



KOMIK EDUKASI RAGAM HIAS SUMATERA UTARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA

Try Wahyu Purnomo^{1*}, Sri Mustika Aulia², Muslim³, Peggy Elfisa Br Sembiring Milala⁴

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar^{1,2,4}
Fakultas Ilmu Pendidikan*

*Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa³
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan*

*Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Kode Pos 20371
Sumatera Utara. Indonesia
Email: twahyu@unimed.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran ragam hias Sumatera Utara berbasis komik edukasi sebagai bahan apresiasi pada mata kuliah Pendidikan Seni Rupa Dan Keterampilan di Program Studi Guru Sekolah Dasar (PGSD). Pada mata kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Keterampilan, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk dapat mengasah kemampuan praktis tetapi juga memahami aspek kontekstual dari sebuah karya seni melalui kegiatan apresiasi seni. Melalui kegiatan ini mahasiswa diajak untuk dapat memahami latar belakang pembuatan suatu karya, sejarah dan hubungan antropologi budaya sehingga mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan konkrit tentang karya seni yang akan menjadi tugas praktik. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang menekankan pada pengembangan media pembelajaran ragam hias Sumatera Utara berbasis komik edukasi. Pada tahap pendefinisian akan dilakukan analisis kebutuhan media pembelajaran seni rupa, kerawanan ragam hias Sumatera Utara, dan perencanaan pengemasan konten media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut dilakukan perancangan media pembelajaran ragam hias Sumatera Utara sebagai bahan apresiasi siswa. Setelah dirancang, dilanjutkan dengan tahap pengembangan dengan melakukan 3 kegiatan utama, yaitu: uji validitas, uji kepraktisan, dan uji keefektifan. Melalui pengembangan media pembelajaran ini, nampaknya siswa lebih antusias dalam memahami aspek tekstual dan kontekstual sebuah karya seni. Nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam sebuah ornamen tradisional tentunya menjadi aspek positif bagi pembentukan karakter moral dan kecintaan terhadap budaya bangsa.

Kata Kunci: media pembelajaran, ornamen tradisional, komik.

Abstract

This research is a development research that produces decorative learning media for North Sumatra based on educational comics as an appreciation of material in elementary arts and skills education courses. In the Fine Art and Skills Education course, students are not only required to be able to hone practical skills but also understand the contextual aspects of a work of art through art appreciation activities. Through this activity, students are invited to be able to understand the background of making a work, history and cultural anthropological relations so that students can gain concrete knowledge about works of art which will be a practicum assignment. The development model used is the 4D model which emphasizes the development of North Sumatra decorative learning media based on educational comics. At the definition (defining) stage, an analysis of the needs of fine arts learning media will be carried out, the susceptibility to North Sumatra's decorative styles, and planning for the packaging of learning media content. Based on the results of this analysis, a design (design) of North Sumatra decorative learning media was carried out as material for student appreciation. Once designed, it is followed by the development (development) stage by carrying out 3 main activities, namely: validity test, practicality test, and effectiveness test. Through the development of this learning media, it seems that students are more enthusiastic about understanding the textual and contextual aspects of a work of art. The educational values contained in a traditional ornament are of course a positive aspect for the formation of moral character and love for the nation's culture.

Keywords: learning media, traditional ornaments, comics.





PENDAHULUAN

Proses pembelajaran adalah sebuah sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu pencapaian positif. Adapun beberapa komponen dalam proses pembelajaran meliputi: (1) tujuan, (2) metode, (3) bahan/materi pembelajaran, (4) alat dan media, (5) evaluasi pembelajaran (Magdalena et al, 2021). Media sebagai salah satu dalam komponen pembelajaran memiliki peran sebagai sarana komunikasi non verbal. Oleh karena itu akan sangat penting kiranya sebagai pendidik untuk dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Ruth Lautfer (dalam Tafonao, 2018) bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi ajar, meningkatkan kreativitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tuntutan seorang pendidik dalam penggunaan media pembelajaran juga diatur dalam Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru. Dalam UU tersebut menyatakan bahwa pendidik harus memiliki kemampuan: (1) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diampu, (2) Dapat berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik. Selanjutnya dalam Permendiknas No. 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa pendidik harus mempunyai kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran dan memanfaatkan sumber belajar relevan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu guna mencapai tujuan pembelajaran secara utuh (Sukiman, 2012).

Dalam ruang lingkup perguruan tinggi, penggunaan media pembelajaran juga sangat mempengaruhi terhadap proses perkuliahan untuk dapat mencapai tujuan yang optimal. Mata Kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Keterampilan SD merupakan salah satu mata kuliah bidang seni di Prodi PGSD FIP UNIMED yang lebih mengutamakan terhadap capaian praktikal mahasiswa. Pada mata kuliah ini, mahasiswa dituntut untuk dapat memiliki keterampilan praktikal seni rupa yang relevan untuk kebutuhan sekolah dasar. Selain capaian praktikal, mahasiswa juga dituntut untuk dapat memahami aspek kontekstual sebuah karya seni melalui kegiatan apresiasi karya seni rupa. Melalui kegiatan ini, mahasiswa diajak untuk dapat memahami latar belakang pembuatan sebuah karya, sejarah dan hubungan antropologis budaya sehingga mahasiswa

dapat memperoleh pengetahuan konkret mengenai karya seni yang akan menjadi tugas praktikum.

Sumatera Utara memiliki kekayaan ragam hias tradisional atau ornamen yang sangat beragam. Beberapa etnis di Sumatera Utara seperti Batak Toba, Simalungun, Karo, Pakpak/Dairi, Mandailing, Nias dan Melayu memiliki ciri khas sesuai dengan konteks kebudayaannya. Ciri khas dan karakteristik ragam hias di Sumatera Utara dapat dianalisis dari segi bentuk, garis, warna dan makna yang terkandung dalam ornament tersebut. Ornament tradisional Sumatera Utara banyak dijumpai untuk menghiasi berbagai produk diantaranya adalah untuk menghiasi rumah tradisional (rumah adat), perabot rumah tangga, ulos dan cinderamata. Dalam sebuah kajian analisis ragam hias menyebutkan bahwa fungsi utama dalam sebuah ornamentasi adalah sebagai pedoman bagi masyarakat pendukungnya (Nurhadini et al, 2022). Dalam kajian lanjut menyebutkan bahwa ornamen tradisional juga memiliki makna simbolik yang syarat akan pesan moral sehingga nantinya dapat digunakan sebagai sarana pendidikan bagi masyarakat (Mesra et al, 2022). Berdasarkan beberapa kajian kontekstual tersebut tentunya dapat dikemas menjadi materi dalam sebuah bahan ajar seni rupa yang menarik. Beberapa contoh dari bentuk ragam hias di Sumatera Utara yaitu gajah dampak, singa-singa yang biasanya terdapat di dinding atau pintu masuk, selanjutnya ulu paung yang berasal dari kepala kerbau yang terdapat pada puncak bubungan. Ketiga ragam hias tersebut berfungsi sebagai penolak bala agar setiap keluarga dapat terhindar dari berbagai kesulitan dan bencana. Selanjutnya kesenian pahat dan ukir yang terdapat dari kayu, batu dan logam menghasilkan patung-patung nenek moyang dan hewan serta barang-barang lain seperti tongkat, pisau, keris, tempat pinang, kotak perhiasan, alat musik dan sebagainya. Kesenian lainnya yang menonjol yaitu anyaman tikar yang terbuat dari bahan rotan, pandan, bambu dan sabut kelapa. Kerajinan ini mempunyai motif seperti pucuk rebung, biji delima, beras tumpah, ombak, bunga cengkeh dengan aneka warna (Suhartini et al, 2004).

Prodi PGSD FIP UNIMED sebagai salah satu program studi yang mengedepankan peningkatan kompetensi akademik mahasiswa, tentunya berkewajiban untuk mengembangkan berbagai materi perkuliahan, bahan ajar dan media yang inovatif. Salah satu profil lulusan PGSD yaitu dapat mencetak guru sekolah dasar yang terampil dan menguasai kompetensi pada bidang studi wajib seperti Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PKn dan Seni Budaya. Pada bidang seni budaya khususnya mata kuliah Pendidikan Seni Rupa dan





Keterampilan SD, tim dosen telah melakukan berbagai inovasi untuk merancang bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan tujuan pada kurikulum berbasis OBE (Outcome Based Education) di mana kompetensi lulusan yang dibentuk oleh Prodi PGSD harus dapat memenuhi kebutuhan pasar. Berdasarkan *road map* penelitian pada tahun 2021 tim KDBK seni telah melakukan penelitian mengenai Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk E-Book (Google Book/Play Book Dan Google Scholar) Ber-ISBN Pada Mata Kuliah Pendidikan Seni Rupa Dan Keterampilan SD (Azis et al, 2022). Dalam penerapannya, bahan ajar yang berisi mengenai teknis praktikum tersebut tentunya dirasa tidak cukup untuk memenuhi pemahaman mahasiswa mengenai aspek kontekstual karya, oleh karena itu perlu adanya penelitian lanjutan untuk menciptakan media pembelajaran yang berisi materi teoritik berbasis kearifan lokal yang dapat memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap latar belakang karya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian ini dirancang secara sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan sebuah produk melalui tahapan perencanaan pengembangan evaluasi dan penyebarluasan untuk menguji tingkat kevalidan dan keefektifan dalam penggunaannya. Selanjutnya Seels dan Richey (dalam Setyosari, 2013) menjelaskan bahwa, penelitian pengembangan produk konvensional berbeda dengan pengembangan produk pembelajaran yang teknisnya lebih sederhana. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (*four D models*). Sugiyono (2009) menjelaskan bahwa tahap-tahap model 4-D antara lain: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Tahap-tahap pengembangan pada penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut.

- (1) Tahap pendefinisian (*define*) bertujuan untuk mendefinisikan dan menganalisis hal-hal berikut:
 - (1) analisis kebutuhan media pembelajaran seni rupa
 - (2) pemetaan terhadap ragam hias Sumatera Utara
 - (3) perencanaan kemasan konten media pembelajaran
- (2) Tahap perancangan (*design*) adalah media pembelajaran sesuai dengan pendefinisian: analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis penggunaan kompetensi (Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah).

- (3) Tahap pengembangan (*develop*) meliputi: uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas.
- (4) Tahap penyebaran (*disseminate*) dilakukan penyebaran (*disseminate*) dalam skala yang lebih luas, baik di kelas lain di UNIMED maupun pada Perguruan Tinggi lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

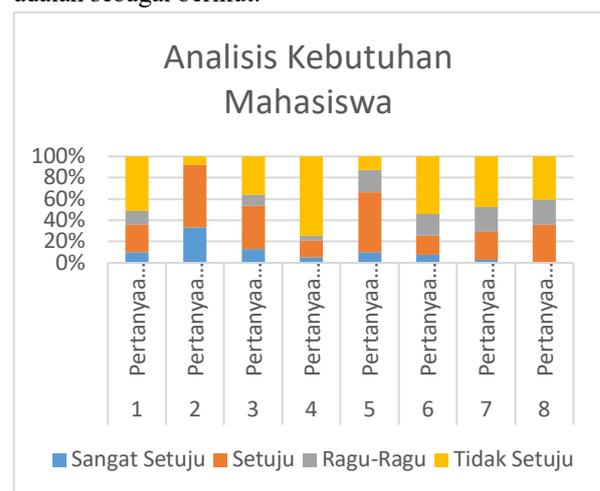
1. Hasil

1). Pendefinisian (*Define*)

(1). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Seni Rupa

Penelitian ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan pada penggunaan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam proses perkuliahan pada mata kuliah pendidikan seni rupa di Prodi PGSD. Analisis kebutuhan dilakukan sebagai strategi untuk mengembangkan media pembelajaran ragam hias tradisional Sumatera Utara berbasis komik edukasi. Komik edukasi merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman dan pengetahuan mahasiswa terhadap ragam hias tradisional Sumatera Utara.

Untuk menganalisis kebutuhan tersebut, maka peneliti menggunakan angket yang berisi pertanyaan dengan mengacu kepada aspek penggunaan perangkat pembelajaran seni rupa, kepraktisan perangkat pembelajaran dan penggunaan bahasa serta design perangkat pembelajaran. Adapun hasil analisis kebutuhan mahasiswa Prodi PGSD FIP UNIMED adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Mahasiswa

Berdasarkan analisis kebutuhan penggunaan perangkat pembelajaran seni rupa di Prodi PGSD FIP UNIMED dapat dilihat bahwa, pada umumnya proses pembelajaran pendidikan seni rupa sudah menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Bahan ajar seni rupa yang digunakan sudah memenuhi kebutuhan akan materi



teoritik untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap aspek tekstual dan kontekstual terhadap objek seni rupa. Pada bahan ajar juga sudah menerangkan beberapa materi terhadap implementasi pembelajaran seni rupa untuk kebutuhan sekolah dasar. Dalam hal praktik bahan ajar juga sudah memenuhi beberapa instruksi untuk pembuatan beberapa karya seni rupa seperti melukis, menggambar ragam hias nusantara, craft dan juga beberapa karya yang mengoptimalkan media online seperti paper craft. Akan tetapi dalam penerapan proses perkuliahan tidak disertakan beberapa media yang dapat memperkuat pemahaman apresiasi mahasiswa. Oleh karena itu mahasiswa masih terpusat untuk memahami materi secara deskriptif tanpa adanya media inovatif yang dapat menstimulus motivasi belajar mahasiswa.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, terlihat proses pembelajaran masih menggunakan bahan ajar cetak walaupun beberapa konten sudah terintegrasi kepada media digital seperti you tube dan juga website. Untuk desain bahan ajar sendiri sudah cukup menarik karena disertakan beberapa contoh karya konkrit sehingga mahasiswa dapat lebih jelas dalam membuat sebuah karya seni rupa. Berdasarkan analisis angket kebutuhan, dapat dilihat bahwa tentunya proses pembelajaran seni rupa tentunya sangat memerlukan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini tentunya dapat menjadi dasar dalam pengembangan sebuah media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat menstimulus motivasi belajar mahasiswa. Proses diskusi dilakukan oleh Tim Dosen KDBK Seni PGSD untuk mencoba merumuskan salah satu media pembelajaran berbentuk komik edukasi yang berisi mengenai ragam hias tradisional Sumatera Utara. Hal ini tentunya dapat menjadi wadah apresiasi mahasiswa sehingga meningkatkan pengetahuan terhadap aspek tekstual dan kontekstual ornamen tradisional Sumatera Utara (Masruroh, 2022).

(2). Analisis Pemetaan Ragam Hias Sumatera Utara
Proses pemetaan ragam hias Sumatera Utara dilakukan untuk dapat merumuskan beberapa ornamen tradisional Sumatera Utara yang akan dikemas dalam bentuk media komik edukasi. Ragam hias yang dipilih tentunya harus memiliki makna edukasi dan mengandung nilai-nilai positif terhadap aspek moral dan pendidikan (Pasaribu, 2023). Berdasarkan hasil analisis dan diskusi dengan tim dosen KDBK pendidikan seni di PGSD maka dirumuskan beberapa ragam hias dari 7 etnis tradisional Sumatera Utara diantaranya: (1) Karo: Embun Sikawiten, Pangeret – eter, (2) Batak Toba: Dalihan Natolu, Gajah Dompok,

Mata Niari, (3) Nias: Ni'ogolilimo, Ni'Ohaluyo, Ni'Okindro, (4) Simalungun: Silobur Pinggan, Pinar Bulung Ni Andurdur, Pinar Bulung Ni Andurdur, Gajah Mardompok, Pakir Marodor, (5) Mandailing: Bona Bulu, Burangir, Bondul Na Opat, Jagar-Jagar, (6) Pak-Pak: Gerga Perbungan Rintua, Gerga Epen-Epen, Gerga Bulan, (7) Melayu: Lilit Kangkung, Ricih Wajid, Lebah Bergantung.

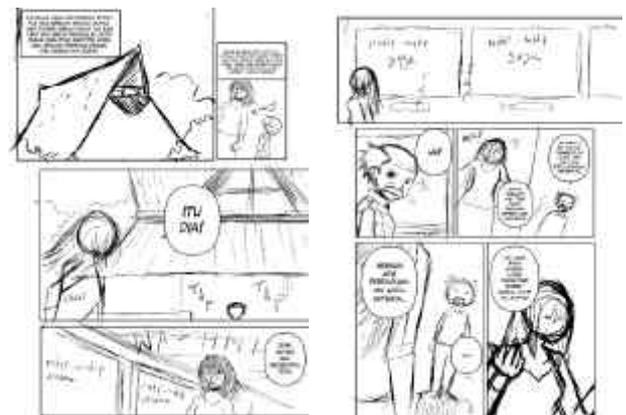
(3). Analisis Konten Media Pembelajaran

Untuk pembuatan komik edukasi menggunakan aplikasi Clip Studio Paint. Clip Studio Paint merupakan sebuah aplikasi yang dulunya diperkenalkan oleh Manga Studio yang merupakan sebuah perangkat lunak untuk MacOS dan Microsoft Windows. Clip Studio Paint merupakan Software khusus yang dipergunakan untuk membuat komik dan manga digital.

2). Perancangan (Design)

(1). Design dan Story Board Komik Edukasi

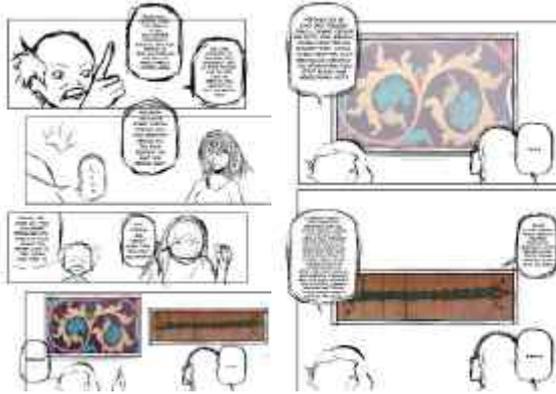
Pada tahapan ini peneliti mencoba merancang design dalam bentuk sketsa dan juga story board dari komik sebagai langkah awal dalam pembuatan komik digital. Sebelum tahapan colouring peneliti mencoba untuk membuat sketsa komik secara bertahap. Bagian pertama sketsa yang dibuat menggambarkan pembukaan sebuah cerita tentang Beyamin Ginting dan Ciliat yang sedang memperebutkan harta warisa keluarga. Adapun bentuk sketsa nya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2. Sketsa 1 dan 2

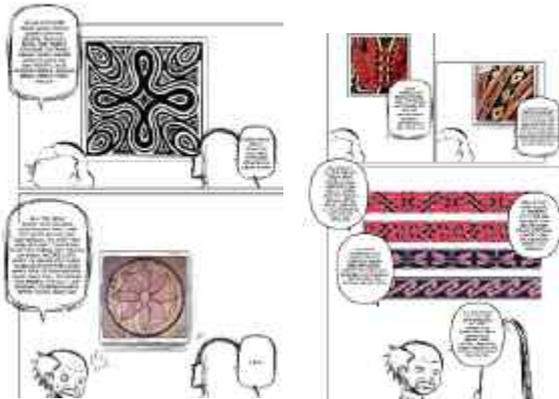
Bagian selanjutnya peneliti merancang sketsa dalam bentuk percakapan antara kedua tokoh tersebut. Pada bagian ini kedua tokoh berdialog mengenai konten ragam hias yang terdapat pada rumah di salah satu tokoh tersebut





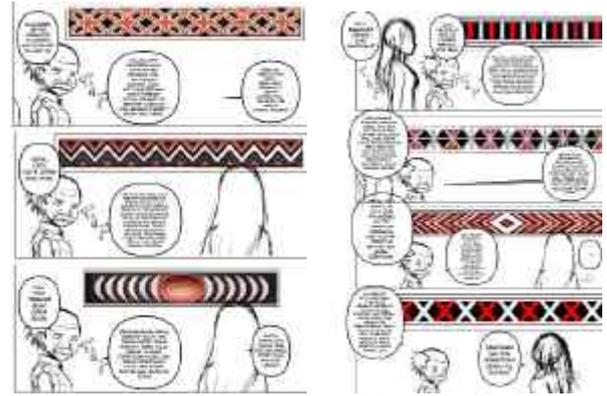
Gambar 3. Sketsa 3 dan 4

Pada alur pertama dalam mendeskripsikan makna kontekstual dari ragam hias Sumatera Utara, peneliti memulainya dengan pengetaguan dari ragam hias yang terdapat pada etnis karo. Adapun ragam hias yang dijelaskan Embiun Sikawiten dan Pangeret – Eret. Pada tahapan sketsa selanjutnya penelitin mencoba untuk menjelaskan mengenai ragam hias etnis batak toba yaitu Dalihan Natolu, Gajah Dompok dan Mata Niari. Adpaun benyuk sketsa ilustrasi komiknya dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 4. Sketsa 5 dan 6

Pada sketsa 5 dan 6 peneliti juga menjelaskan mengenai ragam hias dari etnis Nias dan Simalungun. Selanjutnya pada sketsa 7 dan 8 peneliti merancang seketsa dari etnis mandailing dan juga Pak – Pak. Setiap deksripsi dari masing-masing ragam hias dilengkapi dengan penjelasan aspek kontekstual untuk memberikan pengetahuan terhadap pembaca komik. Adapun bentuk sketsa 7 dan 8 dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 5. Sketsa 7 dan 8

Selanjutnya pada bagian akhir peneliti mencoba merancang sketsa untuk memberikan informasi terkait ragam hias tradisional dari etnis melayu. Pada bagian akhir, peneliti menutup alur cerita dengan diskusi antara Beyamin dan juga Ciliias. Sketsa yang telah dirancang ini nantinya akan dilanjutkan pada tahapan Colouring untuk menghasilkan tampilan komik yang lebih menarik. Untuk tahap finishing maka peneliti akan mengemas komik edukasi dalam bentuk flip book sehingga lebin menarik dan mudah untuk diakses oleh pengguna. Adapun bentuk sketsa dari etnis Melayu dan juga bagian akhir dari alur cerita ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6. Sketsa 7 dan 8

Pada tahap selanjutnya peneliti melakukan tahap finishing untuk komik edukasi dengan melakukan coloring kepada masing-masing halaman sketsa komik.



Proses coloring dilakukan secara bertahap dengan memperhatikan detail dari gambar yang sudah dirancang pada tahapan sketsa. Adapun contoh dari hasil komik yang sudah dilakukan tahap finishing adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Hasil Finishing Beberapa Halaman Komik

3). Pengembangan (*Develop*)

(1). Validasi Ahli Materi

Media pembelajaran ragam hias tradisional Sumatera Utara yang telah dirancang maka dilanjutkan dengan proses validasi ahli materi yaitu Anada Leo Virganta, S.Pd., M.Pd. Dari hasil validasi yang dilakukan maka diperoleh hasil valid (*layak*) dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	Jumlah Skor	Jumlah Skor
Aspek Muatan Materi	10	13
Aspek Penyajian Materi	15	20
Aspek Bahasa	15	15
Total	40	48
Kategori	“Layak”	“Sangat Layak”
Nilai Rata-Rata	Rata-rata = $40/50 = 0,8$	Rata-rata = $48/50 = 0,96$
Persentase Rata-rata	$40/50 \times 100\% = 80\%$	$48/50 \times 100\% = 96\%$

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil validasi pertama mendapatkan total 80% dengan kategori “Layak” . Setelah dilakukan revisi maka terdapat peningkatan skor menjadi 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari hasil validasi yang

dilakukan, ahli materi memberikan saran bahwa, pada beberapa penjelasan aspek kontekstual diharapkan dapat diperjelas mengenai aspek edukasi sehingga dapat terlihat nilai – nilai pendidikan yang terkandung dalam cerita

(2). Validasi Ahli Media Pembelajaran

Validasi media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar, desain dan juga integrasinya dengan aplikasi digital sehingga nantinya dapat dinyatakan valid (*layak*) untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi produk oleh ahli media dilakukan oleh Adek Cerah Kurnia Azis, S.Pd., M.Pd, adapun perolehan skor berdasarkan penilaian ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

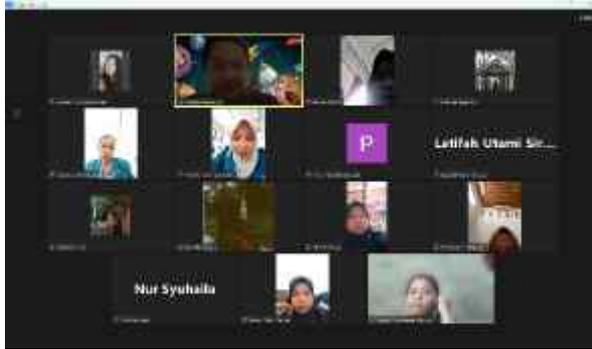
Aspek Penilaian	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	Jumlah Skor	Jumlah Skor
Aspek Konten	15	15
Aspek Software	41	54
Manfaat	15	15
Total	71	84
Kategori	“Layak”	“Sangat Layak”
Nilai Rata-Rata	Rata-rata = $71/90 = 0,788$	Rata-rata = $84/90 = 93,3$
Persentase Rata-rata	$71/90 \times 100\% = 78,8\%$	$84/90 \times 100\% = 93,3\%$

Berdasarkan validasi ahli media pertama yang dilaksanakan maka diperoleh hasil 78,8% dengan kategori “Layak”, dan setelah dilakukan revisi oleh peneliti maka diperoleh skor 93,3% dengan kategori “Sangat Layak”. Ahli media menyebutkan bahwa desain komik pada masing – masing halaman harus lebih jelas mengenai gambar ornamentasi tradisional Sumatera Utara. Hal ini agar mempermudah mahasiswa dalam melihat detail dari masing-masing ragam hias sehingga dapat dijadikan sebagai materi untuk memperkuat apresiasi mahasiswa.

4). Tahap Implementasi

Selanjutnya kegiatan penelitian dilakukan dengan melakukan uji coba produk ke beberapa sample penelitian. Sample penelitian yang terlibat dalam tahapan ini berjumlah 20 orang yang seluruhnya merupakan Mahasiswa PGSD FIP UNIMED. Tahap uji coba dilakukan dengan berkoordinasi dengan para sample penelitian untuk berbagi informasi mengenai tujuan penelitian. Tahapan penelitian akan dilanjutkan pada saat mahasiswa memulai perkuliahan.





Gambar 8. Proses Penyesuaian Persepsi Sebelum Tahapan Uji Coba

2. Pembahasan

Perancangan komik edukasi dilakukan sebagai pemenuhan kebutuhan media pembelajaran pada perkuliahan Pendidikan Seni Rupa di PGSD FIP Unimed sehingga proses pembelajaran lebih maksimal. Hal ini sesuai dengan pendapat **Tofano** (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik dalam bentuk fisik ataupun teknis yang digunakan dalam sebuah proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memperkuat pengetahuan mahasiswa terhadap materi ragam hias tradisional Sumatera Utara yang nantinya akan menjadi sarana apresiasi.

Ragam hias yang menjadi fokus dalam pengemasan media pembelajaran komik ini merupakan ornament tradisional yang menjadi identitas bagi masing-masing etnis di Sumatera Utara diantaranya: Karo, Batak Toba, Nias, Simalungun, Mandailing, Pak-Pak Dairi, Melayu adapun perinciang dari beberapa ragam hias yang dikemas kedalam komik edukasi dapat dijabarkan sebagai berikut: Karo. Adapun beberapa contoh ragam hias di daerah Karo adalah: (1) Tapak Raja Sulaiman yang bergusngi untuk penunjuk jalan agar tidak tersesat, khususnya pada saat seseorang masuk hutan, (2) Bindu Matagah memiliki makna untuk melindungi diri dari binatang buas saat masuk hutan, (3) Embun Sikawiten dan Tulak Paku sebagai hiasan (Ginting et al, 2021). Batak Toba. Adapun beberapa contoh dari hias di daerah Toba adalah: (1) Hoda – Hoda. Hiasan atau ukiran berupa binatang (kuda) yang sedang ditunggangi seseorang dan seorang lagi sedang memegang tali kendali berdiri disamping kuda. (2) Adep – Adep dianggap sebagai lambang kesuburan dan kekayaan dan sering disebut sebagai lambang keibuan (inanta parsonduk) yang berarti pengasih dan penyayang. (3) Mata Niari, Hiasan ukiran bentuk seperti binatang delapan, bagi suku Batak Toba disebut Mata Niari (matahari) sebagai simbol sumber kekuatan hidup dan

bagi penentu jalan kehidupan didunia, sehingga sering disebut Purba manusia (Saragih, 2019). Nias. Adapun beberapa contoh dari hias di daerah Nias adalah: (1) Ni'o Bawa Lasara. Wujud ragam hias ini secara keseluruhan menyerupai atau menggambarkan tanaman pakis namun bagi masyarakat Nias ragam hias ini menyerupai bentuk kepala ular raksasa yang membuka mulutnya. (2) Ni'o Bogi. Struktur pada ragam hias Ni'o Bögi terdapat bagian yang menyerupai taring atau gigi, serta tersusun atas isen-isen garis lurus, lengkung dan bidang segitiga. (3) Ni'o Huluyo. Wujud ragam hias Ni'o Huluyo secara keseluruhan berbentuk segitiga. Struktur pada ragam hias Ni'o Huluyo terdapat isenisen bentuk segitiga yang lebih kecil dari bentuk utama ragam hias Ni'o Huluyo (Zebua, 2022). Simalungun. Adapun beberapa contoh dari hias di daerah Simalungun adalah: (1) Silobur Pinggan. Merupakan tumbuhan yang merambat dan sering dijadikan sebagai ramuan untuk racun. Ornamen ini bersifat tolong menolong. (2) Pinar Mombang. Mombang adalah pohon besar seperti Jati. Gorga ini berfungsi sebagai pengganti Datu/Guru yang berefek keselamatan dan Kesehatan (Suhartini et al, 2004). Mandailing. Adapun beberapa contoh dari hias di daerah Mandailing adalah: (1) Bona Bulu melambangkan sistem pemerintahan di desa mandailing, yang artinya raja dan namora natoras sebagai tempat meminta pertolongan. (2) Jagar – Jagar. Merupakan simbol kepatuhan semua penduduk kampung terhadap adat, (3) Burangir. Merupakan sampil daun sirih yang biasa dimakan oleh opung – opung yang sudah lansia (Juliana, 2015). Pak-Pak Dairi. Adapun beberapa contoh dari hias di daerah Dairi adalah: (1) Perotor Kera, termasuk ikon karena dari ukiran tersebut berbentuk seperti kera dan ornamen kera ini terlihat berbaris menuju satu arah, (2) Perbunga Koning Ornamen perbunga koning ini bermotif tumbuhan yang berbentuk seperti pohon, motif ini melambangkan keindahan kaum wanita, (3) Beraspati, adalah ornamen bermotif tumbuhan yang berbentuk seperti bunga yang mekar. Ornamen ini sebagai lambang buah dan rejeki dan sebagai lambang keindahan (Sitepu, 2021). Melayu. Adapun beberapa contoh dari hias di etnis Melayu adalah: (1) Pucuk Rebung, Ornamen ini dalam pandangan masyarakat Melayu memiliki makna yang dalam bagi kehidupan masyarakatnya, yakni kehidupan religi terutama agama Islam yang kuat, (2) Roda Bunga, ornamen ini mengandung nilai keindahan dan artistic ukirannya berbentuk menerawang atau berlubang sehingga cahaya cukup memasuki ruangan, (3) Genting Tak Putus. Makna yang terkandung dalam ragam hias genting tak putus adalah bahwa sesusah-susahnyanya



manusia menjalani hidup, tidak akan habis sama sekali, dan sesusah-susahny manusia menjalani hidup, tidak akan habis sama sekali rezeki yang didatangkan oleh Allah SWT (Damanik et al, 2017).

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Pada tahapan pendefinisian, diperoleh hasil angket pada 40 orang responden sebesar 80% menyatakan perlu adanya pengembangan media pembelajaran seni rupa di PGSD sehingga dapat memperkuat bahan ajar yang telah ada sebelumnya, selanjutnya sebanyak 90% menyatakan bahwa perlu adanya pemantapan materi mengenai ragam hias tradisional Sumatera Utara, sehingga dapat menambah pengetahuan tekstual dan kontekstual dari sebuah ornamen etnis Sumatera Utara. (2) Pada tahap perancangan, dilaksanakan proses proses pembuatan alur cerita dan naskah dari komik, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan sketsa dan finishing dari komik edukasi.

2. Saran

Adapun saran perbaikan antara lain (1) Adanya revisi mengenai gambar detil dari ragam hias, agar mahasiswa lebih tertarik dalam memahasi ornamentasi dari sebuah ragam hias. (2) Adanya revisian mengenai konten materi agar lebih dimunculkan aspek dan nilai edukasi yang terkandung dalam ragam hias tradisional Sumatera Utara.

DAFTAR RUJUKAN

- Azis, A. C. K., Winara, W., & Muslim, M. (2022). Bahan Ajar dalam Bentuk E-Book Materi Seni Rupa untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Universitas Negeri Medan. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 12(3), 207-216.
- Damanik, R., Sinaga, W., & Yosrizal, Y. (2017). *Kearifan Lokal Dan Fungsi Rumah Adat Melayu Sumatera Utara*. Medan: USU Press.
- Ginting, S., Heryadi, H., & Carolina, S. B. (2021). Upaya Pelestarian Rumah Adat Karo Melalui Rupa Ragam Hias Di Sumatra Utara. *Serat Rupa Journal of Design*, 5(1), 122-141.
- Juliana, N. (2015). Ragam Hias Ulos Sadum Mandailing. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 13(25), 49-55.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 313-325.
- Masruroh, A., & Azis, A. C. K. (2022). Meningkatkan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Kartun dengan Teknik Scribble pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Simpang Kiri Kota Subulussalam. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 554-558.
- Mesra, M., Kartono, G., & Ibrahim, A. (2022). Penerapan Ornamen Tradisional Sumatera Utara Pada Toples Makanan Sebagai Sarana Revitalisasi. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 81-88.
- Nurhardini, S., & Novrita, S. Z. (2022). Teknik Pewarnaan Alam pada Kain Batik di Kota Jambi (Studi Kasus pada Batik Jambi Ariny Kelurahan Pasir Panjang Jambi Seberang). *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 347-354.
- Pasaribu, M. E., & Atmojo, W. T. (2023). Puzzle Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Motif Batik. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 01-10.
- Saragih, D. A., Yulianto, Y., & Pakpahan, R. (2019). Kajian Ornamen Gorga di Rumah Adat Batak Toba (Studi Kasus: Di Kawasan Desa Wisata Tomok, Huta Siallagan dan Huta Bolon Di Kabupaten Samosir). *Alur*, 2(1), 1-14.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Peneletian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sitepu, N. B. (2021). *Analisis Semiotik Simbol Bangunan Rumah Adat Suku Pakpak Kabupaten Dairi*. Medan: FKIP UMSU.
- Sugiyono, S. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartini, T., Haryanto, T., & Adiyanto, A. (2016). Pemanfaatan Ragam Hias Etnik Sumatera Utara Untuk Pengembangan Motif Batik. *Dinamika Kerajinan dan Batik: Majalah Ilmiah*, (21), 16-22.
- Sukiman, S. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia PT Pustaka Insan Madani.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Zebua, D. A. (2022). *Ragam Hias Nias Utara Pada Rumah Tradisional*. Yogyakarta: Program Studi S-1 Kriya Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

