-baiknya, misalnya seimbang, simetris, antara satu unsur dan unsur lain sangat erat berhubungannya, dan sebagainya. Unsur-unsur puisi dapat dikenali berdasarkan dua struktur, yaitu struktur batin puisi (tema, nada, rasa, dan amanat) dan struktur fisik puisi (diksi, imajeri, bahasa figuratif).

Puisi memiliki ciri berdasarkan kategori puisi lama dan puisi baru. Puisi lama memiliki ciri umum, yaitu 1) anonim (pengarangnya tidak diketahui), 2) terikat jumlah baris, rima, dan irama, 3) merupakan kesusastraan lisan, 4) gaya bahasanya statis dan klise, 5) isinya fantastis dan istanasentris. Puisi baru memiliki ciri, yaitu 1) pengarangnya diketahui, 2) tidak terikat jumlah baris, rima, dan irama, 3) berkembang secara lisan dan tertulis, 4) gaya bahasanya dinamis

(berubah-ubah), 5) isinya tentang kehidupan pada umumnya.

Sebagai karya sastra, puisi mempunyai berbagai manfaat, di antaranya menjadi arahan dalam membentuk kepribadian, mengembangkan kognitif peserta didik, melatih diri berimajinasi, dapat menggambarkan kehidupan manusia dan lingkungan tertentu, dapat membangkitkan semangat heroik, dan puisi memberikan motivasi bagi pembaca puisi bahwa dirinya telah melahirkan suatu ungkapan dengan bahasa yang indah, bebas, dan misteri. Selain itu, puisi dapat menjadi media bagi penyair menyampaikan protes dan kritik terhadap berbagai persoalan sosial, politik, pemerintahan, dan hukum.

Sahabat mau tahu sejarah perpuisian di Indonesia? Berikut ulasan singkatnya, ya. Puisi sudah ada sejak abad ke-7 Masehi pada zaman Kerajaan Sriwijaya. Puisi pada saat itu berupa gurindam, mantra, syair. Pada masa itu, puisi ditulis dalam bentuk prasasti dengan menggunakan bahasa Melayu kuno yang berisi syair atau sumpah-sumpah, serta kutukan-kutukan sebagai aturan kerajaan. Tulisan juga menyertakan nama dan pangkat petinggi kerajaan agar mereka mematuhi. Tulisan tersebut tidak hanya digunakan kerajaan, tetapi berkembang sampai di masyarakat dan banyak digunakan pada acara adat. Hal ini menjadi sebuah kegiatan budaya yang sudah menjadi kebiasaan dalam setiap upacara di masyarakat sehingga bentuk puisi sangat banyak dan terbagi dalam beberapa macam.

Seiring perkembangan zaman dan aktivitas manusia, terjadi perubahan dan pergeseran fungsi dan struktur dalam puisi. Puisi pada masa sekarang digunakan secara umum dalam hal hiburan ataupun tempat menuangkan perasaan dan gagasan.

Tahukah kalian sahabat? Ternyata Sulawesi Tenggara pernah mengalami masa perkembangan puisi lama pada abad ke-17. Masa itu puisi di Sulawesi Tenggara dikenal pertama kali di Kesultanan Wolio pada masa pemerintahan Sultan Aidrus Qaim Ad-Din (1824—1851). Masa itu merupakan masa perkembangan Islam, seiring dengan masuknya puisi jenis syair yang dikenal dengan sebutan Kabanti. Isi syair kebanyakan pengetahuan tentang Islam, ketauhidan, berbagai ajaran Islam, serta tentang ilmu tasawuf. Penyair kesultanan pada masa itu ialah para sultan yang memerintah pada masanya, salah satunya Sultan Aidrus Qaim Ad-Din. Oleh karena itu, syair di Wolio pada masa tersebut dikenal dengan syair tasawuf. Dari sinilah cikal kelahiran puisi religius yang diciptakan oleh penyair Sulawesi Tenggara pada masa sekarang.

Nah, sahabat, ternyata, ada perasaan menyenangkan yang tidak dapat tergambarkan saat menghayati pembacaan puisi. Penasaran? Sahabat silakan membaca karya puisi salah satu penyair Sulawesi Tenggara berikut ini.

Puisi-Puisi Syaifuddin Gani

Mawar Kuning untuk Ibu

Ibu, aku menjadi Liu
Mencari mawar kuning ke rimba
Konawe
Bukan untuk Raja Buton yang sakit
Tapi untukmu sebelum menuju langit

Di Kendari, matahari tiba-tiba
bersuara, seakan pamit
Mengabarkan jantungmu
menyampaikan kisah-kisah
rambutmu Ke alamat rantauku

Maka kupetik sekuntum kobaran
matahari
Dan kujelajahi padang lembah
Anaway
Kupetiklah mawar kuning, sang
penawar negeri Konawe
Lalu kubawakan untukmu Ibu
Yang terbujur di Polewali

Sekuntum kobaran matahari Ibu
Membakar air matakmu mendidihkan
dosaku
Seuntai mawar kuning Ibu
Mengharumkan matakmu meremajakan
rinduku
Kubawa untukmu yang tak lama lagi
hijrah ke langit

Aku tiba di Polewali,
langit sepenuhnya diteduhi matahari
Bumi adalah keharuman
mawar kuning

Engkau terbujur di ruangan putih
Ditangisi doa murni anak-anakmu
yang sedih
Suara-suara ayat suci membasahi
nyawamu memandikan tubuhmu
Cucu-cucu tawa riangmu
menyenggukkan doa-doa belia

Dan mawar kuning Ibu, kusematkan
di rambutmu yang panjang
Engkau melihatku Ibu?
Kutaburkan serbuk-serbuk matahari
Menjelma doa-doa surgawi
di kebeningan nyawamu

Air mata kami tak henti mengalirkan
doa dan pengabdian kami bergetar
Ibu
Melihat engkau melenggang ke Teluk
Mawar
Ibu, langit menguning
Bumi amin

Polewali—Kendari, April—Juni 2010

Wakatobi

Di pulau-pulau terjauh
Gemintang bergetaran
Perahu-perahu menjauh
Lampu-lampu bertangisan

Ombak membuih
Gugur jua di pangkuan karang
Pepasir memutih
Pudar dalam rongrongan malam

Karang mendesis
Dirayapi angin kepulauan
Pantai menangis
Ditinggalkan jangkar nelayan

Pangkal laut merah dan memar
Dirongrong persenggamaan alam
Gadis-gadis berdaging samar
Lambaikan senyum tangiskan salam

Kutinggalkan dermaga
Wangiwangi
Angin gemetar merangkum
nafasmu wangi
Tahun depan,
angin timur mengarak kenangan
Aku datang mengepang rambutmu
jadi delapan

Wangiwangi, 2008

Rumah yang Pintunya Tertutup Selamanya

Sebuah rumah tertutup selamanya
Debu dan waktu bersekutu
mengunci pintu
Laba-laba menjadikannya rumah
kenangan

Masa silam gentayangan
di jendela yang ragu
Apakah merapuh
jadi biji-biji lepuhan
Ataukah khusyuk dalam kepungan:
Masa kini yang meleraikan
Kaki dan seribu ratapan
Kota Lama Kendari
Di jembatan ia terbujur

Tetapi di nol kilometer kota
Di antara ruko-ruko yang berlari
menuju masa silam
Jejak dan tiang gosong mengejar sang
kala
Kata-kata memanggil ribuan nama
Abadi di pelupuk luka kesunyian.

Kota Lama Kendari, 1 Oktober 2017



Mengenal Fotografi dan Videografi

Salah satu pendukung untuk menjadi generasi yang unggul ialah mampu memanfaatkan berbagai peluang dan tantangan dalam mengembangkan bakat, ide, dan kreativitas. Pada bagian ini, kita akan membahas fotografi dan videografi, serta sebuah ide menggambar komik. Nah, kita membahas fotografi dan videografi lebih dahulu, ya. Pada era globalisasi ini, banyak media, sarana, dan peluang yang dapat digunakan untuk mengembangkan diri. Pada umumnya, remaja mempunyai sifat ingin mencoba sesuatu hal baru yang menarik dan menantang. Keberadaan media dan teknologi secara positif pun mendukung rasa ingin tahu remaja dalam mencari jati diri yang sesungguhnya.

Tahun ini kita memasuki era bonus demografi, yaitu masa usia produktif remaja yang lebih banyak dibandingkan usia lainnya. Puncak era bonus demografi berada antara tahun 2030 hingga 2035. Era bonus demografi bisa menjadi hal yang sangat menguntungkan bangsa dan negara. Namun bisa juga menjadi bumerang jika kita tidak mempersiapkan diri menghadapinya. Oleh karena itu, kita harus memanfaatkan momen tersebut dengan kekuatan kreativitas agar bisa bermanfaat untuk bangsa dan negara. Salah satu yang bisa dilakukan ialah memanfaatkan pengetahuan tentang fotografi dan videografi.

Fotografi dan videografi merupakan hal yang mulai sangat diminati oleh berbagai kalangan, khususnya remaja. Meningkatnya minat fotografi dan videografi berkaitan dengan meningkatnya kebutuhan kegiatan di berbagai bidang, misalnya pentingnya dokumentasi kegiatan, atau promosi dan iklan sebuah produk yang memang harus menggunakan foto dan video sebagai media. Jadi, kita harus pandai memanfaatkan peluang agar menjadi lahan kreativitas. Fotografi dan videografi juga bisa menjadi lahan ekonomi kreatif bagi kalian yang memiliki minat di bidang ini.

Menjadi fotografer atau kamerawan dibutuhkan niat, usaha, dan kerja keras dalam menghasilkan gambar yang baik. Sebelum mengambil foto dan video, tentu saja kita harus memiliki alat seperti kamera dan laptop. Kamera yang digunakan tidak harus kamera mahal. Sebagai pemula, kita bisa saja memulainya dengan menggunakan alat sederhana yang kita miliki. Kita bisa menggunakan kamera gawai atau kamera tipe apa saja yang mendukung resolusi HD atau resolusi tinggi. Laptop digunakan untuk mengedit hasil foto dan video dari kamera agar hasilnya lebih menarik.

Cara membuat hasil foto dan video yang baik itu berbeda. Teknik pengambilan obyek gambar dan proses penyuntingan pada video dan foto merupakan dua hal yang berbeda. Proses penyuntingan video lebih rumit dibandingkan penyuntingan pada foto. Untuk penyuntingan video pun berbeda sesuai model penyuntingan dan bergantung pada suasana video yang akan kita buat, misalnya video wisata, video dengan nuansa sedih, motivasi, dan lain-lain. Aplikasi yang digunakan bergantung pada kemampuan kita. Pemula biasanya menggunakan aplikasi yang tidak terlalu rumit, seperti *movie maker*, *viva video*, dan beberapa aplikasi yang sesuai. Namun, orang yang sudah ahli biasanya menggunakan aplikasi *vegas pro*, dan *adobe premiere pro*. Saat ini sudah banyak tersedia aplikasi cara penyuntingan dan proses produksi akhir bagi pemula dan ahli. Aplikasi tersebut tersedia di internet yang dapat kita unduh sesuai kebutuhan. Perlu Sahabat ketahui bahwa aplikasi penyuntingan foto dengan video itu berbeda. Penyuntingan foto biasanya menggunakan *Photoshop* yang caranya telah tersedia di internet. Nah, Sahabat Pelajar, media, serta aplikasi fotografi dan videografi sangat mudah kita peroleh. Berarti kalian yang memiliki bakat pada bidang ini hanya perlu memacu kemauan untuk mulai menggunakannya. Nah, kalian yang ingin menjadi fotografer dan kamerawan yang andal, jangan ragu mencoba dan memulainya, ya!





Animasi Digital Cerita Rakyat

Sahabat remaja, kita sudah mengulas sedikit tentang videografi dan fotografi. Nah, bagaimana cara menghasilkan video yang menarik? Berikut ini salah satu kegiatan yang telah dilakukan dalam upaya memadukan karya sastra dengan teknologi informasi dan komunikasi. Apakah sahabat sudah tahu tentang kegiatan Program Gemastik (Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi)? Nah kegiatan Gemastik ini dapat menjadi contoh bukti penerapan digitalisasi dalam pembelajaran sastra lokal. Pengembangan ilmu ini juga dapat diterapkan dalam sebuah konsep yang kita kenal dengan istilah digitalisasi karya-karya nusantara. Gemastik merupakan program Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat DIKTI yang bertujuan meningkatkan kualitas mahasiswa dalam memajukan teknologi informasi dan komunikasi dan pemanfaatannya di Indonesia .

Salah satu kegiatan yang dilakukan dalam program Gemastik ialah pembuatan animasi budaya lokal. Program ini merupakan sebuah proses penciptaan karya baru dalam bentuk visualisasi 2 dimensi dan 3 dimensi yang mengandung unsur kebudayaan nusantara. Seluruh proses pembuatan film animasi tersebut , dikerjakan dengan menggunakan komputer. Meskipun model penyajian animasi digital ini dilakukan secara bebas dengan berbagai gaya, misalnya gaya kartun, realistik, atau kombinasi keduanya, unsur utamanya tetap mengacu pada keaslian struktur intrinsiknya yang terdapat dalam naskah (seperti tokoh, karakter, pesan, dan amanat). Beberapa penambahan properti, musik, dan suara, perlu dilakukan untuk mendukung kebutuhan cerita dan seyogianya harus tetap disesuaikan dengan situasi dan latar yang tertulis dalam naskah.

Konsep animasi 2D telah dilakukan terhadap karya sastra dari Sulawesi Tenggara, yaitu cerita rakyat Muna jenis mite yang berjudul “Indara Pitaraa dan Siraapare” Animasi “Indara Pitaraa dan Siraapare” dikerjakan oleh mahasiswa teknik Universitas Haluoleo, Sulawesi Tenggara. Pembuatan animasi dengan proses yang sama sangat mungkin dilakukan pada banyak cerita rakyat yang ada di seluruh nusantara, khususnya di Sulawesi Tenggara. Nah, apa manfaat video animasi cerita rakyat ini? Video animasi ini dapat dijadikan bahan pengayaan dalam pembelajaran sastra daerah di sekolah dasar, menengah, dan tingkat atas. Tentu ini akan menarik bukan?

Sampul Video Animasi Cerita Rakyat “Indara Pitara dan Siraapare” karya White Lotus, mahasiswa teknik Universitas Haluoleo Sulawesi Tenggara. Sumber: Kadek Edy Sutrawan Marta Yoga (Tim White Lotus)

Karya Tim White Lotus,
mahasiswa teknik Universitas Haluoleo

simlitabmas.dikti.go.id, 2014





Menggagas Komik Nusantara

Sahabat pelajar, selain video animasi, komik juga merupakan salah satu model kreativitas kalian. Komik adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu . Definisi lain komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks . Banyak jenis karya sastra yang dibuat oleh seniman dengan tujuan melestarikan budaya daerah di nusantara. Setiap karya yang dibuat pun memiliki nilai estetika yang berbeda bergantung pada jenis karya itu sendiri. Salah satu karya sastra yang saat ini menjadi sebuah format terbaru untuk melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia adalah komik. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

Komik didominasi oleh gambar-gambar yang menarik, sehingga komik merupakan salah satu karya yang paling banyak digemari di kalangan anak-anak dan remaja. Walaupun begitu, tidak sedikit orang dewasa yang masih membaca komik di sela-sela waktu senggang mereka. Cerita yang menarik disertai gambar-gambar yang memikat hati membuat komik menarik hati pembacanya. Dengan tidak monotonnya setiap halaman yang dimuat dalam komik membuat karya sastra yang satu ini memang masih lebih banyak digemari daripada sastra lain yang hanya memuat tulisan seperti novel. Selain untuk menyajikan cerita, komik juga mampu untuk mengekspresikan berbagai gagasan, pemikiran atau maksud-maksud tertentu sebagaimana halnya dengan karya sastra. Gagasan yang diungkapkan juga dapat bervariasi, seperti cerita fiksi, cerita binatang, cerita historis, biografi, serta ide-ide faktual untuk menyindir atau menampilkan cerita lucu.

Pernahkah kalian terpikir untuk membuat cerita dan menjadikan cerita tersebut menjadi sebuah komik ? Saat ini dengan banyaknya kemudahan teknologi yang ada, kita bisa memulai untuk menjadi seorang komikus. Tidak terhitung lagi jumlahnya kalau membicarakan mengenai remaja yang memberanikan diri memulai karir sebagai komikus dengan garis awal yang berbeda-beda. Saat ini banyak penerbit yang menyediakan media bagi komikus Indonesia untuk unjuk gigi



dengan imbalan yang sesuai, seperti *re:on*, *kosmik*, *shonen fight*, dll. Bagi teman-teman yang ingin diterima sebagai komikus pada majalah besar seperti itu harus menyiapkan diri karena harus melalui tahap seleksi yang ketat. Pertimbangan penerbit untuk memilih kualitas gambar yang terbaik sangat beralasan karena hasil gambar tersebut akan diedarkan ke pasaran.

Sahabat komikus harus pandai-pandai memilih jalur sosial media untuk memublikasikan karya komik. Hal ini nantinya berkaitan dengan besarnya jumlah pembaca dan pengakuan terhadap karya kita sehingga mendapatkan banyak keuntungan. *Line Webtoon* merupakan salah satu *platform* yang paling banyak digunakan untuk pemula memulai karir mereka. Media tersebut memberikan banyak kesempatan kepada para komikus pemula untuk mengunggah karya. Sebagai balasannya, komikus pemula akan mendapatkan banyak saran dan masukan. Komikus pemula pun dapat menelaah kritik dan saran sebagai bahan intropeksi agar cerita dan gambar yang dibuat semakin bagus. Bagi komikus dengan jumlah masukan kritik dan saran terbanyak dalam setiap minggu akan dijadikan mitra oleh pihak *Line Webtoon*. Selanjutnya, komikus akan ditawarkan kerja sama untuk membuat komik, tentu saja dengan perjanjian dan pembayaran jasa yang sesuai.

Berdasarkan pengalaman, cerita yang biasanya menarik untuk pembaca ialah cerita yang dibuat berdasarkan ciri umum budaya yang ada di Indonesia, misalnya, karakter Gatot Kaca, hewan khas, seperti anoa yang dipadukan dengan teknologi untuk dijadikan robot, senjata seperti keris dan masih banyak lagi. Ketertarikan pembaca melihat budaya-budaya Indonesia yang di gabungkan dengan ide-ide cerita komik Jepang atau Amerika pada umumnya sukses di pasaran komik Indonesia. Oleh karena itu, mulailah dari sekarang bersiap untuk menjadi komikus, sudah banyak sarana untuk memulainya. Unggah karya kalian di media sosial dan minta saran dari mereka. Jika belum percaya diri untuk mengunggah, kalian bisa masuk di komunitas. Salah satu komunitas komik di Kota Kendari, yaitu Mangaka Kendari yang setiap Jumat mengadakan pertemuan di Telkom (depan SMA 4) untuk membahas dan bertukar pikiran untuk membuat komik mereka masing-masing.

Niat yang kuat akan menambah semangat untuk berusaha membuat komik. Membuat komik juga perlu ilmu, seperti membuat naskah, *storyboard*, *inking*, *coloring*, *editing*. Kita tidak perlu harus menguasai semua, yang perlu kita harus paham basic, lalu buatlah komikmu. Jika tidak mempunyai alat digital bisa dengan cara manual, yaitu kertas dan pensil *discan*, selanjutnya publikasilah karya kalian. Karena akan mendapat respon dari pembaca. Telaah semua kritik, saran, dan jangan terlalu *down* dengan kritik-kritik yang belum tentu bermafaat. Jadikan pembaca tersebut menjadi acuan semangat dan teruslah berkarya. *Skill* lambat laun akan berkembang dengan sendirinya, dan karya akan semakin dikenal seiring berjalannya waktu. Intinya beranikan diri untuk terus berkarya!



Mari Mengenal Rumah Adat Suku Tolaki

Sahabat pelajar, tahukah kalian bahwa Sulawesi Tenggara terdiri atas berbagai suku. Keragaman suku yang ada di Sulawesi Tenggara menciptakan beragam perbedaan mulai dari adat istiadat, tradisi, makanan, tarian, rumah adat, bahkan upacara pernikahan dari setiap suku mempunyai perbedaan yang unik. Perbedaan ini menjadikan Indonesia semakin kaya akan adat dan budaya. Suku Tolaki merupakan suku asli di daerah Kabupaten Kendari dan Kolaka, serta tersebar di beberapa wilayah, meliputi Konawe, Konawe Selatan, Konawe Utara, Kolaka, kolaka Utara, dan Kolaka Timur .

Kali ini, kita akan membahas tentang rumah adat Suku Tolaki. Mengapa kita perlu mengenal rumah adat ini? Sebuah rumah adat tidak hanya sekadar sebuah bangunan, tetapi banyak makna filosofi yang terkandung di dalamnya, baik dalam bentuk fisik maupun dalam proses pembangunannya. Pengetahuan tentang arsitektur rumah adat akan memperkaya pemahaman kita tentang nilai-nilai luhur masa lalu dan tentunya nilai-nilai tersebut masih dapat diterapkan pada masa sekarang.

Di Sulawesi Tenggara, Suku Tolaki merupakan salah satu suku yang menerapkan sistem budaya ketika membangun rumah tinggal ataupun rumah adat. Pendirian rumah adat dibagi menjadi dua bagian, yaitu secara kosmologi dari alam dan mengacu pada analogi tubuh. Secara antropologis, bentuk rumah manusia dikelompokkan ke dalam tiga jenis, yaitu rumah yang setengah di bawah tanah (*semi-subterranean dwelling*), rumah di atas tanah (*surface dwelling*), dan rumah di atas tiang (*pile dwelling*). Secara universal, rumah tinggal Suku Tolaki disebut *Laika*. Bangunan ini berukuran luas, besar, dan berbentuk segi empat. Terbuat dari kayu, beratap dan berdiri di atas tiang-tiang besar setinggi sekitar 6 meter. Bangunan ini terletak di tempat terbuka dalam hutan dan dikelilingi alang-alang.

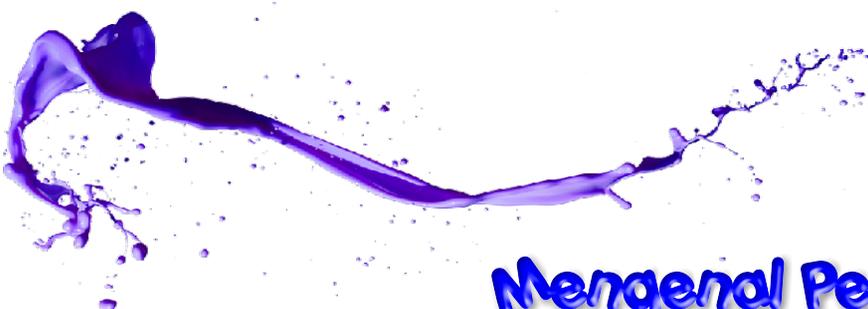
Secara vertikal, rumah adat Tolaki terbagi tiga, yaitu bagian kolong sebagai aplikasi dari dunia bawah, berfungsi untuk menghindari banjir dan tempat bersantai; bagian tengah mewakili dunia tengah sebagai perwujudan alam semesta; bagian atas merupakan ruang yang berfungsi sebagai tempat beraktivitas. Secara horizontal bagian depan rumah berbentuk simetris sebagai bentuk formal bangunan, sedangkan bagian asimetris bersifat dinamis. Makna tersebut dikaitkan dengan sifat orang Tolaki yang dinamis dan formal. Namun, tidak semua orang Tolaki bersifat dinamis dan formal ya sahabat. Jadi, pembuatan rumah adat Suku Tolaki merupakan aplikasi dari manusia dan pengisinya adalah organ tubuh manusia (penghuninya), Rumah adat yang dibangun dan diisi harus dilindungi dan dirawat sebagaimana dengan tubuh manusia.

Sangat disayangkan jika saat ini banyak rumah adat yang sudah tidak mendapatkan perawatan. Adapun rumah adat Tolaki yang telah direnovasi pun mengalami perubahan sehingga makna dari bentuk dan fungsi interiornya tidak lagi sepenuhnya mengandung makna adat yang ditanamkan leluhur.

Nah, untuk mempertahankan hal tersebut, kitalah sebagai generasi penerus yang turut merawat dan melestarikan rumah adat yang berada di Sulawesi Tenggara agar tidak punah dan tetap dikenal hingga masa mendatang.



www.wikipedia.org; Burhanuddin, et.al. Adat Istiadat Daerah Sulawesi Tenggara, 1977/1978: hlm. 54 (Jakarta: Balai Pustaka)



Mengenal Permainan Rakyat Wakatobi

Sahabat, permainan tradisional merupakan bagian dari kebudayaan. Permainan tradisional mulai terlupakan dengan hadirnya gawai dan permainan elektronik yang lebih menarik dan modern. Oleh karena itu, diperlukan upaya pelestarian permainan tradisional agar tidak punah. Berikut ini permainan tradisional anak-anak Wakatobi pada zaman dahulu. Semua permainan tersebut pada dasarnya memiliki fungsi dan manfaat yang sama, yaitu menikmati pengalaman yang menyenangkan, melatih sikap jujur dan sportif, serta menciptakan keakraban sesama pemain.

1. Hekansilao

Kansilao merupakan biji tanaman merambat atau menumpang pada sebuah pohon. Biji kansilao inilah yang menjadi alat *Hekansilao*. Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki, dua orang atau lebih yang terbagi dalam dua kelompok. Pertama-tama dibuat dua buah garis sejajar/horizontal dengan jarak antargaris sekitar 2–3 meter. Kedua garis tersebut berfungsi sebagai tempat biji-biji *kansilao* yang akan diadu. Setiap kelompok mempunyai satu biji *kansilao* sebagai *ete* (biji *kansilao* yang akan ditendang) yang diletakkan baring pada garis pertama di depan kaki setiap pemain. Pada garis kedua, diletakkan beberapa biji *kansilao* secara tegak dan berjejer ke samping dengan jarak antar *kansilao* sekitar 30 sentimeter. *Ete* ditendang dengan kaki (bagian dalam) yang disilangkan. Pemain yang berhasil mementalkan biji *kansilao* terbanyak menjadi pemenang dan yang kalah harus menyusun kembali semua biji *kansilao* seperti semula.

2. Ta'itimara

Ta'itimara dimainkan oleh 4–6 anak perempuan, serta dapat dilakukan di mana pun karena alat dan sistemnya yang sederhana. Pertama-tama, seluruh pemain mengundi dengan *hompimpa* atau *gambreng*. Pemain yang kalah dalam *gambreng* harus membungkukkan badan 90 lalu pemain lain meletakkan kedua telapak tangan masing-masing di punggung pemain yang membungkuk. Pada salah satu tangan pemain, diletakkan sebuah batu kecil. Batu kecil digilirkan ke semua tangan pemain sambil bernyanyi lirik Ta'itimara “Ta'itimara dua niganta asa piri balanga di ye'e di ye'e”. Saat lagu berhenti, pemain yang membungkuk

harus menebak letak batu berada. Jika tebakannya salah, pemain harus membungkuk kembali dan permainan diulang sampai ia berhasil menebak dengan tepat. Jika tebakan benar, pemain yang menggenggam batu harus membungkuk. Begitu seterusnya.

3. *Fea-Fea*

Fea-fea dimainkan oleh beberapa orang. Caranya, dibuat sebuah lingkaran sebagai batas area permainan. Satu pemain menjadi *mia jumaga* (penjaga). *Mia jumaga* ditutup matanya dengan sehelai kain lalu ia harus mengejar pemain lainnya. Pemain yang ditangkap oleh *mia jumaga* atau pemain yang keluar dari area lingkaran harus menggantikan menjadi *mia jumaga*.

4. *Katende*

Katende merupakan permainan bola bekel. Bola bekel berupa sebuah bola dan sepuluh kerang laut kecil yang sudah dibentuk sehingga mudah digenggam. Masyarakat Wakatobi memainkan permainan tradisional seperti di beberapa daerah lain dengan nama lokal sendiri. Sebagai contoh, *karidda-ridda* (congklak), *saki-saki* (petak umpet), *kaodda-odda* (egrang), dan *yeyye* (lompat tali menggunakan karet gelang).



Sumber : Youtube



Mengenal Panganan Khas Suku Moronene: Gola Ni'i dari Pulau Kabaena

Sahabat, kita sudah mengenal rumah adat Tolaki dan permainan tradisional Wakatobi. Selain itu, kita perlu mengenal kuliner daerah untuk menambah wawasan ragam budaya nusantara. Berikut ini panganan khas Sulawesi Tenggara yang berbahan dasar kelapa dan gula merah, panganan gola ni'i namanya. Masyarakat Baubau menyebut panganan ini dengan gula *kaluku*. Nah, kalian bisa menyebutnya dengan gula kelapa. Di Kota Baubau, gula *kaluku* menjadi panganan khas bagi masyarakat setempat maupun pengunjung. Kalian bisa menemukan gula kelapa di setiap sudut Pulau Buton dan Kota Baubau, di toko oleh-oleh, pelabuhan, hingga pasar tradisional.

Namun, tahukah kalian bahwa gula kelapa sebenarnya merupakan makanan khas dari Pulau Kabaena? Secara administratif, Pulau Kabaena dulu merupakan bagian dari Kabupaten Buton hingga pada tahun 2003 saat pemekaran Kabupaten Bombana, Pulau Kabaena memisahkan diri dari wilayah pemerintahan Kabupaten Buton. Gula kelapa dibawa ke Baubau melalui kapal kayu rute Kabaena—Baubau melalui pelabuhan Jembatan Batu Kota Baubau hingga ke Buton dan sekitarnya. Gola ni'i adalah sebutan gula kelapa oleh masyarakat Suku Moronene. *Gola* berarti 'gula' dan *ni'i* berarti 'kelapa'. Pohon aren dan kelapa merupakan salah satu hasil bumi yang berlimpah dan

diolah oleh masyarakat Suku khususnya di Pulau Kabaena. Tidak heran kalau sebagian besar masyarakatnya menggantungkan hidup dengan mengelola kelapa dan pohon aren. Masyarakat di sana bahkan mampu mencapai penghasilan 3 hingga 4 juta per bulan dengan mengolah aren

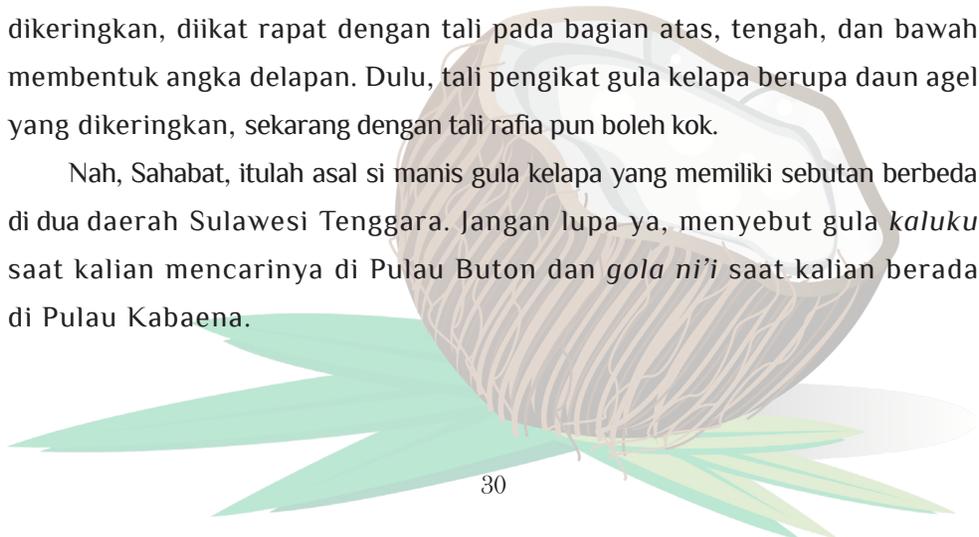


saja. Kedua bahan inilah yang kemudian menjadi asal dari terciptanya *gola ni'i*.

Masyarakat di Pulau Kabaena dikenal sangat ahli dalam membuat *gola ni'i*. Pembuatannya yang sedikit rumit harus dengan keahlian khusus agar adonan yang dibuat sesuai untuk hasilkan *gola ni'i* yang enak. Mulai dari pemilihan jenis kelapa hingga gula merah cair yang akan digunakan harus benar-benar menjadi perhatian utama. Pembuatan gula kelapa dapat diprediksi hasilnya hanya dengan melihat proses pencairan gula merah menjadi gula kelapa yang keras, padat, atau legit. Begitu pun dengan pemilihan kelapa. Kelapa yang digunakan sebaiknya kelapa setengah tua. Kelapa tua akan menghasilkan gula kelapa yang tidak enak dan proses pengolahannya sedikit merepotkan, sedangkan kelapa yang terlalu muda juga kurang baik karena tidak bisa diparut menggunakan parutan tangan. Agar gula kelapa gurih dapat menambahkan beras ketan putih dalam adonan. Caranya, ketan putih harus dimasak lebih dulu, serta air kelapa murni digunakan sebagai pengganti air dalam proses pencampuran parutan kelapa dan gula merah.

Sahabat, berikut cara membuat *gola ni'ii*. Pertama, gula merah yang sudah dicairkan dipanaskan hingga mendidih. Kelapa setengah tua yang telah diparut dimasukkan ke dalam didihan gula merah dan diaduk hingga setengah matang. Tambahkan beras ketan sebagai bahan terakhir lalu diaduk hingga rata dan masak. Proses pengadukan harus dilakukan secara terus-menerus tanpa berhenti, ya, hingga adonannya jadi. Pembuatan *gola ni'i* dalam jumlah besar dapat melibatkan dua hingga lebih pengaduk karena adonan semakin lama menjadi semakin berat dan agar tercampur dengan baik. Setelah adonan gula kelapa jadi, proses pengemasan pun dilakukan. Gula kelapa dikemas dengan kulit jagung yang telah dicuci dan dikeringkan, diikat rapat dengan tali pada bagian atas, tengah, dan bawah membentuk angka delapan. Dulu, tali pengikat gula kelapa berupa daun agel yang dikeringkan, sekarang dengan tali rafia pun boleh kok.

Nah, Sahabat, itulah asal si manis gula kelapa yang memiliki sebutan berbeda di dua daerah Sulawesi Tenggara. Jangan lupa ya, menyebut gula *kaluku* saat kalian mencarinya di Pulau Buton dan *gola ni'i* saat kalian berada di Pulau Kabaena.





Melestarikan Seni dan Budaya Daerah: Sanggar Seni Fantastik Butuuni

Sahabat, tahukah kalian bahwa menggiatkan seni dan budaya daerah dapat membentuk pribadi menjadi karakter yang unggul? Wadah untuk itu bisa kalian temukan di Kota Baubau. Ya, Sanggar Seni Fantastik Butuuni yang bergerak di bidang pendidikan, hiburan seni, dan budaya. Sanggar yang dikenal sebagai sarang pencinta seni dan budaya ini berdiri tahun 2008 dan berpusat di Kota Baubau dengan jumlah anggota kurang lebih 700 orang (usia kanak-kanak sampai dewasa). Fantastik terus berkiprah di berbagai kegiatan bimbingan, penciptaan karya tulis, dan pertunjukan seni teater, tari, musik, dan sastra. Guna memudahkan jangkauan kalian untuk bergabung di Fantastik Butuuni, beberapa cabang dibuka, di antaranya di Kepulauan Buton (Pasarwajo, Kadatua, Batauga, Mawa-sangka, dan Kabaena), serta di Kepulauan Bangka-Belitung.

Sebagai sarang pecinta seni dan budaya, tentunya kebudayaan lokal/tradisional menjadi materi utama di Fantastik Butuuni. Materi tersebut berupa tari tradisional, cerita rakyat, syair (kabhanti), dan adat istiadat. Bukan tanpa alasan bahwa lokalitas kebudayaan menjadi harga mati bagi anggota baru di Fantastik Butuuni sebelum mendapatkan bimbingan kreasi/kontemporer.

Amiruddin Ena, sebagai pendiri dan pimpinan sanggar mengatakan bahwa seni tradisional itu adalah akar dari segala karya Fantastik. Apalagi sanggar ini berdiri saat masyarakat terlena dengan modernisasi sehingga tradisi dan lokalitas bisa terkikis oleh perkembangan zaman. Inilah yang menjadi ide awal lahirnya Fantastik. Dengan harapan Fantastik Butuuni akan menjadi tempat bertanya, berkarya, serta tempat pelestarian dan pengembangan kebudayaan di Kesultanan Buton sebagaimana nenek moyang kita sudah meletakkan akar kesenian sebagai warisan kepada generasi sekarang. Maha karya yang bernilai tinggi perlu dilestarikan dan dikembangkan sesuai perkembangan zaman tanpa harus melupakan dasar kesenian sebagai cita rasa lokalitas daerah.

Pepatah “Bersatu kita teguh, bercerai kita runtuh” digunakan oleh anggota Fantastik. Kebersamaan dan persaudaraan tidak putus dan saling mendukung, baik yang di Kota Baubau, cabang Fantastik, maupun anggota di luar Sulawesi Tenggara. Hal ini tampak pada setiap perayaan hari jadi Sanggar Fantastik Butuuni. Setiap tanggal 10 Januari diperingati dengan temu bersama, pentas seni, festival seni, dan bantuan sosial. Hal ini sebagai wujud junjungan filosofi Buton *Pobhincibhinciki kuli, yaitu pomaasiaka, pomaemaeka,*



Foto - Sanggar Seni Fantastik Butuuni

poangkaakataka, dan popiapiaraaka". Nah, mau tahu kegiatan apa saja yang dilakukan di Sanggar Fantastik? Berikut tujuh program unggulan Sanggar Fantastik.

1. **Dusun Kata Fantastik**

Sejak 2008, kegiatan ini rutin setiap minggu dan dihadiri kalangan pecinta seni, seperti Raudal Tanjung Banua (sastrawan Asia-Pasifik), Bode Riswandi, Irianto Ibrahim, Syaifuddin Gani, pelajar, mahasiswa, serta masyarakat seni dan budaya Kota Baubau pernah hadir menjadi warga di Dusun Kata Fantastik ini. Program ini didesain sama seperti kampung/desa yang memiliki kepala dusun dan warga. Semua peserta wajib aktif berkata dalam lingkup tema yang ditentukan oleh kepala desa/lurah. Di sela-sela diskusi kepala desa/lurah menunjuk warganya untuk menampilkan teater, puisi, musik, tari, dan bercerita apa saja. Tujuan utama Dusun Kata untuk melatih mental agar berani berkarya, mengeluarkan pendapat, dan tampil di depan umum.

2. **Panggung Rakyat Fantastik**

Kegiatan ini berupa pentas akbar yang dilakukan setiap 5 bulan sekali dan menjadi kegiatan yang dilaksanakan oleh cabang Fantastik di berbagai wilayah Buton, termasuk perayaan hari jadi Fantastik Butuuni setiap tahun. Khusus perayaan hari jadi Fantastik, Panggung Rakyat dilaksanakan secara bergantian oleh cabang dan pusat Fantastik. Tahun 2018, Sanggar Seni Fantastik Cabang Kadatua dengan Jarwin Iso sebagai manajer, menjadi pelaksana kegiatan Panggung Rakyat Fantastik.

3. **Ajang Kreasi (AKSI) Fantastik**

Aksi Fantastik dikenal sebagai ajang kreasi pelajar, mahasiswa, dan masyarakat nonanggota dari seluruh wilayah Kepulauan Buton tanpa batas usia. Bentuk kegiatannya berupa festival seni dan budaya. Kegiatan ini dilaksanakan setiap dua kali setahun dalam rangka memperingati hari Chairil Anwar dan Hari Bahasa Indonesia.

4. **Kamping Sastra**

Awalnya kegiatan ini dilaksanakan setiap 6 bulan sekali sebagai salah satu syarat dalam penerimaan anggota baru. Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 hari (bermalam). Seiring perkembangan, Kamping Sastra dilaksanakan sesuai kondisi dan kebutuhan.

5. **Tur Sastra**

Tur Sastra dilaksanakan satu kali setahun berupa kunjungan ke daerah tertentu di wilayah Kepulauan Buton. Sasaran utama dalam kegiatan ini adalah riset, observasi, dan mempelajari seni tradisional daerah tertentu.

6. **Fantastik Goes To Campus**

Kegiatan berupa kunjungan ke sekolah dan kampus dalam dan luar Kota Baubau. Kegiatannya berupa *workshop* seni dan pentas di sekolah. Jadwal kegiatan biasa dilaksanakan selama 3 hari berturut-turut untuk luar Kota Baubau. Adapun dalam Kota Baubau tidak terbatas jadwalnya dan sesuai



Foto : Sanggar Seni Fantastik Butuuni



Foto : Sanggar Seni Fantastik Butuuni

kesepakatan dengan pihak sekolah/kampus. Tercatat kurang lebih 70 sekolah yang sudah dikunjungi baik, di Kota Baubau, maupun Kabupaten Buton, Kabupaten Buton Selatan, Kabupaten Buton Tengah, dan Kabaena (Kabupaten Bombana).

7. Butones Teater Forum

Kegiatan ini dilaksanakan setiap dua tahun sekali berupa pentas seni, festival, *workshop*, dan temu teater antarkomunitas seni di Kepulauan Buton dan Sultra. Digagas sejak 2009 yang melibatkan komunitas seni tingkat Kepulauan Buton. Berlanjut 2010 dan 2012 untuk tingkat Sulawesi Tenggara.

Nah, kita telah mengenal Sanggar Seni Fantastik Butuuni melalui kondisi anggota dan program kegiatan unggulannya. Perlu juga diketahui keaktifan anggota yang terbagi dalam kelompok 7 Sayap Keajaiban Sang Walet Fantastik berikut ini.

1. Sayap Kreatif Fantastik

Kelompok ini terdiri atas anggota dengan beberapa jenis kesenian, yaitu teater, tari, musik, dan sastra yang berusia remaja dan dewasa. Setiap anggota memiliki hak mendapatkan bimbingan satu bidang seni saja selama 5 bulan. Setelah berhasil menekuni bidang seni pilihannya, anggota diberikan hak untuk menekuni bidang seni lain sesuai pilihan sendiri dengan tujuan agar setiap anggota mampu menguasai minimal dua bidang seni selama bergabung di sanggar.

2. Sayap Fantastik Cilik

Sayap ini diperuntukkan bagi anggota usia kanak-kanak. Pola bimbingannya jelas berbeda dengan jenjang remaja dan dewasa. Mereka juga memiliki hak memilih salah satu bidang seni dan setelah 5 bulan menjalani bimbingan seni pilihannya, mereka boleh memilih bidang seni lainnya dengan materi khusus yang menitikberatkan pada seni tradisional.

3. Sayap Studio dan *Advertising*

Sayap ini disiapkan bagi anggota yang ingin mengembangkan kemampuan di bidang fotografi, sinematografi, *studio recording music* dan *advertensi*. Mereka dilatih khusus oleh instruktur yang berpengalaman dari sanggar Seni Fantastik Butuuni dari Sultra, bahkan dari Jakarta. Beberapa anggota yang bergabung di sayap ini sudah pernah terlibat dalam tim pembuatan film dokumenter, film tayang bioskop nasional, produksi lagu daerah, bekerja di studio rekaman Jakarta, serta bekerja di beberapa perusahaan *advertising*.

4. Sayap Kajian Seni dan Budaya

Bidang ini khusus bertugas mengumpulkan segala bentuk materi peninggalan

kebudayaan Buton, seperti sejarah, cerita rakyat, kabhanti, dan naskah kuno lainnya. Hasil pengumpulan ini didokumentasikan, dikaji, dan dipublikasi dalam ruang diskusi, dibukukan, diterbitkan dalam bentuk jurnal, skripsi, tesis, serta media lainnya.

5. Sayap Bisnis dan *Marketing*

Sayap ini terdiri atas anggota yang berminat di bidang usaha dan penjualan, khususnya . bimbingan untuk membuka usaha dan menjadi pedagang.

6. Sayap Forum Instruktur dan Pencipta

Di Forum Instruktur dan Pencipta inilah kelompok instruktur dan pencipta menggarap ide dan konsep untuk melatih dan mencipta karya di Fantastik. Untuk bisa masuk dalam kelompok ini harus memenuhi syarat khusus, seperti memiliki pengalaman pentas minimal 10 kali, memiliki piagam penghargaan/ sertifikat juara lomba yang pernah diikuti, memiliki hasil karya seni minimal 3 karya dan telah dinyatakan lulus uji kelayakan Instruktur di sanggar. Para instruktur Fantastik tidak hanya melatih di Fantastik Butuuni, tetapi sudah melatih di berbagai tempat, bahkan difungsikan sebagai dewan juri di berbagai kegiatan pemerintah Kota Baubau, Kepulauan Buton, dan Sultra. Mereka juga telah menciptakan dan menerbitkan karya sastra, lagu, dan produksi film berskala nasional, serta menjuarai berbagai even cipta karya nasional.

7. Sayap *Event Organizer & Crew Event*

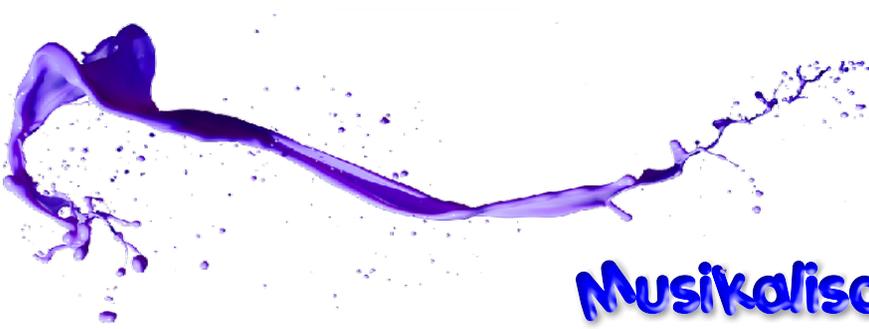
Kelompok ini berkompeten dalam menangani dan mengelola berbagai bentuk kegiatan. Kelompok ini juga memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang perlengkapan dan alat pertunjukan, seperti perangkat suara (*soundsystem*), perangkat cahaya (*lightingsystem*), multimedia, tata panggung (*stage*), serta segala yang menyangkut masalah pelaksanaan kegiatan.

Nah, Sahabat, itulah profil Sanggar Seni Fantastik Butuuni. Tidaklah mudah melahirkan orang-orang kreatif di dunia ini. Eksistensi di bidang seni dan budaya telah dibuktikan oleh sanggar ini dengan semangat dan keikhlasan. Bukanlah sebuah perjuangan jika tidak ada hambatan dan rintangan.

Sanggar Seni fantastik Butuuni bukan hanya wadah kesenian, melainkan juga sebuah keluarga yang harmonis dan indah. Persoalan legalitas tidak perlu ragu karena Sanggar Seni Fantastik Butuuni memiliki akta notaris, surat izin pendirian, dan memiliki jaringan kerja sama dengan perusahaan dan instansi nasional. Fasilitas sanggar pun memadai dan terus berkembang. Letak kantor yang strategis di Jalan Betoambari 109, Kelurahan Katobengke, Kecamatan Betoambari, Kota Baubau. Nah, kalian remaja yang aktif, yuk bergabung menjadi keluarga di Sanggar Seni Fantastik Butuuni!



Foto : Sanggar Seni Fantastik Butuuni



Musikalisasi Puisi dan Sang Juara Nasional

Sahabat remaja, kita telah memperoleh berbagai pengetahuan dari bacaan sebelumnya. Berikut ini ulasan tentang prestasi sahabat kita di Kota Kendari yang bertujuan untuk memberikan motivasi sahabat remaja di seluruh nusantara agar selalu semangat belajar dan berlatih agar meraih prestasi.

Prestasi bisa diperoleh dan diraih dari segala bidang sesuai bakat dan kemampuan masing-masing. Sahabat kita ini merupakan sebuah kelompok yang berprestasi pada bidang musikalisasi puisi. Kalian pernah mendengar istilah musikalisasi puisi? Musikalisasi puisi adalah puisi yang dilagukan atau dinyanyikan dan diiringi dengan berbagai alat musik bantu. Grup musikalisasi puisi dari SMAN 1 Kendari telah berhasil meraih Juara I pada Festival Musikalisasi Puisi Tingkat Nasional di Jakarta, tahun 2017 lalu. Keren, kan.

Ajang Musikalisasi Puisi dilaksanakan setiap tahun di tingkat daerah dan nasional. Final Festival Musikalisasi Puisi dilaksanakan tanggal 27 Oktober 2017. Sebuah peristiwa kesenian yang memuaskan. Musikalisasi puisi yang dipertunjukkan siswa SMA Negeri 1 Kendari tersebut, lahir dari proses berbulan-bulan. Ingat, berbulan-bulan lamanya. Bukan sehari atau seminggu. Artinya, untuk meraih prestasi memang butuh proses lama dan hasilnya mereka berhasil memukau dewan juri dan para penonton yang memenuhi ruangan Hotel Puri Mega di Jakarta.



Ingin tahu bagaimana penampilan grup yang mewakili Sulawesi Tenggara saat itu? Mereka membahasakan puisi melalui perpaduan beragam alat musik, duo gitaris, Ahmad Fatana dan Muh. Rizki, Andi Afrizal yang memainkan kajan (sebuah alat persegi yang terbuat dari papan tipis), serta Sutra yang menggesek biola. Sebuah tontonan kolaboratif yang mengagumkan. Kalian tahu apa itu kolaboratif? Kolaboratif artinya bersifat kerja sama dan terpadu. Di sinilah kelebihan grup SMAN 1 Kendari dengan memasukkan biola sebagai alat pendukung. Alunan biola Sutra mengingatkan kita pada sosok Idris Sardi, seorang maestro biola Indonesia. Paduan musik mengiringi duo vokalis utama Jessica dan Andini dengan harmonisasi suara *head voice* dan *falsetto*, serta suara khas tenor menghasilkan perpaduan yang sangat baik. Namun, bukan hanya suara yang menentukan, juga penghayatan dan ekspresi. Keberhasilan tim tak luput dari kemampuan menafsir atau memaknai puisi “Laut Negeriku” karya Aspar Paturusi dan “Cerita Buat Luna” karya Acep Zamzam Noor. nah, di balik kesuksesan tim musikalisasi puisi SMAN 1 Kendari, ada Iman Rifaldy, alumni SMAN 1 Kendari yang juga pernah menjadi bagian tim musikalisasi sekolah. Ia mengaransemen puisi menjadi lagu, mengatur komposisi musik, memadukan semua musik pendukung, serta melatih pembagian vokal dan penghayatan puisi.

Sejak 2008, SMA Negeri 1 Kendari menjadi peserta Festival Musikalisasi Puisi Tingkat Provinsi yang dilaksanakan oleh Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara. Selama kurun waktu tersebut mereka terus bereksplorasi. Nah, ada lagi istilah “eksplorasi”. Apa itu? Eksplorasi adalah pencarian tiada henti. Dalam waktu yang lama itu, SMA Negeri 1 Kendari melalui berbagai proses dalam prestasi dan capaian estetika. Didampingi oleh seorang guru, Zatiar Ihfa, grup ini sebelumnya pernah menyabet Juara III di Jakarta dan Harapan I di Solo. Pada tahun ini, mereka menyisihkan 29 tim lain yang mewakili provinsi masing-masing. Selain SMAN 1 Kendari sebagai Juara I, pemenang lainnya, yakni Juara II dari Kalimantan Tengah, Juara III dari Jawa Tengah, Harapan I dari Sumatera Utara, Harapan II dari DI Yogyakarta, dan Harapan III dari Papua. Adapun dewan juri musikalisasi puisi ialah mereka yang berkompeten di bidangnya, yaitu Ine Febrianti, Ambi C. Noer, Acep Zamzam Noor, Jubing, dan Iman Soleh. Sebagai imbalan dari prestasi yang telah diraih, grup ini berhak mendapat piala, sertifikat, serta dana pembinaan sejumlah 15 juta rupiah.

Nah, Sahabat Pelajar, prestasi ini patut diberi apresiasi dan menjadi sumber motivasi bagi kalian. Jadikan belajar dan berlatih sebagai langkah awal menuju proses berkesenian yang kreatif, sejati, dan berprestasi.



Penutup

Nah, Sahabat Pelajar, demikian pembahasan kita tentang pendidikan karakter, potensi remaja, kreativitas remaja, remaja yang berprestasi, remaja yang menggiatkan literasi, serta ragam pengetahuan tentang bahasa, sastra, rumah adat, kuliner, dan permainan tradisional.

Setelah kalian membaca buku ini, jangan lupa dimanfaatkan untuk mengembangkan diri kalian dan berbagi dengan sahabat pelajar yang lain, ya. Ini semua bertujuan menumbuhkan semangat dalam menerapkan nilai kearifan dan mencintai budaya Indonesia.

Daftar Pustaka

<https://www.kompasiana.com/dwiyuni/59c1fb6e0e3f0b37eb439343/pentingnya-pendidikan-karakter-di-indonesia>, diakses tanggal 12 februari 2018

<http://www.seputarbandungraya.com/2017/04/apa-itu-penguatan-pendidikan-karakter.html>, diakses tanggal 12 februari 2018

Raka, Gede. 2011. Pendidikan Karakter di Sekolah. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta:

Panduan Gemastik 2014. simlitabmas.dikti.go.id
www.wikipedia.org; Adat Istiadat Sulawesi Tenggara, diakses tanggal 2 Maret 2018

www.sjm.sch.id//videografi-definisi// diakses tanggal 12 Maret 2018

Burhanuddin, et.al. Adat Istiadat Daerah Sulawesi Tenggara, 1977/1978. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti.

Dirgantara, Yuana Agus, 2011. Pelangi Bahasa Sastra dan Budaya Indonesia. Garudhawaca, Yogyakarta: Digital Book

Glosarium (Indonesia)

animasi	: film yang berbentuk lukisan atau gambar menjadi tampak bergerak
bahasa figuratif	: bahasa yang bersifat kiasan atau lambang
fotografi	: seni dan penghasilan gambar dan cahaya pada film
hoaks	: berita bohong
kinestesis	: gerakan otot
komikus	: orang yang ahli membuat komik
platform	: rencana kerja; program
realistis	: bersifat nyata; wajar
resolusi	: pengukuran tingkat ketajaman gambar
simetris	: setangkup; sama kedua belah bagian
videografi	: seni/praktik penggunaan kamera video untuk membuat film
visualisasi	: pengubahan dari konsep/tertulis menjadi gambar yang disajikan lewat televisi

Glosarium (Inggris)

coloring	: memberi warna pada suatu objek
editing	: pengeditan
inking	: menulis dengan tinta
storyboard	: papan cerita; cara menggabungkan narasi dan gambar pada selembar kertas
photoshop	: program komputer yang digunakan untuk memodifikasi gambar/foto

Glosarium (Daerah)

kansilao	: biji tanaman merambat yang digunakan dalam permainan rakyat hekansilao
mia jumaga	: penjaga dalam permainan rakyat fea-fea
katende	: permainan bola bekel
karidda-ridda	: congklak
saki-saki	: petak umpet
kaoddda-odda	: egrang
yeyye	: lompat tali

Biodata Penyusun dan Penulis

Nama : Zakiyah Mustafa Husba
Pos-el : zakiyah.mustafa@kemdikbud.org
Alamat : Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara, Jalan Haluoleo, Kompleks Bumi Praja, Anduonohu

Riwayat Pekerjaan:

1. Reporter pada Harian Ujung Pandang Ekspres (2004).
2. Redaktur Penyunting pada Harian Ujung Pandang Ekspres (2004)
3. Staf Fungsional Umum pada Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara (2005—2012).
4. Peneliti Bidang Sastra pada Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara (2013—sekarang)

Riwayat Pendidikan:

1. S-1 Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Indonesia (1999).
2. S-2 Ilmu Komunikasi Program Pascasarjana, Universitas Hasanuddin (2004)

Kepenulisan:

1. Menulis artikel kesastraan dalam jurnal ilmiah Kandai, majalah Pabitara, Harian Kendari Pos, dan Harian Rakyat Sultra.
2. Menulis cerita pendek di harian Kendari Pos (2009), harian Rakyat Sultra (2016—2017), dan majalah Pabitara (2015)
3. Menulis buku Ragam Diksi dalam Terjemahan Syair Bula Malino (Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara, 2008)
4. Menulis Cerita Rakyat Indara Pitaraa dan Siraapare (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2007)
5. Menulis Cerita Anak Kidung Cinta dari Wonuakongga (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2008)
6. Menulis cerita rakyat Teladan Si Buu-Buu (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016)

Penulisan dan Penyusunan Buku/Kamus:

1. Kamus Budaya Sulawesi Tenggara (2008)
2. Kamus Dwibahasa Tolaki—Indonesia (2007—2009)
3. Kamus Kosakata Kuliner Sulawesi Tenggara (2016)
4. Buku/bahan ajar BIPA pendukung (2006, 2008, 2010, 2011, dan 2018)
5. Pengayaan buku/bahan bacaan untuk remaja setingkat SMP (2017)
6. Pengayaan buku/bahan bacaan untuk remaja setingkat SMA (2018)

Informasi lain:

Lahir di Manado, 22 Juni 1976. Aktif dalam kegiatan literasi sekolah (2016), pendampingan komunitas baca di Pustaka Kabanti pada kegiatan literasi se-Kota Kendari (tahun 2017 dan 2018), serta menggiatkan literasi di Rumah Buku Firza (2018).

Biodata Penulis

Remaja dan Pendidikan Karakter

Penulis: Zakiyah Mustafa Husba

Apa Pendidikan Karakter itu

Penulis: Dwi Pratiwi S. Husba

Sarjana Pendidikan bahasa Inggris, UHO. Terbaik I Duta Bahasa Sulawesi Tenggara Tahun 2012. Mengikuti Program Pertukaran Pelajar Indonesia di Kanada tahun 1998. Aktif dalam bidang pendidikan, seni, dan literasi. Tenaga pengajar literasi di beberapa sekolah di Kota Kendari dan kabupaten di Sultra. Relawan pendamping di Taman Baca Tanjung Tiram. Koordinator IKA Duta Bahasa Sulawesi Tenggara. Pengkaji dan Penerjemah pada Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara.

Mengenali Potensi dan Prestasi

Penulis: Maria Christina Djo.

Mahasiswa Jurusan Komunikasi UHO. Terbaik I Duta Bahasa Sulawesi Tenggara 2017. Aktif sebagai relawan di bidang seni dan literasi, sebagai pengajar dan pendamping di komunitas Taman Baca Tanjung Tiram Kendari. Bekerja sebagai reporter dan penyiar radio I News Kendari.

Literasi dan Media Sosial

Penulis: Andi Siti Fadiah Aqmarina.

Mahasiswa Fakultas Ekonomi UHO, terbaik IV, Duta Bahasa 2016. Mengikuti Program Pertukaran Pelajar Indonesia di Jepang tahun 2017. Aktif sebagai relawan di bidang seni dan literasi, sebagai pengajar dan pendamping di komunitas Taman Baca Tanjung Tiram Kendari.

Wisata Literasi Di Tanjung Tiram

Penulis: Amwal Shahih

Mahasiswa Jurnalistik UHO. Duta Bahasa Sulawesi Tenggara 2016. Aktif sebagai relawan di bidang seni dan literasi, sebagai pengajar dan pendamping di komunitas Taman Baca Tanjung Tiram Kendari. Menggeluti dunia agrobisnis daring.

Lebih Dekat Dengan Puisi

Penulis: Muhammad Lutfi

Mahasiswa Sastra Inggris Universitas Haluoleo, Sulawesi Tenggara. Duta Bahasa Sultra tahun 2017. Aktif sebagai relawan di bidang seni dan literasi, menjadi pendamping di komunitas Taman Baca Tanjung Tiram Kendari.

Mengenal Fotografi dan Videografi

Penulis: Rahmad Alzadiman

Mahasiswa Jurnalistik Universitas Haluoleo, Sulawesi Tenggara. Duta Bahasa Sultra tahun 2016. Aktif sebagai relawan di bidang seni dan literasi, menjadi pengajar Literasi di Pustaka Kabanti, serta pendamping di komunitas Taman Baca Tanjung Tiram Kendari. Menggeluti bidang fotografi dan videografi.

Animasi Digital Cerita Rakyat

Penulis: Zakiyah Mustafa Husba

Menggagas Komik Nusantara

Penulis: Hikmatul Izza

Mahasiswa Jurnalistik Universitas Haluoleo, Sulawesi Tenggara. Terbaik III Duta Bahasa Sultra tahun 2016. Aktif sebagai relawan di bidang seni dan literasi, menjadi pengajar literasi di Pustaka Kabanti, serta pendamping di komunitas Taman Baca Tanjung Tiram Kendari. Menggeluti bidang gambar dan komik, serta aktif di Komunitas Mangaken Kendari.

Mari Mengetahui Rumah Adat Suku Tolaki

Penulis: Sulariato Haris.

Mahasiswa Hubungan Internasional UHO. Duta Bahasa Sulawesi Tenggara tahun 2016. Aktif sebagai relawan di bidang seni dan literasi, menjadi pendamping di komunitas Taman Baca Tanjung Tiram Kendari.

Mengenal Permainan Rakyat Wakatobi

Penulis: Inten Widuri Wulandari

Sarjana Farmasi UHO. Duta Bahasa Sultra tahun 2015. Aktif sebagai relawan di bidang seni dan literasi, menjadi pendamping di komunitas Taman Baca Tanjung Tiram Kendari.

Mengenal Panganan Khas Suku Moronene: Gola Ni'i dari Pulau Kabaena

Penulis: Windarti Aprina

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris UHO. Duta Bahasa Sultra tahun 2015. Aktif sebagai relawan di bidang seni dan literasi, menjadi pendamping di komunitas Taman Baca Tanjung Tiram Kendari.

Melestarikan Seni dan Budaya Daerah: Sanggar Seni Fantastik Butuuni

Penulis: Amiruddin Ena.

Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Unitomo Surabaya. Pendiri dan pimpinan Sanggar Seni Fantastik Butuuni, Kota Baubau (2008—sekarang). Aktif dalam bidang pendidikan, seni, sastra, dan budaya di Buton dan Baubau. Aktif dalam kepenulisan puisi, cerpen, cipta lagu nasional dan daerah, serta pertunjukan teater. Menggeluti perfilman dan studio rekaman di Jakarta. Dosen pendidikan bahasa Indonesia di universitas Kota Baubau. Pengajar dan instruktur di beberapa cabang Sanggar fantastik Butuuni. Tinggal di Kota Baubau.

Musikalisasi Puisi dan Sang Juara Nasional: SMA Negeri 1 Kendari

Penulis: Syaifuddin Gani.

Sarjana Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Haluoleo. Sastrawan dan penyair Sulawesi Tenggara. Aktif dalam bidang pendidikan, kesastraan, dan literasi. Ketua Taman Baca Masyarakat Sultra (2006—sekarang). Tenaga pengajar literasi di Kota Kendari dan kabupaten di Sultra. Pembina Pustaka Kabanti Kendari dan pemimpin redaksi Majalah Literasi Media Glitera (2017—sekarang). Staf Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara (2006) dan menjadi peneliti bidang sastra (2013—sekarang).

Biodata Penyunting

Nama Lengkap : Sukmawati, S.Pd., M. Hum.
Pos-el : sukmagemini78@yahoo.com
Alamat kantor : Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara, Jalan Haluoleo,
Kompleks Bumi Praja, Anduonohu, Kendari

Riwayat Pekerjaan:

- a. Staf Teknis Balai Bahasa Palu (2003—2004)
- b. Staf Teknis Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara (2004—sekarang)

Riwayat Pendidikan:

- a. S-1 Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah di Universitas Negeri Makassar (2001)
- b. S-2 Jurusan Bahasa Indonesia di Universitas Hasanuddin (2011)

Informasi lain:

- a. Penyunting pada majalah *Pabitara*
- b. Penyunting pada majalah *Media Glitera*
- c. Penyunting pada Kamus Bahasa Culambacu
- d. Penyunting pada buku-buku terbitan Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara

Biodata Pengatak dan Desain Grafis

Nama : Nina Ekawaty
Pos-el : ekawatynina@gmail.com
Alamat kantor : Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara, Jalan Haluoleo,
Kompleks Bumi Praja, Anduonohu, Kendari

Riwayat Pekerjaan:

1. Tenaga desain dan lay out di surat kabar harian Kendari Ekspres/ Rakyat Sultra (2003)
3. Staf desain pada LSM Sintesa Kendari (2005)
4. Tenaga desain dan rekayasa di PD Percetakan Sultra (2006—2017)
5. Staf Honorer di Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara (2018—sekarang)

Karya Desain:

1. Menangani beberapa rubrik di media harian Kendari Ekspres (2003)
2. Desain iklan dan *Publishing* di media harian Kendari Ekspres (2004)
3. Beberapa desain buku, undangan, dan Kelender untuk Instansi kantor pemerintahan Provinsi Sulawesi Tenggara.

Riwayat Pendidikan:

1. D-1 Ilmu Manajemen Informatika, IMIK TEKSOS, Kendari (2005)
2. S-1 Ilmu Komputer, STIMIK Bina Bangsa, Kendari (2017).

Informasi lain:

Bergabung dalam perkumpulan *Assosiasi Advertising dan Percetakan Sultra* (A2PS), pernah mengikuti *Design Link & Match “Teory & On Side Practical (Case Study) - Anne Damaria, Angkatan II* (2010), sedikit bermain blog di <http://neenamynaura.blogspot.co.id>. Penggemar humor sarkastik, humor kreatif dan humor spontan. Masih sanggup membaca bacaan berat dan falsafah.