

**ADOPSI EDUTAINMENT SEBAGAI BENTUK KOMUNIKASI
PENYULUHAN NARKOBA OLEH DANAR N THE
BLANGKON**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1
pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh :

DIMAS ABDI BATHINU

L100 140 061

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**ADOPSI EDUTAINMENT SEBAGAI BENTUK KOMUNIKASI
PENYULUHAN NARKOBA OLEH DANAR N THE
BLANGKON**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh :

DIMAS ABDI BATHINU

L100 140 061

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen

Pembimbing



Sidiq Setyawan, M.I.Kom.

NIK.110.1675

HALAMAN PENGESAHAN

**ADOPSI EDUTAINMENT SEBAGAI BENTUK KOMUNIKASI
PENYULUHAN NARKOBA OLEH DANAR N THE
BLANGKON**

**OLEH
DIMAS ABDI BATHINU
L100 140 061**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Selasa, 09 Juni 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Sidiq Setyawan, M.I.Kom ()
(Ketua Dewan Penguji)
2. Vinisa Nurul Aisyah, M.I.Kom ()
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Ratri Kusumaningtyas, M.Si ()
(Anggota II Dewan Penguji)



Dekan,

Sugeng Rahma, S.T., M.Sc., Ph. D.

NIK. 881

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 09 Juli 2020

Penulis



DIMAS ABDI BATHINU
L100 140 061

ADOPSI EDUTAINMENT SEBAGAI BENTUK KOMUNIKASI PENYULUHAN NARKOBA OLEH DANAR N THE BLANGKON

Abstrak

Edutainment merupakan suatu inovasi untuk membantu proses penyuluhan berjalan dengan baik dan efektif. Penggunaan Edutainment sebagai bentuk komunikasi penyuluhan narkoba merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh Danar n The Blangkon untuk dapat menarik minat audience yang dianggap kurang antusias dalam mengikuti proses penyuluhan narkoba dengan cara yang lama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses adopsi inovasi Edutainment yang dilakukan oleh Danar n The Blangkon dalam penyuluhan narkoba. Jenis penelitian ini menggunakan metode studi deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena secara faktual melalui data – data yang diperoleh. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan data primer berupa observasi dan wawancara mendalam serta data sekunder berupa dokumentasi. Tehnik pengambilan sampelnya menggunakan Snowball Sampling. Selanjutnya, untuk memastikan validitas data, peneliti menggunakan triangulasi data dan dalam penyajian datanya peneliti menggunakan model interaktif. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa penggunaan Edutainment didasari dari ketidakpuasan Danar n The Blangkon terhadap respon audience ketika mengikuti proses penyuluhan narkoba. Dalam penelitian ini saluran komunikasi yang digunakan oleh Danar n The blangkon adalah komunikasi interpersonal dan komunikasi massa. Tahapan pengadopsian dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahapan yaitu prior condition, tahap pengetahuan, tahap persuasi.

Kata Kunci : edutainment, difusi inovasi, penyuluhan narkoba, komunikasi penyuluhan, adopsi inovasi.

Abstract

Edutainment is an innovation to help the counseling process run well and effectively. The use of Edutainment as a form of drug counseling communication is one of the efforts made by Danar n The Blangkon to be able to attract the audience who are considered less enthusiastic in following the drug counseling process in the old way. This study aims to find out how the process of adopting Edutainment innovations carried out by Danar n The Blangkon in drug counseling. This type of research uses qualitative descriptive study methods that aim to explain the phenomenon factually through the data obtained. The data source in this study uses primary data in the form of observation and in-depth interviews and secondary data in the form of documentation. The sampling technique uses Snowball Sampling. Furthermore, to ensure data validity, researchers use data triangulation and in the presentation of their data researchers use an interactive model. The results of this study note that the use of Edutainment is based on the dissatisfaction of Danar The Blangkon to the audience's response when participating in the drug counseling process. In this research the communication channels used by Danar The Blangkon are interpersonal communication and mass communication. The adoption stage in this study

consists of 3 stages, namely prior condition, knowledge stage, persuasion stage.

Keywords: edutainment, innovation diffusion, drug education, counseling communication, innovation adoption.

1. PENDAHULUAN

Pada tahun 2017 terdapat 46.537 kasus kejahatan narkoba di Indonesia. Dari 46.537 kasus kejahatan narkoba, aparat penegak hukum berhasil menyita barang bukti sebagai berikut 4,71 ton Shabu, 151,22 ton Ganja, dan 2.940.748 butir Ekstasi (BNN, 2017). Berdasarkan data tersebut membuat Indonesia saat ini memasuki fase darurat narkoba. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk memberantas kejahatan narkoba. Salah satu upaya untuk mengurangi kasus kejahatan narkoba adalah dengan melakukan kegiatan preventif (Kaddi, 2014). Salah satu bentuk kegiatan preventif adalah penyuluhan narkoba.

Salah satu upaya untuk menekan kasus kejahatan narkoba adalah dengan melakukan penyuluhan narkoba. Penyuluhan merupakan salah satu bentuk pendidikan yang proses penyampaian, pesan yang disampaikan, dan media yang digunakan disesuaikan dengan keadaan dan kepentingan audience (Rohmawati dan Ketus, 2012). Terdapat banyak konsep yang dapat diterapkan dalam penyuluhan, salah satunya adalah *edutainment (Education and Entertainment)*. *Edutainment* adalah gabungan dari pendidikan dengan hiburan pada suatu komunikasi dalam bentuk narasi, pertunjukan, atau permainan dan lebih bersifat informal. Konsep *edutainment* ini membuat materi yang disampaikan lebih mudah untuk dimengerti oleh audience (Okan, 2003).

Menurut Ellen R. Skinner dan Michael D. Slater untuk menekan kasus penyalahgunaan narkoba penting untuk mengetahui bagaimana anak-anak menanggapi pesan tentang bahaya narkoba. Pesan pendidikan tentang penyalahgunaan narkoba seperti komunikasi antara orang tua dan anak dimaksudkan untuk dapat mengubah perilaku anak-anak tentang penyalahgunaan narkoba (Skinner Ellen R, Michael D. Slater, 1995).

Komunikasi mempunyai peran penting dalam proses penyuluhan. Penggunaan metode dan tehnik komunikasi yang baik dapat membantu

komunikator untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dalam proses penyuluhan (Friscalia, 2016). Penyuluh narkoba *Danar n The Blangkon* merupakan salah satu penyuluh yang menggunakan metode dan tehnik komunikasi yang baik. *Danar n The Blangkon* menggunakan konsep *edutainment* dalam setiap aksinya. Penerapan konsep *edutainment* dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan khalayak dalam kegiatan penyuluhan. Konsep *edutainment* mengandalkan materi visual yang bersifat naratif atau interaktif (Makarius, 2016). Terdapat berbagai media untuk membantu penerapan konsep *edutainment* seperti video, sulap, atau *stand up comedy*. Dengan penggunaan media tersebut memudahkan khalayak untuk memahami pesan yang disampaikan oleh komunikator (Syaiful, Widodo, 2015).

Pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator dapat disisipkan pada pertunjukan yang akan dilakukan, seperti mengganti lirik lagu yang akan dibawakan dengan pesan yang ingin disampaikan, atau dengan membuat candaan tentang pesan yang akan disampaikan. Dalam proses penyampaian pesan dibutuhkan suatu strategi yang matang dalam mengemas suatu pesan tersebut dan disampaikan melalui media yang tepat, sehingga penyampaian pesan kepada khalayak menjadi efektif (Nazibullah, Hasan, Saleh, 2017). Seperti pesan bahaya narkoba yang memerlukan strategi dan pemilihan media yang tepat dalam kegiatan penyuluhan.

Pesan bahaya narkoba mengandung materi yang berat dan memerlukan penjelasan secara luas, apabila pesan bahaya narkoba tersebut disampaikan dengan cara yang biasa, maka akan sulit dipahami oleh khalayak. Untuk mencapai tujuannya, diperlukan berbagai cara penyampaian dalam kegiatan penyuluhan narkoba seperti interaksi tatap muka, penggunaan media massa dan sosial, dan penggunaan media pendukung lainnya. Oleh karena itu menyusun strategi dalam mengemas pesan dan pemilihan media yang tepat dalam kegiatan penyuluhan dapat membuat pesan bahaya narkoba yang disampaikan menjadi mudah untuk dipahami. Biasanya dalam setiap penyuluhan, pesan yang disampaikan rata-rata hanya dengan mempresentasikan segala hal yang berkaitan tentang narkoba tanpa ada media pendukung lainnya. Faktor tersebut membuat audience kurang antusias dan cenderung bosan dengan kegiatan penyuluhan tersebut (Syaiful, Widodo,

2015).

Penggunaan media dalam penyuluhan narkoba dapat menarik minat dan perhatian khalayak. Namun penggunaan media dalam penyuluhan narkoba pada umumnya hanya sebatas memperingatkan dan menakut nakuti tanpa adanya edukasi bagi khalayak. Media seharusnya menjadi sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi yang dapat merangsang khalayak untuk belajar dan memahami apa itu narkoba (Syaiful, Widodo, 2015).

Oleh karena itu dalam penyuluhan narkoba diperlukan suatu inovasi dalam proses penyampaiannya. Menurut Jones dan Saad dalam Ward (2016) inovasi merupakan suatu ide baru yang menjadi faktor dalam meningkatkan kinerja atau performa individu atau suatu kelompok (Ward, 2016). Jadi, inovasi dapat dikatakan sebagai salah satu cara yang dapat digunakan oleh komunikator untuk meningkatkan kinerjanya untuk membantu khalayak dalam proses memahami pesan yang disampaikan.

Dalam penyuluhan narkoba biasanya hanya mempresentasikan power point yang berisi informasi mengenai narkoba tanpa adanya media pendukung lainnya yang dapat menarik perhatian audience. Hal tersebut membuat audience kurang antusias dan cenderung bosan untuk memperhatikan informasi yang disampaikan (Syaiful, Widodo, 2015). Maka dari itu diperlukan suatu inovasi dalam proses penyuluhan narkoba, salah satunya adalah penggunaan konsep edutainment dalam penyuluhan. Edutainment sendiri merupakan suatu konsep yang dirancang sedemikian rupa sehingga unsur pendidikan dan hiburan dapat diselaraskan dengan baik dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Hamid dalam Saepudin, Saluky, Misri, 2016).

Salah penyuluh yang menggunakan konsep edutainment adalah *Danar n The Blangkon*. Dalam penelitian ini peneliti memilih *Danar n The Blangkon* dikarenakan track record *Danar n The Blangkon* yang cukup baik di Indonesia. *Danar n The Blangkon* merupakan kelompok penyuluh narkoba yang berasal dari Kabupaten Sukoharjo yang beranggotakan Agus Widanarko, Hilarius Catur Mukti, dan Abraham Denny. Mereka memulai kegiatan penyuluhan narkoba dari kampung ke kampung hingga berbagai daerah di Indonesia. Sampai akhirnya

mereka mendapatkan penghargaan dari Presiden Republik Indonesia sebagai putra terbaik bangsa dalam memberantas dan mencegah peredaran narkoba serta melakukan rehabilitasi. Dalam penyuluhannya *Danar n The Blangkon* juga mengajak masyarakat untuk ikut berperan aktif dalam memerangi kejahatan narkoba (Merdeka.com, 2014).

Perjalanan *Danar n The Blangkon* dimulai ketika Agus Widanarko (Danar) memutuskan untuk berhenti dari pekerjaannya sebagai manager sebuah diskotik dan beralih untuk mendedikasikan hidupnya untuk memberantas narkoba yang dimulai dari blusukan ke kampung-kampung. Dalam perjalanan Agus Widanarko memberantas narkoba ia bertemu dengan teman-temanya dari masa lalu Hilarius Mukti Catur (Tatung) dan Abraham Denny (Klowor). Mereka bertiga memiliki masa lalu yang kelam, Hilarius dan Abraham merupakan pecandu berat narkoba sedangkan Danar merupakan orang yang mempertemukan pengedar dan pengguna narkoba. Memiliki latar belakang yang hampir sama dimasa lalu dan berniat ingin menebus dosa-dosanya mereka bertiga pun memutuskan untuk membentuk kelompok penyuluh *Danar n The Blangkon* (JogloSemarNews.com).

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmatin dan Mahagangga dengan judul “Manajemen Pembelajaran Multikultur Melalui Edutainment di Galeri Indonesia Kaya” menunjukkan bahwa penggunaan konsep edutainment membuat pengunjung merasa terkesan dengan penyajian informasi yang diberikan dan mendapatkan suasana pembelajaran yang tidak monoton tetapi mudah diterima. Persamaan dari penelitian ini dan sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan konsep edutainment. Namun yang berbeda dari penelitian ini dan sebelumnya adalah pada fokus penelitian. Penelitian sebelumnya berfokus pada bagaimana pembelajaran multikultural melalui edutainment di Galeri Indonesia Kaya sedangkan dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana proses adopsi konsep edutainment dalam penyuluhan bahaya narkoba.

Sebagaimana dengan latar belakang yang sudah saya uraikan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses adopsi *Edutainment* oleh *Danar n The Blangkon* dalam komunikasi penyuluhan narkoba ?

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang berfokus untuk menjelaskan dan memahami suatu fenomena melalui pengumpulan data yang didapatkan secara mendalam (Akin, 2016). Pada penelitian kualitatif lebih menekankan kualitas data bukan kuantitas data (Kriyantono, 2006).

Sumber data pada penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang didapatkan langsung dari lapangan (Kriyantono, 2006). Teknik pengumpulan data yang didapatkan untuk memperoleh data primer adalah dengan melakukan wawancara mendalam dan observasi. Wawancara mendalam merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data atau informasi dengan cara melakukan komunikasi tatap muka dengan informan, sehingga peneliti dapat memperoleh data yang lengkap serta akurat (Kriyantono, 2006). Observasi sendiri merupakan kegiatan mengamati suatu objek tanpa adanya media perantara, jadi peneliti mengamati objek yang diteliti secara langsung dengan pancaindra yang dimiliki (Kriyantono, 2006). Dalam penelitian ini peneliti akan mengamati kegiatan penyuluhan narkoba yang menggunakan konsep edutainment oleh *Danar n The Blangkon*. Data sekunder dalam penelitian ini berfungsi untuk melengkapi data primer. Dalam penelitian data sekunder didapatkan dari metode dokumentasi. Untuk mendapatkan data sekunder dengan menggunakan metode dokumentasi, peneliti akan melihat dokumen, arsip, dan data data lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Snowball Sampling (Sampel Bola Salju). Teknik ini merupakan teknik penentuan sampel yang berawal dari satu informan dan berkembang menjadi banyak. Proses wawancara akan diberhentikan apabila periset merasa data yang terkumpul sudah jenuh yang artinya periset tidak menemukan hal yang baru dari wawancara (Kriyantono, 2006). Dalam penelitian ini yang menjadi informan kunci adalah Agus Widanarko (Anggota *Danar n The Blangkon*), Hilarius Mukti Catur (Anggota *Danar n The Blangkon*), dan Abraham Denny (Anggota *Danar n The Blagkon*), Melinda Merini (Siswa SMA N 1 Sukoharjo), Andika Kusuma (Siswa

SMA N 1 Sukoharjo).

Dalam penelitian ini menggunakan model triangulasi sumber untuk melakukan pengujian validitas data. Triangulasi sumber digunakan untuk membandingkan tingkat kepercayaan informasi yang didapatkan dari sumber yang berbeda, sehingga data yang didapatkan semakin akurat dan memiliki tingkat kebenaran yang tinggi (Kriyantono, 2006). Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan perbandingan data yang didapatkan dari berbagai sumber.

Dalam penelitian ini menggunakan tehnik analisis data model interaktif dari Huberman dan Miles. Huberman dan Miles mengatakan terdapat sifat interaktif antara kolektifitas dan pengumpulan data dengan analisis data. Disini analisis data yang dimaksud adalah reduksi data (memfokuskan pada hal-dal yang penting), penyajian data dalam bentuk narasi, dan penarikan kesimpulan (Risviana, 2014).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Penyuluhan merupakan suatu kegiatan penyampaian pengetahuan, informasi dan kemampuan baru kepada masyarakat supaya dapat menentukan sikap dan perilaku seperti yang seharusnya (Pratama, 2016). Penyuluhan ini dapat dilakukan dengan menggunakan inovasi baru demi mencapai kepentingan bersama. Inovasi adalah suatu ide ataupun praktek yang dianggap baru oleh individu atau unit lain dari masyarakat (Rogers dalam Octavianti, dkk., 2016).

Inovasi *edutainment* merupakan suatu ide konsep untuk mengemas kegiatan penyuluhan tentang bahaya narkoba yang dilakukan oleh *Danar n The Blangkon* menjadi menarik dan menyenangkan. Kegiatan penyuluhan dapat dikemas dengan entertainment atau trend yang sedang disukai oleh masyarakat.

“Edutainment itu penggabungan edukasi dan entertainment. Proses mengedukasi (penyuluhan) yang dikemas dengan entertain supaya menjadi menarik. Jadi cara kita menyampaikan pesan bahaya narkoba itu dengan menggunakan entertainment agar peserta itu senang.”

(Wawancara dengan Agus Widanarko anggota *Danar n The Blangkon*)

Dalam penggunaan ide ini maka dibentuklah *Danar n The Blangkon* untuk mempermudah dalam mengemas pesan yang akan disampaikan dalam bentuk entertainment. Hingga saat ini inovasi *edutainment* dapat membuat suasana penyuluhan menjadi menarik dan menyenangkan. Oleh sebab itu peneliti akan menjabarkan lebih detail bagaimana proses penggunaan *edutainment* sehingga dapat membuat suasana penyuluhan menjadi menarik dan menyenangkan.

3.1.1 Prior Condition

Menurut Rogers dalam Putra (2018) terdapat empat faktor yang berpengaruh dalam pengambilan keputusan yaitu kondisi sebelum adanya inovasi, munculnya permasalahan, setelah itu munculnya inovasi yang sesuai dengan norma dan nilai dalam suatu sistem sosial. Kondisi penyuluhan *Danar n The Blangkon* sebelum adanya inovasi terbilang cukup sulit dari segi perilaku komunikasinya karena tidak adanya interaksi antara komunikator dengan komunikan. Hal tersebut dikarenakan komunikan lebih asyik dengan dirinya sendiri.

“Mereka kurang antusias ya, mereka malah sibuk sendiri dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan penyuluh.”

(Wawancara dengan Agus Widanarko anggota *Danar n The Blangkon*)

Dalam penelitian Andrioza dan Zaman (2016) yang berjudul “Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” mengungkapkan bahwa kondisi kelas yang tidak kondusif sangatlah tidak mendukung untuk tercapainya hasil belajar yang optimal. Hal ini membuat sekolah membuat suatu terobosan yang dapat mengendalikan dan membuat suasana kelas menjadi kondusif. Sedangkan dalam penyuluhan *Danar n the Blangkon* kondisi audience dan pesan yang akan disampaikan tidak dapat dikendalikan dengan cara penyuluhan yang lama.

“Awalnya aku pakai penyuluhan cara lama (Ceramah/Seminar). Pas pakai cara lama itu aku liat audience diam dan kurang antusias, karena aku mantan vokalis band terus liat audience seperti aku merasa tersiksa akhirnya aku pakai edutainment tapi non musik cuman pakai sulap, comedy, dan multimedia.”

“Karena materi narkoba itu berat, banyak terdapat istilah medis yang sulit untuk dipahami dan cenderung membosankan bagi anak remaja. Dan menurut saya anak remaja itu tidak bias diberi materi yang kaku, mereka harus diberi materi dengan disusupi entertain entah itu music disusupi materi atau sebaliknya.”

(Wawancara dengan Agus Widanarko anggota *Danar n The Blangkon*)

Danar n The Blangkon dalam memutuskan untuk mengadopsi suatu inovasi membutuhkan jangka waktu yaitu proses dari mulai mengetahui inovasi sampai memutuskan untuk menerima atau menolak inovasi tersebut (pratama, 2016). Dalam penelitian ini inovasi *Edutainment* mulai digunakan pada tahun 2010 yang sebelumnya hanya Agus Widanarko saja yang melakukan penyuluhan dengan *edutainment*. Sampai pada tahun 2011 Agus Widanarko bertemu dengan Hilarius Mukti Catur dan Abraham Denny yang kemudian menjadi cikal bakal nama *Danar n The Blangkon*.

3.1.2 Inovasi

Inovasi merupakan suatu ide, gagasan, praktik atau objek yang dirasa baru oleh individu atau masyarakat melalui proses saluran komunikasi tertentu maka inovasi tersebut dapat disebarluaskan kemudian di adopsi oleh masyarakat (Rogers dalam Millen dan Gable, 2016). Dalam penelitian ini yang menjadi inovasi adalah *Edutainment* yang digunakan dalam penyuluhan bahaya narkoba oleh *Danar n The Blangkon*. *Edutainment* merupakan suatu konsep yang menggabungkan antara pendidikan (Edukasi) dan hiburan (Entertainment) dalam suatu proses komunikasi, sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan mempermudah pesan yang disampaikan untuk dimengerti oleh audience (Okan, 2003).

“Konsep edutainment itu merupakan konsep baru yang menggabungkan antara edukasi dengan entertain.”

(Wawancara dengan Hilarius Mukti Catur anggota *Danar n The Blangkon*)

“Konsep edutainment merupakan suatu konsep yang digunakan untuk memberikan edukasi kepada audience dengan cara yang menarik dan membuat suasana penyuluhan menjadi menyenangkan.”

(Wawancara dengan Abraham Denny anggota *Danar n The Blangkon*)

Faktor yang melatarbelakangi digunakannya konsep *edutainment* dalam penyuluhan bahaya narkoba oleh *Danar n The Blangkon* adalah karena respon audience dianggap kurang antusias terhadap apa yang disajikan oleh komunikator. Selain itu, materi narkoba yang disampaikan dianggap terlalu sulit untuk dimengerti oleh audience. Oleh karena itu, *Danar n The Blangkon* melakukan

terobosan dengan menggunakan *Edutainment* sebagai konsep penyuluhan bahaya narkoba.

“Saya tidak puas jika respon audience itu hanya diam dan kaku dengan penyuluhan cara seminar atau ceramah. Yang kedua biar materi yang saya sampaikan mudah untuk diterima. Yang ketiga pengen membuat suasana penyuluhan itu nggak sepaneng.”

(Wawancara dengan Agus Widanarko anggota Danar n The Blangkon)

Danar n The Blangkon sebagai inovator memutuskan untuk menggunakan *edutainment* sebagai konsep penyuluhan yaitu agar dapat membuat suasana penyuluhan terasa menyenangkan dan membuat respon audience menjadi antusias untuk mengikuti proses penyuluhan dan dapat lebih mudah untuk memahami tentang bahaya narkoba. Dengan demikian tujuan dari *Danar n The Blangkon* dan pemerintah untuk memberantas kejahatan narkoba dapat segera terwujud.

Menurut Rogers dalam Wood (2017) suatu inovasi memiliki beberapa karakteristik. Pada penelitian ini karakteristik yang dimiliki inovasi *edutainment* dalam penyuluhan bahaya narkoba oleh *Danar n The Blangkon* yaitu :

a. Keuntungan Relatif

Keuntungan relatif ini merupakan tingkatan suatu inovasi yang dianggap lebih baik dari inovasi sebelumnya (Rogers dalam Sholahudin, 2017). Keuntungan relatif ini dapat diukur atau dilihat dari segi ekonomi, prestasi sosial, kepuasan, kenyamanan, dan sebagainya (Rogers dalam Sabilla, 2018). Berdasarkan penelitian Putra (2018) yang berjudul “Adopsi Inovasi Wisata Apung Kampoeng Rawa Oleh Kelompok Tani dan Nelayan di Rawa Pening” mendapatkan bahwasannya pembuatan wisata apung kampoeng rawa memberikan keuntungan bagi petani dan nelayan dari segi ekonomi yakni bertambahnya penghasilan yang mereka dapatkan.

Dalam penelitian ini keuntungan relatif dari inovasi *edutainment* dapat dilihat dari segi pendapatan dan prestasi sosial yang diterima oleh *Danar n The Blangkon* dan kepuasan serta kenyamanan audience ketika diberikan penyuluhan. Pendapatan *Danar n The Blangkon* yang dulunya hanya mengandalkan pemberian seikhlasnya dari audience sekarang dapat memasang

tarif di setiap event. Prestasi sosial yang didapat mulai dari ucapan terima kasih dari audience, penghargaan dari lembaga swasta hingga penghargaan dari Presiden Republik Indonesia. Namun fokus keuntungan relatif dalam penelitian ini adalah keuntungan juga dirasakan oleh audience. Tingkat kepuasan dan kenyamanan audience dalam proses penyuluhan meningkat karena penggunaan edutainment dalam proses penyuluhan. Audience menjadi lebih mudah memahami tentang bahaya narkoba.

“Saya jadi lebih tau tentang apa itu narkoba karena penyuluhannya menyenangkan.”

(Wawancara dengan Melinda Merini siswa SMA N 1 Sukoharjo)

“Jadi lebih mudah untuk memahami tentang narkoba, terus penyuluhannya juga menyenangkan jadi saya gak merasa tegang.”

(Wawancara dengan Andika Kusuma siswa SMA N 1 Sukoharjo)

Inovasi *edutainment* membawa keuntungan untuk audience karena audience menjadi lebih mudah memahami materi bahaya narkoba yang disampaikan *Danar n The Blangkon* karena penggunaan edutainment membuat suasana penyuluhan menjadi menyenangkan.

b. Kesesuaian

Kesesuaian merupakan tingkatan dimana suatu inovasi baru dianggap sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh masyarakat (Rogers dalam Pinfield, 2016). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Helmei Willy Amanda (2015) menunjukkan bahwa adanya BPAM memang sesuai dengan apa yang dibutuhkan masyarakat di Desa Ketapanrame. Selain dapat memberikan air bersih untuk masyarakat, BPAM juga dapat menambah pendapatan desa.

Dalam penelitian ini, *Danar N The Blangkon* menggunakan inovasi *edutainment* karena inovasi *edutainment* sesuai dengan apa yang diinginkan oleh masyarakat dalam penyuluhan.

“Iya sesuai dengan apa yang diharapkan audience, karena apa yang kita sampaikan memang itu yang dibutuhkan audience dan cara kita menyampaikan juga membuat audience senang.”

(Wawancara dengan Agus Widanarko anggota *Danar n The Blangkon*)

“Saya rasa sudah sesuai ya, karena saya lihat audience senang pas kita suluh berarti memang itu yang mereka inginkan.”

(Wawancara dengan Hilarius Mukti Catur anggota *Danar n The Blangkon*)

“Sesuai ya, karena saya pengennya gak tegang pas dikasih penyuluhan biar lebih mudah buat memahami materinya. Jadi rame sih iya, tapi karena senang jadinya juga lebih mudah memahami materinya.”

(Wawancara dengan Melinda Merini siswa SMA N 1 Sukoharjo)

Inovasi *edutainment* ini sangat sesuai dengan apa yang diinginkan oleh audience. Terbukti dari terpenuhinya keinginan audience yang menginginkan suasana penyuluhan yang menyenangkan. Jadi dengan adanya penggunaan *edutainment* dalam penyuluhan mampu membuat suasana penyuluhan menjadi menyenangkan. Sehingga audience menjadi lebih santai karena suasana yang menyenangkan dan tidak menegangkan serta membuat audience menjadi lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan.

c. Kerumitan

Kerumitan merupakan tingkatan dari sebuah inovasi untuk diadopsi. Semakin mudah suatu inovasi dipahami maka semakin cepat inovasi tersebut diadopsi (Rogers dalam Isnawati, 2017). Dalam penelitian ini, untuk dapat menggunakan *edutainment Danar n The Blangkon* memiliki tingkat kerumitan sendiri. *Danar n The Blangkon* harus mengetahui trend apa yang sedang disukai oleh masyarakat.

“Kendalanya edutainment itu dalam menyiapkan hiburannya, karena harus menyesuaikan dengan tempat yang akan kita datangi, contohnya kemarin ke Bengkulu kan gak mungkin kita sampaikan materi dengan lagu-lagu jawa jadi kita harus tau apa yang menjadi ciri khas di Bengkulu. Selain itu kita juga harus bias menguasai berbagai jenis entertain supaya tidak monoton apa yang kita tampilkan.”

(Wawancara dengan Agus Widanarko anggota *Danar n The Blangkon*)

“Kesulitannya pas gabungin antara materi sama entertain yang akan digunakan karena kan harus menyesuaikan sama audience jadi harus tau trend apa yang sedang mereka sukai.”

(Wawancara dengan Hilarius Mukti Catur anggota *Danar n The Blangkon*)

“Kesulitannya ya pas nyari entertain apa yang mau dibawakan. Kalo untuk music kita masih bias tapi untuk entertain lain seperti sulap,

lawak itu yang cukup sulit.”

(Wawancara dengan Abraham Denny anggota *Danar n The Blangkon*)

Meskipun *edutainment* ini terlihat mudah untuk digunakan namun ternyata terdapat banyak kerumitan dalam hal mempersiapkan materi yang akan disampaikan. Jadi untuk dapat menggunakan *edutainment* ini *Danar n The Blangkon* harus dapat mengikuti trend apa yang sedang disukai oleh masyarakat. Sehingga dalam hal mempersiapkan hingga penerapan *edutainment* akan lebih mudah dilakukan jika tahu dan menguasai trend yang sedang disukai oleh masyarakat.

d. Tahapan Uji Coba

Tahapan uji coba ini merupakan tahapan dimana suatu inovasi baru dicoba terlebih dahulu sebelum diterapkan (Rogers dalam Isnawati, 2017). Semakin lama inovasi baru diujicobakan maka tingkat adopsinya akan semakin tinggi (Setyawan, 2017). Dalam penelitian ini inovasi *edutainment* ini diujicobakan dahulu sebelum diterapkan oleh *Danar n The Blangkon*. Seperti yang diungkapkan informan I :

“Oh iya sebelumnya kita coba dulu di depan teman-teman relawan BNK ya, apakah konsep ini sesuai dan menarik untuk audience”

(Wawancara dengan Agus Widanarko anggota *Danar n The Blangkon*)

“Oh iya pernah, sebelumnya kita sudah coba praktekin ke teman-teman biar tau apakah konsep ini akan berhasil atau tidak.”

(Wawancara dengan Hilarius Mukti Catur anggota *Danar n The Blangkon*)

Inovasi *edutainment* ini harus melalui tahapan uji coba, karena dengan melalui tahapan uji coba maka *Danar n The Blangkon* akan tau apakah penggunaan *edutainment* dalam penyuluhan bahaya narkoba akan sesuai dan menarik bagi audience. Sehingga *Danar n The Blangkon* akan mengetahui apakah inovasi *edutainment* ini memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi atau tidak.

e. Kemungkinan Diamati

Kemungkinan diamati merupakan tingkatan dimana inovasi baru dapat dilihat oleh masyarakat. Semakin mudah inovasi baru tersebut dilihat oleh

masyarakat maka kemungkinan inovasi tersebut diadopsi oleh masyarakat akan semakin besar (Rogers dalam Wood, 2017). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2016) yang berjudul “Difusi Inovasi dan Adopsi Program Jaminan Kesehatan nasional di Desa Catur Kabupaten Boyolali” mengungkapkan bahwa manfaat program jaminan kesehatan nasional ini dapat dirasakan langsung oleh adopter, mereka bisa mendapatkan dan memanfaatkannya untuk meringankan biaya perawatan dan pemeliharaan kesehatan.

Berbeda dengan inovasi *edutainment* yang hasilnya dapat dirasakan dan dilihat langsung dalam bentuk kepuasan dan respon positif dari audience. Hal ini meliputi perilaku audience setelah disuluh seperti terinspirasi dengan cara penyuluhannya, ingin mengetahui lebih banyak tentang narkoba dan melakukan konsultasi ke *Danar n The Blangkon*.

“Mudah dilihat ya, indikatornya adalah dengan banyaknya audience yang terkesan dan terinspirasi untuk menggunakan edutainment juga dalam penyuluhannya, dan audience terlihat bahagia baik itu ketika disuluh atau sesudah disuluh.”

(Wawancara dengan Agus Widanarko anggota *Danar n The Blangkon*)

“Saya rasa mudah dilihat, karena setelah penyuluhan banyak yang konsultasi tentang narkoba ke kita.” (Informan II)

(Wawancara dengan Hilarius Mukti Catur anggota *Danar n The Blangkon*)

“Saya jadi pengen tau lebih banyak tentang narkoba dan gimana cara menghindarinya.”

(Wawancara dengan Melinda Merini siswa SMA N 1 Sukoharjo)

Penggunaan *edutainment* dalam penyuluhan ini hasilnya sangat mudah untuk dilihat, sebab audience secara aktif terus menggali informasi tentang bahaya narkoba dan melakukan konsultasi kepada *Danar n The Blangkon*. Jadi audience pada dasarnya menginginkan inovasi *edutainment* dalam penyuluhan ini, sebab mereka menjadi lebih terbuka tentang permasalahan yang mereka hadapi.

3.1.3 Saluran Komunikasi

Dalam menyebarkan suatu inovasi baru maka diperlukan saluran komunikasi yang

tepat agar masyarakat dapat lebih bisa menerima ide baru tersebut untuk mencapai perubahan sosial yang lebih baik. Menurut Rogers dalam Chang (2010) terdapat dua saluran komunikasi dalam proses penyebarannya yaitu komunikasi interpersonal dan komunikasi massa. Dalam penyuluhan komunikasi interpersonal lebih efektif dibandingkan dengan komunikasi massa. Pada penelitian ini saluran komunikasi yang digunakan untuk menyebarkan konsep *edutainment* dalam penyuluhan narkoba adalah:

a. Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan suatu saluran komunikasi yang digunakan untuk menyebarkan pesan kepada Masyarakat luas (Baran & Davis, 2010). Dalam memilih saluran komunikasi untuk menyebarkan pesan kepada khalayak setidaknya ada dua hal yang perlu diperhatikan yaitu tujuan diadakannya komunikasi dan karakteristik penerima. Jika suatu komunikasi bertujuan untuk memperkenalkan suatu inovasi kepada masyarakat luas, maka saluran komunikasi massa akan lebih tepat, cepat dan efisien dalam penggunaannya (Pramudita, 2011). Penelitian yang dilakukan oleh Matthew H.T. Yap & Nan Chen (2017) yang berjudul “Understanding Young Chinese Wine Consumers Through Innovation Diffusion Theory” mengungkapkan bahwa media massa seperti koran, tv, radio digunakan sebagai media untuk menyebarkan informasi tentang anggur muda kepada masyarakat luas.

Dalam penelitian ini *Danar n The Blangkon* juga menggunakan saluran komunikasi massa dalam menyebarkan informasi tentang *edutainment* seperti media sosial, koran, radio dll. Sehingga informasi tentang *edutainment* dapat tersampaikan kepada masyarakat luas secara cepat dan efisien.

“Selain komunikasi interpersonal kita juga menggunakan komunikasi massa seperti media social, radio, koran, baliho dll biar pesan yang kita sampaikan bisa menjangkau masyarakat lebih luas.”

(Wawancara dengan Agus Widanarko anggota *Danar n The Blangkon*)

“Karena sekarang jamanya gadget semua orang main instagram, facebook, twitter jadi kita juga pakai untuk menyebarkan informasi tentang edutainment biar lebih cepat proses penyampaian pesannya.”

(Wawancara dengan Hilarius Mukti Catur anggota *Danar n The Blangkon*)

Penggunaan media massa membuat penyebaran informasi tentang *edutainment* menjadi lebih cepat dan efisien karena kemajuan teknologi yang semakin pesat. Sehingga dapat membantu *Danar n The Blangkon* dalam menyebarkan informasi tentang *edutainment* kepada masyarakat luas khususnya remaja. Jadi masyarakat menjadi lebih mudah mengerti tentang inovasi *edutainment* ini.

3.1.4 Jangka Waktu

Dalam proses difusi membutuhkan jangka waktu untuk dapat memberikan keputusan terhadap suatu inovasi baru mulai dari seseorang mengetahui tentang inovasi baru hingga memutuskan untuk menerima atau menolak inovasi baru tersebut (Makkulawu. 2013). Pada penelitian ini diketahui bahwa *Danar n The Blangkon* mengetahui dan mulai menyebarkan inovasi *edutainment* pada tahun 2010. Pada awal menyebarkan inovasi *edutainment* *Danar n The Blangkon* melakukan penyuluhan dengan cara jemput bola dengan mendatangi desa-desa sampai akhirnya mendapat banyak undangan untuk melakukan penyuluhan di berbagai daerah. Dalam proses difusi inovasi terdapat tahapan yang dapat mempengaruhi individu untuk mengadopsi suatu inovasi baru. Tahapan dalam adopsi inovasi *edutainment* adalah sebagai berikut :

a. Pengetahuan

Dalam tahapan pengetahuan ini masyarakat mulai mencari tahu informasi tentang inovasi baru tersebut, mulai dari bentuk inovasi, cara penggunaannya dan manfaat yang didapatkan ketika inovasi ini digunakan (Rogers dalam Dahlia, 2017). Pada penelitian ini *Danar n The Blangkon* mengetahui informasi tentang inovasi *edutainment* melalui internet dan orang-orang sekitar.

“Dari media massa, waktu itu saya liat koran terus ada tulisan tentang edukasi dan entertainment. Setelah itu saya berpikir kenapa gak saya terapkan di penyuluhan saja ya biar lebih mudah.”
(Wawancara dengan Agus Widanarko anggota *Danar n The Blangkon*)

“Tau dari Danar, terus dijelasin penggunaannya nanti gimana, terus saya pikir ini bagus juga kalo digunakan di penyuluhan, jadi ya saya lanjut cari tau tentang edutainment di internet.”

(Wawancara dengan Hilarius Mukti Catur anggota *Danar n The Blangkon*)

“Awalnya dari Danar terus tanya-tanya tentang edutainment ke teman-teman yang lain.”

(Wawancara dengan Abraham Denny anggota *Danar n The Blangkon*)

Berdasarkan hasil wawancara diatas menunjukkan bahwa inovasi *edutainment* ini menawarkan kemudahan dalam penggunaanya dan dirasa lebih cocok untuk digunakan dalam penyuluhan. Dari semua keuntungan tersebut, *Danar n The Blangkon* sepakat untuk menggunakan inovasi *edutainment* ini.

b. Tahap Persuasi

Dalam proses penyuluhan narkoba, *Danar n The Blangkon* juga mengajak dan menanamkan pemahaman bahwa semua elemen masyarakat harus ikut berpartisipasi dalam memberantas kejahatan narkoba. Sebab dengan adanya bantuan masyarakat dalam hal memberantas kejahatan narkoba maka tindak kejahatan narkoba dapat dicegah. Meskipun sudah ada undang-undang yang mengatur tentang penyalahgunaan narkoba akan tetapi masih banyak tindakan penyalahgunaan narkoba khususnya dikalangan remaja. Karena hal tersebut maka semua elemen masyarakat harus lebih giat lagi mensosialisasikan bahaya narkoba khususnya dikalangan remaja (Sofyan dalam hidayat dan martitah, 2014). Dalam penelitian ini, *Danar n The Blangkon* juga mengajak masyarakat untuk ikut berpartisipasi.

“Kita dibantu oleh karang taruna di desa-desa ya, karena rata-rata mereka ada yang menjadi relawan anti narkoba. Karena penyalahgunaan narkoba ini masalah serius jadi masyarakat harus ikut aktif berpartisipasi dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba.”

(Wawancara dengan Agus Widanarko anggota *Danar n The Blangkon*)

Keterlibatan masyarakat menjadi kunci dalam proses persuasi yang dilakukan *Danar n The Blankon*. Keaktifan tokoh-tokoh seperti karang taruna sebagai opinion leader membuat pesan yang disampaikan lebih dekat dengan masyarakat dalam upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba.

3.1.5 Sistem Sosial

Difusi inovasi dapat diartikan sebagai sebuah proses yang diadopsi oleh individu atau kelompok yang diterapkan dalam suatu sistem sosial. Sebab inovasi yang akan diterapkan dinilai lebih baik dan efektif dibandingkan sistem yang lama (Rahman, 2014). Everett M. Rogers (1983) mengatakan bahwa suatu sistem sosial yang di masyarakat dapat memberikan pengaruh dalam menentukan suatu inovasi baru tersebut dapat diterima atau tidak. Karena dalam suatu sistem sosial tersebut berkaitan sangat dengan nilai, norma, dan dampak dari difusi inovasi bagi masyarakat itu sendiri. Jadi sistem sosial dapat mempengaruhi masyarakat dalam proses penerimaan inovasi baru tersebut. Berdasarkan wawancara dengan informan diperoleh informasi bahwa inovasi *Edutainment* ini dapat diterima dengan baik oleh masyarakat, sebab masyarakat khususnya remaja dapat menikmati jalannya penyuluhan dan dapat memahami tentang bahaya penyalahgunaan narkoba.

“Kita sih seneng karena penyuluhannya enak gak ngebosenin dan kita jadi tau tentang bahaya narkoba.”
(Wawancara dengan Andika Kusuma anggota *Danar n The Blangkon*)

Dalam penelitian ini inovasi *Edutainment* yang digunakan *Danar n The Blangkon* tidak selalu diterima oleh masyarakat karena masalah nilai, norma, dan keyakinan.

“Ada yang menolak dan sekarang tetap menolak ya, karena kebanyakan itu masalah keyakinan. Mereka tidak memperbolehkan materi penyuluhan dengan menggunakan lagu-lagu, gambar-gambar, jadi ya kita kembali ke cara penyuluhan yang lama dengan hanya ceramah.”
(Wawancara dengan Agus Widanarko anggota *Danar n The Blangkon*)

Berdasarkan hasil wawancara diatas menunjukkan bahwa inovasi *Edutainment* ini dapat diterima oleh masyarakat karena dianggap lebih baik dibandingkan sistem yang lama. Namun juga ada yang menolak inovasi *Edutainment* ini karena terhalang oleh norma-norma yang ada dalam suatu sistem sosial yang berlaku di masyarakat. Salah satunya adalah norma agama seperti : tidak memperbolehkan adanya gambar-gambar dan lagu dalam materi yang disampaikan.

3.2 Pembahasan

Penelitian sebelumnya terkait dengan penggunaan konsep *Edutainment* menunjukkan bahwa penggunaan konsep *Edutainment* dilakukan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Konsep *Edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang meliputi siswa, pendidik dan metode pembelajaran. Penerapan konsep *Edutainment* yang menggabungkan antara edukasi dan entertainment membuat pendidik dan peserta didik menjadi senang, nyaman, dan tidak bosan dalam proses pembelajaran (Andrioza dan Zaman, 2016).

Penggunaan konsep *Edutainment* dalam penyuluhan narkoba didasari dari ketidakpuasan *Danar n The Blangkon* terhadap respon dari audience yang dianggap tidak tertarik dan cenderung bosan ketika diberikan penyuluhan. Dengan memanfaatkan kemampuan di bidang entertain maka digunakanlah konsep *Edutainment*. Penggunaan konsep *Edutainment* dalam penyuluhan bahaya narkoba ini dianggap menarik dan menyenangkan oleh audience. Sehingga audience menjadi lebih mudah untuk memahami tentang apa itu narkoba dan bahayanya penyalahgunaan narkoba. Penyuluhan menggunakan konsep *Edutainment* yang dilakukan oleh *Danar n The Blangkon* ini berfokus pada bagaimana menciptakan suasana penyuluhan yang menyenangkan dan menarik. Sehingga audience tidak merasa tegang dan tertekan ketika mengikuti proses penyuluhan dan membuat mereka menjadi lebih mengerti dengan apa yang disampaikan oleh *Danar n The Blangkon*.

Dalam proses adopsi inovasi konsep *Edutainment* dalam penyuluhan narkoba tahapan inovasi berjalan cukup cepat dalam kurun waktu 3-6 bulan (Pertengahan tahun 2010) masyarakat sudah bisa menerima inovasi ini. Hal ini didukung oleh karakteristik inovasi *Edutainment* seperti : meningkatnya ekonomi bagi *Danar n The Blangkon*, pengetahuan bagi audience menjadi lebih luas, kesesuaian inovasi dengan karakteristik masyarakat, mudahnya inovasi ini untuk diterapkan dan memiliki sedikit hambatan. Sehingga masyarakat langsung menerima inovasi *Edutainment* ini.

Penggunaan saluran komunikasi dalam proses adopsi inovasi

Edutainment ini menggunakan komunikasi massa dengan menggunakan media social (WA, Facebook, Instagram, Youtube), koran, majalah, mmt, baliho, televisi, dan radio. Penggunaan komunikasi massa lebih dapat menjangkau masyarakat luas, sehingga dianggap lebih efisien dalam penyebaran inovasi *edutainment* ini.

Tahapan yang mempengaruhi cepat lambatnya inovasi *Edutainment* diadopsi oleh masyarakat terdiri dari tahap pengetahuan dan tahap ajakan. Dalam penelitian ini hanya sampai tahap ajakan karena dalam menyebarkan inovasi *Edutainment* ini *Danar n The Blangkon* hanya sampai dalam tahap ajakan. *Danar n The Blangkon* tidak sampai dalam tahap mempengaruhi pengambilan keputusan hingga mengkonfirmasi apakah audience ikut berpartisipasi untuk melakukan penyuluhan narkoba dan menerapkan inovasi *Edutainment* dalam proses penyuluhannya.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan dalam proses adopsi *Edutainment* oleh *Danar n The Blangkon* dalam penyuluhan bahaya narkoba. Dalam tahap prior condition, kebutuhan masyarakat khususnya anggota *Danar n The Blangkon* akan kemasan pesan yang menarik terkait dengan penyuluhan bahaya narkoba menjadi latar belakang munculnya penyuluhan bahaya narkoba menggunakan konsep *Edutainment*. Sebagai sebuah inovasi, konsep *Edutainment* memiliki keuntungan relative bagi *Danar n The Blangkon* dan audience, serta kesesuaian dengan kebutuhan masyarakat. Dalam tahap adopsi, pengetahuan anggota *Danar n The Blangkon* merupakan kunci suksesnya proses penggunaan konsep *Edutainment* ini. Sementara dalam tahap persuasi, kerjasama dengan tokoh masyarakat yaitu karang taruna menjadi hal penting yang membuat *Danar n The Blangkon* mampu mempengaruhi audiencenya. Dalam tahap sistem sosial, konsep *Edutainment* tidak selalu diterima dalam masyarakat karena terhalang oleh norma-norma yang ada di masyarakat.

Dalam penelitian ini tentunya masih terdapat kekurangan sehingga untuk

dapat melengkapi penelitian ini, maka peneliti menyarankan dalam penelitian selanjutnya dapat meneliti terkait dengan bagaimana pengambilan keputusan audience dalam menerima sebuah inovasi baru.

PERSANTUNAN

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat, karunia serta nikmat yang telah diberikan kepada peneliti. Terima kasih juga kepada kedua orang tua saya Bapak Joko Maruto dan Ibu Sukati, serta keluarga besar Marto Sutaryo dan Hadi Wiyono yang telah mendukung, mendidik, dan mendoakan kelancaran penelitian saya. Ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing Bapak Sidiq Setyawan, M.I.Kom. yang selalu membimbing peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih banyak kepada Bapak Agus Widanarko, Bapak Abraham Denny dan Bapak Hilarius Mukti Catur yang telah bersedia untuk menjadi narasumber dalam penelitian ini. Terima kasih juga kepada teman – teman peneliti yang selalu mendukung dan mendoakan peneliti dalam mengerjakan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, Totok Wahyu, Ita Kusuma Mahendrawati. (2009). *“Penertiban Versus Penggusuran: Strategi Komunikasi dan Partisipasi Pembangunan (Studi Kasus di Stren Kali Jagir Wonokromo Surabaya)”*.
- Abdullah, A.T.B. (2018). *“Adopsi Teknologi Digital Audio Workstation Dengan Pendekatan Difusi Inovasi (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Adopsi Teknologi Rekaman Digital Pada Studio Rekaman di Kota Solo)”*.
- Andrioza, Badrus Zaman. (2016). *“Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”*.
- Arif, Syaifu, Sutrisno Widodo. (2015). *“Pengembangan Media Video Anti Narkoba Sebagai Media Penyuluhan di Bidang Pemberdayaan Masyarakat BNNP Jawa Timur Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Pelajar di SMKN 3 Surabaya”*.
- Bella Arkita Vierza, Hanny Hafiar, Fajar Syuderajat. (2017). *“Sosialisasi Program Pencegahan, Pemberantasan, Pnyalahgunaan, dan Peredaran Gelap Narkotika Bagi Pelajar di Kota Bandung”*.

- Billsberry, Jon. (2014). *“The Rise and Rise of Management Edutainment”*.
- Cengara, Hafied. (2013). *Perencanaan & Strategi Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Dahlia. (2017). *Sosialisasi Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) (Sosialisasi Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) Oleh Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) Kesehatan Kota Pekalongan Dengan Pendekatan Teori Diffusi Inovasi)*.
- Effendy, Onong Uchjana. (2002). *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. (2017). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Febriana, Kharisma Ayu, Yuliyanto Budi Setiawan. (2016). *“Komunikasi Dalam Difusi Inovasi Kerajinan Enceng Gondok di Desa Tuntang Kabupaten Semarang”*.
- Fibriana, Arulita Ika, Anik Setyo W. (2013). *“Pendidikan melalui Edutainment Film Untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Sejak Dini Tentang Bahaya Penyalagunaan Narkoba Pada Anak Sekolah dasar di Kecamatan Limbangan Kabupaten Kendal”*
- Fitriyah, Neka. (2013). *“Strategi Komunikasi Pengurus Komisi Penanggulangan AIDS (KPA) Dalam Penanggulangan AIDS”*.
- Friscalia, Duike. (2016). *“Komunikasi Penyuluhan Manggala Agni Dalam Membina Masyarakat Peduli Api (MPA) di Desa Sungai Rawa Kabupaten Siak”*.
- Humas BNN, Press Release Akhir Tahun 2017 *“Kerja Bersama Perang Melawan Narkoba”*
- Isnawati. (2017). *“Difusi Inovasi Program Keluarga Berencana “Dua Anak Lebih Baik” dalam Mengendalikan Pertumbuhan Penduduk Desa Lompio Kecamatan Sirenja Kabupaten Donggala”*.
- Kaddi, Sitti Murni. (2014). *“Strategi Penyuluhan Kesehatan Masyarakat Dalam Menanggulangi Bahaya Narkoba Di Kabupaten Bone”*.
- Kriyantono, Rachmat Ph.D. (2006). *Tehnik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Maftuh Hasan. (2017). *“Implementasi Konsep edutainment Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Boyolali”*.
- Makarius, Erin E. (2016). *“Edutainment: Using Technology to Enhance The Management Learner Experience”*.

- Makkulawu, Andi Ridwan. (2013). *“Proses Percepatan Difusi Inovasi Produk Susu Sterilisasi Nonthermal”*.
- Millen, R. A., & Gable, R. (2016). *Closing the Gap Between Technological and Best Practice Innovations: TPACK and DI*.
- Nazibullah Muhammad, Ishak Hasan, Rahmat Saleh. (2017). *“Konstruksi Pesan Dari Polresta Banda Aceh Dalam Upaya Pemberantasan Narkoba di Kota Banda Aceh”*.
- Nugroho, M.R. (2018). *“Sosialisasi Program Kampung Keluarga Berencana (Kampung KB) di Kelurahan Pucang Sawit”*.
- Nugrohono, Muhammad Rizki. (2018). *Proses Adopsi Inovasi Desa Wisata Menari (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Masyarakat Dsn. Tanon, Ds. Ngrawan, Kec. Getasan, Kab. Semarang)*
- Octavianti, Meria, dkk.. (2016). *“Karakteristik Inovasi Kebijakan Kantong Plastik Tidak Gratis Bagi Ibu Rumah Tangga Di Kota Bandung”*.
- Okan, Zuhail. (2003). *“Edutainment: Is Learning At Risk?”*.
- Pratama, Herawan Wahyu. (2016). *“Difusi Inovasi Dan Adopsi Program Jaminan Kesehatan Nasional (Studi Difusi Inovasi dan Adopsi Jaminan Kesehatan Nasional sebagai Program BPJS Kesehatan di Desa Catur Kabupaten Boyolali)”*.
- Pratama, Lucia Desy Putri. (2016). *“Komunikasi Penyuluhan Badan Koordinasi Penyuluhan Provinsi Riau Dalam Upaya Meningkatkan Produksi Pertanian di Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi”*.
- Primawati, Anggraeni. (2012). *“Strategi Penggunaan E-TKI Sebagai Wahana Dalam Mengatasi Kesenjangan Informasi”*.
- Putra, N.A. (2018). *“Adopsi Inovasi Wisata Aoung Kampoeng Rawa Oleh Kelompok Tani dan Nelayan di Rawa Pening”*.
- R, Susilo, Savitri Wanabuliandari, Sekar Dwi Ardianti. (2016). *“Implementasi Model EJAS Berbasis Mathematic Edutainment Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Perilaku Kepedulian Terhadap Lingkungan”*.
- Rahman, Dody Setia. (2014). *Pengaruh Atribut Inovasi dan Pengalaman Wajib Pajak Terhadap Minat Penggunaan Online Tax Filing System Pada Wajib Pajak Orang Pribadi Di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Di kota Surabaya Karangpilang. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Perbanas.*
- Risviana, Ria. (2014). *“Strategi Komunikasi Dalang Collection Dalam Mensosialisasikan Program Bank Sampah di Kota Pekanbaru”*.
- Rohmawati Alifa Nur dan Ni Ketut Rasmini. (2012). *“Pengaruh Kesadaran,*

Penyuluhan, Pelayanan, dan Sanksi Perpajakan Pada Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi”.

Sabilla, Fitria. (2018). *“Sosialisasi Inovasi Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Tirta Mandiri Oleh Pemerintah Desa Ponggok, Klaten Dengan Pendekatan Teori Difusi Inovasi”.*

Sartika, Ariny. (2015). *“Strategi Komunikasi Komisi Penanggulangan AIDS (KPA) Dalam Melakukan Sosialisasi HIV/AIDS di Kota Samarinda”.*

Setyawan, S. (2017). *“Pola Proses Penyebaran dan Penerimaan Informasi Teknologi Kamera DSLR”.*

Silvia Dinna Rafika, I Dewa Ayu Sugiatica Joni, Ni Kadek Dewi Pascarani. (2017). *“Strategi Komunikasi Yayasan Gaya Dewata Dalam Sosialisasi Layanan VCT Di Kalangan Gay”.*

Skinner Ellen R, Michael D. Slater. (1995). *“Family Communication Pattern, Rebelliousness, And Adolescent Reactions To Anti-DRUG”.*

Surahman Endang, Yoni Hermawan. (2011). *“Pengaruh Strategi Penyuluhan dan Motivasi Pemeliharaan Kesehatan Lingkungan Terhadap Pengetahuan Ibu Rumah Tangga Tentang Sampah”.*

Wood, C. (2017). *Barriers to Innovation Diffusion for Social Robotics Start-ups And Methods of Crossing the Chasm.*

Yuliati, Drajat Pramiadi, Tutiek Rahayu. (2014). *“Efektivitas Penggunaan Edutainment Konseling Gizi Terhadap Pemahaman Pemenuhan Gizi Seimbang Pada Remaja Putri”.*

<https://www.merdeka.com/peristiwa/aktif-perangi-narkoba-dua-anak-bangsa-dapat-penghargaan-bnn.html>

<https://joglosemarnews.com/2018/02/nyentrik-perang-narkoba-ala-danar-n-blankon-pakai-lagu-hingga-dandanan-superhero/>