

JURNAL JARLIT

JURNAL JARINGAN KERJASAMA PENELITIAN
BAPPEDA KOTA YOGYAKARTA

VOL. 16
TAHUN
2020

ISSN 1978-0052

1 Fenomena Riwayat Pemberian Makanan Pendamping ASI (MPASI) dan Pola Makan Anak Dalam Penanggulangan Malnutrisi untuk Pencegahan Stunting di Kota Yogyakarta

25 Peningkatan Kualitas Produksi Makanan Mitra Program Gandeng Gendong Pemerintah Kota Yogyakarta

39 Evaluasi Program Lele Cendol dan Kampung Sayur di Kota Yogyakarta

61 Manajemen Strategi Pemerintah Kota Yogyakarta Dalam Mengurangi Angka Pengangguran Lulusan SMK di Kota Yogyakarta



80 Tingkat Kesiapan Masyarakat Kota Yogyakarta Terhadap Teknologi Dalam Layanan Pemerintah Berbasis Elektronik

100 Rancang Bangun Sistem Penyiram Tanaman Otomatis Berbasis Internet of Things (IoT) dengan Memanfaatkan Solar Cells

118 Kajian Setting Fisik & Persepsi Hukum Terkait Graffiti Tagging sebagai Bentuk Vandalisme di Kota Yogyakarta

141 Dampak Penggunaan Handphone di Sekolah Terhadap Faktor Pendorong Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SMP di Kota Yogyakarta

BAPPEDA KOTA YOGYAKARTA

Alamat, Jl. Kenari 56 Yogyakarta 55165

Phone, +62 274 515207; Faximile, +62 274 520332

Email : bappeda@jogjakota.go.id

<https://bappeda.jogjakota.go.id>



DEWAN REDAKSI

JURNAL JARLIT

VOL. 16 TAHUN 2020 ISSN 1978-0052

- Ketua : Agus Tri Haryono, ST, MT
(Kepala Bappeda Kota Yogyakarta)
- Sekretaris : Tri Retnani, S.Si., M.T.
(Ka. Bid. Penelitian dan Pengembangan Bappeda Kota Yogyakarta)
- Anggota Dewan Redaksi :
1. Drs. H.A. Charris Zubair, M.A.
(Dewan Kebudayaan Kota Yogyakarta)
 2. Dr. Ima Ismara, M.Pd., M.Kes
(Universitas Negeri Yogyakarta)
 3. Ir. Suparwoko, MURP, Ph.D.,IAI
(Universitas Islam Indonesia)
 4. Dr. -Ing. Wiyatiningsih, ST, MT.
(Universitas Kristen Duta Wacana)
 5. Dr. Agr.Sc. Ernoiz Antriyandarti, SP. MP, M.Ec.
(Universitas Negeri Sebelas Maret)
 6. Ervika Rahayu Novita Herawati, STP, M.Sc.
(Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia)
 7. R. M. Donny S. Megananda, S.Si, MBA.
(Barahmus DIY)
 8. Andri Pranolo, S,Kom., M.Cs
(Universitas Ahmad Dahlan)
 9. Ir. Eka Arnawati, MT, MTP
(Pemerhati Lingkungan)
 10. Amelia Nugrahaningrum. S.Si
(Komunitas Peneliti Sagasitas)
- Redaksi Pelaksana :
1. Sulisty Handoko, SE
(Kasubbid Penelitian Bappeda Kota Yogyakarta)
 2. Maria Herdwi Widyaningsih, ST
(Kasubbid Pengembangan Bappeda Kota Yogyakarta)
 3. Mustika Partiw, S.Si.
(Kasubbid Inovasi Daerah Bappeda Kota Yogyakarta)
 4. Agus Salim, SE, M.A.
(Perencana Muda Bappeda Kota Yogyakarta)
 5. Prillia Astuti, SE, MPM.
(Perencana Muda Bappeda Kota Yogyakarta)
 6. Dewi Hernawati, S.Psi.
(Perencana Pertama Bappeda Kota Yogyakarta)

BAPPEDA KOTA YOGYAKARTA

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165
elp. (0274) 515 207 Fax. (0274) 554 432

Email : bappeda@jogjakota.go.id

Website : www.bappeda.jogjakota.go.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia dan kasih sayang-Nya sehingga JURNAL JARLIT : Jurnal Jaringan Kerjasama Penelitian Bappeda Kota Yogyakarta ini dapat disusun dengan sebaik-baiknya.

Jurnal ini merupakan upaya dokumentasi publikasi sekaligus apresiasi atas pelaksanaan penelitian kerjasama antara Pemerintah Kota Yogyakarta dengan Perguruan Tinggi Swasta di Kota Yogyakarta. Topik yang masuk dalam jurnal ini mulai dari fenomena riwayat pemberian makanan pendamping asi (MPASI), peningkatan kualitas produksi makanan, evaluasi program lele cendol-kampung sayur, manajemen strategi pemerintah mengurangi pengangguran, kesiapan masyarakat terhadap teknologi, system penyiraman tanaman otomatis, vandalisme, dan dampak penggunaan handphone. Materi tersebut diharapkan dapat menjadi bahan masukan perumusan kebijakan bagi Kota Yogyakarta sesuai dengan tema pembangunan 2020 “Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia yang Mendorong Pemerataan Pembangunan”.

Jurnal ini telah disusun, namun kami menyadari masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu kami mengharap adanya kritik dan masukan bagi penyempurnaan jurnal ini untuk waktu selanjutnya.

Yogyakarta, Desember 2020

Dewan Redaksi

DAFTAR ISI



01

Fenomena Riwayat Pemberian Makanan Pendamping ASI (MPASI) dan Pola Makan Anak Dalam Penanggulangan Malnutrisi untuk Pencegahan Stunting di Kota Yogyakarta

Peningkatan Kualitas Produksi Makanan Mitra Program Gandeng Gendong Pemerintah Kota Yogyakarta

25



39

Evaluasi Program Lele Cendol dan Kampung Sayur di Kota Yogyakarta

Manajemen Strategi Pemerintah Kota Yogyakarta Dalam Mengurangi Angka pengangguran Lulusan SMK di Kota Yogyakarta

61



80

Tingkat Kesiapan Masyarakat Kota Yogyakarta Terhadap Teknologi Dalam Layanan Pemerintah Berbasis Elektronik

Rancang Bangun Sistem Penyiram Tanaman Otomatis Berbasis Internet of Things (IoT) Dengan Memanfaatkan Solar Cells

100



118

Kajian Setting Fisik & Persepsi Hukum Terkait Graffiti Tagging Sebagai Bentuk Vandalisme di Kota Yogyakarta

Dampak Penggunaan Handphone di Sekolah Terhadap Faktor Pendorong Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SMP di Kota Yogyakarta

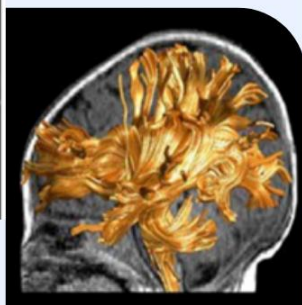
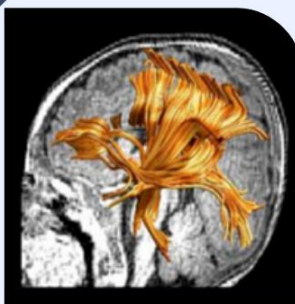
141



TAHUN
2020



**FENOMENA RIWAYAT PEMBERIAN MAKANAN
PENDAMPING ASI (MPASI) DAN POLA MAKAN ANAK
DALAM PENANGGULANGAN MALNUTRISI UNTUK
PENCEGAHAN STUNTING DI KOTA YOGYAKARTA**





KAJIAN SETTING FISIK & PERSEPSI HUKUM TERKAIT GRAFFITI TAGGING SEBAGAI BENTUK VANDALISME DI KOTA YOGYAKARTA

studi kasus : Mandala Krida, Jalan Rejowinangun, Jalan C. Simanjuntak, dan Jalan Kenari



UNIVERSITAS
ATMA JAYA YOGYAKARTA



BAPPEDA
KOTA YOGYAKARTA

TAHUN 2020

KAJIAN SETTING FISIK & PERSEPSI HUKUM TERKAIT GRAFFITI TAGGING SEBAGAI BENTUK VANDALISME DI KOTA YOGYAKARTA

Nino Ardhiansyah¹

¹Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

[email: nino.ardhiansyah@uajy.ac.id](mailto:nino.ardhiansyah@uajy.ac.id)

Bibianus Hengky Widhi Antoro²

²Fakultas Hukum, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

bian_law@gmail.com

Abstrak

Visualisasi representasi kota sebagai tempat yang bersih, sehat, dan tertata menjadikan kota memiliki identitas ruang. Kota seperti ini yang menjadikan seniman kesulitan dalam mengembangkan daya imajinasinya dalam sebuah ruang publik yang diakui sebagai bagian dari identitas kota. Identitas kota harus memenuhi standar sebagai kota yang bersih, tertata dan bebas dari vandalisme. Graffiti tagging merupakan kegiatan vandalisme. Fenomena merebaknya graffiti tagging menyebabkan permasalahan pada visualisasi representasi kota. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan faktor – faktor setting fisik yang mempengaruhi aktifitas grafiti tagging di Kota Yogyakarta serta mengkaji efektifitas penegakan hukum dan memberikan gagasan melalui penyusunan Urban Design Guideline terkait permasalahan grafiti tagging sebagai bentuk vandalisme yang terjadi di Kota Yogyakarta. Penelitian ini mengkaji setting fisik dan aktivitas pada koridor Jalan Pojok Beteng Wetan, Pojok Beteng Kulon, Seputaran Mandala Krida, Rejowinangun, Jalan Tentara Pelajar, Jalan C. Simanjuntak, Fly Over Lempuyangan, dan Jalan Kenari. Hasil verifikasi penelitian dilakukan dengan cara memberikan kuesioner terhadap pelaku grafiti. Hasil identifikasi kemudian dianalisis berdasarkan masing-masing elemen yang dijadikan variabel penelitian untuk menemukan kriteria bangunan yang cenderung menjadi objek vandalisme. Kriteria bangunan meliputi fungsi, masa, ketinggian bangunan, warna, transparansi dan *setback*. Dari aspek hukum, pemerintah kota Yogyakarta telah mengesahkan peraturan perundangan yang menjadi peraturan teknis turunan dari UU Lingkungan Hidup, tata kota, dan kebersihan untuk menanggulangi serta melakukan tindakan preventif adanya tindakan destruktif sebagian masyarakat yang salah satunya diwujudkan atas nama seni dengan menorehkan street arts di dinding-dinding atau sarana prasarana fasilitas umum yang berlokasi di ruang publik.

Kata Kunci : *Ruang Publik, Vandalisme, graffiti tagging, setting fisik, setting aktivitas, efektifitas penegakan hukum*

Pendahuluan

Permasalahan visualisasi representasi kota sebagai tempat yang bersih, sehat dan tertata menjadikan kota memiliki identitas. Kota seperti ini yang menjadikan seniman kesulitan dalam mengembangkan daya imajinasinya dalam sebuah ruang publik yang diakui sebagai bagian dari identitas kota. Identitas kota harus memenuhi standar sebagai kota yang bersih, tertata dan bebas dari vandalisme. Fenomena merebaknya graffiti tagging menyebabkan permasalahan pada visualisasi representasi kota.

Ruang publik merupakan ruang yang digunakan secara individu dan tidak terbatas pada lingkup ruang tertutup namun juga ruang terbuka yang seharusnya dilindungi oleh negara agar dipakai secara meluas. Dalam perkembangan seni publik, hampir tidak ada ruang publik yang mampu mewadahi seniman dalam menggulirkan wacana mereka.

Yogyakarta merupakan satu dari sekian banyak kota yang memiliki masyarakat dengan kultur heterogen dan jiwa seni yang tinggi. Mural dan art graffiti akan sangat mudah dijumpai di dinding-dinding ruang publik yang seolah-olah menggambarkan realitas sosial masyarakat kota Yogyakarta. Pesan-pesan moral dan kritik sosial yang tertuang dalam seni lukis jalanan tersebut tersaji dalam nuansa simbolik seni.

Persoalan Vandalisme yang terjadi di Kota Yogyakarta dilakukan dalam bentuk graffiti tagging oleh seserorang atau sekelompok orang pada sarana/fasilitas umum yang tidak memiliki izin/berizin, Pada umumnya dilakukan oleh oknum pelajar maupun oknum non pelajar. Perbuatan tersebut menimbulkan akibat dan dampak yang tidak baik, dikarenakan Yogyakarta dikenal sebagai Kota Pelajar dan budaya.

Pemerintah Daerah dalam hal ini, Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta (Pemda DIY) dan Pemerintah Kota Yogyakarta (Pemkot Yogyakarta) sebenarnya telah mengeluarkan instruksi, yakni: Instruksi Gubernur DIY No. 4/Intruk/2014 tentang Gerakan Penanganan Vandalisme di DIY dan Instruksi Walikota Yogyakarta Nomor: 02/INSTR/2008 tentang Pembentukan Satuan Tugas Penanganan Aksi Vandalisme serta regulasi dalam bentuk Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2002 tentang Pengelolaan Kebersihan yang selama ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan penegakan hukum bagi para pelaku Vandalisme.

Kebijakan dan regulasi tersebut nampaknya belum dapat diimplementasikan secara maksimal, dikarenakan fenomena vandalisme masih ada sampai saat ini. sehingga dengan demikian perlu adanya kajian yang komprehensif tidak hanya dari aspek regulasi atau

kebijakan namun juga dari aspek setting fisik dengan memprioritaskan upaya preventif sebagai premium remidium dalam upaya penanggulangan vandalisme.

Fenomena merebaknya graffiti tagging menyebabkan permasalahan pada visualisasi representasi kota. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan faktor – faktor setting fisik yang mempengaruhi aktifitas graffiti tagging, efektivitas penegakan hukum yang ditinjau dari asepek substansi (legal substance) dengan menggunakan kajian ROCCIPI, aspek struktur (legal structure) dan budaya hukum legal culture) dan memberikan gagasan melalui penyusunan Urban Design Guideline terkait permasalahan graffiti tagging dalam bentuk naskah kebijakan guna memberikan rekomendasi kepada Pemerintah Kota Yogyakarta dalam rangka Penanggulangan Tindakan Vandalisme yang ada di Kota Yogyakarta.

Metode Penelitian

a. Variabel Penelitian Setting Fisik

Kajian dari literatur terkait dirumuskan ke dalam Matriks Penelitian berikut :

KEYPLAN



VANDALISME SEDANG

			10	11	12	14	18	20	22	24	
SETTING FISIK	BANGUNAN	Fungsi	Hunian			●			●		
			Komersial					●		●	●
			Lahan Kosong	●	●						
		Massa	Gang				●				
			Religius								
			Besar								
		Tinggi	Sedang			●	●	●	●	●	●
			Kecil								
			Rendah (1 Lantai)			●					
		Warna	Sedang (2 Lantai)				●	●	●	●	●
	Tinggi (> 2 Lantai)										
	Terang				●				●	●	
	Transparansi	Gelap	●	●		●	●	●	●	●	
		Sedang									
		Transparan				●					
	RTH	Tidak Transparan	●	●	●		●	●	●	●	
		Luas									
		Sempit	●	●	●	●	●	●	●	●	
	Dimensi	Tidak Ada								●	
		Luas									
Sempit		●	●	●	●	●	●	●	●		
Kesejajaran	Sejajar	●	●	●		●	●	●	●		
	Tidak Sejajar				●			●	●		
Penerangan	Gelap	●	●	●		●		●	●		
	Terang				●		●		●		
	Jenis Penerangan	●	●								
Sayap Bangunan	Lampu Jalan			●		●	●	●	●		
	Lampu Hunian			●		●	●	●	●		
	Ada	●	●	●	●	●	●	●	●		
	Tidak Ada	●	●						●		

Matriks Penelitian digunakan sebagai metode pengambilan data lapangan yang berada di 4 lokasi yang rawan terhadap aksi Grafitti tagging yaitu : **Seputaran Mandala Krida , Jalan Rejowinangun, Jalan C. Simanjuntak, dan Jalan Kenari.**

b. Variabel Penelitian Aspek Hukum

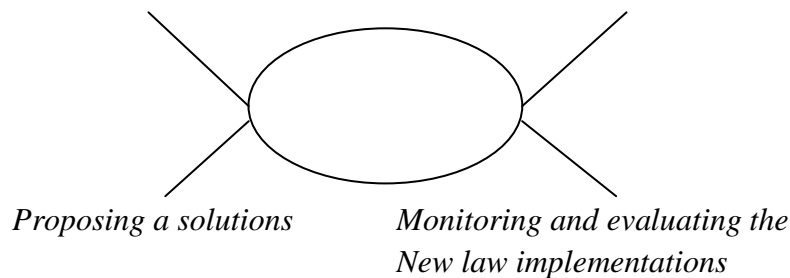
Untuk menganalisis persoalan vandalisme yang terjadi di Kota Yogyakarta, Penulis akan menggunakan Teori Penegakan Hukum yang dimebangkan oleh Lawrence M. Friedman (Friedman: 1975), terdiri dari 3 (tiga) komponen yaitu : legal substance, legal structure, dan legal culture. Pertama, Komponen Substansi Hukum (Legal substance) adalah peraturan perundang-undangan yang menjadi acuan bekerjanya lembaga penegak hukum, kedua, Struktur Hukum (legal structure) adalah lembaga penegak hukum yaitu institusi pelaksana dari bekerjanya hukum dan ketiga, budaya hukum (legal culture) adalah budaya hukum yang diwujudkan dalam pola perilaku penegak hukum dan masyarakat yang terbagi menjadi dua yaitu Kultur Hukum eksternal (external legal culture) adalah kultur hukum yang ada pada populasi masyarakat secara umum dan Kultur Hukum Internal (internal legal culture) adalah kultur para anggota masyarakat yang menjalankan tugas-tugas hukum yang terspesialisasi. Semua masyarakat memiliki kultur hukum, tetapi hanya masyarakat dengan para spesialis hukum yang memiliki suatu kultur hukum internal.

Kultur Hukum Internal menurut Satjipto Rahardjo (2010:24) berdasarkan pada Pemahaman secara normatif terhadap organisasi penegakan hukum, cenderung menerima bentuk-bentuk formal dari organisasi tersebut sebagai satu-satunya kemungkinan yang dapat dilihat dan dipelajari. Dengan demikian, seolah-olah organisasi tersebut dapat dilihat dan dipelajari. Dengan demikian, seolah-olah organisasi tersebut dapat dipelajari dalam suatu laboratorium, terpisah dari serba kaitannya yang rumit dengan dunia, kekuatan-kekuatan serta proses di luarnya.

Mendasari Teori Penegakan hukum tersebut di atas, kajian terhadap kebijakan tentang vandalisme yang ada di Kota Yogyakarta dilakukan dengan menggunakan sistem ROCCIPI (Rules, Opportunity, Capacity, Communication, Interest, Process, Ideology) (Arscheidt, dkk: 2008). guna memperkuat kapasitas sistem legislasi dalam menopang efektivitas penegakan hukum yang berdampak pada penanggulangan vandalism yang ada di Kota Yogyakarta. Berikut skema yang digunakan sebagai metode untuk menganalisis kualitas kebijakan yang berkaitan dengan vandalisme.

Identifying The social problem

Proposing and warranting explanations



Gambar. Skema analisa produk hukum melalui ROCCIPI

Hasil Penelitian

A. Faktor –Faktor Setting Fisik yang mempengaruhi Graffiti Tagging

Faktor –Faktor Setting Fisik yang mempengaruhi Graffiti Tagging pada lokasi Seputaran Mandala Krida, Jalan Rejowinangun, Jalan C. Simanjuntak, dan Jalan Kenari adalah :

- **Seputaran Mandala Krida**

Vandalisme yang terjadi pada seputaran Stadion Mandala Krida sangat marak terjadi. Terdapat 72 titik yang terkena aksi vandalisme. Banyak aspek-aspek yang mempengaruhi dari terjadinya aksi vandalisme. Aspek-aspeknya yakni Fungsi Bangunan, Massa Bangunan, Tinggi Bangunan, Warna Bangunan, Transparansi Bangunan, Aspek Setback bangunan seperti RTH (Ruang Terbuka Hijau), Dimensi Setback dan Kesejajaran bangunan, Aspek Street Furniture seperti Penerangan, Jenis Penerangan dan Sayap Bangunan. Dari hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan, untuk fungsi bangunan yang terkena vandalisme paling marak terjadi pada fasilitas umum dengan presentase sebesar **56.40%**, vandalisme terjadi pada dinding pagar dari Stadion Mandala Krida. Presentase dinding Stadion Mandala Krida terkena aksi vandalisme sebesar **75%**. Untuk massa bangunan, dominan aksi vandalisme terjadi pada massa yang sedang dengan tingkat presentase sebesar **76%**. Diikuti dengan tinggi bangunan yang terkena vandalisme cenderung ke bangunan yang memiliki tinggi bangunan yang rendah (1 lantai) dengan presentase sebesar **100%**. Warna bangunan yang terang pada seputaran Stadion Mandala Krida lebih cenderung terkena aksi vandalisme dengan presentase sebesar **48.5%**. Pada aspek transparansi dari media yang dijadikannya aksi vandalisme, aksi vandalisme cenderung melakukan aksinya pada media yang solid/tidak transparan. Hal ini dapat

dibuktikan dengan presentase vandalisme terjadi di media yang tidak transparan sebesar **100%**. Untuk Aspek setback seperti RTH, aksi vandalisme pada seputaran Stadion Mandala Krida cenderung terjadi pada bangunan yang memiliki RTH yang luas dengan presentase sebesar **47.5%**. Untuk dimensi setback bangunan, pada kasus ini yang cenderung terkena aksi vandalisme adalah dimensi setback yang sempit dengan presentase sebesar 76%. Hal ini dikarenakan bangunan lebih dekat dengan jalan sehingga mudah dicapai oleh pelaku vandalisme. Kesejajaran bangunan juga mempengaruhi dari terkenanya aksi vandalisme. Hal ini dibuktikan dengan presentase kesejajaran bangunan yang terkena aksi vandalisme sebesar 76%. Kesejajaran yang dimaksud adalah kesejajaran bangunan satu dengan lainnya yang dekat dengan jalan. Dalam aspek street furniture seperti penerangan, aksi vandalisme pada kasus ini cenderung terjadi pada bangunan yang memiliki tingkat penerangan yang terang dengan presentase sebesar 72%. Untuk jenis penerangan yang terjadi aksi vandalisme cenderung ke jenis penerangan lampu jalan dengan presentase sebesar 93%.

Dalam kasus vandalisme yang terjadi pada seputaran Stadion Mandala Krida, tagging yang paling sering terbaca pada area tersebut ialah nama nama seseorang dan inisial yang diduga dan juga nama gang seperti “DNS.KY”, “RIB” yang merupakan inisial gang dari SMA Bopkri 2 Yogyakarta, “RGR” yang merupakan inisial gang dari SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta, “STEMSA” yang merupakan nama gang dari SMK 1 Jetis, “MCLD”, “SMC” yang merupakan inisial gang dari SMA 4 Yogyakarta, “MOLAZT” yang merupakan nama gang dari SMP 15 Yogyakarta, “STM”, dan “REM” yang merupakan inisial gang dari SMA 11 Yogyakarta. Para pelaku dari aksi vandalisme dapat disimpulkan merupakan kelompok dan juga secara individu. Hal ini dapat dikaitkan dengan banyak terdapatnya nama seseorang dan juga nama gang pada seputaran Stadion Mandala Krida.

- **Koridor Jalan Rejowinangun**

Jalan Rejowinangun merupakan jalan yang termasuk ke dalam kawasan fungsi perdagangan, oleh karena itu komposisi koridor jalan ini didominasi oleh bangunan bertipologi komersial sebanyak 53% (jauh lebih tinggi dibanding bangunan dengan tipologi lain). Vandalisme yang terjadi di Jalan Rejowinangun dilakukan oleh geng remaja yang ada di Yogyakarta. Melalui analisis pada matriks kajian setting fisik dan persentase vandalism yang terjadi di Jalan Rejowinangun, dari segi aspek bangunan, yaitu variable fungsi, massa, tinggi, warna, transparansi dan sayap bangunan disimpulkan :

- a. Fungsi bangunan yang mengalami vandalisme didominasi oleh fungsi

- bangunan komersial.
- b. Massa bangunan yang mengalami vandalisme didominasi oleh massa sedang.
 - c. Tinggi bangunan yang dominan adalah ketinggian sedang (2 lantai).
 - d. Warna bangunan yang dominan mengalami vandalisme adalah warna gelap.
 - e. Vandalisme sangat didominasi oleh bangunan yang tidak transparan.
 - f. Vandalisme di Jalan Rejowinangun didominasi oleh bangunan yang memiliki sayap bangunan.

Sedangkan dari segi aspek setback yaitu variabel RTH, dimensi dan kesejajaran serta aspek street furniture yaitu variabel penerangan dan jenis penerangan disimpulkan :

- a. Bangunan yang mengalami vandalisme di Jalan Rejowinangun tidak memiliki RTH atau memiliki RTH sempit.
- b. Bangunan yang mengalami vandalisme adalah 52% berdimensi cukup dan 48% dimensi sempit.
- c. Vandalisme didominasi pada bangunan yang tidak sejajar.
- d. Vandalisme didominasi pada bangunan yang memiliki penerangan gelap.
- e. Vandalisme didominasi pada bangunan yang memiliki jenis penerangan lampu hunian.

Dari hasil persentase vandalisme di Jalan Rejowinangun dan hasil pembahasan pada bab sebelumnya, diketahui bahwa variabel-variabel kajian setting fisik berpengaruh dan memicu terjadinya kasus vandalisme di Jalan Rejowinangun. Solusi terhadap variabel-variabel setting fisik tersebut antara lain dengan mengurangi bidang permukaan luas bersifat masif, meningkatkan transparansi bangunan di Jalan Rejowinangun, meningkatkan RTH pada bangunan di Jalan Rejowinangun, meningkatkan kesejajaran bangunan dengan cara bangunan harus mengikuti GSB sehingga menghasilkan visibilitas yang tinggi pada jalan dan mencegah aksi vandalisme.

• **Koridor Jalan C. Simanjuntak**

Jalan C. Simanjuntak sendiri memiliki fungsi area *mix-used* yang terdiri dari bangunan komersial, hunian, lahan kosong, dan gang. Berdasarkan analisis pada matriks

kajian *setting fisik* dan persentase vandalisme yang terjadi di Jalan C. Simanjuntak memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Fungsi bangunan komersial.
- b. Massa bangunan mendominasi adalah bangunan bermassa sedang.
- c. Tinggi bangunan yang mendominasi adalah bangunan dengan ketinggian 2 lantai dan 1 lantai.
- d. Warna bangunan yang mendominasi adalah bangunan yang berwarna terang sehingga coretan dapat terlihat jelas oleh orang sekitar.
- e. Bangunan yang sama sekali tidak terdapat Ruang Terbuka Hijau (RTH) seperti pohon, semak-semak, dan tanaman hias.
- f. Bangunan yang tidak memiliki sayap bangunan dengan siteback yang sempit.
- g. Bangunan yang dekat dari jalan.

- **Koridor Jalan Kenari**

Berdasarkan hasil Analisa dan pembahasan kasus vandalisme yang terjadi pada koridor Jalan Kenari ditemukan pada bangunan-bangunan yang relatif bermassa sedang, berlantai tunggal (1 lantai), dan memiliki fungsi komersial seperti rumah makan atau pertokoan, bangunan yang berdimensi luas serta memiliki RTH yang luas dikarenakan pada perimeternya terdapat pagar pembatas lahan yang sering dijadikan sasaran bagi para vandal. Bangunan yang bertipe seperti ini memiliki pengamanan rendah pada bagian-bagian tertentu pada perimeter RTH yang tidak dapat dijangkau oleh pemilik properti.

B. Penegakan Hukum Terhadap *Graffiti Tagging*

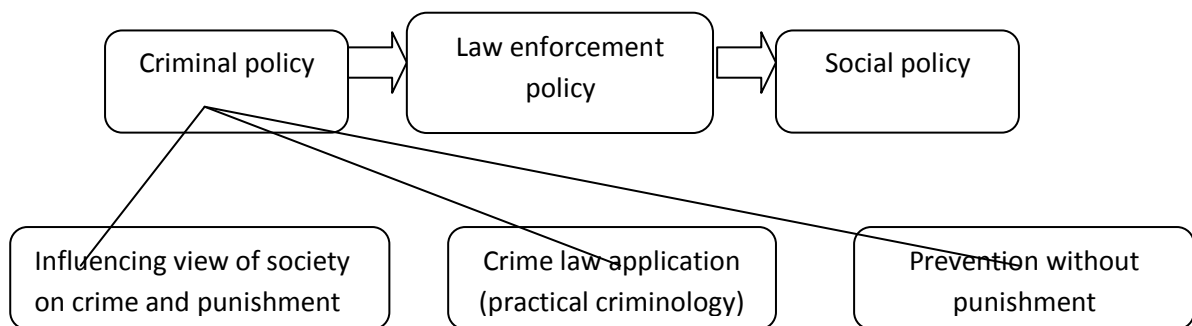
1. Legal Substance

a. Analisis Peraturan Perundang-undangan

1. UU No. 1 Tahun 1946 tentang Hukum Pidana (KUHP)

Pengaturan tentang *graffiti tagging*/aktivitas corat-coret diatur secara implisit dalam Pasal 406 ayat (1) KUHP : “*barang siapa dengan sengaja dan melawan hukum menghancurkan, merusakkan, membikin tak dapat dipakai atau menghilangkan barang sesuatu yang seluruhnya atau sebagian milik orang lain, diancam dengan pidana penjara paling lama dua tahun delapan bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah*”. Dan berdasarkan Pasal 489 ayat (1) KUHP: “*kenakalan terhadap orang atau barang*

yang dapat menimbulkan bahaya, kerugian atau kesusahan, diancam dengan pidana denda paling banyak dua ratus dua puluh lima rupiah”Ketentuan yang tertuang dalam undang-undang tersebut menggunakan pendekatan penal. Jika mengacu pada kebijakan integral dalam penanggulangan kejahatan sebagaimana yang digagas oleh Hoefnagels (Barda Nawawi Arief, 2011: 5) melalui skema berikut:



Gambar. Skema kebijakan integral dalam penanggulangan kejahatan

Sumber : Barda Nawawi Arief, 2011: 5

Mencermati skema tersebut, upaya penggulangan kejahatan perlu dilakukan secara komprehensif dengan menggunakan pendekatan kebijakan yang integral antara upaya penanggulangan penal (pidana) dan non penal (non pidana) dan perpaduan antara politik criminal dan politik sosial. Sehingga dengan demikian, pengaturan sanksi pidana sebagaimana dimaksud dalam KUHP terhadap pelaku *graffiti tagging* menjadi tidak optimal jika hanya menggunakan pendekatan penal, dikarenakan pelaku *graffiti tagging* kebanyakan adalah pelajar yang notabene membutuhkan adanya ruang yang digunakan untuk aktualisasi diri, sehingga pendekatan yang digunakan lebih tepat jika bersifat *prevention without punishment*, misal : memberikan pemahaman berkaitan dengan persoalan *graffiti tagging* yang memiliki implikasi hukum jika dilakukan dan perlu adanya penyediaan ruang bagi mereka untuk melakukan mural.

2. UU No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya

Ketentuan dalam Pasal 105 UU Cagar Budaya: “Setiap orang dengan sengaja merusak cagar budaya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 66 ayat (1)

dipidana dengan pidana penjara paling singkat 1 (satu) tahun dan paling lama 15 (lima belas) tahun dan/atau denda paling sedikit Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) dan paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah)” juga bisa menjadi dasar hukum bagi pelaku yang melakukan aksi corat-coret terhadap bangunan yang masuk kategori cagar budaya.

Implementasi dari UU Cagar Budaya dalam konteks penegakan hukum perlu memperhatikan pembagian urusan kewenangan antara pemerintah pusat dan daerah. Jika penegakan hukum diberikan kepada daerah maka dasar hukumnya yang digunakan oleh Satpol PP adalah Peraturan Daerah, sedangkan untuk UU Cagar Budaya, dikarenakan ada pengenaan sanksi pidana penjara maka menjadi kewenangan Kepolisian.

3. Perda Kota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2002 tentang Pengelolaan Kebersihan

Pelaksanaan penegakan hukum yang dilakukan terhadap *graffiti tagging* berdasar pada Perda Kota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2002 tentang Pengelolaan Kebersihan (Perda 18/2002). Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rikardo Putro Wibowo Mukti, Ph.D selaku Kabid Ketertiban Umum dan Ketenteraman Masyarakat Satpol PP Pemkot Yogyakarta. Perda 18/2002 menjadi dasar hukum bagi satpol pp untuk melakukan penindakan dan Instruksi Walikota Nomor 02/INSTR/2008 tentang Pembentukan Satuan Tugas Penanganan Aksi Vandalisme. Secara implisit ketentuan berkaitan dengan *graffiti tagging* atau aksi corat-coret tertuang dalam Pasal 16 huruf c Perda 18/2002 yang menyatakan bahwa **“siapapun dilarang: mengotori dan/atau merusak pohon perindang, tanaman, bangunan dan fasilitas umum.** terhadap tindakan tersebut terdapat sanksi pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 17 ayat (1) : *barang siapa melanggar ketentuan dimaksud dalam Pasal 11 ayat (2) huruf d, Pasal 12, 14, dan 16 Peraturan Daerah ini diancam dengan pidana kurungan selama-lamanya 3 (tiga) bulan atau denda sebanyak-banyaknya Rp 2.000.000,00 (dua juta rupiah).*

Ketentuan Perda 18/2002 belum secara eksplisit mengatur tentang vandalisme (*graffiti tagging/corat-coret*), sehingga dalam praktek empiriknya terdapat beberapa persoalan, berikut hasil analisis Perda 18/2002 dengan

menggunakan metode ROCCIPI (*Rule, Opportunity, Capacity, Communication, Interest, Process, Ideology*).

4. Perda Kota Yogyakarta Nomor 15 Tahun 2018 tentang Penyelenggaraan Ketertiban Umum dan Ketenteraman Masyarakat

Rekomendasi :

Perda Nomor 15 Tahun 2018 berlu segera diimplementasikan, mengingat semakin maraknya tindakan *graffiti tagging* yang ada di Kota Yogyakarta. Terdapat beberapa catatan sebagaimana telah diuraikan dalam tabel di atas. Namun demikian, perubahan atau revisi tersebut akan menjadi lebih baik jika Perda ini sudah dijalankan terlebih dahulu. Sehingga dengan demikian, perlu adanya kajian terkait dengan implementasi dari Perda 15 Tahun 2018 untuk mengetahui efektivitas penegakan hukum tentang *graffiti tagging*.

5. Peraturan Walikota Nomor 84 Tahun 2019 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Nomor 15 Tahun 2018 tentang Penyelenggaraan Ketertiban Umum dan Ketenteraman Masyarakat.

Ketentuan tentang pemberian sanksi administratif berupa pengembalian keadaan seperti semula diatur secara khusus dalam Pasal 12 Perwal 84 Tahun 2019, yang menyatakan bahwa pelanggaran yang dilakukan oleh setiap orang dan/atau badan terkait aktivitas corat-coret pada bangunan cagar budaya, fasilitas umum, jalan, bangunan dan kendaraan milik orang dan atau badan selain dikenakan denda juga sanksi administratif berupa pengembalian keadaan semula dengan mekanisme:

- a. Satpol PP berdasarkan laporan kejadian atau tertangkap tangan, membuat perintah untuk mengembalikan pada keadaan semula kepada Pelanggar dalam waktu 1 (satu) hari kerja terhitung sejak ditetapkan sebagai pelanggar;
- b. dalam surat perintah sebagaimana dimaksud huruf a, ditentukan spesifikasi pengembalian pada keadaan semula;
- c. dalam menentukan spesifikasi sebagaimana dimaksud pada huruf b, Satpol PP dapat bekerja sama dengan instansi terkait; dan

d. setelah dilakukan pengembalian pada keadaan semula sebagaimana dimaksud huruf b, Satpol PP membuat Berita Acara Pengembalian Pada Keadaan Semula;

Pengenaan sanksi yang dirumuskan menggunakan pendekatan non penal, tidak menjadikan hukum pidana sebagai panglima. Menurut Romeijn, hubungan antara hukum pidana dengan hukum administrasi dalam konteks penegakan sanksi adalah bersifat *hulprecht* (membantu) dan sanksinya bersifat *in cauda venenum*.

b. Analisis Peraturan Kebijakan

Instruksi Walikota Nomor: 02/INSTR/2008 tentang Pembentukan Satuan

Tugas Penanganan Aksi Vandalisme

Instruksi Walikota bila dilihat dari perspektif Hukum Administrasi merupakan salah satu varian dari peraturan kebijaksanaan (*beleidsregel*) yang dibuat oleh badan atau pejabat tata usaha negara, yang diberikan kewenangan untuk mengeluarkan produk hukum baik yang berupa peraturan (*regeling*) maupun peraturan kebijaksanaan (*beleidsregel*).

Peraturan kebijaksanaan berbeda dengan sebuah undang-undang atau peraturan karena hanya mengikat internal kepada pejabat tata usaha negara sendiri dan memiliki kekuatan mengikat secara tidak langsung. Akan tetapi, meskipun suatu peraturan kebijaksanaan menjadi wewenang dan terletak di ranah kewenangan badan atau pejabat tata usaha negara (termasuk Walikota Yogyakarta), namun pertanggungjawaban dalam penggunaan wewenang tidak boleh bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan tidak boleh bertentangan dengan asas-asas umum pemerintahan yang baik (*the principles of good Governance*).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rahmat Setiabudi Sokonagoro, S.H, LL.M selaku Kepala Sub Bagian Bantuan Hukum Sekda Kota Yogyakarta menyatakan bahwa selama ini pembentukan peraturan di luar perundang-undangan tidak melalui bagian hukum melainkan langsung oleh Walikota. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik dari *beleidsregel* yang dibentuk berdasarkan diskresi (*freies ermessen*) yang melekat pada Badan/Pejabat Tata Usaha Negara (Walikota). Namun demikian, meskipun surat edaran bukan

merupakan peraturan perundang-undangan, setidaknya dalam pembentukan perlu meminta pertimbangan dari sekda bagian hukum untuk mengantisipasi adanya tindakan sewenang-wenang yang dilakukan oleh Kepala Daerah.

2. Legal Structure (Struktur Hukum)

a. Kendala yang dihadapi

1) Kuantitas SDM

Ketersediaan sumber daya manusia di Satpol PP di Pemkot Yogyakarta dari segi kuantitas jumlahnya terbatas, yakni sebesar 250 (dua ratus lima puluh) orang, jika mengacu pada UU Pemda dan PP Satpol PP yang masuk kategori Polisi Pamong Praja hanya sekitar 100 orang (PNS), selebihnya merupakan tenaga bantuan (naban) dan *outsorcing* yang notabene tidak memiliki kewenangan dalam melakukan penegakan hukum.

Rasio antara jumlah satpol PP tidak sebanding dengan kuantitas pelanggaran yang ada. Mengingat banyaknya perda yang harus ditegakan sehingga menjadi tidak maksimal, seperti kasus *graffiti tagging* yang semakin marak terjadi. Mengacu pada data yang ada, penegakan *graffiti tagging* masih belum maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rikardo Putro Wibowo Mukti, Ph.D selaku Kabid Ketertiban Umum dan Ketenteraman Masyarakat Satpol PP Pemkot Yogyakarta, keterbatasan jumlah SDM Satpol PP Pemkot Yogyakarta menjadi salah faktor pendukung kurang optimalnya penegakan hukum, salah satunya *graffiti tagging*. Jika melihat karaktersitik dari pelanggaran *graffiti tagging*, biasanya dilakukan dini hari ketika sudah tidak ada lagi petugas yang melakukan pengawasan atau patroli. Sehingga dengan demikian perlu adanya peningkatan jumlah personil Satpol PP untuk melakukan kegiatan patrol secara bergantian.

2) Kualitas SDM

Pada Prakteknya, Satpol PP merupakan “*unit buangan*” dari OPD lain, sehingga dari segi kualitas menjadi persoalan. Menurut Bapak Rikardo Putro Wibowo Mukti, Ph.D selaku Kabid Ketertiban Umum dan Ketenteraman Masyarakat Satpol PP Pemkot Yogyakarta, untuk menjadi seorang Polisi Pamong Praja minimal harus memiliki kemampuan untuk bernegosiasi,

menguasai peraturan perundang-undangan (perda dan perkada) dan kemampuan untuk berargumentasi (jago debat). Jika standar minimal tersebut tidak dimiliki maka penegakan hukum tidak akan maksimal.

Kualitas sumber daya manusia menjadi salah satu faktor kunci keberhasilan dalam proses penegakan hukum. Polisi Pamong Praja dituntut untuk mampu menjadi *problem solver*, menyelesaikan persoalan sampai pada akar-akarnya tidak hanya pada hilirnya saja. Paska dikeluarkannya PP tentang Satpol PP, *ratio legis* yang digunakan sebagai dasar pembentukan PP tersebut adalah adanya internalisasi prinsip-prinsip Satpol PP secara universal, diantaranya: menjunjung tinggi HAM, menaati peraturan perundang-undangan dan kode etik serta nilai agama dan etika, bertindak obyektif dan tidak diskriminatif dan memelihara persatuan dan kesatuan bangsa. Prinsip yang tertuang dalam regulasi tersebut menyiratkan makna adanya reformasi Satpol PP, yang semula hanya berfokus pada kekuatan fisik, menjadi kekuatan intelektual (pengetahuan), diantaranya: kemampuan dalam mengatasi setiap persoalan yang ada (*problem solver*). Adapun cara yang dilakukan adalah dengan mewajibkan Polisi Pamong Praja untuk mengikuti Pendidikan dan pelatihan dasar, serta diwajibkan lulus Pendidikan dan pelatihan teknis dan fungsional.

3) Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana juga merupakan faktor pendukung dalam penegakan hukum. Tanpa adanya sarana dan prasarana penegakan hukum akan berjalan lambat. Sarana tersebut mencakup fasilitas yang memadai dan keuangan yang cukup. Pada prakteknya sarana yang ada di satpol PP masih terbatas, khususnya fasilitas motor yang digunakan untuk patroli. (data ada di Satpol PP).

3. *Legal Culture* (Budaya Hukum)

Budaya hukum yang diwujudkan dalam pola perilaku penegak hukum dan masyarakat yang terbagi menjadi dua yaitu:

a. *Internal Legal Culture* (Budaya Hukum Internal (struktur hukum/penegak hukum))

Penegakan hukum terhadap *graffiti tagging* yang selama ini dilakukan, belum menampakkan hasil yang maksimal. Diperlukan adanya penataan kembali budaya hukum dari penegak hukum itu sendiri, yakni : Satpol PP. Kultur yang

terdapat di dalam satpol PP selama ini, ketika menyelesaikan persoalan masih mengedepankan kekuatan fisik sehingga hal tersebut justru akan menimbulkan labeling/stereotype yang justru menjadi faktor penghambat penegakan hukum. Selain itu, kebiasaan mengikuti pelatihan-pelatihan dalam rangka peningkatan kualitas dan kemampuan perlu menjadi perhatian. Upaya penegakan hukum terhadap *graffiti tagging* harus dilakukan oleh aparat penegak hukum yang jujur, berdedikasi, loyal, cakap serta memiliki integritas tinggi.

b. External Legal Culture (Budaya Hukum Masyarakat)

Budaya hukum yang ada pada populasi masyarakat secara umum, yakni: Peran serta masyarakat, Mencermati hal tersebut, diperlukan adanya korelasi antara budaya hukum baik yang terdapat pada aparat penegak (*internal legal culture*) hukum maupun masyarakat pencari keadilan (*eksternal legal culture*). Budaya hukum aparat penegak hukum harus mampu melepaskan diri dari keterpurukan masa lalu dan ke depan lebih memiliki komitmen, profesionalitas, integritas disertai moralitas yang kuat dan menjalin koordinasi antar penegak hukum satu sama lain dengan peningkatan sumber daya manusia, manajemen yang lebih baik menjadi aset untuk dapat menjalani tugas penegak hukum yang ideal. Disamping itu budaya hukum masyarakat pencari keadilan harus mampu mendukung upaya aparat penegak hukum tersebut dengan tidak melakukan praktik-praktik Korupsi, Kolusi dan Nepotisme (KKN) dan selalu bekerja sama dalam melakukan upaya pemberantasan *graffiti tagging* melalui laporan/pengaduan masyarakat.

Kesimpulan

- Hasil Perbandingan Faktor-faktor *Setting Fisik* di ke 4 lokasi

NO	LOKASI	Mandala Krida	Jln. Rejowinangun	Jln. Kenari	Jln. C. Simanjuntak
1	Fungsi bangunan	Fasilitas umum	Komersial	Lahan kosong	komersial
2	Masa bangunan	Sedang	sedang	sedang	sedang
3	Tinggi bangunan	1 lantai	2 lantai	1 lantai	2 lantai
4	Warna bangunan	Terang	gelap	Terang	Terang
5	Transparansi bangunan	Tidak transparan	Tidak transparan	Tidak Transparan	Tidak transparan
6	RTH	Luas	Tidak ada	Luas	Tidak ada
7	Dimensi Setback	Sempit	sempit	sempit	sempit
8	Kesejajaran	Dekat dengan jalan	Dekat dengan jalan	Dekat dengan jalan	Dekat dengan jalan
9	Intensitas Penerangan	Terang	Gelap	Gelap	Gelap
10	Jenis Penerangan	Lampu jalan	Lampu Hunian	Lampu Jalan	Lampu Jalan
11	Sayap bangunan	Tidak ada	Ada	Tidak ada	Tidak ada

Tabel . Hasil Perbandingan Faktor-faktor *Setting Fisik* di ke 4 lokasi
Sumber : Analisis Penulis, 2020

- Kesimpulan Faktor-faktor *Setting Fisik* yang mempengaruhi Graffiti Tagging

1	Masa bangunan	sedang
2	Transparansi bangunan	Tidak transparan
3	Dimensi Setback	sempit
4	Kesejajaran	Dekat dengan jalan
5	Intensitas Penerangan	Gelap
6	Warna bangunan	Terang

Tabel .
Kesimpulan Faktor-faktor *Setting Fisik* yang mempengaruhi Graffiti Tagging
Sumber : Analisis Penulis, 2020

Rekomendasi

Rekomendasi Desain terkait Kajian Arsitektural pada lokasi Seputaran Mandala Krida, Jalan Rejowinangun, Jalan C. Simanjuntak, dan Jalan Kenari adalah :

- **Kajian Arsitektural**

SETTING FISIK		KESIMPULAN	ANALISIS VANDALISME	SOLUSI	
SETTING FISIK	BANGUNAN	Fungsi	Fungsi bangunan yang mengalami vandalisme didominasi oleh fungsi bangunan komersial.	Bangunan dengan tipologi komersial banyak menggunakan <i>rolling door</i> (memiliki bidang luas) dan pembatas sisi bangunan yang berupa tembok dan bersifat masif.	Mengurangi penggunaan pembatas bangunan yang bersifat masif seperti tembok atau diberi pagar pembatas area toko yang tidak bersifat masif (transparan).
		Massa	Massa bangunan yang mengalami vandalisme didominasi oleh massa sedang.	Massa berukuran sedang mayoritas merupakan bangunan komersial yang memiliki bidang permukaan luas seperti <i>rolling door</i> dan tembok.	Mengurangi bidang permukaan luas bersifat masif atau memberi batas atau pagar yang tidak masif.
		Tinggi	Tinggi bangunan yang dominan adalah yang sedang (2 lantai).	Walaupun yang dominan adalah 2 lantai, namun pada bangunan 2 lantai yang mengalami vandalisme hanya pada area lantai 1 saja.	Memperhatikan desain setting fisik pada lantai 1 karena vandalisme disimpulkan terjadi 100% di area lantai 1.
		Warna	Warna bangunan yang dominan mengalami vandalisme adalah warna gelap.	Walaupun yang dominan adalah warna gelap, namun warna sedang dan terang juga tidak luput dari vandalisme karena pelaku vandalisme dapat menyesuaikan pewarna dengan bidang yang akan divandalisme.	Mengurangi warna gelap pada bangunan atau mengurangi bidang permukaan yang dapat menjadi sasaran vandalisme.
		Transparansi	Vandalisme sangat didominasi oleh bangunan yang tidak transparan.	Hampir seluruh bangunan yang mengalami vandalisme di Jalan Rejowinangun tidak transparan.	Meningkatkan transparansi bangunan di Jalan Rejowinangun.
		Sayap Bangunan	Vandalisme di Jalan Rejowinangun didominasi oleh bangunan yang memiliki sayap bangunan.	Vandalisme terjadi pada sayap bangunan (pembatas sisi bangunan) karena pembatas yang digunakan adalah tembok yang memiliki bidang dan bersifat masif.	Mengurangi atau tidak menggunakan sayap bangunan yang berwujud tembok dan bersifat masif.

Tabel.

Rekomendasi Desain Setting Fisik pada koridor ruang jalan

Sumber : Analisis Penulis, 2020

SETTING FISIK		KESIMPULAN	ANALISIS VANDALISME	SOLUSI	
SETTING FISIK	SETBACK	RTH	Bangunan yang mengalami vandalisme di Jalan tidak memiliki RTH atau memiliki RTH sempit.	Karena tidak memiliki RTH, bidang permukaan masif terlihat sangat jelas dan terkena vandalisme. Namun bangunan yang memiliki RTH di Jalan tidak terkena vandalisme.	Meningkatkan RTH pada bangunan di Jalan
		Dimensi	Bangunan yang mengalami vandalisme adalah 52% berdimensi cukup dan 48% dimensi sempit.	Bangunan dimensi cukup (sesuai GSB) mengalami vandalisme karena terhalang oleh bangunan di sebelahnya yang cenderung berdimensi sempit dari jalan.	Bangunan harus mengikuti GSB sehingga menghasilkan visibilitas yang tinggi pada jalan dan mencegah aksi vandalisme.
		Kesejajaran	Vandalisme didominasi pada bangunan yang tidak sejajar.	Ketidaksejajaran bangunan dan posisi semakin dekat terhadap jalan menjadi sasaran vandalisme dan merugikan bangunan yang sudah menaati GSB (bangunan jadi lebih rendah visibilitasnya karena tersembunyi oleh bangunan yang tidak menaati GSB).	Meningkatkan kesejajaran bangunan dengan cara bangunan harus mengikuti GSB sehingga menghasilkan visibilitas yang tinggi pada jalan dan mencegah aksi vandalisme.
	STREET FURNITURE	Penerangan	Vandalisme didominasi pada bangunan yang memiliki penerangan gelap.	Karena gelap, lokasi menjadi lebih tersembunyi dan tidak terlihat (visibilitas rendah) sehingga pelaku berani untuk melakukan vandalisme.	Menambah atau meningkatkan penerangan yang dapat meningkatkan visibilitas pada bangunan.
		Jenis Penerangan	Vandalisme didominasi pada bangunan yang memiliki jenis penerangan lampu hunian.	Jenis penerangan lampu hunian bersifat kurang terang, dan pada bangunan tertentu, bahkan hanya mengandalkan lampu hunian dari bangunan di sekitarnya sehingga menjadikan lokasi gelap dan menjadi sasaran vandalisme.	Menambah atau meningkatkan jenis penerangan lampu jalan terutama pada bangunan komersial yang memiliki bidang permukaan <i>rolling door</i> .

Tabel .
Rekomendasi Desain Setting Fisik pada koridor ruang jalan
Sumber : Analisis Penulis, 2020

• Rekomendasi Desain

Berdasarkan hasil analisis pada bab sebelumnya, maka penulis memberikan usulan-usulan desain untuk mencegah, mengurangi dan menghilangkan kasus vandalism, diantaranya :


- a. Mengikuti Peraturan GSB (Garis Sempadan Bangunan) sehingga Bangunan Sejajar
- b. Memberi Pembatas pada Bangunan yang Bersifat Transparan dan Tidak Masif
- c. Menambahkan Vegetasi/RTH di Area Depan Bangunan
- d. Meningkatkan Penerangan Jalan
- e. Meningkatkan Transparansi Bangunan

- f. Salah satu metode untuk mencegah Graffiti Tagging adalah dengan menerapkan "grafiti" yang disetujui dalam bentuk mural atau mosaik di mana permukaan yang tidak didekorasi mungkin menarik perhatian.
- g. Tanam semak rendah, tanaman merambat, atau tanaman berduri di sekitar tanda atau bangunan membuat akses ke target vandalisme sulit untuk dicapai.

- **Rekomendasi Hukum**

Rekomendasi Kebijakan Hukum terkait penanggulangan Graffiti Tagging pada lokasi Seputaran Mandala Krida, Jalan Rejowinangun, Jalan C. Simanjuntak, dan Jalan Kenari adalah :

- a. Perlu adanya revisi Perda tentang Pengelolaan Kebersihan
- b. Perda Nomor 15 Tahun 2018 perlu segera diimplementasikan untuk mengetahui efektivitas penegakan hukum, Adapun beberapa perubahan yang perlu dilakukan untuk penyempurnaan, diantaranya:
 - 1. Definisi stipulatif terkait dengan *graffiti tagging* (tidak dimasukkan dalam penjelasan)
 - 2. Pengaturan tentang bangunan cagar budaya perlu dirumuskan secara jelas terkait dengan kualifikasi jenis bangunan yang menjadi kewenangan Pemkot Yogyakarta, supaya tidak tumpang tindih dengan kewenangan Pemerintah DIY atau Pusat.
 - 3. Pengenaan sanksi dilaksanakan dengan mengedepankan sanksi *reparatoir* (memulihkan kembali ke keadaan semula)
- c. Perlu pengaturan secara khusus terkait dengan Pola Pembinaan yang ada di Perda 15 Tahun 2018, bisa dibuat dalam bentuk Perwal atau cukup dengan juknis yang mengatur tentang bagaimana pelaksanaan dari pembinaan yang meliputi, edukasi, sosialisasi dan bimbingan teknis. Bisa dibentuk tim gugus tugas atau pokja.
- d. Pengaturan terkait dengan desain bangunan perlu dimasukkan dalam ketentuan Perda Bangunan Gedung atau dibuat dalam bentuk Perwal/juknis, yang mengatur tentang:
 - 1. Kriteria Garis Sempadan Bangunan (GSB) sehingga bangunan sejajar
 - 2. Adanya pembatas pada bangunan yang bersifat transparan dan tidak masif
 - 3. Penambahan vegetasi/Ruang Terbuka Hijau (RTH) di area depan bangunan.
 - 4. Peningkatan penerangan jalan
 - 5. Peningkatan transparansi bangunan
 - 6. Tanam semak rendah, tanaman merambat, atau tanaman berduri di sekitar tanda atau bangunan membuat akses ke target vandalisme sulit untuk dicapai.

- 
- e. Diperlukan adanya tindakan preventif, berupa sosialisasi ke sekolah-sekolah sehingga diperlukan adanya Kerjasama dengan sekolah dan para *stakeholder terkait*.
 - f. Peningkatan kuantitas dan kualitas penegak hukum (Satpol PP) serta peningkatan sarana prasarana untuk menunjang pelaksanaan penegakan hukum.
 - g. Memaksimalkan peran masyarakat melalui Kampung Panca Tertib.

DAFTAR PUSTAKA

Barda Nawawi Arief. (2011). *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana (Perkembangan Penyusunan Konsep RUU KUHP Baru)*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.

Griffiths, Robin dan J.M Shapland, 1979, *The Vandal's Perspective: Meanings and Motives, Designing Against Vandalism*, ed. Jane Sykes, London: The Design Council.

Jacobs, Allan B, 1995, *Great Streets*, MIT Press Cambridge Press.

J. Arscheidt, dkk. (2008) *Law Making for Development -Explorations into the Theory and Practice of International Legislative Projects*. Leiden University Press.

Mc. Cluskey, J. (1979). *Road Form and Townscape*. The architectural Press, London

Trancik Roger, 1988. *Finding Lost Space, Theories of urban Design*. Van Nostrand Reinhold Company, New York.

GLC Study (1980). *An Introduction to Housing Layout*. The Architectural Press, London.

Krier, Rob. 1984. *Urban Space*, London, Academy Edition

Lawrence M. Friedman. (1975). *The Legal System: A Social Science Perspective*, Russel Sage Foundation. New York.

Satjipto Rahardjo. (2011). *Penegakan Hukum Suatu Tinjauan Sosiologis*. Genta Publishing. Yogyakarta. Cetakan 2.

Smardon, R. (1986). *Foundation For Visual Project Analisis*, Wiley, Michigan.

Soerjono Soekanto. (2012). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, cetakan 12.


Sulistyowati & Shidarta (eds)(2011). *Metode Penelitian Hukum: Konstelasi dan Refleksi*. Yayasan Obor Indonesia, Jakarta.

Toto Subandriyo, *Tangan –tangan setan di atas budaya, Rubrik Kotaku Kotamu*, Harian Kompas, Lembar Jateng dan DIY, Rabu 27 Maret 2002.

Sumber internet:

https://geotimes.co.id/opini/jogja-darurat_vandalisme ditulis oleh Gerry Katon Mahendra 6 januari 2018

Peraturan Perundang-undangan:



Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2002 tentang Pengelolaan Kebersihan
(Lembaran Daerah Kota Yogyakarta Tahun 2002 Nomor 11)

Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2002 tentang Penyelenggaraan Ketertiban
Umum dan Ketenteraman Masyarakat (Lembaran Daerah Kota Yogyakarta Tahun
2018 Nomor 15).

Peraturan Walikota Nomor 84 Tahun 2019 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah
Nomor 15 Tahun 2018 Tentang Penyelenggaraan Ketertiban Umum Dan
Ketenteraman Masyarakat (Berita Daerah Kota Yogyakarta Tahun 2019 Nomor 84).

DAMPAK PENGGUNAAN HANDPHONE DI SEKOLAH TERHADAP FAKTOR PENDORONG BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMP DI KOTA YOGYAKARTA



2020



Universitas
Ahmad Dahlan



Bappeda
Kota Yogyakarta

Wandhansari Sekar Jatiningrum, S.T., M.Sc.
Fatma Hermining Astuti, S.T., M.Sc.

USULAN MANAJEMEN PENGGUNAAN HANDPHONE DI SEKOLAH BAGI SISWA SMP DI KOTA YOGYAKARTA

Wandhansari Sekar Jatiningrum*, Fatma Hermining Astuti
Program Studi Teknik Industri, Universitas Ahmad Dahlan
wandhansari.sekar@ie.uad.ac.id

Abstrak

Handphone (HP) bagi siswa dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Namun, penggunaan HP yang salah juga menyebabkan dampak negatif. Siswa di kota Yogyakarta yang dikenal memiliki kualitas pendidikan baik, juga rentan mengalami dampak negatif. Hal ini terutama bagi siswa SMP yang berada pada usia remaja awal. Terlebih adanya pandemi COVID-19 menyebabkan frekuensi penggunaan HP pada siswa meningkat karena adanya pembelajaran daring. Saat ini tiap sekolah memiliki kebijakan yang berbeda berkaitan dengan penggunaan HP oleh siswa di sekolah. Belum adanya forum yang mempertemukan perwakilan dari SMP di kota Yogyakarta menyebabkan belum diketahui secara detail berkaitan aturan tersebut. Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran aturan penggunaan HP saat ini dan memberikan usulan kebijakan berkaitan pemanfaatan teknologi dan penggunaan HP di sekolah oleh siswa SMP di kota Yogyakarta.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kombinasi kuantitatif-kualitatif, dengan menggunakan analisis deskriptif dan transkrip dan koding. Sampel yang digunakan yaitu 14 SMP di kota Yogyakarta yang mewakili setiap cluster sekolah. Analisis deskriptif dilakukan berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan kepada responden siswa, sedangkan teknik transkrip dan koding digunakan berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru, siswa, orangtua siswa, dan UPT Layanan Disabilitas (ULD). Hasil wawancara menjadi acuan untuk rumusan kebijakan berkaitan aturan penggunaan HP untuk siswa SMP. *Focus Group Discussion* (FGD) dengan kepala sekolah dan ULD juga dilakukan untuk mengkonfirmasi hasil sementara penelitian dan menerima masukan.

Hasil menunjukkan, SMP di kota Yogyakarta saat ini memiliki 2 jenis aturan yang diterapkan. Aturan tersebut yaitu: 1) siswa dilarang membawa HP ke sekolah; 2) siswa dibolehkan membawa HP ke sekolah tetapi harus dikumpulkan di loker kelas ataupun dititipkan untuk disimpan guru atau TU. Namun, kedua aturan tersebut mengizinkan siswa membawa HP ke kelas apabila guru meminta penggunaan HP sebagai media pembelajaran. Akibatnya terjadi penyalahgunaan HP untuk keperluan di luar pembelajaran. Untuk itu rancangan usulan kebijakan yang dibuat bagi sekolah terdiri dari 3 hal, yaitu: 1). Sosialisasi pada guru, siswa, dan orangtua siswa tentang pentingnya mendampingi siswa dalam penggunaan HP dan aturan sekolah tentang penggunaan HP; 2) Aturan penggunaan HP bagi siswa SMP di sekolah, yaitu siswa dibolehkan membawa HP ke sekolah tetapi harus dikumpulkan di loker kelas ataupun dititipkan untuk disimpan guru atau TU dalam keadaan mati dan dapat diambil kembali setelah jam pelajaran pada hari tersebut selesai; 3) HP tidak boleh digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Namun, HP dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di luar sekolah.

Kata kunci : penggunaan *handphone* di sekolah, SMP kota Yogyakarta, kebijakan, aturan

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Menurut Liu et. al. (2015), pengguna *handphone* di Indonesia diprediksi akan menempati peringkat 3 tingkat Asia Pasific sebagai negara dengan pengguna *handphone* (HP) terbanyak. HP berkembang menjadi *smartphone* yang memiliki berbagai fitur canggih, seperti adanya

layanan browser untuk membuka internet, social media, email, bermain games, dan lain sebagainya. Menurut Gezgin, Cakir, & Yildirim (2018), remaja memiliki persentase pengguna *handphone* yang tinggi. Pengguna *smartphone* pada siswa remaja rentan mengalami dampak negatif, seperti *phone* dan *snubbing* dan *no mobile phone phobia* (Hanika, 2015). Hal ini disebabkan karakteristik remaja, khususnya remaja usia awal yang duduk di bangku SMP, yaitu memiliki kondisi tidak stabil atau lebih emosional, memiliki banyak masalah, kritis, kurang percaya diri, mulai tertarik pada lawan jenis, suka berkhayal, mengembangkan pikiran baru, dan menyendiri (Putro, 2017). Untuk itu dibutuhkan kontrol yang baik dari lingkungan, baik sekolah maupun keluarga terhadap segala aktivitas remaja tersebut, termasuk dalam hal penggunaan HP.

Siswa di kota Yogyakarta yang dikenal memiliki kualitas pendidikan baik, juga rentan mengalami dampak negatif tersebut Hasanah & Kumalasari (2015) menyatakan bahwa penggunaan HP yang salah pada siswa SMP berdampak negatif pada perilaku sosial mereka. Bahkan, kota Yogyakarta memiliki fasilitas berupa Unit Layanan Disabilitas (ULD) yang di dalamnya menangani permasalahan gangguan perilaku social akibat penggunaan HP yang salah. Kota Yogyakarta memiliki sebanyak 58 sekolah tingkat menengah pertama yang terdiri dari 42 SMP swasta dan 16 SMP negeri. Saat ini tiap sekolah memiliki kebijakan yang berbeda berkaitan dengan regulasi penggunaan HP. Sekolah yang tidak mengizinkan siswa membawa HP menganggap HP berdampak negatif terhadap aktivitas di sekolah. Meskipun begitu, selain fungsi utamanya sebagai alat komunikasi, HP juga dapat dimanfaatkan untuk hal positif lainnya seperti sebagai media pembelajaran. Terlebih dengan adanya pandemi COVID-19, membuat Gubernur DIY mengeluarkan Surat Edaran Gubernur 443/01357 tentang pelaksanaan pembelajaran jarak jauh secara daring. Pada situasi khusus seperti ini, HP menjadi media pembelajaran yang digunakan. Akibatnya, frekuensi penggunaan HP pada siswa menjadi meningkat. Untuk itu diperlukan suatu kebijakan yang mampu mengontrol penggunaan *handphone* oleh siswa SMP di sekolah

Tujuan Penelitian

1. Bagaimana gambaran aturan penggunaan *handphone* saat ini di SMP negeri dan swasta di kota Yogyakarta?
2. Bagaimana rumusan kebijakan yang sesuai berkaitan penggunaan *handphone* di SMP?

METODE PENELITIAN

Objek pada penelitian ini adalah SMP di kota Yogyakarta. Sekolah yang diambil sebagai sampel yaitu sejumlah 14 SMP, terdiri dari 8 SMP negeri dan 6 SMP swasta. Konsultasi dengan Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta dilakukan untuk memilih SMP yang dijadikan sampel. Sampel yang diambil merupakan perwakilan dari setiap kelompok sekolah. Rincian sekolah yang menjadi sampel sebagai berikut :

1. Negeri
 - a. Cluster 1, yaitu SMPN 9 dan SMPN 2
 - b. Cluster 2, yaitu SMPN 4 dan SMPN 10
 - c. Cluster 3, yaitu SMPN 11 dan SMPN 12
2. Swasta
 - a. Islam terpadu, yaitu SMP PIRI 1 dan SMP Al Khairaat
 - b. Muhammadiyah, yaitu SMP Muhammadiyah 2, 7, dan 9
 - c. Kristen/Katholik, yaitu SMP BOPKRI 1 dan SMP Pangudi Luhur
 - d. Nasional, yaitu SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini, di antaranya adalah studi literatur, observasi, wawancara, dan kuesioner. Wawancara yang dilakukan berkaitan aturan penggunaan handphone di sekolah dan pembelajaran daring yang sedang dilakukan. Wawancara dilakukan terhadap pihak Dinas Pendidikan kota Yogyakarta, sejumlah kepala SMP dan guru SMP sebagai informan kunci, siswa SMP sebagai informan utama, dan orangtua siswa SMP di kota Yogyakarta sebagai informan pendukung. Wawancara juga dilakukan terhadap Unit Layanan Disabilitas kota Yogyakarta berkaitan dengan kegiatan rehabilitasi sosial yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan handphone pada siswa sekolah. Untuk kuesioner berisi pertanyaan berkaitan dengan aturan penggunaan handphone di sekolah dan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran daring. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui pendapat dari sejumlah siswa SMP di kota Yogyakarta.

Metode pengolahan data yang digunakan adalah metode penelitian kombinasi model *embedded*, yaitu mengkombinasikan penggunaan metode kuantitatif dan kualitatif secara simultan, dengan bobot untuk metode kualitatif lebih besar dibandingkan dengan kuantitatif. Rincian analisis kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Analisis kuantitatif

Analisis kuantitatif dilakukan dengan statistik deskriptif. Pada teknik ini hasil pengumpulan data akan disajikan dalam bentuk visual diagram lingkaran agar lebih mudah dipahami.

2. Analisis kualitatif

Hasil wawancara terhadap informan berdasarkan instrument yang dibuat, diinputkan ke dalam transkrip wawancara. Setelah pembuatan transkrip, maka dilakukan koding terhadap hasil wawancara. Hasil dari koding dijadikan sebagai acuan untuk pembuatan kebijakan penggunaan handphone di sekolah untuk siswa SMP di kota Yogyakarta. Selain itu juga dilakukan Focus Group Discussion (FGD) dengan kepala sekolah dan ULD untuk mengkonfirmasi hasil akhir penelitian dan menerima masukan untuk membuat rancangan usulan kebijakan penggunaan handphone di sekolah untuk siswa SMP di kota Yogyakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dari bulan Maret hingga Juni 2020. Sebagian besar pengumpulan data dilakukan secara daring karena adanya wabah COVID-19 yang menyebabkan peneliti tidak bisa terjun langsung ke lapangan. Pengumpulan data kuesioner dilakukan dengan googleform, sedangkan wawancara dilakukan melalui telepon, percakapan whatsapp, dan voice note whatsapp. Berdasarkan hasil pengumpulan data, didapatkan total 711 responden yang mengisi kuesioner secara lengkap dan total 56 informan wawancara, yang terdiri dari 55 informan dari SMP yang menjadi sampel dan 1 informan dari ULD.

Hasil Kuesioner

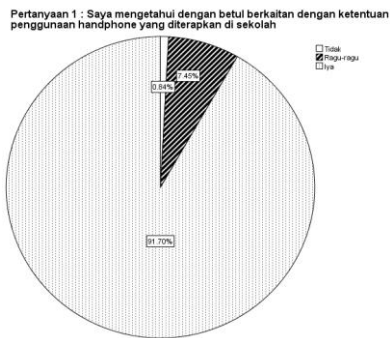
Kuesioner tertutup yang diisi oleh responden siswa SMP terdiri dari 8 pertanyaan berkaitan dengan penggunaan handphone dan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran daring.

a. Pertanyaan 1: Saya mengetahui dengan betul berkaitan dengan ketentuan penggunaan HP yang diterapkan di sekolah

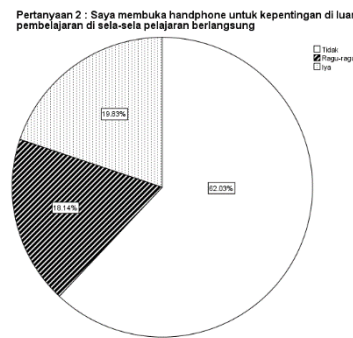
91,7% responden mengetahui betul berkaitan dengan ketentuan penggunaan HP yang diterapkan di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa sosialisasi yang dilakukan oleh sekolah terkait penggunaan HP di sekolah bagi siswa sudah tersampaikan dengan baik. Gambar 1 menunjukkan jawaban responden untuk pertanyaan 1.

- b. Pertanyaan 2: Saya membuka HP untuk kepentingan di luar pembelajaran di sela-sela pelajaran berlangsung

Gambar 2 menunjukkan sebagian besar siswa yaitu sebesar 62% menyatakan tidak membuka handphone untuk kepentingan di luar pembelajaran di sela-sela pembelajaran berlangsung. Namun masih ada sebesar 19,8% yang menyatakan masih membuka HP di sela pembelajaran untuk keperluan di luar pembelajaran, sedangkan sisanya 18,14% menyatakan ragu-ragu. Padahal sekolah sudah jelas melarang penggunaan HP di dalam kelas untuk kepentingan di luar pembelajaran.



Gambar 1. Jawaban Pertanyaan 1



Gambar 2. Jawaban Pertanyaan 2

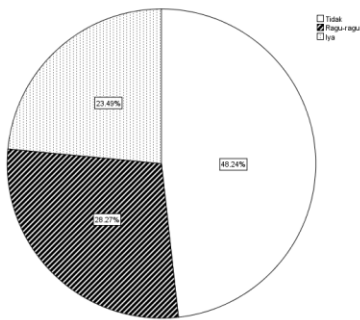
- c. Pertanyaan 3: Saya merasa cemas ketika tidak menggunakan HP

Hampir sebagian siswa menjawab iya dan ragu-ragu merasa cemas ketika tidak menggunakan HP, seperti ditunjukkan gambar 3. Hal ini patut diwaspadai karena merupakan tanda dari nomophobia atau gangguan rasa cemas akibat jauh dari HP.

- d. Pertanyaan 4: Saya menggunakan handphone di sekolah agar dapat diterima di kelompok pergaulan

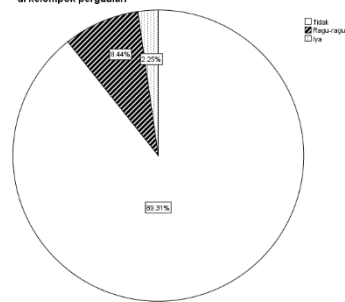
Sebesar 89,3% siswa menyatakan tidak menggunakan HP di sekolah agar dapat diterima di kelompok pergaulan seperti ditunjukkan pada gambar 4. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah menyadari bahwa penggunaan HP bukan bertujuan untuk mengejar gengsi dan simbol pergaulan.

Pertanyaan 3 : Saya merasa cemas ketika tidak menggunakan handphone



Gambar 3. Jawaban Pertanyaan 3

Pertanyaan 4 : Saya menggunakan handphone di sekolah agar dapat diterima di kelompok pergaulan



Gambar 4. Jawaban Pertanyaan 4

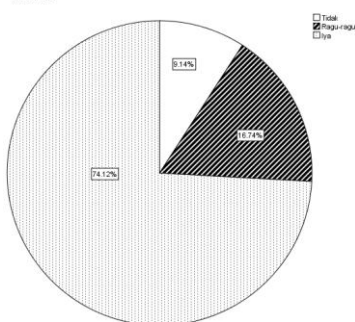
- e. Pertanyaan 5: Saya merasa senang jika diizinkan menggunakan HP di sekolah

Berdasarkan gambar 5. terlihat bahwa 74,1% siswa merasa senang jika diizinkan menggunakan HP di sekolah. Data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa ingin diberikan kebebasan untuk menggunakan HP di sekolah.

- f. Pertanyaan 6: Guru saya menggunakan aplikasi pembelajaran online (seperti google classroom, ruangkelas, edmodo, dst) untuk mendukung kegiatan belajar mengajar

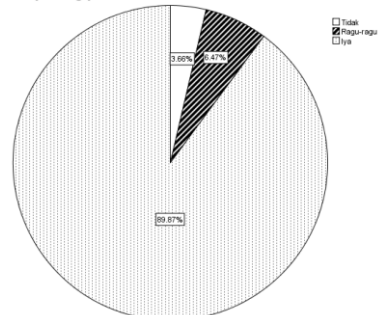
Sebesar 89,9% siswa menyatakan bahwa guru mereka sudah menggunakan aplikasi pembelajaran online, seperti ditunjukkan pada gambar 6. Pengumpulan data kuesioner dilakukan saat sedang berlangsung pembelajaran daring akibat covid-19. Hal ini menyebabkan sebagian besar responden menjawab bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah banyak memanfaatkan aplikasi pembelajaran online

Pertanyaan 5 : Saya merasa senang jika diizinkan menggunakan handphone di sekolah



Gambar 5. Jawaban Pertanyaan 5

Pertanyaan 6 : Guru saya menggunakan aplikasi pembelajaran online (seperti google classroom, ruangkelas, edmodo, dst) untuk mendukung kegiatan belajar mengajar



Gambar 6. Jawaban Pertanyaan 6

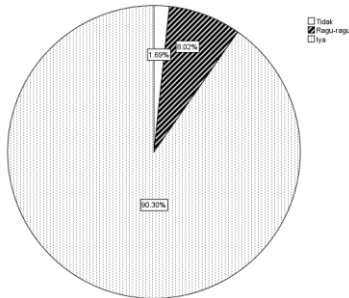
- g. Pertanyaan 7: Guru saya memberikan tugas atau materi pelajaran lewat media sosial (misal: whatsapp, blog, fb, twitter, dst)

Gambar 6 menunjukkan bahwa sebesar 90,3% siswa menyatakan guru memberikan tugas atau materi pelajaran melalui media sosial. Persentase ini lebih besar dibandingkan dengan persentase penggunaan aplikasi pembelajaran. Hal ini disebabkan media sosial lebih mudah, praktis, dan familiar untuk digunakan dibandingkan aplikasi pembelajaran.

h. Pertanyaan 8 : Semenjak memiliki HP, prestasi belajar saya meningkat

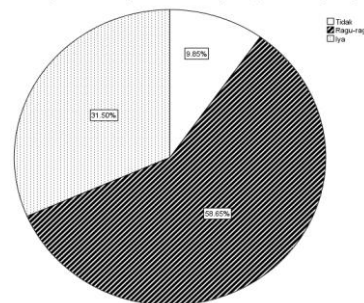
Pertanyaan ini merupakan pertanyaan dengan jawaban ragu-ragu yang memiliki persentase terbesar yaitu sebanyak 58,6%. Hal ini berarti siswa tidak yakin, apakah dengan menggunakan handphone dapat membantu mereka untuk meningkatkan prestasi belajar. Didukung pula sebesar 9,8% responden secara tegas menyatakan HP tidak dapat membantu mereka meningkatkan prestasi belajar.

Pertanyaan 7 : Guru saya memberikan tugas atau materi pelajaran lewat media sosial (misal: whatsapp, blog, fb, twitter, dst)



Gambar 7. Jawaban Pertanyaan 7

Pertanyaan 8 : Semenjak memiliki handphone, prestasi belajar saya meningkat



Gambar 8. Jawaban Pertanyaan 8

Hasil Wawancara

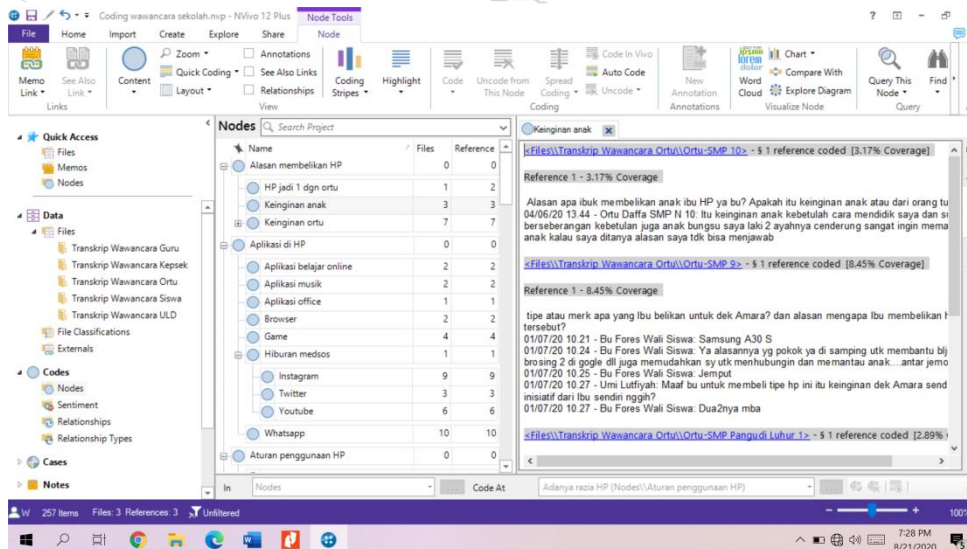
Proses analisis dilakukan dengan teknik koding menggunakan bantuan Software NVivo 12 Plus. Menurut Marshall & Rossman (2006), beberapa tahapan untuk melakukan analisis data kualitatif adalah :

a. Mengorganisasikan data

Data primer hasil wawancara yang didapatkan melalui telepon, percakapan whatsapp, voice note whatsapp, dan rekaman dari recorder dibuatkan transkripnya ke dalam bentuk tertulis. Setelah itu data diinputkan ke dalam NVivo 12 Plus.

b. Mengelompokkan data berdasarkan kategori permasalahan dan pola jawaban

Pada tahapan ini dilakukan pengelompokkan jawaban dari setiap informan dengan menggunakan teknik koding, seperti ditunjukkan pada gambar 9.



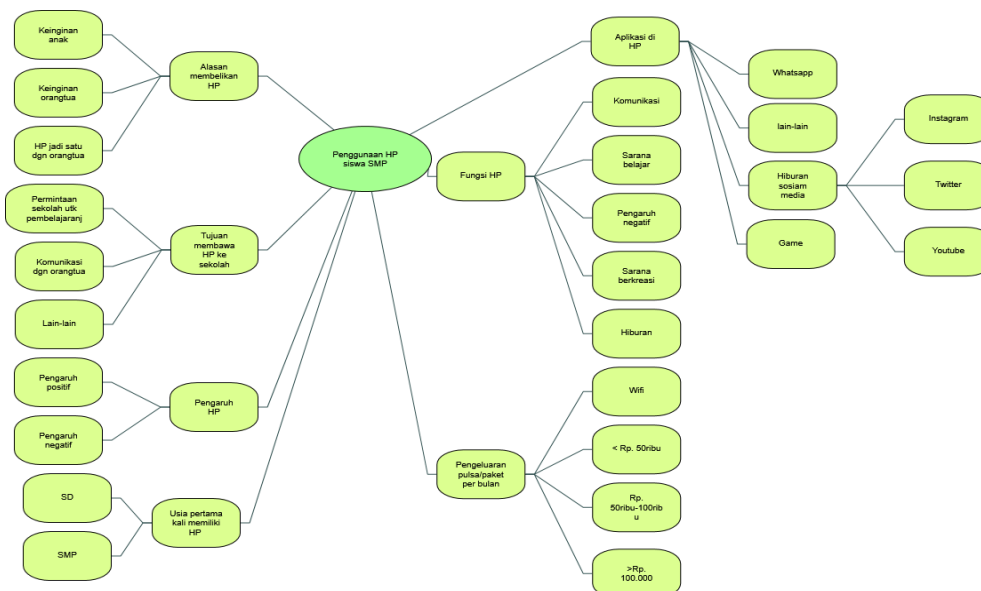
Gambar 9. Hasil Pengelompokan Data berupa Node dengan NVivo 12 Plus

c. Menghimpun semua data dan mencari penjelasan data

Setelah dilakukan proses koding, maka dibuat mind map untuk mempermudah melihat keterkaitan dan penjelasan hasil.

1) Mind map 1: Penggunaan HP siswa SMP

Berdasarkan gambar 10 diketahui beberapa hal berkaitan dengan penggunaan HP bagi siswa SMP.



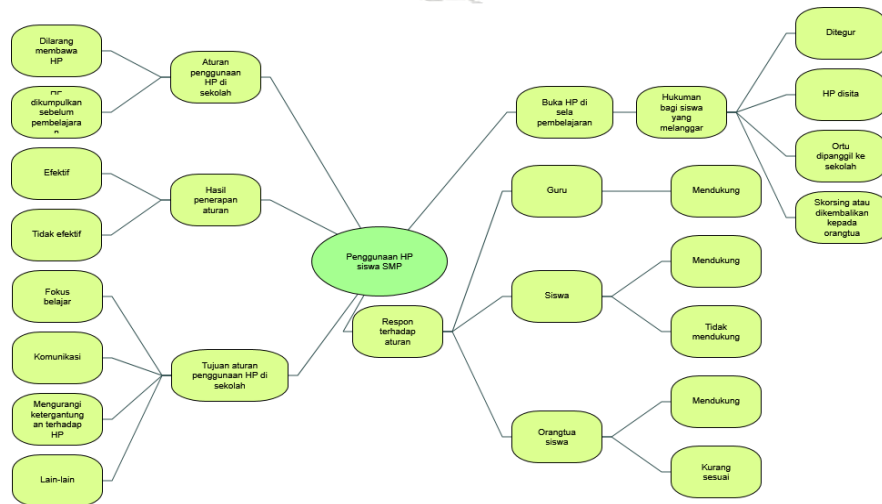
Gambar 10. Mind Map 1: Penggunaan HP bagi Siswa SMP

Sebagian besar informan orangtua menyatakan membelikan HP anak merupakan keinginan dari orangtua, dengan tujuan utama digunakan sebagai sarana komunikasi dan belajar. Mayoritas informan siswa memiliki HP sendiri sejak di usia 12 tahun atau di kelas 6 SD. Rata-rata informan menyampaikan HP yang dibawa ke sekolah bertujuan

untuk mempermudah komunikasi dengan orangtua. Sebagian lagi menyampaikan, terkadang sekolah meminta siswa membawa HP untuk digunakan pada mata pelajaran tertentu. Namun, penggunaan HP ini ternyata hanya sebatas untuk mencari materi melalui bantuan mesin pencari. Hal ini disebabkan pada saat pembelajaran luring sebelum pandemi, aplikasi pembelajaran daring belum terbiasa digunakan. Padahal siswa SMP berada pada masa usia remaja awal dengan karakteristik yang membuatnya belum memiliki kontrol diri yang baik. (Diananda, 2019; Putro, 2017). Akibatnya, banyak terjadi penyalahgunaan HP di sela pembelajaran. Semua informan setuju HP bagi siswa SMP hendaknya digunakan untuk hal positif, seperti sebagai sarana belajar, selain sebagai sarana komunikasi. Selain itu, dapat juga digunakan sebagai sarana berkreasi dan hiburan. Namun, HP juga berpeluang memberikan dampak negatif jika disalahgunakan, seperti untuk membuka konten negatif. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, semua informan siswa mengaku menggunakan whatsapp sebagai aplikasi utama untuk berkomunikasi dan memiliki berbagai aplikasi hiburan sosial media di HP mereka. Untuk pengeluaran pulsa atau paket data dari siswa selama sebulan, mayoritas informan menjawab dalam rentang Rp. 50.000-Rp. 100.000.

2) Mind map 2: Aturan Penggunaan HP

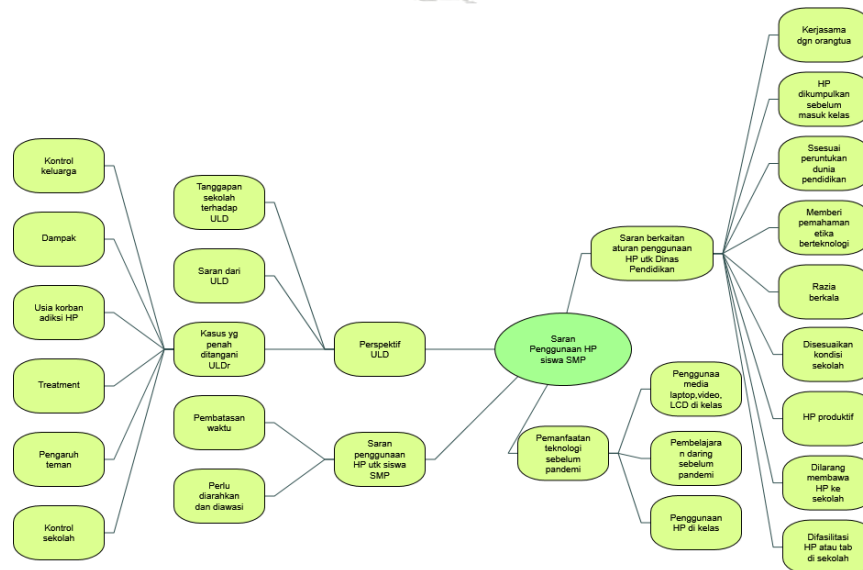
Aturan penggunaan HP di SMP kota Yogyakarta pada saat ini terdiri dari 2 jenis, yaitu 1) siswa dilarang membawa HP ke sekolah; 2) siswa dibolehkan membawa HP ke sekolah tetapi harus dikumpulkan di loker kelas ataupun dititipkan untuk disimpan guru (BK, wali kelas) atau Tata Usaha. Aturan yang dibuat oleh sekolah bertujuan agar siswa fokus belajar dan dapat menjalin komunikasi dan relasi sosial yang baik, serta mengurangi ketergantungan pada HP. Secara umum, hasil dari penerapan aturan ini sudah efektif walaupun tetap masih ada pelanggaran. Hal ini disebabkan, sekolah tetap mengizinkan siswa menggunakan HP di kelas apabila ada permintaan guru agar siswa menggunakan HP sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran tertentu. Akibatnya terjadi penyalahgunaan HP di dalam kelas. Sekolah memberikan hukuman berjenjang bagi siswa yang melanggar aturan berkaitan dengan penyalahgunaan HP, yaitu mulai dari teguran hingga skorsing. Secara umum, guru, siswa, dan orangtua siswa sudah mendukung penuh aturan yang diterapkan. Meskipun begitu, ada orangtua yang menyampaikan aturan melarang membawa HP yang diterapkan di sekolah anaknya kurang sesuai karena orangtua merasa kurang bisa memantau anak. Padahal anak terbiasa dijemput oleh orangtua. Gambar 11 menunjukkan mind map aturan penggunaan HP.



Gambar 11. Mind Map 2: Aturan Penggunaan HP

3) Mind map 3: Saran Penggunaan HP bagi Siswa SMP

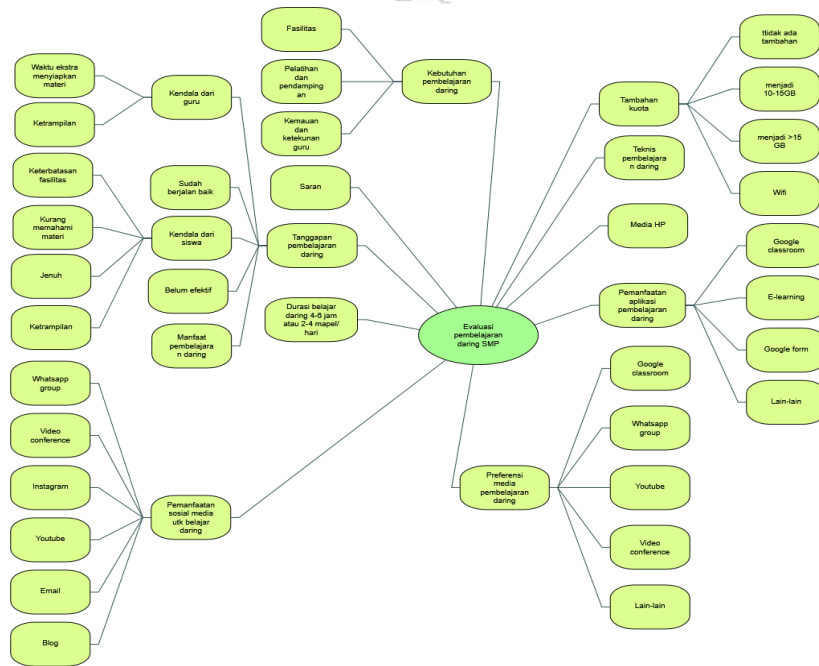
ULD kota Yogyakarta yang berada di bawah Dinas Pendidikan, di dalamnya juga menangani gangguan perilaku sosial anak akibat penyalahgunaan HP. Salah satu kasus yang cukup serius ditangani adalah kasus adiksi HP karena konten pornografi bahkan menjurus pada tindakan kriminal. Dampak yang timbul dari adiksi ini di antaranya adalah IQ yang menurun drastis dan emosi tidak stabil. Treatment yang dilakukan ULD di antaranya bimbingan psikologi, pendekatan personal, hingga bimbingan agama. Sejumlah siswa tersebut mengaku mulai adiksi sejak kelas 4 atau 5 SD. Menurut informan dari ULD, siswa-siswa tersebut mulai mengenal konten negative di HP karena pengaruh teman. Untuk itu dibutuhkan kontrol dari sekolah maupun keluarga. ULD menyatakan sekolah perlu terbuka apabila ditemui kasus sejenis. Sekolah juga perlu melakukan razia berkala terhadap penggunaan HP siswa, serta pemberian sosialisasi kepada orangtua tentang pentingnya mendampingi anak untuk menggunakan HP. Saran-saran tersebut juga disampaikan oleh informan lainnya untuk Dinas Pendidikan. Saran lain berkaitan aturan penggunaan HP bagi siswa SMP kepada Dinas Pendidikan ditunjukkan pada gambar 12.



Gambar 12. Mind Map 3: Aturan Penggunaan HP bagi Siswa SMP

4) Mind map 4: Evaluasi Pembelajaran Daring SMP

Pembelajaran daring di SMP selama pandemi dilaksanakan dengan durasi 4-6 jam sehari untuk 2-4 mata pelajaran. Guru biasanya membuka kelas dan menyampaikan materi terlebih dulu, baik menggunakan video conference, memberikan video pembelajaran yang ada di Youtube, maupun membagi file materi. Setelah itu, guru memberikan tugas kepada siswa. Semua informan siswa menyatakan menggunakan HP sebagai media pembelajaran daring. Mayoritas informan siswa menyatakan tidak ada tambahan kebutuhan pulsa atau paket data selama pembelajaran daring karena mereka sudah menggunakan paket data unlimited. Meskipun begitu, sebagian lainnya merasakan tambahan kebutuhan paket data. Pembelajaran daring yang dilakukan sudah menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran daring, dengan aplikasi terbanyak digunakan adalah Google Classroom. Untuk media sosial, whatsapp group merupakan yang paling banyak dimanfaatkan untuk pembelajaran daring, tetapi dikombinasikan dengan media sosial lain atau aplikasi pembelajaran daring. Informan siswa menyatakan sudah cukup puas dengan media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran daring. Rata-rata informan menyatakan pembelajaran daring sudah berjalan baik, meskipun tetap ada kendala, baik dari guru maupun siswa. Kendala dari guru di antaranya adalah guru perlu waktu ekstra untuk menyampaikan materi. Guru juga mengalami kendala karena ketrampilan yang terbatas dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring. Hal ini juga dialami oleh siswa. Siswa juga menyatakan jenuh, kurang memahami materi, dan ada keterbatasan fasilitas. Guru dan siswa sepakat pembelajaran secara luring jauh lebih baik dibandingkan daring. Detail mind map dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 13. Mind Map 4: Evaluasi Pembelajaran Daring SMP

d. Menarik kesimpulan

Aturan penggunaan HP bagi siswa di sekolah pada SMP di kota Yogyakarta terdiri dari:

1. Siswa diperbolehkan membawa HP ke sekolah, tetapi HP harus dimasukkan ke loker atau dikumpulkan ke guru atau TU sebelum pembelajaran berlangsung.
2. Siswa dilarang membawa HP ke sekolah

Walaupun demikian, pada aturan 1 dan 2, sekolah tetap mengizinkan siswa membawa HP ke dalam kelas apabila guru meminta siswa menggunakan HP sebagai sarana belajar. Penggunaan HP sebagai media belajar pada saat pembelajaran luring, biasanya hanya digunakan untuk mencari bahan materi saja dengan menggunakan mesin pencari. Akibatnya, terjadi penyalahgunaan HP oleh siswa untuk keperluan di luar pembelajaran karena guru cukup sulit mengontrol semua siswa. Hal ini sesuai dengan diskusi yang dilakukan dengan Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta, siswa SMP belum memiliki kontrol yang baik terhadap HP, sama halnya dengan yang dijelaskan oleh Diananda (2019) dan Putro (2017). Hasil penelitian Gore (2010) menunjukkan bahwa penggunaan HP sebagai sarana belajar di dalam kelas tidak memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap nilai siswa. Hal ini dikuatkan oleh survei yang dilakukan oleh Machmud (2018) terhadap siswa SMP yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa terganggu konsentrasinya dengan adanya HP ketika melakukan proses pembelajaran. Bahkan penggunaan HP yang berlebihan bahkan memberikan dampak negatif terhadap kesehatan, baik kesehatan fisik maupun psikis. Meskipun begitu, sebagian besar siswa menyatakan bahwa HP dapat digunakan untuk

membantu mereka dalam belajar di rumah. Terlebih adanya pandemi menyebabkan HP digunakan secara penuh sebagai media pembelajaran. Penggunaan HP sebagai salah satu bentuk teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai hal tidak mungkin dapat dihindari. Berdasarkan penelitian tentang perilaku siswa, norma subjektif yaitu faktor sosial memberikan pengaruh yang signifikan terhadap siswa untuk melakukan tindak kecurangan akademis dan perilaku menarik diri dari ketergantungan pada HP (Dewanti, Purnama, Siregar, & Sukirno, 2020; Hsiao, 2015; Yue, Li, Liu, Jin, & Bao, 2020). Pada penelitian ini terbukti individu yang berkaitan erat dengan siswa, seperti guru, teman kelas, orangtua, maupun individu lain di lingkungan yang sama dapat mempengaruhi siswa untuk berhenti melakukan kebiasaan buruk dalam penggunaan HP. Untuk itu, perlu diciptakan lingkungan sosial yang mendukung untuk mengontrol penggunaan HP oleh siswa

Triangulasi

Proses triangulasi yang dilakukan adalah triangulasi sumber yang bertujuan untuk menguji validitas data yang didapatkan melalui beberapa sumber (Carter, Bryant-Lukosius, D DiCenso, Blythe, & Neville, 2014). Beberapa sumber informan digunakan dalam penelitian ini, yaitu kepala sekolah, perwakilan guru, siswa, dan orangtua siswa pada setiap sekolah. FGD juga dilakukan dengan kepala sekolah untuk mengkonfirmasi hasil analisis data yang telah dilakukan dan memberi masukan terhadap rancangan usulan kebijakan yang dibuat.

Rancangan Usulan Kebijakan

Rancangan usulan kebijakan berkaitan penggunaan HP oleh siswa SMP di sekolah, yaitu :

a) Aturan Penggunaan HP bagi siswa SMP di sekolah

1. HP dilarang digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah
2. Siswa diperbolehkan membawa HP ke sekolah dengan ketentuan HP harus dikumpulkan ke dalam loker atau guru (wali kelas, BK) atau TU dalam keadaan mati sebelum pembelajaran dimulai. HP baru boleh diambil setelah jam pelajaran hari tersebut selesai.
3. Siswa hanya diperbolehkan menggunakan HP di dalam sekolah dengan seizin guru untuk hal bersifat darurat, misalnya komunikasi dengan orangtua.
4. HP diperbolehkan untuk digunakan di sekolah pada kondisi khusus, seperti untuk keperluan ekstrakurikuler yang membutuhkan HP sebagai media.
5. Pelanggaran siswa terhadap aturan yang ditetapkan di antaranya adalah:

- a. Membawa HP ke sekolah tetapi dikumpulkan ke dalam loker atau guru (wali kelas, BK) atau TU tanpa seizin guru.
 - b. Menggunakan HP pada saat jam sekolah tanpa seizin guru
 - c. Menggunakan HP untuk menyimpan dan membuka hal-hal yang menjurus ke pornografi dan atau tindakan kriminal
6. Siswa yang melanggar aturan akan mendapat sanksi dari sekolah.
7. Setiap sekolah wajib melakukan razia berkala terhadap HP yang dimiliki siswa sebagai bentuk kontrol, dengan ketentuan sebagai berikut:
- a. Razia berkala dilakukan minimal 1 bulan sekali oleh guru atau TU.
 - b. Razia berkala dilakukan dengan memeriksa tas siswa dan isi HP siswa.
 - c. Apabila ditemukan adanya pelanggaran maka siswa akan mendapatkan sanksi sesuai yang telah ditetapkan sekolah

b) Sosialisasi pada Guru, Siswa, dan Orangtua Siswa

1. Sekolah wajib memberikan pemahaman kepada guru untuk tegas dan konsisten dalam menegakkan aturan penggunaan HP oleh siswa di sekolah.
2. Sekolah wajib mengundang orangtua siswa baru untuk memberi pemahaman pentingnya mendampingi anak dalam menggunakan HP.
3. Sekolah wajib mengundang siswa dan orangtua siswa baru untuk memberikan sosialisasi berkaitan aturan penggunaan HP bagi siswa di sekolah. Siswa dan orangtua siswa wajib menandatangani lembar persetujuan berkaitan aturan dan sanksinya apabila melanggar.
4. Sekolah wajib memberikan pemahaman secara berkala terhadap siswa berkaitan etika berteknologi dalam menggunakan HP melalui guru BK.

c) Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran

1. **HP dilarang** digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Sebagai gantinya, guru dapat memanfaatkan fasilitas di laboratorium komputer.
2. Apabila sekolah mengalami keterbatasan fasilitas pada laboratorium komputer, guru dapat menggunakan layar proyektor di dalam kelas untuk dimanfaatkan bersama sebagai media pembelajaran.
3. HP dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk siswa di luar sekolah dengan kontrol dan pendampingan dari orangtua.
4. Pemanfaatan HP atau *Personal Computer* (PC) atau laptop sebagai media belajar tidak dapat menggantikan peran guru secara langsung di sekolah.

5. HP atau PC atau laptop hanya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran saja. Prioritas guru adalah materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik oleh siswa.
6. Sekolah wajib memberikan pendampingan dan pelatihan pada guru untuk menggunakan aplikasi pembelajaran minimal sekali dalam 1 semester.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini, yaitu :

1. SMP di kota Yogyakarta saat ini memiliki 2 jenis aturan yang diterapkan, yaitu : a) siswa dilarang membawa HP ke sekolah; b) siswa dibolehkan membawa HP ke sekolah tetapi harus dikumpulkan di loker atau guru (BK, wali kelas) atau TU.
2. Rancangan usulan kebijakan yang dibuat bagi sekolah terdiri dari 3 hal, yaitu: 1). Sosialisasi pada guru, siswa, dan orangtua siswa tentang pentingnya mendampingi siswa dalam penggunaan HP dan aturan sekolah tentang penggunaan HP; 2) Aturan penggunaan HP bagi siswa SMP di sekolah, yaitu siswa dibolehkan membawa HP ke sekolah tetapi harus dikumpulkan di loker atau guru (BK, wali kelas) atau TU dalam keadaan mati dan dapat diambil kembali setelah jam pelajaran pada hari tersebut selesai; 3) HP tidak boleh digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Namun, HP dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk siswa di luar sekolah.

Saran

1. SMP di kota Yogyakarta sebaiknya menerapkan kebijakan HP tidak boleh digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Tetapi, siswa dibolehkan membawa HP ke sekolah dengan ketentuan harus dikumpulkan terlebih dahulu di loker atau guru atau TU.
2. Saran untuk penelitian selanjutnya, dapat dilakukan penyusunan SOP (*Standard Operating Procedure*) berkaitan dengan teknis tiap aktivitas yang akan dilakukan berdasarkan kebijakan yang diusulkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Carter, N., Bryant-Lukosius, D DiCenso, A., Blythe, J., & Neville, A. (2014). The use of triangulation in qualitative research. *Oncol Nurs Forum*, 41(5), 545–547.
- Dewanti, P. W., Purnama, I. A., Siregar, M. N., & Sukirno, S. (2020). Cheating Intention of Students Based on Theory of Planned Behavior. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*, 15(2), 268. <https://doi.org/10.24843/jiab.2020.v15.i02.p09>
- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>
- Gezgin, D. M., Cakir, O., & Yildirim, S. (2018). The Relationship between Levels of Nomophobia Prevalence and Internet Addiction among High School Students: The Factors Influencing Nomophobia To cite this article : The Relationship between Levels of Nomophobia Prevalence and Internet Addiction among Hi. *International Journal of Research in Education and Science*, 4(1), 215–224. <https://doi.org/10.21890/ijres.383153>
- Gore, L. (2010). *Relationship between High School Students ' Use of Cell Phones and iPods and Their Effect on Classroom Grades*. 42.
- Hanika, I. M. (2015). FENOMENA PHUBBING DI ERA MILENIA (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya). *Jurnal Interaksi*, 4(1), 42–51.
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). PENGGUNAAN HANDPHONE DAN HUBUNGAN TEMAN PADA PERILAKU SOSIAL SISWA SMP MUHAMMADIYAH LUWUK SULAWESI TENGAH. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55–70.
- Hsiao, C. H. (2015). Impact of ethical and affective variables on cheating: comparison of undergraduate students with and without jobs. *Higher Education*, 69(1), 55–77. <https://doi.org/10.1007/s10734-014-9761-x>
- Liu, C., Bendtsen, C. C., Johnson, M., Mccarthy, A., Orozco, O., Peart, M., ... Wang, H. (2015). *Worldwide Internet and Mobile Users*.
- Machmud, K. (2018). *Model Kebijakan Integrasi Pemanfaatan Mobile Technology di Sekolah Menengah Atas dan Kejuruan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (2006). *Design Qualitative Research*. California: Sage Publications, Inc.
- Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25–32.
- Yue, H., Li, C., Liu, M., Jin, R., & Bao, H. (2020). Validity test of the theory of planned behavior in college students' withdrawal from smartphone dependence. *Current Psychology*, (Arpaci 2019). <https://doi.org/10.1007/s12144-020-01068-6>

JURNAL JARLIT

JURNAL JARINGAN KERJASAMA PENELITIAN
BAPPEDA KOTA YOGYAKARTA



BAPPEDA KOTA YOGYAKARTA

Alamat, Jl. Kenari 56 Yogyakarta 55165

Phone, +62 274 515207; Faximile, +62 274 520332

Email : bappeda@jogjakota.go.id

<https://bappeda.jogjakota.go.id>

