

PEMANFAATAN ANEKDOT DALAM MEMBUAT KOMIK STRIP BERTEMA SOSIAL BAGI PESERTA DIDIK SMK BIDANG ANIMASI : KAJIAN SASTRA INTERDISIPLINER

Imrotin, Saefuddin Famsah, Ari Ambarwati

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Islam Malang

Email : imrotinsucipto@gmail.com

Abstrak : Anekdote dalam komik strip bertema sosial strategis dipajankan pada peserta didik sekolah menengah. Anekdote diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sedangkan komik strip merupakan salah satu kompetensi dalam teori kejuruan bidang Animasi. Penelitian ini mengeksplorasi kolaborasi anekdot dalam komik strip melalui pembelajaran sastra interdisipliner yang mendekatkan sastra pada dunia kerja peserta didik. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menyusun purwarupa komik strip yang bersumber dari anekdot sebagai perpaduan bidang sastra dan teori kejuruan animasi. Tahapan penelitian terdiri dari define dan design. Tahap define merupakan pengumpulan informasi awal yang dilakukan dengan teknik kuesioner pada peserta didik serta wawancara dengan guru bahasa Indonesia dan Teori Kejuruan. Pada tahap design peneliti mengikuti langkah pembuatan komik strip. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik bidang Animasi terbantu menyusun komik strip kritik sosial dengan menggunakan anekdot. Langkah-langkah dalam penyusunan komik strip bertema kritik sosial menggunakan anekdot terdiri dari (1) menentukan ide, (2) memilih karakter, (3) membuat premis/sinopsis, (4) membuat alur cerita, dan (5) menentukan plot twist. Tahap selanjutnya ialah proses digitalisasi sehingga komik strip dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa anekdot membantu peserta didik SMK bidang Animasi dalam membuat komik strip bertema sosial. Penelitian lanjutan terkait efektivitas penggunaan anekdot dalam membuat komik strip bertema sosial pada peserta didik SMK bidang animasi perlu dilakukan

Kata kunci: Anekdote, Komik strip, SMK animasi, Sastra interdisipliner.

PENDAHULUAN

Anekdote, memiliki dualisme fungsi yang secara kohesif membentuk kesatuan, yakni sebagai sarana penghibur jiwa dan penyampai kritik sosial. Unsur utama yang menonjol dari anekdot adalah humor. Bahasa humor yang terkandung dapat mencairkan suasana meski maksud yang disampaikan berupa sindiran terhadap isu-isu sosial, politik, lingkungan, maupun budaya (Sopandi, 2020). Tidak sekadar membuat tertawa, namun juga memberikan pemahaman terselubung terkait kehidupan sosial. Oleh karena itu,

anekdot dapat digunakan untuk sarana pengembangan dan peningkatan kompetensi kebahasaan, berbahasa, bersastra, penguasaan kompetensi mata pelajaran lain, maupun pembentukan akhlak luhur dalam pembentukan karakter (F.- Gumelar, 2018).

Permasalahan yang perlu ditemukan solusinya adalah apakah anekdot telah dimanfaatkan oleh peserta didik?

Perkembangan wujud penyampaian anekdot berjalan mengikuti arah teknologi dan tren. Salah satu sarana anekdot yang populer di era tahun 2000-an adalah *Stand Up Comedy*. Bila dikaitkan dengan

popularitas karya sastra cetak, misal puisi atau novel, maka muncul hal yang berlawanan. Aveling (2002) menyebutkan perkembangan saat ini dimana “puisi modern kita tidak akan dapat mengalahkan majalah-majalah populer, roman bermutu tidak akan menarik hati lebih banyak orang dari roman romantis dan roman perang”(Aveling, 2002). Menyikapi hal tersebut, hendaknya sastra memandang permasalahan dari berbagai sudut melalui kajian interdisipliner. Secara definitif interdisiplin menyarankan penelitian dengan melibatkan dua bidang ilmu atau lebih (Sudikan, 2015). Sastra, termasuk anekdot, akan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bukan hanya terdiam di rak buku.

Selanjutnya, apakah ada seseorang di masa ini yang belum pernah membaca komik? Dengan penuh keyakinan, bisa dipastikan yang telah mengenyam pendidikan dasar pasti pernah membaca komik. Entah itu yang ada di media cetak maupun digital. Komik memiliki pengertian serangkaian gambar tidak bergerak yang memiliki keterkaitan antara satu dengan lainnya, disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan alur cerita (Novlita, 2013). Dalam komik, cerita tersebut dituangkan dalam bentuk rangkaian citra, dan bisa juga dilengkapi dengan kata-kata (McCloud, 2008). Secara mendasar, isinya sama dengan cerpen atau novel, hanya saja disajikan dalam bentuk gambar.

Dalam sejarah, karya animasi, termasuk komik, bukan hanya digunakan sebagai sarana hiburan semata, melainkan juga berisi tentang sindiran-sindiran satir seputar kehidupan sosial (Ristiasari & Kaprisma, 2021). Tema dan bentuk komik makin

beragam seiring perubahan besar dunia terkait penguasaan teknologi (Davies, 2019). Komikus mendapatkan ide dan membuat sketsa latar dari kehidupan sehari-harinya. Fenomena yang sekiranya orang malas membaca apabila dalam wujud tulisan, bisa disampaikan melalui komik (Monggilo, 2020). Sedangkan salah satu bentuk populer adalah komik strip. Komik strip adalah sederet panel berisi gambar-gambar yang disertai dengan tulisan, yang menceritakan kisah yang menghibur (Savitri, 2016). Kepopuleran komik strip berbanding lurus seiring dengan merambahnya *smartphone* dan internet ke semua kalangan (Saputro & Haryadi, 2019). Melihat ciri-ciri antara anekdot dan komik strip, bisa ditarik sebuah kesepakatan bahwa keduanya memiliki unsur: 1) digunakan untuk menghibur; 2) memiliki alur cerita; 3) memiliki ide dan plot twist; dan 4) berisi sindiran/satire terhadap masalah sosial. Menciptakan hubungan antara anekdot dengan komik strip dapat diupayakan dalam pembelajaran sastra.

Bagaimanakah pembelajaran anekdot di Sekolah Menengah Kejuruan? Berdasar Inpres Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi SMK, kurikulum semua mata pelajaran diselaraskan dengan dunia industri (Deputi Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Sekretariat Kabinet, 2016). Sinkronisasi kurikulum ini tentu saja akan membawa dampak pada infiltrasi sastra. Pembelajaran sastra di SMK bukannya tidak mungkin untuk dilakukan. Pembelajaran sastra memiliki fungsi ke arah kenikmatan (*pleases*), kebermanfaatan (*useful*), serta pemahaman multikultural (Endraswara, 2005) (Saleem & Ilyas, 2019). Glavanakova menyebutkan cara yang

bisa dilakukan adalah dengan pemberian proyek dan menjalankan konsultasi secara daring (Glavanakova, 2017). Proyek yang dimaksud tentu saja harus yang berjiwa kejuruan. Pola pikir pelajar di SMK memang sengaja disiapkan untuk bekerja, oleh karena itu manfaat sastra juga menjadi sebuah pertanyaan yang tak henti diajukan.

Ruang kelas sastra di SMK berpotensi menjadi dalam proses berpikir ulang tentang apa itu teks sastra dan bagaimana membelajarkannya (Glavanakova, 2017). Seorang pendidik SMK memperluas sudut pandang sastra bukan hanya dengan membaca buku lalu selesai. Menggunakan literatur otentik dalam arti dekat dengan keseharian adalah salah satu jalan yang bagus untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik (Erdem, 2015). Selain itu, pendidik perlu memandang sastra sebagai sebuah kajian interdisipliner. Manfaat pembelajaran sastra interdisipliner dapat memberikan peningkatan terhadap dampak pengiring berupa kemampuan kolaboratif, berpikir holistik serta meningkatkan minat untuk membaca sastra (Janarto, 2010).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Gulo dan Sidiqin menunjukkan media gambar membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot (Gulo & Ali Sidiqin, 2020). Berikutnya Wibisono dan Wirawati yang menyimpulkan bahwa bahasa humor dalam *standup comedy* dapat digunakan sebagai bahan ajar teks anekdot (Wibisono & Wirawati, 2020). Adapun penelitian secara spesifik menunjukkan bahwa penggunaan komik strip dapat meningkatkan kemampuan menulis anekdot (Mulyati, 2016). Berbeda

dengan ketiga contoh tersebut dimana komik/ gambar digunakan untuk membuat anekdot, penelitian ini melakukan hal sebaliknya. Anekdot digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membuat komik strip, khususnya bagi SMK bidang Animasi.

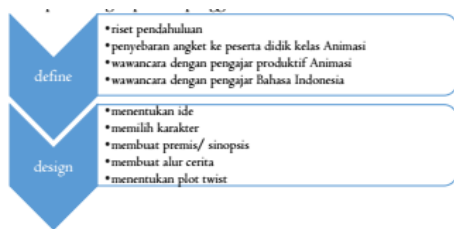
Pembelajaran sastra yang tergabung dalam bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Animasi memiliki jumlah jam yang terbatas. Berdasar wawancara dengan pengajar kelas X, seringkali harus merelakan waktu mengajar untuk digunakan pembelajaran teori kejuruan. Solusi yang bisa ditawarkan bukanlah menghapus pembelajaran sastra, melainkan berkolaborasi dengan mata pelajaran lain secara interdisipliner. Oleh karenanya penelitian kali ini berusaha mengkombinasikan anekdot dengan komik sebagai sebuah hubungan yang saling menguntungkan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)*. Penelitian *Research and Development* yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2015). Adapun model pengembangan yang digunakan adalah Four-D Model yang terdiri dari 4 tahap, yakni: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan) (Hendra Saputra & Pasha, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran teks anekdot untuk siswa SMK dalam bentuk komik strip, sehingga dalam prosesnya hanya

diutamakan untuk mengembangkan prototipe tanpa diujikan langsung dalam pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti.

Tahap pendefinisian meliputi kegiatan riset pendahuluan dan pengumpulan informasi untuk menentukan dan menetapkan kebutuhan pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menyebarkan kuesioner kepada 13 siswa secara *purposive sampling* dan melakukan wawancara terhadap guru bahasa Indonesia dan guru kejuruan Animasi. Selanjutnya tahap perancangan yakni dengan pemilihan format dan pemilihan media disesuaikan dengan hasil tahap pertama dan kajian teori. Dan tahap ketiga dalam konteks penelitian ini yakni membuat prototipe produk tanpa melakukan validasi ahli.



Gambar 1. Alur Perancangan Produk Pendekatan 4D

PEMBAHASAN

Riset Awal dan Pengumpulan Informasi

Berdasar kuesioner, diperoleh hasil terkait minat terhadap anekdot seperti pada Tabel 1.

Tabel 1
Minat terhadap anekdot

No	Deskripsi	Jumlah
Kuantitas membaca anekdot		
1	a. Sering	2
	b. Cukup Sering	1
	c. Jarang	10
Sumber bacaan humor anekdot		
2	a. Buku, majalah, koran, komik	3
	b. Internet, YouTube, televisi	14
Topik yang disukai		
3	a. Politik	3
	b. Sosial-budaya	6
	c. Pendidikan	1
	d. Hiburan	8
	e. Percintaan	4

Peserta didik kompetensi keahlian Animasi sebagian besar masih jarang membaca/ memirsa anekdot. Terdapat 2 responden saja yang menyatakan sering membaca anekdot. Adapun sumber bacaan/ simakan diperoleh dari dua media, yakni manual dan digital. Sebanyak 3 responden menjawab memperoleh anekdot dari buku/ majalah/ koran/ komik. Jumlah terbesar berasal dari media digital berupa internet, youtube, atau televisi. Minat peserta didik kompetensi keahlian Animasi dalam membaca dan atau memirsa anekdot masih rendah. Hal ini tentu bisa memberikan dampak terhadap kompetensi menulis teks anekdot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun peserta didik yang pernah membaca/ memirsa teks anekdot menyatakan memperoleh bahan dari media cetak dan digital. Hal ini tentu saja sejalan dengan perkembangan teknologi, sesuai dengan yang disampaikan oleh Saputro dan Haryadi (2019).

Topik yang dipilih dalam membaca anekdot beragam. 8 responden menyukai topik yang menghibur, 6 responden memilih topik sosial dan budaya. Selanjutnya topik percintaan, politik dipilih oleh 4 dan 3 responden. Sedangkan topik pendidikan paling sedikit diminati, yakni hanya 1 responden saja. Kebutuhan peserta didik terhadap teks anekdot lebih kepada pemenuhan aspek hiburan. Padahal teks anekdot memiliki manfaat yang lebih mendalam pada kemampuan berpikir kritis dan merespons situasi sosial, budaya, maupun politik yang sedang terjadi. Bahasa humor yang terkandung dapat mencairkan suasana meski maksud yang disampaikan berupa sindiran terhadap isu-isu sosial, politik, lingkungan, maupun budaya (Sopandi, 2020).

Adapun tujuan responden dalam membaca/ menyimak anekdot beragam. Jumlah terbesar memilih untuk mencari hiburan. Berikutnya dengan alasan mengisi waktu luang sebanyak 5 responden. Sebanyak 5 responden menggunakan anekdot untuk membuat karya animasi. Dan sebanyak 3 responden menyatakan membaca anekdot karena mengerjakan tugas guru. terhadap komik dijabarkan pada Tabel 2.

Tabel 2
Minat terhadap komik

No	Deskripsi	Jumlah
Kuantitas membuat komik		
1	a. Sering	1
	b. Cukup Sering	2
	c. Jarang	7
	d. Tidak Pernah	3
Media dalam Membuat Komik		
2	a. Manual	8
	b. Aplikasi	1
	c. Manual dan aplikasi	4
Tujuan Membuat Komik		
3	a. Mengisi waktu luang	7
	b. Mencari hiburan	5
	c. Menyalurkan bakat	5
	d. Mengerjakan tugas	5

Berdasar data Tabel 2 diketahui bahwa sebagian besar responden jarang membuat komik meski berasal dari jurusan Animasi. Terdapat 1 saja yang menjawab sering membuat komik.

Adapun media yang digunakan dalam membuat komik terdiri dari tiga bentuk, yakni manual, aplikasi, dan gabungan keduanya. Jawaban yang paling populer digunakan adalah manual dengan menggunakan pensil dan kertas. Media gabungan sebanyak empat responden dan hanya satu saja yang langsung menggunakan aplikasi.

Tujuan dalam membuat komik beragam dan berimbang. Pilihan terbanyak adalah untuk mengisi waktu luang. Pilihan lain seperti mencari

hiburan, menyalurkan bakat, dan mengerjakan tugas yang diberikan guru merupakan tujuan yang dipilih secara merata oleh responden, yakni sebanyak lima. Adapun kesulitan yang dihadapi dalam membuat komik antara lain: kekurangan ide (6 responden); sulit dalam membuat karakter (9 responden); kesulitan dalam merancang alur cerita (5 responden); dan kesulitan secara teknis (1 responden).

Landasan dan Perencanaan Produk

Bagian perencanaan akan membahas tindak lanjut dari penelitian pendahuluan yang dikombinasikan dengan kajian pustaka agar dapat merancang produk yang sesuai. Seperti diketahui, teks anekdot merupakan cerita narasi ataupun percakapan yang lucu dengan berbagi tujuan, baik hanya sekadar hiburan atau sendau gurau, sindirin, atau kritik tidak langsung (Wiradinata et al., 2014). Hal ini memiliki kemiripan dengan sifat komik strip yang menceritakan kisah yang menghibur (Savitri, 2016). Bahasa humor yang terkandung dalam teks komik strip juga dapat digunakan untuk menumbuhkan ide kepada peserta didik dengan memberikan contoh-contoh bahasa humor yang akan digunakan dalam menulis teks anekdot (Sulistiyawati, 2017). Adapun produk yang direncanakan dirancang adalah media komik strip untuk pembelajaran teks anekdot.

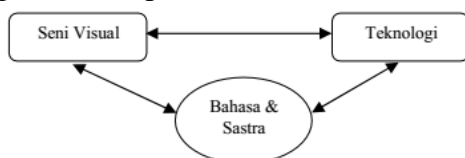
Teks anekdot dapat pula digunakan sebagai sumber belajar dalam mengembangkan keterampilan membaca sastra. Siswa yang memanfaatkan sumber belajar anekdot terbukti dapat menentukan tema, tokoh dan watak tokoh, latar, dan alur yang bervariasi (Wiradinata et al., 2014). Beberapa ketentuan dalam memilih bahan ajar anekdot antara lain mengandung ilustrasi yang sesuai dan dapat dipahami peserta didik (Mukhlis

& Asnawi, 2019). Pada bagian sebelumnya telah disebutkan bahwa salah satu tujuan dalam membaca cerita humor atau anekdot adalah mendapatkan ide dalam membuat karya animasi, salah satunya komik.

The research team has come to perceive comics as an artistic and aesthetic form of storytelling (LeBlanc & Irwin, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Ratnasari menyebutkan bahwa komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran agar lebih menarik (Ratnasari & Ginanjar, 2019), selain itu media komik dapat meningkatkan prestasi belajar dalam berpikir kritis siswa dalam pembelajaran (Ulfah, 2016). Media komik humor juga dapat dijadikan media interaktif yang dapat meningkatkan empat keterampilan berbahasa (Saifudin, 2017) dan efisiensi dalam meningkatkan motivasi peserta didik (Ramliana, 2016).

Pemilihan tema ‘kreasi dan rekreasi’ cukup sesuai dengan alasan: (1) tidak terlalu luas namun dapat mengakomodir tiga mata pelajaran dari disiplin ilmu yang berbeda secara seimbang (2) dapat meningkatkan kemampuan berpikir pada tingkat yang lebih tinggi yaitu menganalisis dan mensintesis (3) dapat diukur dan hasilnya dapat dilihat secara nyata (Janarto, 2010). Pembelajaran sastra interdisipliner anekdot dengan komik strip serta era digital dapat digambarkan pada skema berikut



Pengembangan Format Produk

Tahapan dalam pembuatan komik strip menurut Prayoga terdiri dari: penentuan ide, memilih karakter, membuat premis, membuat alur cerita, dan menentukan plot twist serta diakhiri dengan pewarnaan meski tidak wajib (Setya

Prayoga et al., 2020) (Wahyudin et al., 2020) (Asri, 2020) Alur pembuatan komik strip berdasar anekdot dijabarkan sebagai berikut.

Menentukan Ide

Ide tidak harus langsung berupa cerita, tetapi dapat diawali dengan karakter (M. Gumelar, 2012). Ide dasar komik yang akan dikembangkan adalah anekdot yang diambil dari buku paket bahasa Indonesia kelas X yang diterbitkan oleh Kemendikbud (Suherli et al., 2017). Peneliti memilih teks yang ada di buku paket karena bisa dilakukan secara tatap muka maupun dalam jaringan. Selain itu tema yang dikembangkan juga dekat dengan kehidupan sehari-hari pelajar dan memberikan pemahaman tentang kritik sosial. Kritik sosial yang hendak disampaikan adalah seorang polisi harusnya bertindak bijaksana sebelum memutuskan untuk menangkap seseorang. Peristiwa salah tangkap seperti ini pernah atau bahkan sering terjadi dan diberitakan di berbagai media. Berikut teks anekdot yang digunakan oleh peneliti.

Aksi Maling Tertangkap CCTV

Seorang warga melapor kemalingan.

Pelapor : "Pak, saya kemalingan."

Polisi : "Kemalingan apa?"

Pelapor : "Mobil Pak. Tapi saya beruntung Pak...."

Polisi : "Kemalingan kok beruntung?"

Pelapor : "Iya Pak, saya beruntung karena CCTV merekam dengan jelas."

Saya bisa melihat dengan jelas wajah malingnya."

Polisi : "Sudah minta izin malingnya untuk merekam?"

Pelapor : "Belum ...'" (sambil menatap Polisi dengan penuh keheranan)

Polisi : "Itu ilegal. Anda saya tangkap."

Pelapor : (hanya bisa pasrah tak berdaya)

Memilih Karakter

Karakter membantu dalam menyampaikan cerita melalui sikap tubuh dan ekspresi wajah (misalnya intelegensi, emosi, atau spiritualitasnya), dan gaya kostum yang lazim digunakan (misalnya kasual, glamor, *sporty*, atau formal) (Hidayat, 2015). Karakter tokoh dalam komik berperan sebagai aktor dalam cerita sehingga mendukung proses pembuatan komik agar sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan.

Penggunaan anekdot akan mempermudah dalam menentukan karakter komik strip. Dalam anekdot terdapat dialog-dialog yang diucapkan oleh karakter. Berdasar anekdot “Aksi Maling Tertangkap CCTV” dapat diketahui terdapat dua karakter, yakni Polisi dan Pelapor.

Karakter Polisi memiliki sifat dasar tidak logis, sedangkan. Secara fisik digambarkan dengan mengambil inspirasi dari tokoh Inspektur Ladu Singh dalam animasi Siva. Badan tidak terlalu tinggi dengan postur yang gendut. Ekspresi nampak tegas dan menyeramkan diperkuat dengan alis tebal dan kumis tebal. Hal ini tentu bertujuan menunjang alur cerita, dimana polisi menerima laporan wakra yang kemalingan sehingga perlu ditampilkan sosok yang siap melakukan investigasi. Ekspresinya datar dan tidak banyak perubahan mulai dari awal sampai akhir cerita. Kostum yang dikenakan polisi adalah seragam dinas.



Gambar 3. Karakter Polisi

Pelapor adalah orang yang benar namun tak berdaya menghadapi Polisi. Pelapor digambarkan sebagai orang yang ceria dan berpikiran positif. Dia mengekspresikan apa yang dirasakan mulai dari awal hingga akhir cerita. Di bagian awal dia melaporkan kisah pencurian mobil, namun dengan ekspresi yang tenang karena merasa telah merekam dengan CCTV.

Kemudian ekspresinya berubah saat polisi menyalahkan pelapor karena merekam tanpa minta izin. Perubahan ketiga saat polisi malah berniat menangkap pelapor, di sini pelapor tampak syok. Kostum yang dikenakan oleh pelapor adalah pakaian harian di rumah, yakni kaos lengan pendek dan celana panjang.



Gambar 4. Karakter Pelapor

Karakter demikian mengandung sindiran terhadap sosok polisi. Secara umum, polisi harusnya mempunyai tampilan fisik yang tinggi dan tegap. Sifat tegas dan bijaksana juga merupakan kewajiban yang dimiliki polisi. Namun berbeda dengan penggambaran yang dipilih oleh peneliti dimana ditampilkan sebaliknya. Sindiran terhadap isu sosial seperti yang disampaikan oleh Sopandi (2020) ditampilkan dalam bentuk deskripsi, sedangkan dalam komik strip ditampilkan dalam bentuk gambar (Sopandi, 2020). Adapun karakter pelapor menunjukkan sifat pasrah seperti umumnya karakter rakyat Indonesia.

Membuat Premis/Sinopsis

Naskah cerita pada komik sangat menentukan menarik atau tidaknya komik (Nurkhalisyah & Marlina, 2018). Berdasar penelitian awal, peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan ide dan cerita komik strip. Penggunaan

anekdot memberikan solusi terhadap masalah tersebut. Baik anekdot maupun komik strip, seperti telah dijelaskan pada bagian pendahuluan, memiliki karakteristik cerita yang singkat, padat, aktual, dan mengandung unsur sindiran yang menarik minat pembaca.

Sinopsis cerita komik “Kemalingan” diambil berdasar judul anekdot “Aksi Maling Tertangkap CCTV”. Secara garis besar, isinya menceritakan tentang seorang pelapor yang melapor pada polisi telah terjadi peristiwa kemalingan di rumahnya. Pelapor merasa beruntung karena rekaman CCTV di rumahnya dapat melihat dengan jelas wajah pelaku. Namun yang mengherankan, polisi malah mempermasalahkan apakah pelapor sudah minta izin pada si maling untuk merekam wajahnya. Alih-alih berusaha menangkap pelaku, polisi malah menahan pelapor. Pada bagian akhir, pelapor hanya bisa pasrah dengan kelakuan polisi.

Membuat Alur Cerita

Alur cerita dalam komik biasa disebut dengan *storyline*. *Story* mempunyai dinamika dimana melibatkan banyak konflik agar pembaca berminat (Gumelar, 2012), Alur cerita dalam komik strip yang dirancang mengikuti alur anekdot. Berikut rancangan alur cerita dalam komik strip.

Tabel 3
Alur cerita anekdot dan komik strip

No	Isi	Struktur Anekdot	Struktur Komik
1	Seorang warga melapor kemalingan.	Abstraksi	Bagian abstraksi langsung digambarkan dengan suasana
2	Pelapor : “Pak, saya kemalingan.” Polisi : “Kemalingan apa?” Pelapor : “Mobil Pak. Tapi saya beruntung Pak.”	Orientasi	Diletakkan pada panel 1: pelapor berbincang dengan polisi di depan rumah
3	Polisi : “Kemalingan kok beruntung?” Pelapor : “Iya Pak, saya beruntung karena CCTV merekam dengan jelas. Saya bisa melihat dengan jelas wajah malingnya.” Polisi : “Sudah minta izin malingnya untuk merekam?”	Krisis	Diletakkan pada panel 2 dan 3. Panel 2 berisi pernyataan pelapor bahwa dia merasa beruntung. Panel 3 berisi pernyataan dari Polisi yang bertanya apa sudah minta izin merekam gambar.
4	Pelapor : “Belum ...” (sambil menatap Polisi dengan penuh keheranan) Polisi : “Itu ilegal. Anda saya tangkap.”	Reaksi	Diletakkan pada panel 3 dalam dialog polisi: Itu ilegal, Anda saya tangkap.
5	Pelapor : (hanya bisa pasrah tak berdaya)	Koda	Diletakkan pada panel 4 sebagai bagian akhir komik

Komik memiliki unsur utama gambar dan cerita sesuai dengan yang disampaikan oleh Novlita (2013). Gambar yang dimaksud tidak bergerak, sehingga kekuatan cerita terletak pada bagaimana seorang komikus membuat alur cerita yang tepat. Komik strip terdiri dari panel-panel yang jumlahnya tentu tidak banyak, secara umum 4-6 panel. Cerita yang dikandung di dalamnya disusun dalam versi pendek namun padat. Keterkaitan cerita antara anekdot dan komik strip bisa dilihat dari isi dan strukturnya.

Berdasar tabel dapat dilihat struktur anekdot terdiri dari abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda (Agustina, 2020). Kelima bagian tersebut kemudian dirancang untuk dibuat komik strip dalam 4 panel. Panel pertama berisi bagian abstraksi dan orientasi. Jika di anekdot dideskripsikan dengan kalimat suasana ketika tokoh pelapor menyampaikan laporan pada polisi, maka pada komik strip langsung diberikan gambaran tokoh pelapor sedang berbincang dengan tokoh polisi. Pelapor menyampaikan telah terjadi kemalingan mobil di rumahnya. Hal ini bertujuan membangun suasana dan menimbulkan rasa ingin tahu di benak pembaca.

Panel kedua merupakan bagian krisis yang isinya menjelaskan mengenai pokok masalah utama. Bagian ini juga berisi tentang hal yang unik, konyol, atau menimbulkan perdebatan di benak pembaca. Pelapor menyampaikan bahwa dia merasa beruntung meski telah kemalingan. Pembaca tentu bertanya, bagaimana seseorang merasa beruntung ketika telah terjadi pencurian di rumahnya. Berikutnya panel ketiga yang berisi sebagian krisis dan reaksi. Pada bagian ini menggambarkan ternyata pelapor telah merekam aksi tersebut dengan CCTV, jadi dia merasa pelaku akan segera tertangkap. Lebih menggelitik lagi karena polisi menanggapi dengan respons tak terduga dan bertanya apakah sudah meminta izin untuk merekam. Hal ini tentu bisa dikaitkan dengan UU ITE dimana tindak perekaman harus meminta izin pada objek yang direkam. Pelapor merespons dengan kebingungan, apakah yang dilakukannya ternyata salah padahal dia merasa menjadi korban. Bahkan polisi malah memutuskan untuk menangkap pelapor daripada melihat rekaman CCTV dan mengejar pelaku pencurian. Bagian terakhir adalah panel keempat yang berisi bagian koda. Fungsi koda adalah menutup bagian cerita, sehingga diletakkan di bagian terakhir. Pada rancangan komik strip tersebut, bagian koda hanya menunjukkan ekspresi pasrah dari pelapor yang tidak tahu harus berbuat apa.

Menentukan Plot Twist

Plot twist adalah momen kejutan ketika pembaca mengikuti pergantian peristiwa yang tidak terduga dalam cerita, termasuk juga bagian yang mengarah pada kejutan itu agar dapat mempertimbangkan penyebabnya (Pérez, 2020). Baik anekdot maupun komik strip mengandung unsur *plot*

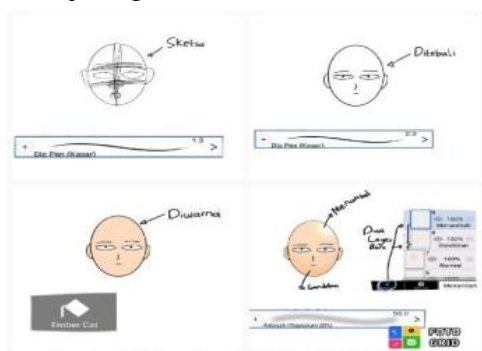
twist. Keterkejutan dalam anekdot dituliskan secara narasi dan deskripsi, sedangkan dalam komik strip dapat dalam bentuk dialog dan diperkuat dengan ekspresi karakter dan ilustrasi yang menyertainya.

Berdasar rancangan alur cerita, maka bagian yang menimbulkan keterkejutan adalah ketika polisi mengucap dialog “Itu ilegal, Anda saya tangkap”. Polisi mengucapkan hal demikian tanpa menginterogasi terlebih dahulu, bahkan menggunakan ekspresi yang datar saja. Adapun bagian yang mengarahkan adalah pertanyaan dari Polisi “Sudah minta izin malingnya untuk merekam?”. Sejak bagian tersebut, pembaca mulai diberikan kejutan dan pertanyaan di dalam diri, mengapa polisi malah menanyakan apakah sudah minta izin untuk merekam maling. Hingga puncak keterkejutan ketika pelapor malah ditangkap, bukannya berupaya untuk menangkap maling tersebut.

Tahap Digitalisasi

Kelima tahapan dalam pembuatan komik strip berdasar anekdot telah dirampungkan dalam bentuk sketsa secara digital. Penelitian yang dilakukan oleh Momang (2021) dan Winarya et al., (2022) menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar digital diperlukan dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia (Momang, 2021; Winarya et al., 2022). Apabila merunut pada kegiatan revitalisasi kurikulum antara SMK dan industri, produk ini tentu sangat sesuai dengan kurikulum kejuruan Animasi. Dalam pengembangan konsep berikutnya, pendidik dapat menggunakan aplikasi komik digital. Dapat juga digunakan secara *online* untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ). Penggunaan media digital tentu tidak dapat dihindari dalam pembelajaran sastra saat ini Sketsa yang dibuat

menggunakan aplikasi *ibisPaintX™* yang tersedia bagi pengguna Android. *ibisPaintX™* adalah aplikasi yang teretus dari keinginan membagikan kegembiraan di balik gambar digital melalui video yang memperlihatkan proses menggambar yang sesungguhnya kepada para penonton (*ibisPaint, Xn.d.*). Aplikasi ini cukup populer di kalangan remaja, sehingga mempermudah proses pembelajaran, baik ketika dilakukan secara tatap muka maupun dalam jaringan.



Gambar 5. Tahap Gambar Digital di *ibisPaintX™*

Alur pembuatan media digital komik strip dengan menggunakan *ibisPaintX™* dilakukan setelah penentuan karakter dan alur cerita selesai. Alur pembuatannya secara sederhana melalui tahapan berikut: (1) instal aplikasi di android; (2) buat sketsa wajah dan ilustrasi latar belakang; (3) tebal sketsa dan hapus bagian yang tidak diperlukan; (4) memberi warna sesuai dengan rencana karakter; (5) memberikan efek bayangan dan pencahayaan agar hasil lebih estetik. Kegiatan tersebut dapat dilakukan secara kolaboratif antarpelajaran, yakni bahasa Indonesia dan Teori Kejuruan Animasi. Berikut tampilan komik strip digital dengan *ibisPaintX* berdasar teks anekdot.



Gambar 6. Hasil Desain Komik Strip dari Anekdote

SIMPULAN

Anekdote dalam bentuk tertulis kurang diminati oleh peserta didik meski manfaatnya cukup signifikan dalam memberikan hiburan. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah mengubah bentuk anekdot menjadi komik strip. Pola ini tepat digunakan pada peserta didik SMK terutama kompetensi keahlian Animasi. Alasannya adalah kurikulum kompetensi keahlian ini memuat keterampilan pembuatan komik. Pada tahap *define*, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran interdisipliner sastra dengan teori kejuruan animasi untuk mengatasi keterbatasan jam pembelajaran serta membantu peserta didik mengatasi masalah kesulitan dalam membuat komik strip. Peserta didik sering merasa kesulitan mendapatkan ide dalam pembuatan komik. Dapat disimpulkan, hubungan antara anekdot dan komik strip dalam pembelajaran sastra dan kejuruan adalah simbiosis mutualisme. Pendidik sastra memerlukan media yang menarik dan pendidik kejuruan animasi memerlukan ide untuk membantu peserta didik menyusun komik. Selanjutnya pada tahap *design*, anekdot yang dikembangkan menjadi komik strip dapat diambil dari buku paket Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh Kemendikbud, terutama bagi pendidik yang masih menggunakan bahan ajar tersebut. Langkah-langkah

pembuatan komik berdasar anekdot terdiri dari menentukan ide, memilih karakter, menyusun premis/sinopsis, menyusun alur cerita, dan menentukan *plot twist*. Setelah tahapan tersebut, digitalisasi komik menggunakan aplikasi IbisPaintX™ agar dapat digunakan secara *mobile* tanpa batasan ruang dan waktu. Hal tersebut tentu bisa menyesuaikan kondisi sekolah dan filosofi yang dianut oleh pendidik sendiri.

SARAN

Terdapat beberapa rekomendasi yang perlu dipertimbangkan dalam penelitian selanjutnya antara lain terkait dengan (1) pengembangan produk perlu melibatkan ahli bahan ajar bahasa Indonesia serta ahli media bidang Animasi, (2) perlu diujicobakan pada peserta didik atau responden dari beberapa sekolah yang memiliki kompetensi keahlian Animasi, sehingga produk dapat disebarluaskan dan memberi manfaat, (3) proses uji coba lapangan perlu dilakukan hingga fase eksperimen agar kualitas produk bisa ditingkatkan; (4) teks anekdot yang digunakan sebagai dasar penyusunan komik strip bisa diperbarui sesuai dengan tren yang sedang terjadi dalam lingkup sosial budaya peserta didik. Penelitian lanjutan strategis dilaksanakan untuk mengukur efektivitas penggunaan anekdot dalam komik strip bertema sosial yang digunakan untuk pembelajaran daring dan tatap muka pada peserta didik SMK bidang Animasi.

DAFTAR RUJUKAN

Agustina, Y. (2020).

MENINGKATKAN
KEMAMPUAN
MENGANALISIS STRUKTUR
TEKS ANEKDOT DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA

VIDEO PEMBELAJARAN PADA
SISWA KELAS X SMK
SWASTA AL MA'SHUM
KISARAN TAHUN PELAJARAN
2020/2021. *Jurnal Penelitian,
Pendidikan Dan Pengajaran:
JPPP*, 1(3), 200.
<https://doi.org/10.30596/jppp.v1i3.5416>

Asri, B. (2020).

PENANGGULANGAN
PENCEMARAN SAMPAH
DENGAN MEDIA KOMIK
STRIP. *Jurnal Penelitian
Humaniora*, 24(1).
<https://doi.org/10.21831/hum.v24i1.14778>

Aveling, H. (2002). *Rumah Sastra
Indonesia*. PT Indonesia Tera.

Davies, P. F. (2019). New choices of
the comics creator. *Comics Grid:
Journal of Comics Scholarship*,
9(1).
<https://doi.org/10.16995/cg.153>

Deputi Bidang Pembangunan Manusia
dan Kebudayaan Sekretariat
Kabinet. (2016). *Salinan Inpres
Nomer 9 Tahun 2016-
REITALISASI SMK*.

Endraswara, S. (2005). *Metode dan
Teori Pengajaran Sastra*. Buana
Pustaka.

Erdem, M. (2015). The role of teachers
in teaching literature. *Thesis*, 3.

Glavanakova, A. (2017).
*INTERSECTIONS: TEACHING
LITERATURE IN THE DIGITAL
AGE*.

Gulo, S., & Ali Sidiqin, M. (2020).
KEMAMPUAN MENULIS TEKS
ANEKDOT DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA
GAMBAR OLEH SISWA KELAS
X SMK SWASTA YPIS MAJU
BINJAI TAHUN PELAJARAN
2019/2020. *Jurnal Serunai Bahasa
Indonesia*, 17(1).
<https://doi.org/10.37755/jsbi.v17i1>.

- 258
- Gumelar, F.-. (2018). MEME: DAPATKAH MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENULIS TEKS ANEKDOT? *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 2(1). <https://doi.org/10.30595/jssh.v2i1.2315>
- Gumelar, M. (2012). *Comic Making: Membuat Komik*. PT Indeks.
- Hendra Saputra, V., & Pasha, D. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1). <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i1.4514>
- Hidayat, F. R. (2015). Pembuatan Buku Komik Sawunggaling. *Pendidikan Seni Rupa*, 3(3), 77–85.
- Janarto, D. K. (2010). Pembelajaran Interdisipliner: Upaya Mengapresiasi Sastra Secara Holistik. *Humaniora*, 1(2). <https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i2.2893>
- LeBlanc, N., & Irwin, R. L. (2018). Teachers Storying Themselves Into Teaching: Comics as an Emergent and Relational Form of Research. *LEARNing Landscapes*, 11(2). <https://doi.org/10.36510/learnland.v11i2.959>
- McCloud, S. (2008). *Membuat Komik: Rahasia Ber cerita dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis* (A. (penerjemah) Febrianto (ed.); 2nd ed.). PT Gramedia.
- Monggilo, Z. M. Z. (2020). ANALISIS KONTEN KUALITATIF HOAKS DAN LITERASI DIGITAL DALAM @KOMIKFUNDAY. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1). <https://doi.org/10.14710/interaksi.9.1.1-18>
- Mukhlis, M., & Asnawi, A. (2019). Teks Anekdote dalam Cerita Lisan Yong Dollah Pewarisan Orang Melayu Sebagai Alternatif Pemilihan Bahan Ajar Bahasa Indonesia. *GERAM*, 7(2). [https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7\(2\).3774](https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7(2).3774)
- Mulyati, L. (2016). Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote di SMK Negeri 1 Sumedang. *Riksa Bahasa*, 2(2).
- Novlita, T. (2013). *Menyusun dan Mewarnai Komik Digital*. PT Bintang Pustaka Abadi.
- Ramliyana, R. (2016). Membangkitkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Melalui Media Komik. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1). <https://doi.org/10.15408/dialektika.v3i1.4183>
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2019). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi. *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam*, 4(1), 481–488.
- Ristiasari, R., & Kaprisma, H. (2021). SOCIAL CRITICISM IN THE MISTER FRIMEN ANIMATED SERIES. *Capture : Jurnal Seni Media Rekam*, 12(2). <https://doi.org/10.33153/capture.v12i2.3255>
- Saifudin, A. (2017). Penggunaan Manga Humor dalam Pembelajaran Bahasa dan Penelitian Bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2(2). <https://doi.org/10.17509/japanedu.v2i2.8711>
- Saleem, A., & Ilyas, M. (2019). Goals

- of teaching literature: Literacy, liberalism and global citizenship. *International Journal of English Language and Literature Studies*, 8(2).
<https://doi.org/10.18488/journal.23.2019.82.78.86>
- Saputro, G. E., & Haryadi, T. E. (2019). KOMIK STRIP DAN FENOMENA CLICKBAIT. *Titik Imaji*, 2(1).
<https://doi.org/10.30813/v2i1.1528>
- Savitri, A. I. (2016). STRIP KOMIK SEBAGAI WADAH PERISTIWA BUDAYA. *Sabda : Jurnal Kajian Kebudayaan*, 11(1), 25.
<https://doi.org/10.14710/sabda.v11i1.13220>
- Setya Prayoga, D., Teknologi dan Bisnis Asia Malang, I., & Korespondensi, P. (2020). TEKNIK MEMBUAT KOMIK STRIP DIGITAL. In *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVIA)* (Vol. 04, Issue 02).
- Sopandi, S. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Anekdote melalui Penerapan Strategi Genius Learning. *Journal of Education Action Research*, 4(4).
<https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28508>
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*.
- Suherli, Suryaman, M., Septiaji, A., & Istiqomah. (2017). *Bahasa Indonesia untuk SMA/ MA/ SMK/ MAK Kelas X*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sulistiyawati, D. (2017). BAHASA HUMOR DALAM LINE WEBTOON SEBAGAI BAHAN AJAR MENULIS TEKS ANEKDOT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SMA KELAS X Dis. In *UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA*.
- Ulfah, A. (2016). Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Madaniyah, In Seminar*, 1–7.
- Wahyudin, A. Y., Jepri, D., Simamora, M. W., Pratiwi, I. W., & Rina, A. (2020). PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL TOONDOO DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH MENENGAH. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 1.
<https://doi.org/10.33365/jta.v1i1.673>
- Wibisono, S., & Wirawati, D. (2020). Teknik Bahasa Humor Komedian Sadana Agung dan Keterkaitan dengan Bahan Ajar Teks Anekdote. *Lingua Susastra*, 1(2).
<https://doi.org/10.24036/ls.v1i2.9>
- Wiradinata, R., Titin, N., & Zuhri, D. A. (2014). *STRUKTUR TEKS DAN UNSUR KONTEKS ANEKDOT GUS DUR SEBAGAI ALTERNATIF PEMILIHAN BAHAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA*. 3(2), 548–566.