



**PEMBUATAN KOMIK CERITA RAKYAT BURUTI SIRASO DEWI BIBIT
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA*****CREATING A COMIC OF FOLKLORE BURUTI SIRASO DEWI BIBIT FOR
READING SKILLS*****Marlina Wati Laia**

Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

E-mail: watimarlina70@gmail.com

Article Info**Article history :**

Received : 17-07-2024

Revised : 22-07-2024

Accepted : 24-07-2024

Pulished : 26-07-2024

Abstract

*The aim of this research is to create a folklore comic "Buruti Siraso Dewi Bibit" for reading skills. The method used in this research is development. The process of making the comic entitled "Buruti Siraso Dewi Bibit" consists of three stages based on Richey and Klein's theory, namely: (1) planning stage, (2) production stage and (3) evaluation stage. This research data is in the form of words, sentences and phrases from the folklore "Buruti Siraso Dewi Bibit". The data source for this research is the book *Traces of Nias Folklore* by Viktor Zebua. The result of this research is a comic entitled "Buruti Siraso Dewi Bibit" which was created using IbisPaint X.*

Keywords: *development, comics, folklore.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah membuat komik cerita rakyat "Buruti Siraso Dewi Bibit" untuk keterampilan membaca. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan. Proses pembuatan komik berjudul "Buruti Siraso Dewi Bibit" ini terdiri dari tiga tahap berdasarkan teori Richey dan Klein, yaitu: (1) tahap perencanaan, (2) tahap produksi, dan (3) tahap evaluasi. Data penelitian ini berupa kata, kalimat, dan frasa dari cerita rakyat "Buruti Siraso Dewi Bibit". Sumber data penelitian ini adalah buku *Jejak Cerita Rakyat Nias* karya Viktor Zebua. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah komik berjudul "Buruti Siraso Dewi Bibit" yang dibuat menggunakan Ibis Paint X.

Kata Kunci: pengembangan, komik, cerita rakyat

PENDAHULUAN

Bahasa asing merupakan salah satu mata pelajaran yang sudah menjadi bagian dari pendidikan sekolah dasar hingga universitas. Salah satu bahasa asing adalah Bahasa Jerman. Ada empat keterampilan yang harus dikuasai ketika belajar Bahasa Jerman, diantaranya adalah membaca, menulis, mendengar dan berbicara. Untuk mencapai keterampilan tersebut harus sering



melakukan latihan seperti menonton film, membaca buku, mendengarkan radio, mendengar music dan berbicara. Tentu saja semuanya harus berbahasa Jerman.

Di Indonesia membaca merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang selalu hadir dalam setiap topic pembelajaran. Semakin banyak membaca buku, semakin luas pula pengetahuan yang dimiliki tiap individu. Membaca buku yang monoton hanya dengan kata-kata membuat minat membaca rendah, namun hal ini dapat diatasi melalui inovasi dalam kegiatan membaca salah satunya adalah pengembangan bahan bacaan berupa komik.

Komik merupakan media komunikasi visual yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi, komik dapat dijadikan sebagai sarana edukasi dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Hal ini membuktikan bahwa komik dapat menjadi salah satu alternatif untuk menjaga minat baca orang menjadi meningkat. Komik yang penulis usulkan adalah termasuk dalam pedagogik. Jadi pembaca tidak hanya berpengetahuan, tetapi juga bermoral (Nasution dan Hidayah, 2019:105- 106). Komik dapat dibuat dari cerita rakyat.

Cerita rakyat merupakan bentuk karya sastra. Cerita rakyat disebarakan secara lisan sebagai bagian dari karya sastra yang dikandungnya (Lilik Wahyuni, 2019). Media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat membaca bisa berupa komik. Komik ini dibuat menggunakan aplikasi IbisPaint X.

Menurut Subudiartha dkk (2023:9), Medibang Paint bersifat digital. Alat-alat yang ada di Medibang Paint bisa membuat lukisan menjadi mudah. Menurut hasil survei terhadap 33 siswa Bahasa Jerman kelas A 2023 pada Juli 2024, 100% siswa tidak mengetahui cerita rakyat “Buruti Siraso Dewi Bibit” dan tertarik dengan jika diubah dalam versi komik. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa kesulitan dalam membaca dapat dikaitkan dengan kurangnya kosakata yang disebabkan media yang kurang menarik, serta bosan karya banyaknya isi teks sehingga kurang memahami isi bacaan. Dari permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk mengembangkan komik dari cerita rakyat “Buruti Siraso Dewi Bibit”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Nana Syaodih (2005:164) menjelaskan bahwa Research and Development adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini teori yang digunakan adalah Richey dan Klein yang terdiri dari tiga tahap: 1) perencanaan, 2) produksi, 3) evaluasi. Dalam bagian ini akan dijelaskan beserta hasilnya.

1. Perencanaan

Pada tahap pertama kegiatan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan informasi tentang kesulitan yang dihadapi mahasiswa Bahasa Jerman kelas A 2023 ketika membaca. Pertanyaan pada kuesioner ini terdiri dari 10 pertanyaan. Kesulitan yang dialami mahasiswa dalam keterampilan membaca adalah: 1) kurangnya penguasaan kosakata, 2) media yang digunakan kurang menarik, 3) merasa bosan karena banyaknya tulisan, 4) tidak memami isi teks bacaan. Menurut mahasiswa, penggunaan media pembelajaran komik dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan membaca. Berdasarkan hasil survei, mereka tertarik untuk membaca cerita rakyat dalam bentuk komik dan aplikasi IbisPaint X belum pernah digunakan untuk membuat cerita rakyat berjudul "Buruti Siraso Dewi Bibit". Komik ini memuat kata, kalimat, dan frasa yang dikonversikan menjadi berbentuk dialog. Ada tiga karakter utama dalam komik ini, yaitu Raja Balugu Silaride, Putri Buruti Siraso dan Pangeran Silögu.

2. Produksi

Pada tahap ini dijelaskan bagaimana cara komik itu dibuat.

- a) Buka aplikasi IbisPaint X dengan logo seperti gambar dibawah ini.

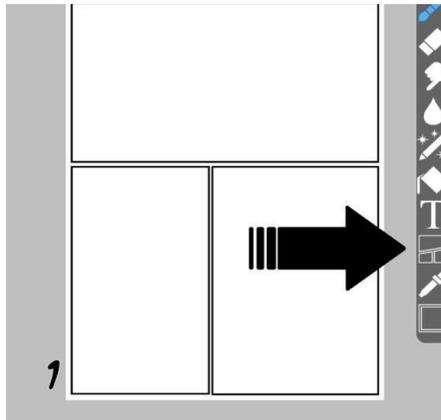


- b) Kemudian klik galeri saya untuk membuat kertas kerja baru.





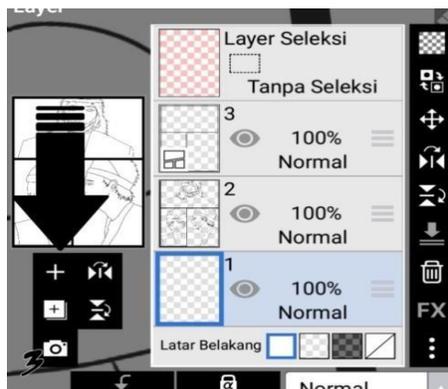
c) Pertama, buat panel dengan alat bingkai.



d) Berikutnya adalah membuat sketsa. Kuasnya bisa digunakan sesuai kebutuhan

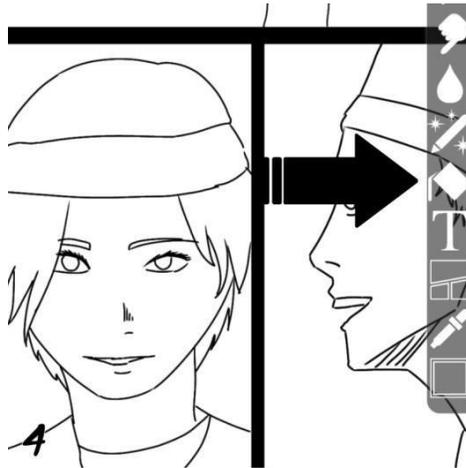


e) Pisahkan lapisan sketsa, panel dan warna.

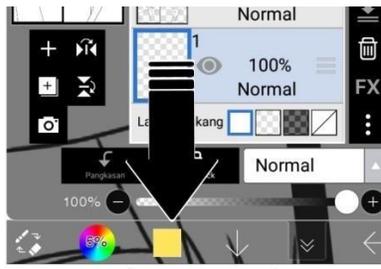




f) Kemudian mulai mewarnai dengan alat warna.



g) Klik pada bagian persegi yang ditandai dengan panah untuk mengubah warna.



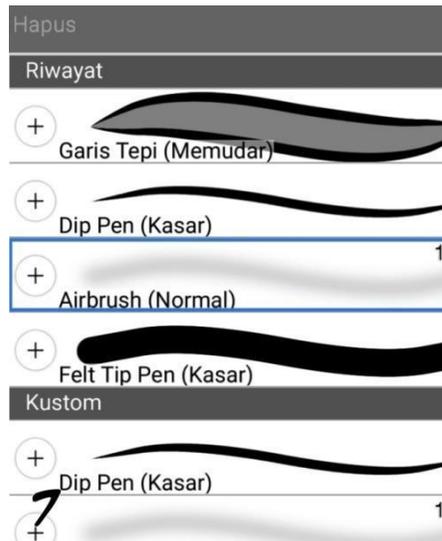
5

h) Setelah warna dasar siap, tambahkan layer baru.





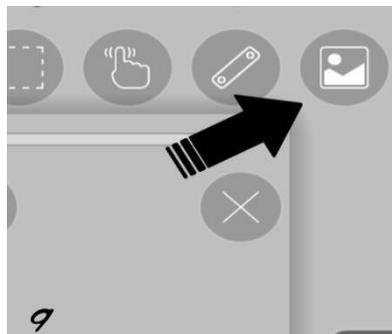
i) Kemudian menggunakan airbrush (normal).



j) Gunakan kombinasi airbrush biasa dan pena biasa untuk membuat gradasi dan cahaya.

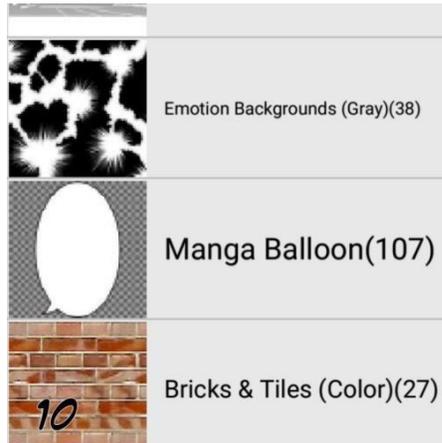


k) Jika semua sudah selesai, klik simbol foto untuk dari template teks gelembung.





l) Gulir ke bawah sampai menemukan Bubble manga balloon.



m) Atur posisi teks gelembung sesuai keinginan.



n) Kemudian klik simbol teks untuk membuat isi teks.





o) Klik pada bidang teks lalu klik tambah teks.



p) Ulangi langkah sebelumnya secara berulang-ulang.



KESIMPULAN

Bahasa asing, termasuk Bahasa Jerman, telah menjadi bagian integral dari pendidikan di Indonesia, mulai dari sekolah dasar hingga universitas. Untuk menguasai Bahasa Jerman, diperlukan empat keterampilan utama: membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Pencapaian keterampilan ini membutuhkan latihan terus-menerus melalui berbagai media berbahasa Jerman seperti film, buku, radio, musik, dan percakapan. Membaca merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa di Indonesia. Namun, minat membaca sering kali menurun ketika buku yang dibaca monoton dan hanya berisi teks. Untuk mengatasi hal ini, inovasi dalam bahan bacaan seperti pengembangan komik dapat menjadi solusi efektif. Komik, sebagai media komunikasi visual yang ringan dan menghibur, dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang efektif dan efisien.

Komik yang diusulkan, berbasis pedagogik, tidak hanya memperluas pengetahuan tetapi juga menanamkan nilai moral. Cerita rakyat, sebagai bentuk karya sastra yang disebarkan secara lisan, dapat diadaptasi menjadi komik untuk menarik minat baca. Pembuatan komik ini dapat



dilakukan menggunakan aplikasi digital seperti IbisPaint X dan Medibang Paint, yang memudahkan proses ilustrasi. Survei terhadap siswa Bahasa Jerman menunjukkan bahwa 100% siswa tertarik dengan adaptasi cerita rakyat "Buruti Siraso Dewi Bibit" menjadi komik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman isi bacaan, sekaligus mengatasi kesulitan dalam membaca yang disebabkan oleh kurangnya kosakata dan media yang kurang menarik. Oleh karena itu, pengembangan komik dari cerita rakyat "Buruti Siraso Dewi Bibit" menjadi langkah yang menarik untuk meningkatkan minat baca siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhilah, et al. (2023). Pengertian media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research* 1.2 (2023): 01-17. [https://scholar.google.co.id/scholar?q=Aisyah+fadhilah+\(2023\)+Pengertian+media,Tujuan,+fungsi,+manfaat+dan+urgensi+Media+Pembelajaran&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=sc_holart](https://scholar.google.co.id/scholar?q=Aisyah+fadhilah+(2023)+Pengertian+media,Tujuan,+fungsi,+manfaat+dan+urgensi+Media+Pembelajaran&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=sc_holart)
- Kustandi dan Darmawan. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta : Kencana.
- Lilik Wahyuni. (2019). Motif Cerita Rakyat Malin Kundang Sebagai Sarana Penjaga Integritas Sosial Masyarakat Asean. *Waskita*, 3(1). <https://waskita.ub.ac.id/index.php/waskita/article/view/61>
- Nafala, Nur Mazidah. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-FIKRU: JURNAL PENDIDIKA DAN SAINS*, 3(1). <https://ejournal.unzah.ac.id/index.php/alfikru/article/view/571/564>
- Nasution, Anwar Efendi. (2019). "E- KOMPEN (ELEKTRONIK-KOMIK PENDEK) Sebagai Solusi Cerdas Dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Indonesia Di Era Digital." *IQRA : Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi (e- Journal)* 13 (1): 105-116. <https://doi.org/10.30829/iqra.v13i1.4365>.
- Paggara, et al. (2022). Media Pembelajaran. Makassar : Badan Penerbit UNM Puspanandan Dian Ratna. (2022). Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Edutama*. Vol 9. No 1. <https://ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/1682>
- Rahmi, et al. (2022). Media Sari, Temu Kurnia Ambar. (2019). Skripsi. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Di SD Negeri 4 Metro Barat. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro 1441H/2019 M. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/Temu%20Kurnia%20Ambar%20Sari_1501050137_PGMI%20Perpustakaan%20IAIN%20Metro.pdf
- Pembelajaran. Padang : Pt. Global Eksekutif Teknologi. Subudiartha et al. (2023). Medibang Paint sebagai Media Digital Painting. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol.1 No.3. <https://journal.ikmedia.id/indeks.php/jishum>



Wahyono, Ponco Tri. (2021). Pengembangan Alat Bantu Latihan Smash Bola Voli. Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan.https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/588/8/PONCO%20TRI%20WAHYONO_BAB%20II_PJ_KR2021.pdf