

Development of Digital Comic “Putri Tujuh” for Reading Course A2

Laura Susanty^{1*}, Suci Pujiastuti²
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Laura Susanty laurasusanty04@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Folklore, Digital, Comics, Development

Received : 17, June

Revised : 22, July

Accepted: 27, August

©2024 Suanty, Pujiastuti: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

This study aims to create a digital comic from the folk tale "Putri Tujuh". This study uses the creation method. The creation process consists of an explanation of the phases of Richey and Klein's theory. Among them are (1) planning, (2) making, (3) evaluation. The data for this study are sentences in the folk tale "Putri Tujuh". The source of the research data is a book entitled "Cerita Rakyat dari Riau" by BM Syamsuddin published by Grasindo and Gramedia publishers with ISBN numbers 9789795532569 and 9795532561. The results of this study are in the form of a digital comic "Putri Tujuh" in German. This comic consists of several pages. The evaluation results show that the digital comic has an overall score of 90 (very good).

Pengembangan Komik Digital “Putri Tujuh” untuk Mata kuliah Membaca A2

Laura Susanty^{1*}, Suci Pujiastuti²

Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Laura Susanty laurasusanty04@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Cerita Rakyat, Digital, Komik, Pengembangan

Received : 17, Juni

Revised : 22, Juli

Accepted: 27, Agustus

©2024 Suanty, Pujiastuti: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan komik digital dari cerita rakyat "Putri Tujuh". Dalam penelitian ini digunakan metode penciptaan. Proses penciptaan terdiri dari penjelasan fase-fase teori Richey dan Klein. Diantaranya adalah (1) perencanaan, (2) pembuatan, (3) evaluasi. Data penelitian ini adalah kalimat-kalimat dalam cerita rakyat "Putri Tujuh". Sumber data penelitian ini adalah buku berjudul "Cerita Rakyat dari Riau" karya BM Syamsuddin yang diterbitkan oleh penerbit Grasindo dan Gramedia dengan nomor ISBN 9789795532569 dan 9795532561. Hasil penelitian ini berupa komik digital "Putri Tujuh" dalam bahasa Jerman. Komik ini terdiri dari beberapa halaman. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa komik digital tersebut memiliki skor keseluruhan 90 (sangat baik).

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jerman terbagi dalam empat aspek kompetensi berbahasa, yaitu: kemampuan menyimak (Hören), keterampilan berbicara (Sprechfertigkeit), kemampuan membaca (Lesen), dan keterampilan menulis (Schreiben) (Müller, F,2020).Di antara beberapa kompetensi berbahasa di atas, ada salah satu kompetensi berbahasa yang dianggap sukar, yaitu kemampuan membaca (Hoffmann dan Keller,2021). .Membaca adalah salah satu fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dan dapat dikatakan bahwa semua kegiatan belajar bergantung pada kemampuan membaca. Melalui kegiatan membaca, mahasiswa tidak hanya mendapatkan informasi dan pengetahuan, tetapi juga dapat memperluas wawasan mereka. Selanjutnya, dengan mengembangkan keterampilan membaca, mahasiswa dapat mengidentifikasi dan menyaring informasi yang terdapat dalam suatu teks (Pratiwi,2021; Tahir, 2021).

Penguasaan kompetensi membaca bahasa Jerman bukanlah hal yang mudah dipelajari apabila mahasiswa tidak terbiasa membaca (Schul dan Hoffmann,2019). Dalam hal ini, dibutuhkan strategi inovasi berupa digitalisasi media pembelajaran. Pada era saat ini media pembelajaran telah banyak memberikan kemudahan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan tersebut(Smaldino,2019). Media pembelajaran melibatkan penggunaan teknologi untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran (Roblyer 2020) .Oleh karena itu, media harus dirancang dengan cermat sebagai sarana penyampaian materi agar memudahkan dalam proses belajar.

Berdasarkan hal di atas,peran dari media sangat penting untuk menunjang materi pembelajaran maupun membantu guru dalam menjelaskan. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan media komik digital. Menurut Sari (2019), komik digital merupakan produk komik berbasis digital yang tidak hanya menampilkan alur cerita, tetapi juga menyertakan elemen-elemen seperti permainan, animasi, film, atau aplikasi lainnya. Dengan demikian, pembaca dapat dengan mudah memahami dan mengapresiasi setiap alur cerita, sambil dapat mengaksesnya secara online. Komik digital mencakup penggunaan elemen multimedia, seperti suara dan animasi, untuk meningkatkan pengalaman pembaca (Lim,2020).

Komik yang akan dirancang dalam penelitian ini merupakan komik cerita rakyat yang berasal dari Riau tepatnya kota Dumai dengan judul “Putri Tujuh“. Cerita rakyat ini belum tersedia dalam bentuk komik baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Jerman. Kisah dalam cerita Putri Tujuh berlatar suatu masa ketika Kerajaan Seri Bunga Tanjung dipimpin oleh Ratu Cik Sima. Ratu tersebut memiliki tujuh putri yang cantik. Salah satu dari mereka memiliki kecantikan paling memukau, yakni putri bungsu Ratu Cik Sima. Namanya Mayang Sari. Pangeran Empang Kuala jatuh cinta pada Putri Mayang Sari dan berencana meminangnya. Sayangnya, pinangan tadi ditolak keluarga Kerajaan Seri Bunga Tanjung. Penolakan yang mengejutkan itu membuat sang pangeran marah. Ratu Cik Sima pun segera menyembunyikan tujuh putrinya di sebuah tempat dalam hutan. Setelah perang usai, Ratu Cik

Sima bergegas kembali ke tempat persembunyian ketujuh putrinya. Namun, malang tak bisa dihindari, tujuh putrinya tadi telah meninggal karena kelaparan dan kehausan.

Dalam upaya merancang komik, peneliti akan menerapkan metode yang diajukan oleh Richey dan Klein. Menurut definisi Richey dan Klein (2007), penelitian dan pengembangan merupakan suatu penyelidikan sistematis terhadap perancangan, pengembangan, dan evaluasi produk. Untuk menciptakan inovasi komik digital Putri Tujuh, peneliti menggunakan metode manual dalam menggambar (*sketching*) yang kemudian disempurnakan melalui penggunaan Aplikasi ibisPaint X. Peneliti memanfaatkan aplikasi ibisPaint X pada tahap pewarnaan dan penambahan teks. Penggunaan aplikasi ibis Paint X untuk membuat komik digital sebagai media pembelajaran berasal dari kombinasi keunggulan komponen dan fitur perangkat lunak yang dimilikinya. Aplikasi ini dilengkapi dengan beragam komponen seperti berbagai jenis kuas, palet warna yang luas, serta alat-alat pemodelan dan pengeditan yang memungkinkan untuk menghasilkan karya dengan tingkat detail yang tinggi. Fitur perangkat lunak yang disediakan oleh Ibis Paint X, seperti kemampuan untuk membuat lapisan, menyesuaikan opacity, dan menggunakan efek visual, memungkinkan para pengguna untuk menghasilkan komik dengan estetika yang menarik dan menarik perhatian. Dengan pendekatan ini, dapat dibuat media pembelajaran untuk mencapai kompetensi membaca Bahasa Jerman dalam bentuk buku Komik.

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, pengembangan cerita lokal bertujuan agar pembaca dapat memahami dengan lebih mendalam terkait konten lokal dan nilai budaya yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia. Dalam proses pembelajaran bahasa Jerman di Indonesia, mahasiswa diharapkan tidak hanya menguasai budaya Jerman, melainkan juga memiliki kemampuan untuk memperkenalkan budaya Indonesia ke dunia luar dengan menerjemahkan cerita rakyat Indonesia ke dalam bahasa Jerman. Adanya digitalisasi ini merupakan langkah baru dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Jerman, yang dapat dianggap sebagai metode inovatif untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman bagi mahasiswa yang telah menyelesaikan mata kuliah Lesen. Digitalisasi media dalam pembelajaran bahasa asing dianggap sangat penting (Shadieff dan Sintawati, 2020).

Identifikasi masalah penelitian ini terfokus pada beberapa aspek yang saling berkaitan. Pertama, penguasaan kompetensi membaca (lesen) menjadi tantangan yang kompleks karena sulit dipelajari secara langsung, sehingga diperlukan adanya digitalisasi sebagai perantara untuk memudahkan proses pembelajaran. Konteks kemampuan membaca berkaitan dengan kompetensi membaca tingkat A2, sehingga pengembangan komik digital sebagai alternatif solusi. Keterkaitan dengan itu, cerita Putri Tujuh sebagai materi pembelajaran masih kurang dikenal oleh khalayak publik terkhusus pembuatan komik digital, mengisyaratkan potensi untuk meningkatkan visibilitas dan popularitasnya. Secara kontekstual, cerita rakyat Putri Tujuh berkaitan dengan mata kuliah Pariwisata dan Kebudayaan Sumatera Utara pada aspek budaya Melayu. Adapun nilai moral dari cerita ini adalah : 1. Menghormati orang yang

lebih tua, 2. Selalu berniat baik kepada orang lain, 3. Niat jahat membawa petaka, 4. Jangan bersifat angkuh terhadap orang lain. Oleh karena itu dari aspek akademis dapat dilakukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik melalui pembuatan komik digital. Selain itu, menciptakan digitalisasi berupa komik digital yang mengangkat kisah Putri Tujuh juga merupakan bagian yang relevan dan mendukung dalam pengembangan media pembelajaran untuk membantu penguasaan kompetensi membaca (lesen) secara lebih menarik dan efektif.

TINJAUAN PUSTAKA

Model Pengembangan

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar komik dengan menggunakan model pengembangan menurut Richey and Klein (dalam Rustandi, Haryaka, dan Grasia. 2022 p.151) menyatakan "the focus of design and development research can be on front-end analysis. Planning, production, and evaluation (PPE)". Model pengembangan menggunakan Richey dan Klein melalui model PPE (Planning, production, and evaluation)

1. Planning (Perencanaan)

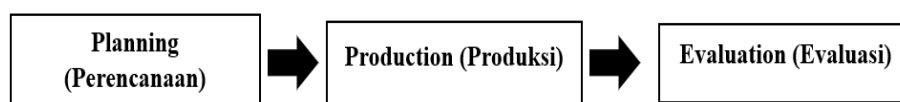
Merujuk pada aktivitas perancangan rencana produk. Tahapan ini dimulai dengan menganalisis kebutuhan melalui penelitian dan studi literatur. Pada fase ini diperlukan data dan analisis. Pada tahap investigasi dilakukan survei dan identifikasi masalah (Sherina Rizky Amelya Suci Pujiastuti (2022:328).

2. Production (Produksi)

Merupakan kegiatan pembuatan produk berdasarkan desain yang telah disusun menurut Suryani dalam Okalini Lumban Gaol Ahmad Sahat Perdamean Suci Pujiastuti (2019:2) menjelaskan bahwa penciptaan merupakan salah satu bidang dalam bidang teknologi pendidikan. Hal ini dilakukan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan hasil analisis kebutuhan.

3. Evaluation (Evaluasi)

4. Kegiatan pengujian dan penilaian untuk menentukan sejauh mana produk yang telah dibuat memenuhi spesifikasi yang telah ditetapkan.



Gambar 1. Langkah-langkah metode penelitian Richey dan Klein.

Komik Digital

Dalam konteks pembelajaran, penggunaan komik dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Sebagai media pembelajaran, komik juga dapat digunakan untuk mengatasi berbagai gaya belajar, membantu siswa dengan pemahaman visual, dan merangsang imajinasi kreatif. Selain itu, komik memiliki keunggulan sebagai alat untuk membangun

keterampilan membaca dan pemahaman. Kombinasi gambar dan teks dapat membantu pengembangan kosakata, pemahaman naratif, dan kemampuan membaca secara menyeluruh. Ini menjadikan komik sebagai sumber daya yang berharga untuk pendidikan formal maupun informal (Lamb dan Johnson 2021). Dengan demikian, kegunaan komik sebagai media pembelajaran tidak hanya mencakup aspek informasional, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap pengalaman belajar secara keseluruhan. Komik membawa pembelajaran ke tingkat baru dengan menyatukan elemen-elemen visual dan teks untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif (Smith dan Johnson 2020).

Perkembangan komik turut disertai dengan kemajuan teknologi. Komik terus mengalami evolusi, beralih dari satu media ke media lainnya. Penggunaan alat digital dalam pembuatan komik dimulai sejak tahun 1992, di mana para komikus mulai menerapkan penggunaan warna menggunakan perangkat lunak dan secara perlahan meninggalkan teknik tradisional. Kemudian, komik versi digital mulai dikemas dalam CD-ROM, seperti komik *The Complete Maus* yang diterbitkan oleh perusahaan Voyager pada tahun 1994. Sejak itu, masyarakat mengenal dua jenis komik, yaitu komik cetak dan komik digital, di mana komik digital merupakan format komik yang dikemas secara digital melalui perangkat dan dapat diakses melalui perangkat elektronik serta gawai pribadi. Hadirnya internet juga melahirkan media sosial, yang berarti digitalisasi komik telah menghapuskan batasan dalam mendistribusikan komik secara luas.

Komik digital adalah evolusi dari bentuk tradisional komik yang mengadopsi teknologi digital untuk menyajikan cerita secara interaktif dan dinamis. Berbeda dengan komik konvensional yang tercetak pada media kertas, komik digital diterbitkan dan diakses melalui platform elektronik seperti webtoon, aplikasi khusus komik, atau situs web. Salah satu ciri khas komik digital adalah penggunaan layar sebagai media utama, memungkinkan pembaca untuk menikmati cerita dengan cara yang lebih dinamis (Wang dan Zhang, 2019).

Komik digital tidak hanya menyajikan gambar dan teks, tetapi juga dapat menyertakan elemen interaktif, suara, dan animasi. Pembaca dapat berpartisipasi dengan menggeser layar, memilih percabangan cerita, atau mengaktifkan elemen interaktif lainnya. Hal ini menciptakan pengalaman membaca yang lebih mendalam dan menarik. Keberadaan komik digital juga memperluas jangkauan audiens, karena dapat diakses secara mudah melalui berbagai perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau komputer (Tanaka dan Suzuki 2021).

Penggunaan teknologi digital dalam komik membuka peluang kreatif baru bagi para pembuat konten. Hal ini dapat mengeksplorasi format yang lebih dinamis, menciptakan cerita yang lebih kompleks, dan berkolaborasi dengan pengembang teknologi untuk menghadirkan pengalaman membaca yang inovatif. Dengan demikian, pengertian komik digital tidak hanya mencakup unsur naratif dan visual, tetapi juga melibatkan dimensi teknologi yang terus berkembang (Choi dan Kim 2020).

Penggunaan komik digital memiliki urgensi yang signifikan dalam konteks pembelajaran pembaca. Pertama, komik digital memberikan pendekatan kreatif untuk memperkaya pengalaman pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen visual dan naratif, komik digital memfasilitasi pemahaman konsep-konsep kompleks dengan cara yang menarik dan menyenangkan (Miller dan Johnson 2021).. Karakter yang hidup dan ilustrasi yang ekspresif membantu pembaca, terutama dalam lingkungan pendidikan, untuk lebih terlibat dan memahami materi pembelajaran.

Selain itu, komik digital memiliki kegunaan dalam mempromosikan literasi visual dan membantu pengembangan keterampilan membaca secara menyeluruh. Melalui penggabungan teks dan gambar, komik digital membantu pembaca mengasah kemampuan interpretasi visual dan penguatan kosakata (Perez dan Lee 2019). Hal ini mendukung pengembangan keterampilan membaca yang komprehensif, termasuk pemahaman konteks, urutan cerita, dan pengenalan struktur naratif.

Terakhir, dalam era digital ini, komik digital memberikan fleksibilitas aksesibilitas yang tinggi. Dengan mudahnya akses ke perangkat digital seperti tablet, laptop, atau ponsel pintar, pembaca dapat mengakses komik digital di mana saja dan kapan saja (Adams dan Turner 2020). Ini memfasilitasi pembelajaran mandiri dan memberikan kesempatan untuk belajar yang personal dan adaptatif.

Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita yang berkembang di masyarakat dan tergolong dalam cerita fiksi yang berasal dari daerah tertentu dengan ciri khas tertentu tergantung darimana cerita tersebut berasal (Mahmud, 2021:2). Cerita rakyat merupakan cerita yang sudah ada sejak zaman dahulu dan telah berkembang serta dikenal oleh rakyat atau masyarakat (Mahmud, 2021:2). Cerita rakyat adalah warisan budaya yang diwariskan secara turun-temurun dalam suatu kelompok masyarakat. Cerita ini berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan nilai-nilai, norma, dan kearifan lokal kepada generasi-generasi berikutnya. Dalam konteks cerita rakyat, setiap kisah seringkali menyertakan unsur-unsur mitos, legenda, atau kisah-kisah sejarah yang diadaptasi dan diperkaya oleh budaya setempat. Melalui cerita rakyat, masyarakat dapat menjaga dan merayakan identitas unik, memperkuat ikatan sosial, serta menyelaraskan diri dengan nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupan sehari-hari (Iskandar, A.2020).

Cerita rakyat merupakan warisan budaya yang disampaikan secara turun-temurun dari generasi ke generasi dalam masyarakat tertentu. Diceritakan melalui lisan atau tertulis, cerita rakyat mengandung nilai-nilai, norma-norma, dan kearifan lokal suatu komunitas. Cerita rakyat seringkali menggambarkan asal-usul, kebijaksanaan, atau peristiwa-peristiwa yang dianggap penting dalam sejarah masyarakat tertentu. Uniknya, cerita rakyat tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga membawa pesan moral, etika, dan pelajaran kehidupan yang bermanfaat bagi pendengarnya (Pradana, A 2021).

Aplikasi Ibis Paint X

Dalam proses pembuatannya, komik dihasilkan dengan cara menggambar atau melukis, baik secara manual dengan alat lukis maupun dengan menggunakan alat elektronik seperti komputer atau bahkan perangkat android (handphone). Kemajuan teknologi yang cepat memungkinkan seseorang untuk dengan mudah menggambar atau melukis menggunakan aplikasi editor. Para pembuat komik juga menggunakan berbagai aplikasi editor untuk memperbaiki dan menyempurnakan hasil karya mereka (M.Diyah 2021 :34).

Salah satu aplikasi editor yang menjadi fokus pada pengembangan ini adalah aplikasi Ibis Paint X pada android. Berdasarkan spesifikasi dari google play store bahwa “Ibis paint x is a popular and versatile drawing app downloaded more than 80 million times in total as a series, over 2500 materials, over 800 fonts, which provider 362 brushes, 64 filters, 46 screentones, 27 blending modes, recording drawing processes, stroke stabilization feature, various ruler features such as radial line rulers or symmetry rulers, and clipping mask features” (M.Diyah 2021 :34).

Spesifikasi tersebut menjelaskan bahwa Ibis Paint X merupakan aplikasi yang digunakan untuk menggambar atau mengedit gambar, menawarkan berbagai kelebihan dan kemudahan penggunaan. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur editor, termasuk kuas gambar, filter, font huruf, dan fitur lainnya yang dapat mempermudah proses pembuatan gambar, bahkan bagi pemula. Aplikasi ini memungkinkan para kreator komik untuk menggambar menggunakan perangkat android atau smartphone. Dengan lebih dari 80 juta unduhan di Google Play, aplikasi ini telah menjadi populer di kalangan pengguna.

Ibis Paint X, aplikasi menggambar digital, sangat diminati oleh banyak kreator gambar karena memiliki berbagai kelebihan, antara lain:

- 1) **Fitur Lengkap:** Aplikasi ini didesain khusus untuk penggemar gambar manga, menyediakan ratusan pilihan kuas dengan kemudahan penyesuaian ukuran dan transparansi.
- 2) **Kemudahan Penggunaan:** Ibis Paint X dapat dioperasikan dengan mudah melalui smartphone, baik yang memiliki spesifikasi rendah maupun tinggi, dan dapat diunduh pada berbagai jenis smartphone.
- 3) **Banyak Video Tutorial:** Terdapat banyak tutorial menggambar di Ibis Paint X, mulai dari topik sederhana seperti menggambar rambut hingga topik yang lebih rumit. Tutorial ini tersedia di platform seperti YouTube dan juga di dalam aplikasi Ibis Paint X sendiri.
- 4) **Dapat Disimpan dalam Berbagai Format:** Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan hasil karyanya dalam berbagai format file yang dapat digunakan.
- 5) **Ringan dari Segi Kapasitas Penyimpanan:** Meskipun beberapa aplikasi dapat membuat smartphone menjadi lamban karena memakan banyak ruang penyimpanan, Ibis Paint X diakui sebagai aplikasi yang ringan dari segi ukuran kapasitas.

- 6) Gratis: Ibis Paint X dapat diunduh secara gratis melalui Playstore, dan penggunaannya tidak memerlukan biaya.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan studi kompilasi yang menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan menggunakan teori Richey dan Klein sebagai model penelitian. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model PPE (Planning, Production, and Evaluation) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. "The focus of research and development design can be on front-end analysis planning, production, and evaluation (PPE)", tahap awal yang dilakukan adalah planning atau perencanaan yang berisi perencanaan produk yang ingin dibuat. Perencanaan diawali dengan melakukan analisis kebutuhan. Production merupakan tahap pembuatan produk berdasarkan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Evaluation adalah kegiatan menguji dan menilai produk yang dibuat untuk mengetahui seberapa tinggi produk memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan (Sugiyono, 2019).

Data penelitian diperoleh dari berbagai elemen dalam cerita rakyat Putri Tujuh, termasuk teks, gambar, dan kata-kata yang terdapat dalam cerita tersebut. Informasi yang terhimpun meliputi data tekstual, kalimat, serta gambar yang digunakan untuk menganalisis dan menafsirkan aspek-aspek cerita Putri Tujuh.

Sumber data berasal dari cerita rakyat Putri Tujuh yang memenuhi yang terdapat dalam buku dengan judul "Cerita Rakyat dari Riau" yang ditulis oleh BM Syamsudin dengan nomor ISBN 9789795532569 dan 9795532561. Buku ini diterbitkan oleh Grasindo pada tahun 1993 di Jakarta. Bagian cerita rakyat putri tujuh yang menjadi objek penelitian terletak di halaman 19 hingga 24 dari buku tersebut.

HASIL PENELITIAN

Proses Pembuatan Komik Digital "Putri Tujuh"

Penelitian ini dilakukan berdasarkan teori Richey dan Klein. Teori ini terdiri dari tiga tahap: (1) perencanaan, (2) pembuatan, dan (3) evaluasi. Setiap fase akan dijelaskan pada bagian ini beserta hasilnya.

1. Perencanaan

Tahap perancangan, masalah diidentifikasi berdasarkan jurnal yang menyebutkan bahwa kemampuan membaca bahasa Jerman sulit dipahami. Oleh karena itu, pembelajar bahasa Jerman memerlukan media pembelajaran yang menarik. Cerita rakyat dapat berfungsi sebagai pendidikan antarbudaya, memperkenalkan budaya Indonesia ke dunia luar dengan menerjemahkan cerita rakyat Indonesia ke dalam bahasa Jerman. Untuk itu, penulis membuat komik digital karena komik digital memiliki gambar dan warna yang menarik serta dapat diakses melalui gadget, laptop, dan komputer. Pada tahap ini, cerita rakyat "Putri Tujuh" disusun dan diterjemahkan ke dalam bahasa Jerman.

2. Penciptaan

Pada fase ini dibuat komik digital “Putri Tujuh” untuk bacaan subjek A2. Media pembelajaran ini mempunyai gambar-gambar yang sudah dibuat. Tahapan proses melukis dalam pembuatan media pembelajaran ini diuraikan pada tahap ini. Untuk melukiskan gambaran dalam media pembelajaran ini, penulis memerlukan sebuah aplikasi yang mendukungnya. Aplikasi ini bernama “ibis Paint X”.

Ada dua teknik berbeda yang digunakan dalam pembuatan komik, yaitu tradisional dan digital. Langkah-langkah pembuatannya adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan komik dilakukan dengan menggunakan dua metode campuran yaitu metode tradisional dan metode digital. Cara tradisionalnya adalah menggambar sketsa komik di kertas ukuran A4



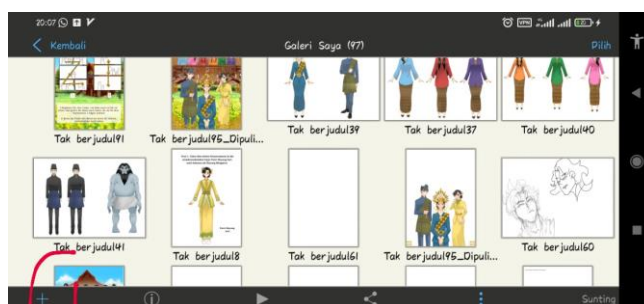
Gambar 2. Sketsa

2. Tampilan awal ibis Paint X adalah sebagai berikut. Untuk memulai Buat opsi gambar baru yang dipilih Galeri I .



Gambar 3. Tampilan awal ibis Paint

3. Buatlah lembar panggung komik baru dengan Pilih ikon “Tambah” berwarna biru di pojok kiri bawah.



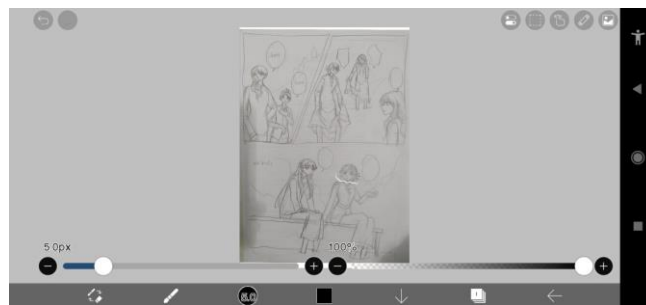
Gambar 4. Lembar komik baru

4. Selain itu, tahap memilih kertas. Tentukan pilihan kanvas Anda dengan format A4.



Gambar 5. Pemilihan kertas

5. Selanjutnya, mulailah membuat sketsa gambar dan sesuaikan ukuran demi ukuran kanvas.



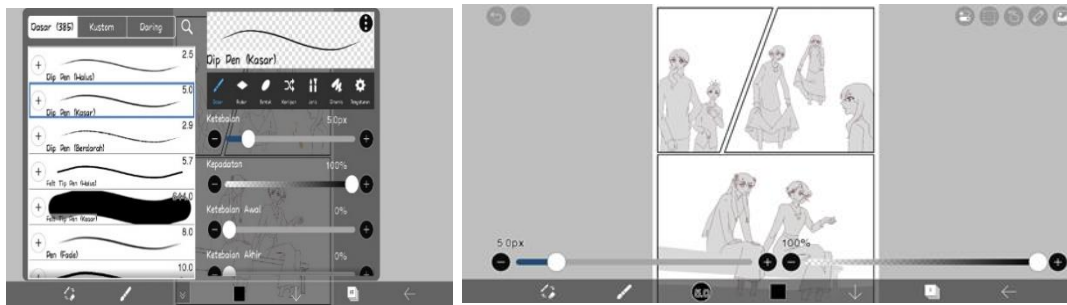
Gambar 6. Sketsa penyesuaian pada kanvas

6. Buat garis panel di komik dengan mengklik ikon bingkai



Gambar 7. Garis panel

7. Langkah dalam membuat gambar garis adalah membuat garis-garis pada gambar terlihat lebih jelas. Jenis pulpen yang digunakan adalah pulpen celup kasar. Lineart dibuat di layar baru.



Gambar 8. Gambar garis

8. Pewarnaan dasar dilakukan dalam beberapa lapisan. Pada tahap ini dimulailah pewarnaan gambar sesuai keinginan dan desain karakter yang ada.



Gambar 9. Mewarnai

9. Latar belakang dibuat menggunakan campuran gambar dan menggunakan pilihan kuas yang tersedia, serta menggunakan gambar latar belakang yang disediakan di Ibis Paint X untuk mempermudah pekerjaan dan menghemat waktu.



Gambar 10. Tambahkan latar belakang

10. Ada juga pembuatan teks. Kemudian klik pada simbol pensil dan kemudian pada teks.



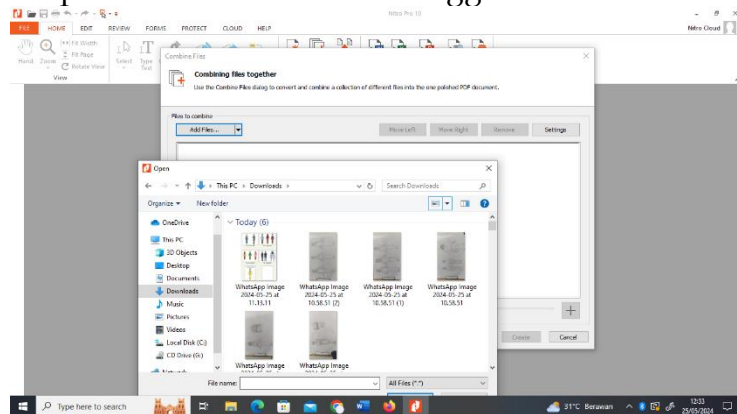
Gambar 11. Menambahkan teks

11. Setelah gambar komik digambar, langkah selanjutnya adalah menyimpan gambar tersebut. Menyimpan gambar dilakukan dengan menekan tombol kembali atau tanda panah kiri di bagian bawah dan memilih opsi "Save as PNG" agar kualitasnya lebih baik.



Gambar 12. Memori komik

12. Semua gambar yang sudah selesai akan disimpan di galeri dalam format PNG. Gambar-gambar tersebut kemudian digabungkan dan dikompres menjadi PDF menggunakan software Nitro Pro 10 di laptop. Banyak gambar dapat dikonversi ke PDF menggunakan software ini.



Gambar 13. Menggabungkan komik

3. Evaluasi

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dalam pembuatan komik digital "Putri Tujuh". Validasi penelitian dilakukan dua kali, yaitu validasi ahli materi dan validasi media. Pertama, hasil terjemahan komik divalidasi oleh dosen yang ahli dalam bahasa. Pakar bahasa ini menilai aspek kebahasaan dan memperbaiki kesalahan yang ada. Ada beberapa aspek yang digunakan untuk mengevaluasi hasil terjemahan. Aspek-aspek tersebut adalah:

1. Hasi terjemahan dapat dipahami
2. Isi hasil terjemahan sesuai dengan bahasa sumber
3. Hasil terjemahan dapat diterima
4. Tata bahasa terjemahannya bagus
5. Daya tarik bahan

Penulis melakukan revisi dan mengirimkan kembali materi kepada ahli materi pembelajaran . Ahli materi pembelajaran memberikan nilai 95 yang berarti sangat baik.

Kedua , komik digital divalidasi oleh ahli media, terdapat sepuluh aspek instrumen evaluasi yang dilakukan oleh ahli media, aspek-aspek tersebut adalah :

1. Karakter tokoh dalam komik Pembelajaran Bahasa Jerman
2. Tampilan visual dalam komik pembelajaran bahasa Jerman
3. Materi dalam dalam komik pembelajaran bahasa Jerman
4. Isi cerita Komik dalam komik pembelajaran bahasa Jerman
5. Alur cerita Komik dalam komik pembelajaran bahasa Jerman
6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif
7. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam komik
8. Frame, latar tempat dan suasana dalam komik tidak membingungkan dan sesuai dengancerita
9. Penempatan balon kata dan pemberian efek dalam komik pembelajaran bahasa Jerman
10. Desain cover komik pembelajaran Bahasa Jerman.

Hasil Pembuatan Komik Digital "Putri Tujuh" Untuk Mata Pelajaran Membaca A2

Hasil penelitian ini adalah komik digital "Putri Tujuh," yang terdiri dari 33 halaman berwarna. Setiap gambar dalam komik ini dilengkapi dengan teks yang menjelaskan situasi pada setiap gambar. Format komik digital dirancang sedemikian rupa sehingga gambar dan teks selaras. Komik digital "Putri Tujuh" disimpan dalam format PDF dan dapat diakses secara gratis melalui tautan Google Drive ahli media memberikan nilai teknis pelaksanaan sebesar 90, juga dalam kategori "sangat baik". Media pembelajaran ini sangat cocok untuk pelajar bahasa Jerman dan masyarakat umum, serta dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang bervariasi di masa depan. Dengan menggunakan media ini, siapa pun dapat lebih memahami cerita "Putri Tujuh" untuk mata pelajaran A2.

PEMBAHASAN

Pada fase perencanaan ini ditentukan tujuan, struktur dan desain media pembelajaran. Motivasi pengembangannya adalah penguasaan kemampuan membaca bahasa Jerman tidak mudah untuk dipelajari apabila mahasiswa tidak terbiasa membaca. Oleh karena itu penulis mempunyai ide untuk membuat komik digital berdasarkan cerita rakyat " Putri Tujuh". Kemudian cerita rakyat " Putri Tujuh" diterjemahkan dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jerman.

Produk akhir dari penelitian ini adalah komik digital yang bertemakan terciptanya komik digital " Putri Tujuh" dengan aplikasi ibis Paint X. Pada tahap produksi penulis membuat konsep dan gambar menggunakan aplikasi ibis Paint X. Setelah seluruh gambar telah selesai maka gambar digabungkan menjadi satu file PDF. Komik digital ini dapat dibaca oleh semua kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Hasil keseluruhan dari pembuatan komik digital multi halaman. Ahli materi komik digital ini diulas oleh Nurhanifah Lubis, S.Pd.,

M.Si. Kemudian komik digital tersebut divalidasi oleh ahli media yaitu Martua Sinaga, S.Kom. Menurut pakar media, komik digital tersebut sangat bagus. Pakar media memberi nilai komik digital 90 (sangat baik).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembuatan komik digital tentang cerita rakyat "Putri Tujuh" dengan aplikasi ibis Paint X menggunakan teori Richey dan Klein sudah sangat baik. Sehingga komik digital dari cerita rakyat "Putri Tujuh" dapat digunakan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembuatan komik digital cerita rakyat "Putri Tujuh" didasarkan pada teori Richey dan Klein, yang mencakup:
 - a. Fase Perencanaan: pada fase ini, peneliti mengidentifikasi masalah dan menyusun desain yang diperlukan. Perancang komik perlu merinci elemen-elemen desain seperti karakter, latar belakang, dialog, dan alur cerita "Putri Tujuh".
 - b. Fase Pembuatan: pada fase ini, komik digital cerita rakyat "Putri Tujuh" dikembangkan dengan gambar karakter, latar belakang, dan dialog yang menarik menggunakan aplikasi ibis Paint X.
 - c. Fase Evaluasi: pada tahap ini, komik digital diperiksa oleh ahli media dengan menggunakan sepuluh aspek penilaian. Ahli media memberikan nilai sembilan puluh (sangat baik).
2. Hasil penciptaan cerita rakyat "Putri Tujuh" berupa komik digital yang dapat diakses melalui link Google Drive. Komik digital ini terdiri dari 31 halaman dan menampilkan tiga tokoh utama, yaitu Ratu Sima, Pangeran Empang Kuala, dan Putri Mayang Sari. Komik digital ini telah divalidasi oleh ahli materi pembelajaran dan ahli media, dengan ahli materi memberikan nilai 95 (sangat baik) dan ahli media memberikan nilai 90 (sangat baik), sehingga komik digital ini layak digunakan.

PENELITIAN LANJUTAN

Penulis menyadari bahwa, karena pengetahuan dan kemampuan peneliti yang terbatas, makalah ini memiliki banyak kekurangan dalam penulisan, bahasa, dan bentuk penyajian. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai sumber agar makalah ini lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agi Septiari Narestuti, Diah Sudiarti, Umi Nurjanah. 2021. "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi-Universitas Siliwangi* Vol. 6 Nomor 2." *Jurnal Pendidikan Biologi-Universitas Siliwangi* 6(2).
- Fitriana, I. N, Tahir, M., und Setiawan, H. 2021. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash Sebagai Bentuk Penguatan

- Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6(3):476–81.
- Hartono, S. 2020a. "Legenda Dan Mitos Nusantara: Kajian Dalam Perspektif Sejarah Budaya." *Jurnal Kajian Sejarah* 10(4):321–38.
- Hartono, S. 2020b. *Legenda Dan Mitos Nusantara*. Jakarta: Penerbit Kharisma.
- Hoffmann, S. und Keller, H. 2021. "Tackling Obstacles in German Reading Skills: Strategies for Grammar, Vocabulary, and Communication Competence." *Language Acquisition Research* 26(1):45–60.
- Iskandar, A. 2020. "Makna Dan Pesan Moral Dalam Cerita Rakyat Indonesia." *Jurnal Kajian Budaya Nusantara* 15(2):112–29.
- Kartika Sari, Pratiwi, Siti Arofatinajah, and Otto Fajarianto. 2022. "Development of Digital Comic on Thematic Learning to Improve Literature Skills of 5th Grade Students in Elementary School." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 24(1):38–49. doi: 10.21009/jtp.v24i1.23700.
- Kim, Y., und Park, H. 2021. "The Impact of Augmented Reality on Digital Comics: A User Study." *International Journal of Human-Computer Interaction* 37(4):321–38.
- Lamb, C und Johnson, L. 2021. *The Comic Book Story of Video Games: The Incredible History of the Electronic Gaming Revolution*. Ten Speed Press.
- Mayasari, Rati, Johannes Sapri, and Turdja'i. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jerman Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Kosakata Dan Keterampilan Berbicara." *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 8(1):88–98.
- Miller, C., und Johnson, M. 2021. "Visual Narratives in Education: The Impact of Digital Comics on Reading Skills and Engagement." *International Journal of Educational Media and Technology* 24(3):245–62.
- Müller, F. 2020. "Language Learning Strategies in German as a Foreign Language." *Journal of German Language Education* 15(2):112–28.
- Pradana, A. 2021a. "Analisis Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Nusantara." *Jurnal Pendidikan Kebudayaan* 15(2):112–29.
- Pradana, A. 2021b. *Cerita Rakyat Nusantara: Kumpulan Dongeng Asli Indonesia*." Penerbit Cendikia. Makassar: Penerbit Cendikia.
- Pratiwi, C. P. 2020. "Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah

- Dasar : Studi Kasus Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Edutama* 7(1):1-8.
- Pujiastuti, Suci und Sherina Rizky Amelya. 2022. "The Creating of an Animated Video Using The Flipaclip Application on The Theme 'Body and Health' For Speaking A1." *Faculty of Language and Art, Medan State University* 1(1):327-30.
- Putra, A. B., und Sari, C. D. 2021. "Exploring the Significance of Folktales in Indonesian Culture: A Qualitative Analysis." *Journal of Southeast Asian Studies* 28(2):135-50.
- Roblyer, M. D und Doering, A. H. 2020. *Integrating Educational Technology into Teaching*. United States: Pearson.
- Rustandi A.,, Harya K, U., Grasia, E. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Model PPE Pada Mata Pelajaran Pengenalan Nama Hewan Di Tk Negeri 10 Kota Samarinda." *Jurnal Ilmiah Jendela Pendidikan* 11(2):148-57.
- Sari, C. K. 2019. "Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Pokok Bahasan Bangun Datar Untuk Kelas IV SD/MI. Skripsi."
- Schulz, K & Hoffmann, P. 2019. "Integrating Cultural Competence in German Language Instruction: A Case Study." *International Journal of Language Education* 15(1):34-48.
- Shadiev, R und Sintawati, W. 2020. "A Review of Research on Intercultural Learning Supported by Technology." *In Educational Research Review* 31(1):1-37.
- Smith, B und Johnson, C. 2020. "Exploring Visual Narratives: A Study on the Impact of Comics in Education." *Visual Communication Quarterly* 25(4):321-40.
- Subagyo, S. 2021. "Analisis Nilai Moral Dalam Cerita Anak Indonesia." *Jurnal Pendidikan Anak* 15(2):112-29.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuddin, B. M. 1993. *Cerita Rakyat Dari Riau*. Jakarta: Grasindo und Gramedia.

Suanty, Pujiastuti

Tanaka, Y., und Suzuki, A. 2021. "Enhancing Storytelling through Dynamic Imagery: A Case Study of Digital Comic Platforms." *Journal of Visual Narrative Studies* 20(1):45-60.

Wahyudi, I. 2023. *Pentingnya Studi Cerita Rakyat Dalam Pengembangan Kearifan Lokal Di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia Press.