

PEMBUATAN KOMIK METAMORFOSIS KUPU-KUPU UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR KELAS TINGGI

Mifta¹, Nurizzati²

Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
FBS Universitas Negeri Padang
email: mifta1995.mm@gmail.com

Abstract

This paper discussed about butterfly's metamorphosis comic making for elementary school children of high class. The purpose of this paper is to describe the process of making a comic of metamorphosis of butterfly. The technique of collecting data in the preparation of this paper is observation of the literature by reading and studying their source book, comics, metamorphosis of butterflies, and elementary school children of high class. Based on the study can be concluded the stages of comic making of metamorphosis of butterfly for elementary school children of high class as follow: (1) determine the topic or theme of the comic to be created, (2) collect all kinds of informations needed in making comic, (3) thinking about creating a comic figure or figure, (4) make a script of story that will be made comic, (5) create an image of a script that has been created, (6) giving balloons of conversation in the picture, (7) giving color to sketch or drawing that have been made, (8) take in the conversation text as well as the text in the column to explain the background setting, (9) then scan the results of comic sheets that have been completed, (10) cut each existing panel and then neatly arranged, (11) the next, create a comic book cover with the desired creations. Stages of comic creation have been completed. Comics can be printed and ready to use.

Keywords: comic, metamorphosis of butterflies.

A. Pendahuluan

Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu jenjang pendidikan yang tersedia untuk anak berumur 6 tahun hingga 12 tahun. Anak-anak yang berada di jenjang sekolah dasar digolongkan menjadi anak kelas rendah dan anak kelas tinggi. Anak kelas rendah yaitu anak yang duduk di bangku kelas 1-3 dan kelas tinggi adalah anak yang duduk di kelas 4-6. Informasi yang diberikan kepada anak usia sekolah ini tentunya dalam bentuk pelajaran yang mereka pelajari di sekolah. Informasi yang diberikan kepada anak kelas tinggi lebih luas dan kompleks dari pada informasi yang diberikan kepada anak kelas rendah.

¹Mahasiswa penulis makalah Prodi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, wisuda periode September 2017.

²Pembimbing, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

Salah satu pelajaran yang diajarkan untuk anak Sekolah Dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempelajari tentang lingkungan alam yang mana salah satunya metamorfosis. Metamorfosis atau biasa dikenal dengan daur hidup makhluk hidup merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan kepada anak kelas tinggi khususnya anak kelas 4 (empat). Anak sekolah dasar kelas tinggi diminta untuk mampu mendeskripsikan daur hidup beberapa hewan di lingkungan sekitarnya seperti kecoa, nyamuk, kupu-kupu dan kucing lebih kompleks .

Penyajian informasi yang diberikan oleh pihak sekolah biasanya dalam bentuk ceramah serta menggunakan buku ajar untuk para siswa. Sebagaimana yang dikatakan oleh Sulistyono-Basuki dalam bukunya yang berjudul Pengantar Dokumentasi (2004) buku ajar ialah sebuah buku yang digunakan untuk pendidikan dan pengajaran, disusun dengan sedemikian rupa agar pembacanya memperoleh pengertian mengenai sebuah subjek yang dibacanya. Buku ajar sangat berpengaruh dalam penerimaan informasi yang berpengaruh dengan hasil belajar siswa sekolah dasar khususnya kelas tinggi. Buku ajar yang digunakan justru tidak begitu mencuri perhatian para siswa untuk membacanya, dikarenakan penyampaian informasi dalam buku ajar tidak begitu menarik minat siswa untuk membacanya. Selain itu penyampaian informasi dalam bentuk ceramah terlalu monoton bagi siswa kelas tinggi.

Penyajian informasi yang membosankan justru membuat anak kelas tinggi banyak yang tidak mengerti tentang subjek yang diajarkan. Berdasarkan kurikulum yang masih banyak digunakan oleh sekolah dasar adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), anak kelas tinggi diminta untuk mampu mendeskripsikan daur hidup beberapa hewan di lingkungan sekitarnya salah satunya Kupu-kupu. Berdasarkan hal tersebut anak Sekolah Dasar (SD) kelas tinggi khususnya yang duduk di bangku kelas 4 (empat) membutuhkan media informasi yang menarik untuk penerimaan informasi secara optimal.

Salah satu media pembelajaran sebagai media informasi yang masih jarang digunakan dalam penyampaian materi pelajaran metamorfosis adalah komik. Menurut Trimo(1985:22) komik merupakan visualisasi melalui urutan gambar-gambar yang dihidangkan sesuatu cerita, sedangkan kata ataupun kalimat yang ada merupakan penjelasan atas gambar-gambar tadi. Buku jenis ini berbeda dengan buku cerita bergambar. Gambar-gambar yang ada di dalam buku cerita bergambar tidak berurutan dan tidak teratur, sehingga textnya lah yang lebih diutamakan dalam membawakan jalannya cerita. Fungsi bahasa yang digunakan komik tidak hanya untuk menjelaskan, melengkapkan, atau memperdalam pengertian teks saja. Dibandingkan dengan kisah gambar, disini bahasa dan gambarnya secara langsung saling terpadukan. Isi ceritanya disajikan melalui penataan gambar-gambar tunggal dalam suatu urutan dan berhubungan dengan tema-tema yang universal sehingga anak-anak dapat dengan mudah memahaminya. Kelebihan dari bacaan komik ini sudah banyak digunakan dinegara-negara maju sebagai alat untuk meningkatkan minat baca anak pada buku-buku pelajaran. Salah satu negara yang telah memanfaatkan komik menjadi salah satu pendukung keberhasilan pendidikannya adalah Jepang. Di Jepang komik bukan bahan yang asing yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Komik menjadi media penyampaian informasi yang efektif dan sangat diminati oleh anak usia sekolah dengan gambar dan cara penyampaian kalimat yang lugas.

Menurut Gumelar (2004:10) komik memiliki empat aliran gaya gambar utama yaitu. pertama, *cartoon style* adalah gaya gambar yang lucu yang mana terdapat di beberapa bagian negara yang menggunakan seperti dan USA, Eropa, Jepang dan Indonesia. Kedua, *semi cartoon style* atau biasa disebut dengan *semi realism style* merupakan gaya gambar gabungan kartun dengan realis seperti karikatur. Tetapi ada banyak juga gaya-gaya lainnya tergantung dari *skill* gambar realis dan kartun yang digabungkan. Ketiga, *realism style* atau gaya gambar realis merupakan gaya gambar komik yang dibuat semirip mungkin dengan makhluk hidup. Aliran realis lebih cenderung mempunyai gaya gambar manusianya mengarah pada wajah ras dimana komik itu berasal. Keempat, *fine art style* merupakan gaya gambar dimana menggambar sesuai dengan apa yang timbul di pikiran *artist*-nya, tanpa melihat orang tersebut punya latar seni atau tidak, serta hasil karyanya cenderung dekoratif dan abstrak.

Gumelar dalam bukunya *Comic making* (2004:92) mengemukakan secara garis besar teknik dalam pembuatan komik terbagi menjadi 3 yaitu, *traditional technique*, *hybrid technique* dan *digital technique*. *traditional technique*, merupakan teknik yang digunakan dalam membuat komik dengan alat dan bahan traditional seperti pensil, nibs (pena), tinta tahan air disebut juga tinta bak (tinta cina atau tinta india), spidol kecil, spidol besar baik yang tahan air ataupun yang tidak, kertas gambar, kertas HVS, *Cutter*, *hairdryer* sebagai pengering dan lain-lain yang relevan. *Hybrid technique* merupakan gabungan dari teknik tradisional dengan teknik digital. Cara membuatnya menggunakan alat-alat tradisional yang telah dijelaskan sebelumnya lalu digabung dengan teknologi dan alat-alat digital seperti scanner, komputer serta *graphic* dan *page lay out software*. Sedangkan *digital technique* adalah cara membuat komik murni dengan digital tanpa menggunakan alat dan bahan traditional sama sekali.

Menurut Lestari dkk(2009:2) tahapan atau langkah- langkah pembuatan komik adalah sebagai berikut. Pertama, menentukan ide dan pembentukan karakter merupakan langkah pembuatan rangkaian cerita. Kedua, *sketching* atau biasa dikenal dengan pembuatan sketsa merupakan menuangkan hasil cerita dalam media gambar secara kasar. Ketiga, *inking* atau penintaan, yaitu penintaan pada goresan pensil sketsa. Keempat, *coloring* merupakan pemberian warna komik yang dapat dilakukan baik pewarnaan nya hitam putih atau pun penuh warna. Terakhir adalah pembuatan teks pada komik atau biasa disebut dengan *lettering*.

Metamorfosis merupakan salah satu standar kompetensi yang terdapat dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk tingkat sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang pada umumnya masih digunakan di sekolah dasar yang ada di kota Padang.

Metamorfosis atau biasa disebut dengan daur hidup (Rifai, dkk, 1990: 18) adalah urutan kejadian dan fase dalam kehidupan makhluk hidup mulai dari zigot sampai matinya. Sejalan dengan itu, Graham Peacock dalam Kamus Sains Dasar (2007:37) metamorfosis menunjukkan cara suatu makhluk hidup juga menunjukkan cara terjadinya reproduksi. Selain itu menurut Wulandari dalam ensiklopedinya (2008: 305), metamorfosis melibatkan perubahan radikal dari hewan muda menjadi bentuk dewasa. metamorfosis terbagi menjadi dua yaitu metamorfosis

sempurna dan tidak sempurna. Metamorfosis tak sempurna terjadi pada transformasi kecebong menjadi katak, mellihatkan sejumlah perubahan bertahap. Walaupun demikian metamorfosis sempurna salah satunya terjadi pada kupu-kupu.

Dari beberapa uraian pengertian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa metamorfosis kupu-kupu adalah siklus hidup kupu-kupu mulai dari terciptanya hingga berakhirnya masa hidup dari kupu-kupu tersebut. Siklus hidup kupu kupu dimulai dari terciptanya telur, kemudian telur menjadi ulat, ulat berubah menjadi kepompong dan kopompong menjadi kupu-kupu.

Dari uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan penulisan ini adalah mendeskripsikan tahapan pembuatan komik metamorfosis kupu-kupu untuk anak sekolah dasar tingkat tinggi.

B. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan makalah ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari dokumen yang diamati.

Teknik pengumpulan data yang dalam penyusunan makalah ini adalah observasi pustaka dengan membaca dan mempelajari buku sumber, komik, metamorfosis kupu-kupu, dan anak kelas tinggi sekolah dasar. Tinjauan pustaka ini dilakukan untuk mencapai pemahaman penulis tentang komik serta mengetahui bagaimana cara pembuatan komik yang bisa mempercepat penyerapan informasi pada anak. Tinjauan pustaka yang dimaksud seperti: pengertian komik, pengertian metamorfosis kupu-kupu, dan pengertian anak kelas tinggi sekolah dasar.

C. Pembahasan

Tahapan Pembuatan Komik Metamorfosis Kupu-kupu untuk Anak Sekolah Dasar Kelas Tinggi

Sebelum membuat komik ada beberapahal yang perlu dipersiapkan dalam pembuatannya seperti alat dan bahan. Adapun alat yang dibutuhkan dalam pembuatan komik yaitu pensil, penggaris, penghapus, kertas HVS, kuas, dan cat air, air putih serta palet tempat mengaduk cat air. Setelah mempersiapkan alat dan bahan dalam pembuatan komik, selanjutnya masuklah pada tahapan pembuatan komik diantaranya adalah.

Pertama, tentukanlah topik atau tema komik yang akan dibuat. Sesuai dengan pembahasan sebelumnya komik yang akan dibuat yaitu bertemakan metamorfosis kupu-kupu. Tema cerita sangat penting dalam pembuatan komik. Hal itu dikarenakan tokoh utama yang diciptakan dan lainnya tergantung pada tema cerita yang dibangun.

Kedua, setelah menentukan tema apa yang akan dibuat, selanjutnya mengumpulkan informasi tentang pembuatan komik metamorfosis kupu-kupu. Informasi yang dikumpulkan adalah mengenai metamorfosis kupu-kupu. Informasi yang dikumpulkan berguna dalam pembuatan naskah dan gambar atau sket komik.

Ketiga, selanjutnya memikirkan untuk menciptakan tokoh atau figur yang akan dibuat komiknya. Berdasarkan tema yang telah ditentukan penulis menciptakan beberapa figur pada pembuatan komik metamorfosis kupu-kupu. Gambaran tokoh

yang akan muncul adalah kupu-kupu dewasa yang akan bertelur, lalu telurnya berubah menjadi ulat, ulat berubah menjadi kepompong menjadi kupu-kupu yang baru, dan seorang tokoh pembantu seperti serta seorang anak laki-laki kecil bernama Zaenal yang mempunyai rasa ingin tau yang tinggi. Ada juga katak dan semut yang akan jadi tokoh pembantu nantinya.

Keempat, membuat naskah cerita yang akan dijadikan komik. Cerita yang akan dibuat adalah cerita scient fiksi. Pembuatan naskah cerita yang bertemakan metamorfosis kupu-kupu mempunyai struktur cerita dalam pembuatan naskah. Struktur cerita memiliki awalan, tengah-tengah dan rentetan peristiwa yang menjadi penghubungnya. Bentuk naskah dari awalan cerita, pertengahan dan akhir dapat dilihat pada gambar 1, 2 dan 3 berikut ini.

Di suatu hari di tengah hutan yang lebat, sekumpulan katak keluar dari air dan melantunkan senandung pemberitahuan untuk penghuni hutan bahwa hujan akan datang.

Katak 1: Kwebek... kwebek... lalalala malam ini akan hujan...

Katak 2: kwebek... kwebek... awan gelap menyelimuti langit yang indah...

Katak 3: kwebek ... wahai burung kembali lah ke sarang mu.....nananana...kwebek kwebek

Tidak ada lagi burung burung yang berterbangan di angkasa, Langit terlihat semakin gelap, walaupun malam belum datang

Katak 4: para semut bersiap siap... kwebek kwebek

Semutpun membuat lubang sarangnya lebih tinggi. Semut2 meneriakkan kata "kerja! Kerja! Kerja!" sambil membangun lubang yang tinggi dan menutupinya dengan dedaunan.

Katak 1, 2, 3&4: alam raya akan di sirami hujannnnnn...kwebek kwebek

Kupu kupu yang terbang kian kemari mencari nektar dari bunga bunga yang bermekaran di hutapun bersiap kembali ke sarang nya.

Gambar 1. Contoh awalan cerita dalam naskah komik

Menjelang pagi hari hujan semakin lebat, badai pun makin menjadi jadi. daun tempat telur kupu-kupu berada pun di tiup angin badai sehingga telur telur tersebut terlepas dari tempat perlindungannya.

Angin pun menerbangkan telur telur tersebut jauh dari hutan tempat ia dilahirkan

Ada juga telur yang tertimpa dahan pepohonan yang patah

Ada telur yang terhempas di batu.

Namun ada satu telur yang selamat yang diterbangkan angin jauh dari hutan tempat ia dilahirkan

Telur tersebut di terbangkan angin pada daun tanaman yang ada di rumah di suatu desa

Keesokan harinya di dalam telur tersebut tampak sesuatu yang berusaha keluar dari dalam telur tersebut.

Ulat: akhirnya aku bisa keluar dari cangkang yang sempit itu (ulat terlihat begitu merdeka sambil mengepalkan kedua tangannya keatas).

Oh tidak.... (perut ulat berbunyi kreuk kreuk)

Ulat pun memakan cangkangnya (kreuk kreuk kreuk kreuk)

Ulat : aku masih lapar

lalu ulat memakan daun tanaman tempat telurnya menetas. Hingga tak satu pun daun yang

Gambar 2. Contoh pertengahan cerita pada naskah komik

Selang beberapa saat akhirnya sayap kupu kupu tersebut kering. Kupu kupu mencoba mengembangkan sayapnya yang sudah mulai kuat. Ia mencoba membuka dan menutup sayap akan membuka dan menutup beberapa kali dan mencoba untuk terbang namun masih saja gagal.

Setelah beberapa kali gagal kupu kupu pun merasa senang karna dapat terbang dengan sempurna. Kupu kupu tersebut terbang ke angkasa mengitari bunga bunga yang ada di taman belakang tersebut.

Selang beberapa waktu kupu kupu ingat akan anak kecil yang selalu mengangunya, yaitu Zaenal. Ia pun terbang kedalam rumah dan mencari sosok zaenal.

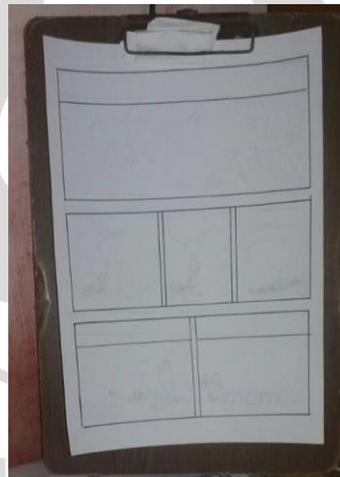
Tampak lah zaenal yang sedang membaca buku tentang kupu kupu lagi. Dihampirinya zaenal oleh ulat yang telah berubah menjadi kupu-kupu tersebut.

Ulat : hei anak kecil ... (sambil mengepak ngepakkan sayapnya)

Zaenal pun menoleh dan terkagum kagum melihat seekor kupu kupu yang indah menghampirinya.

Gambar 3. Contoh akhir cerita pada naskah komik

Kelima, setelah membuat naskah cerita, selanjutnya buat gambar dari naskah yang telah dibuat tersebut. Langkah awal pembuatan komik adalah dengan membuat sket gambar. Sebelum membuat sket gambar dari naskah yang telah dibuat, terlebih dahulu membuat panel-panel tempat gambar akan dituangkan. setelah panel selesai diciptakan, baru masuk pada pembuatan sket gambar. Contoh gambar panel dan sket komik dapat dilihat pada gambar 4 dan 5



Gambar4. Contoh dari gambar panel



Gambar 5. Contoh gambar sket komik

Keenam, setelah sket komik telah selesai di buat, selanjutnya adalah pemberian balon-balon percakapan pada gambar. Balon percakapan bertujuan tempat teks akan dituangkan. Contoh gambar pemberian balon dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini



Gambar 6. Contoh sket komik yang telah diberi balon percakapan

Ketujuh, setelah pembuatan sket dan balon percakapan telah selesai, selanjutnya pemberian warna pada sket yang telah dibuat. Pewarnaan komik berguna membuat komik terlihat lebih menarik. Teknik pewarnaan yang digunakan dalam pembuatan komik ini adalah teknik *aquarel*. Teknik *aquarel* merupakan teknik pewarnaan menggunakan cat air dengan sapuan warna yang tipis. Contoh gambar sket komik yang sedang proses pewarnaan dan pewarnaan yang telah selesai dapat dilihat pada gambar 7 dan gambar 8.



Gambar 7. Contoh sket dalam proses pewarnaan



Gambar 8. Contoh sket yang telah diberi pewarnaan

Kedelapan, pengisian teks percakapan serta teks pada kolom untuk menjelaskan latar suasana. Percakapan teks dan latar suasana berguna untuk menuntun pembaca dalam memahami maksud dari suatu gambar. contoh dari komik yang telah diberi teks percakapan dan teks latar suasana dapat dilihat pada gambar 9.

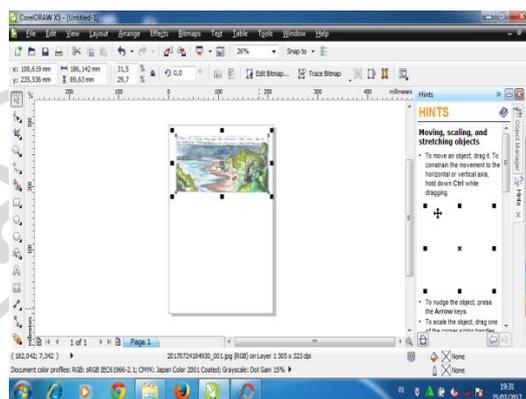


Gambar 9. Contoh komik yang telah diberi teks

Gambar di atas merupakan hasil akhir dari pembuatan komik metamorfosis kupu-kupu. Pada gambar tersebut merupakan hasil komik yang terdapat pada

halam pertama yang menunjukkan hasil gambar dari naskah scrip yang telah dibuat sebelumnya.

Kesembilan, scan hasil komik yang telah jadi untuk ingin membukukan komik tersebut. Komik discan berguna untuk memudahkan dalam pengeditan dengan menggunakan *software Corel Draw*. Pada Tahapan pengeditan, komik di potong potong perpanelnya untuk merapikan tampilan komik. Setelah itu, susun potongan panel sesuai dengan urutannya. Penyusunan potongan panel dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 10. Contoh gambar potongan panel

Terakhir, jika potongan panel telah tersusun rapi selanjutnya adalah buat sampul komiksesuai dengan kreasi yang diinginkan. Pada makalah ini penulis membuat desain sampul komikseperti contoh gambar berikut ini.



Gambar 11. Contoh sampul komik Metamorfosis Kupu-Kupu

Gambar 11 merupakan bentuk sampul komik yang penulis gunakan. Gambar dari sampul komik menggambarkan isi dari komik yang telah dibuat oleh penulis. Setelah isi dan sampul komik selesai komik dicetak. Komik metamorfosis kupu-kupu pun siap digunakan.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya mengenai komik metamorfosis kupu-kupu dan tahapan pembuatannya, dapat disimpulkan bahwa tahapan pembuatan komik metamorfosis kupu-kupu adalah sebagai berikut, (1) menentukan topik atau tema komik yang akan dibuat, (2) kumpulkanlah semua jenis informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan komik yang dibutuhkan, (3) memikirkan untuk menciptakan tokoh atau figur komik yang akan dibuat, (4) membuat naskah cerita yang akan dijadikan komik, (5) membuat gambar dari naskah yang telah dibuat, (6) pemberian balon-balon percakapan pada gambar, (7) pemberian warna pada sket atau gambar yang telah dibuat, (8) lalu isikan teks percakapan serta teks pada kolom untuk menjelaskan latar suasana, (9) selanjutnya scan hasil lembaran-lembaran komik yang telah selesai, (10) lakukan pemotongan di setiap panel yang telah ada lalu susun rapi, (11) selanjutnya adalah buat sampul komik sesuai dengan kreasi yang diinginkan. Tahapan pembuatan komik telah selesai dilakukan. Komik dapat dicetak dan siap digunakan.

Berdasarkan simpulan tersebut dapat disarankan kepada: (1) guru, sebaiknya tim pendidik bisa mengaplikasikan komik di sekolah karena komik bisa digunakan sebagai media untuk pembelajaran yang mudah diserap oleh anak-anak; (2) bagi siswa sekolah dasar kelas tinggi, diharapkan dapat memilih bacaan komik yang edukatif; (3) bagi penulis selanjutnya, sebaiknya dapat menciptakan komik yang lebih kreatif dan edukatif.

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan makalah tugas akhir penulis dengan pembimbing Dr. Nurizzati, M.Hum.

Daftar Rujukan

- Gumelar. (2004). *Comic Making*. Jakarta: Indeks.
- Listiyani, I. M., & Widayati, A. (2012). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, X, No.2*, 80.
- Peacock, G. (2007). *Kamus Sains Dasar*. Klaten: Pakarraya.
- Rifai, M. A., Sugiri, N., & Sunitiyono, S. (1990). *Kamus Biologi Fisiologi*. Jakarta: Depertemen Pendidikan & Kebudayaan.
- Sumarna, K. (2003). *Kiat Mengomersialkan Hobi Mengambar*. Semarang: Effhar Offset.
- Trimono, S. (1985). *Pengadaan dan Pemilihan Bahan Pustaka*. Bandung: Angkasa.
- Wulandari, P. T. (2008). *E.encyclopedia Sains*. Jakarta: Erlangga.