

MOTION COMIC KABA CINDUA MATO UNTUK MENINGKATKAN LITERASI CERITA RAKYAT MINANGKABAU

Stefvany¹⁾, Anisa Aulia Rahmi²⁾

^{1,2} Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

Corresponding Author: ¹ Stefvany@upiypk.ac.id

Article Info

Article history:

Received: Mei 23, 2025

Revised: Juni 10, 2025

Accepted: Juni 20, 2025

Published: Juni 30, 2025

Keywords:

Motion Comic

Cindua Mato

Cerita Rakyat Minang kabau

ABSTRACT

Pelestarian budaya lokal menjadi tantangan di era digital, terutama dalam menumbuhkan minat terhadap cerita rakyat yang mulai terabaikan akibat pengaruh globalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa *motion comic* yang mengangkat kisah rakyat *Cindua Mato*, guna meningkatkan literasi budaya Minangkabau di kalangan generasi muda. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa SMP di Sumatera Barat. Hasil menunjukkan bahwa *motion comic* ini berhasil menarik perhatian siswa, meningkatkan pemahaman isi cerita, serta memperkuat penghayatan terhadap nilai-nilai kearifan lokal dalam cerita *Cindua Mato*. Uji efektivitas melalui *pre-test* dan *post test* menunjukkan peningkatan skor pemahaman literasi cerita rakyat sebesar 35% setelah penggunaan media. Temuan studi membuktikan bahwa *motion comic* dapat menjadi alternatif media edukasi berbasis budaya yang efektif untuk memperkuat identitas lokal dan meningkatkan literasi budaya di era digital.



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY SA 4.0)

1. INTRODUCTION

Bahasa daerah merupakan sistem komunikasi verbal yang digunakan oleh kelompok etnis dalam konteks geografis dan budaya tertentu. Salah satu Bahasa daerah yang kaya akan nilai dan budaya dan fungsi sosial adalah Bahasa Minangkabau. Bahasa ini tidak hanya digunakan dalam percakapan sehari-hari secara lisan, tetapi juga digunakan dalam bentuk karya sastra tertulis yang berkebang secara historis di tengah masyarakat Minangkabau. Salah satu bentuk sastra tersebut adalah *kaba* [1]. Sebagai salah satu jenis sastra lisan yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat Minangkabau, *kaba* memiliki kandungan nilai-nilai kehidupan yang mencakup aspek Pendidikan, moral, dan sosial budaya. Di dalam narasi *kaba* terkandung ajaran tentang norma adat, etika pergaulan, nasihat kehidupan, tanggung jawab individu terhadap komunitas, serta panduan dalam kehidupan berumah tangga dan bermasyarakat secara umum [2].

Dahulu, *kaba* sangat diminati dan menjadi bagian penting dari aktivitas keluarga. Tradisi mendongengkan *kaba* dilakukan secara lisan dalam lingkup rumah tangga, di mana orang tua, khususnya ayah, menceritakan kisah-kisah rakyat kepada anak-

anaknya. Kisah-kisah tersebut biasanya memuat asal-usul suatu tempat, tokoh legendaris, atau peristiwa penting, sehingga menumbuhkan rasa bangga generasi muda terhadap budaya dan sejarah lokal mereka [3]. Tradisi ini tidak hanya menciptakan hiburan keluarga, tetapi juga memperkuat ikatan antargenerasi melalui warisan budaya.

Di antara berbagai cerita rakyat yang berasal dari Provinsi Sumatera Barat, salah satu yang paling dikenal adalah kisah *Cindua Mato*. Kaba *Cindua Mato* adalah salah satu cerita rakyat yang termasuk dalam sastra pahlawan Minangkabau dan sangat dikenal di kalangan masyarakat Minangkabau pada masa lalu, dan merupakan sebuah cerita yang mengisahkan perjuangan seorang tokoh yang bernama *Cindua Mato* untuk mencapai tujuan yang terpuji. Cerita ini mengandung nilai-nilai kebudayaan yang sangat tinggi yang wajib kita lestarikan untuk generasi yang akan datang.

Diengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi digital, pelestarian budaya lokal menjadi tantangan yang semakin nyata. Cerita rakyat sebagai salah satu bentuk ekspresi budaya tradisional mengalami penurunan eksistensi di kalangan generasi muda,

terutama karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai perkembangan zaman [4].

Kurang optimalnya pengelolaan buku-buku serial cerita kaba, baik dari segi desain, media maupun penyesuaian dengan usia pembaca, juga menjadi factor yang menyebabkan rendahnya minat baca serta pemahaman generasimuda terhadap isi dan makna cerita tersebut [5]. Cerita rakyat menyimpan nilai-nilai moral dan kearifan lokal yang sangat penting sebagai dasar identitas budaya suatu masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat menyampaikan pesan cerita dengan cara yang interaktif dan sesuai konteks.

Komik merupakan salah satu bentuk media visual yang sederhana namun memiliki daya tarik tinggi dalam menyampaikan informasi. Karena memadukan elemen gambar dan teks, komik mampu menyajikan pesan secara informatif dan edukatif dengan cara yang mudah dipahami. Keunggulan ini menjadikannya sebagai sarana publikasi yang efisien sekaligus media alternatif untuk menyampaikan narasi, nilai-nilai, panduan, serta pengetahuan secara cepat dan efektif kepada pembaca [6].

Melihat fenomena diatas, penulis tertarik memperkenalkan kembali cerita *Cindua Mato* melalui media yang lebih menarik dan mudah diakses oleh masyarakat luas. Selama ini, penyebaran cerita *kaba* terbatas pada pertunjukan seni tradisional Minangkabau yang hanya digelar pada kesempatan tertentu, serta melalui buku cetak berukuran kecil yang ditulis dalam Bahasa Minangkabau klasik yang kerap kali sulit dipahami oleh pembaca masa kini. Selain keterbatasan Bahasa, ketersediaan fisik buku-buku tersebut juga sangat terbatas dan jarang ditemukan di toko buku. Oleh karena itu, penulis perlu merancang dan mengadaptasi cerita *Cindua Mato* ke dalam bentuk media visual yang lebih modern dan interaktif, dengan menggunakan media *motion comic*.

Motion comic merupakan bentuk media visual yang menggabungkan karakteristik komik dengan elemen-elemen animasi. Media ini disajikan dalam format video, sehingga memberikan pengalaman yang menyerupai menonton animasi. Setiap adegan dalam *motion comic* diperkaya dengan pergerakan gambar dan elemen visual tambahan seperti balon percakapan. Selain itu, *motion comic* umumnya dilengkapi dengan elemen audio pendukung, seperti musik latar, efek suara, hingga dialog karakter, yang semakin memperkuat nuansa naratif dan daya tariknya bagi penonton [7]. *Motion comic* dilengkapi dengan narasi dan latar suara (*background*) yang berfungsi untuk menciptakan serta memperkuat suasana, sehingga mampu menghadirkan pengalaman yang khas dan berbeda bagi pembaca atau audiens sasaran [8].

Penggunaan media visual interaktif seperti *motion comic* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, minat baca, serta pemahaman naratif siswa. *Motion comic* menggabungkan elemen gambar, suara,

teks, dan animasi dalam format digital yang sesuai dengan preferensi generasi digital saat ini [9]. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis budaya lokal juga dianggap mampu meningkatkan literasi budaya serta membangun kesadaran identitas diri di kalangan pelajar [10].

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Afdhal et al. (2021) dalam pengembangan *motion comic* Putri Nilam Cayo, lebih menekankan pada revitalisasi cerita rakyat tanpa eksplorasi mendalam terhadap preferensi dan karakteristik usia sasaran spesifik. Berbeda dengan studi tersebut, penelitian ini tidak hanya mengadaptasi cerita *Cindua Mato* dalam bentuk *motion comic*, tetapi juga secara khusus merancang visual, dialog dan alur naratif berdasarkan karakteristik kognitif dan psikososial remaja usia 13-15 tahun. Pendekatan ini mempertimbangkan gaya belajar visual dan kebutuhan emosional remaja, seperti ketertarikan pada konflik, identifikasi dengan tokoh utama, serta penyajian nilai moral secara implisit melalui aksi. Dengan demikian media ini tidak hanya menyampaikan isi cerita tetapi juga membangun koneksi emosional dengan pelajar yang sedang berada dalam tahap perkembangan identitas diri. Diharapkan, melalui pendekatan desain komunikatif ini, nilai-nilai luhur yang terkandung dalam cerita rakyat dapat kembali dikenal dan dihayati oleh generasi muda secara menyenangkan dan bermakna.

2. MATERIALS AND METHODS

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang mencakup lima tahapan utama : *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* [11]. Model ADDIE dipilih karena merupakan salah satu model yang umum digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan sistematis yang bertujuan meningkatkan literasi cerita rakyat Minangkabau. Setiap tahapan dijelaskan secara rinci sebagai berikut :

2.1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan yang ada, baik dari segi literasi cerita rakyat Minangkabau maupun kebutuhan audiens yang akan menjadi target audiens. Perancangan dimulai ketika masalah teridentifikasi. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data dari jurnal-jurnal penelitian, buku *Cindua Mato*, juga mencakup pengumpulan data melalui wawancara dan kuisioner yang diberikan kepada siswa SMP 17 Padang. Dari hasil pengumpulan data ditemukan sebagian besar siswa (76%) belum mengenal cerita *Cindua Mato*, dan 83% merasa media teks konvensional kurang menarik.

2.2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan (*Design*), hasil dari analisis akan digunakan untuk merancang *Motion Comic* yang efektif dalam menyampaikan cerita. Tahap ini mencakup perancangan alur cerita (menyusun alur cerita yang akan diangkat dalam motion comic kaba Cindua Mato. Hal ini termasuk penentuan adegan, dialog, dan pesan moral yang ingin disampaikan). Desain visual (membuat desain karakter, background dan elemen visual lainnya yang mendukung narasi dengan mempertimbangkan budaya dan keunikan lokal). Kemudian, dibuat *storyboard* untuk merencanakan perspektif pengambilan gambar serta pembagian adegan.

2.3. Pengembangan (*Development or Production*)

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, yaitu proses merealisasikan *storyboard* kedalam bentuk produk nyata dengan memanfaatkan *Software* yang telah ditetapkan, yakni *Adobe Photoshop*, *Adobe After Effect* dan *Adobe Audition*, proses pengisian suara dilakukan oleh narator lokal guna menghadirkan nuansa budaya Minangkabau yang autentik dan memperkuat konteks kultural dalam media *motion comic* yang dikebangkan.

2.4. Implementasi (*Implementation or Delivery*)

Tahap implementasi ini merupakan proses uji coba penerapan *motion comic* dalam kegiatan pembelajaran di kelas, yang dilaksanakan di SMP Negeri 17 Padang. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana media yang dikembangkan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Selain itu tahap ini juga memiliki tujuan untuk memperoleh tanggapan dari siswa terkait penggunaan *motion comic* yang telah dirancang. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai pembimbing yang memfasilitasi siswa dalam memahami alur cerita serta menggali nilai-nilai moral dan budaya yang terkandung didalamnya.

2.5. Evaluasi (*Evaluations*)

Tahapan ini dilaksanakan sebagai bentuk tindak lanjut terhadap berbagai masukan yang diberikan oleh peserta didik. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media *motion comic* terhadap literasi budaya siswa, alat ukur dan teknik evaluasi meliputi: (1) *Pre-test* dan *post-test* untuk mengukur perubahan skor pemahaman siswa terkait isi cerita dan nilai budaya; (2) ngket respons siswa untuk mengukur minat, keterlibatan, dan persepsi mereka terhadap media pembelajaran; dan (3) melakukan validasi ahli, media divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli media digital pendidikan, ahli desain pembelajaran, ahli budaya minangkabau. Setiap aspek dievaluasi dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk memberikan

gambaran menyeluruh tentang kualitas media dan efektivitasnya.

3. RESULTS AND DISCUSSION.

3.1. Analisis (*Anlysis*)

Analisis dilakukan untuk menilai sejauh mana kebutuhan akan motion comic yang akan dirancang, serta untuk mengidentifikasi masalah yang terkait dengan tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan. Proses analisis ini melibatkan berbagai sumber data yang relevan dengan isu yang dihadapi. Tahap awal penelitian ini dilakukan dengan pendekatan analisis kebutuhan (*need assessment*) yang bertujuan untuk menggali informasi terkait permasalahan dan potensi pembelajaran cerita rakyat di sekolah. Melalui observasi langsung di kelas, wawancara dengan dua guru, dan penyebaran angket kepada 30 siswa SMPN 17 Padang, ditemukan bahwa mayoritas 76% tidak memiliki pengetahuan mendalam tentang cerita rakyat Minangkabau, khususnya Kaba Cindua Mato. Selain itu 83% siswa menyatakan bahwa media teks cetak kurang menarik dan tidak memotivasi mereka untuk memahami isi cerita.

Masalah ini diperkuat oleh minimnya media visual interaktif berbasis budaya lokal yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian Nurhadi & Mulyani (2020), rendahnya literasi budaya di kalangan pelajar berkoreasi erat dengan ketidakcocokan pembelajaran yang digunakan terhadap gaya belajar generasi digital.

3.2. Perancangan (*Design*)

Perancangan merupakan tahap awal dalam pembuatan motion comic, di mana pada tahap ini dilakukan perumusan ide dan desain secara menyeluruh. Tahap ini, berfungsi sebagai panduan utama dalam proses produksi agar tetap terarah. Proses perancangan terdiri dari langkah penting, yaitu pembuatan *storyline*, desain karakter dan latar belakang, serta pembuatan *storyboard*.

Storyline

Storyline merupakan skenario cerita yang disusun dalam bentuk teks. Penyusunan naskah ini berfungsi sebagai spesifikasi dari narasi dan konten teks dalam *Motion Comic*. Dalam proses perancangannya, menentukan secara rinci dialog serta urutan elemen-elemen yang akan ditampilkan. Dalam pembuatan *storyline* ini diambil berdasarkan buku yang sudah tersedia, namun isi ceritanya disederhanakan kembali agar lebih mudah dipahami oleh target audiens [12]. Alur cerita dirancang dengan penekanan pada konflik, pengorbanan, dan keberanian, nilai-nilai yang sangat resonan dengan kebutuhan pencarian identitas dan rasa kompetensi pada usia tersebut.

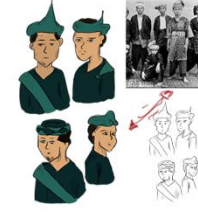
Pembuatan Desain Karakter

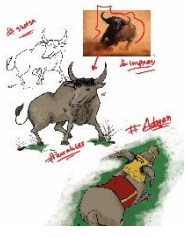
Setelah pembuatan *Storyline*, tahap selanjutnya adalah pembuatan karakter sesuai *storyline* yang telah dibuat. Proses pembuatan karakter dimulai dengan penyusunan konsep, pengumpulan referensi, dan pembuatan desain. Dalam *motion comic* ini, terdapat beberapa karakter yang muncul, yaitu: *Cindua Mato*, Dang Tuanku, Bundo Kandung, Puti Bungsu, Lembang Jayo, Basa Ampekbalai, Tiang Bungkuak dan Kerbau Sibinuang. Perancangan karakter atau tokoh dalam cerita *Cindua Mato* ini mengacu pada gaya dan bentuk pakaian tradisional serta budaya Minangkabau.

Pemilihan gaya ilustrasi semi-realistis dengan warna-warna kontras namun harmonis bertujuan untuk menarik perhatian target audiens yang cenderung menyukai visual dinamis dan emosional.

Tabel 1. Tahapan Pembuatan Desain Karakter

No.	Tahapan	Deskripsi
1.		Cindua Mato adalah seorang pemuda yang merupakan tokoh utama dalam cerita ini yang merupakan sosok pahlawan dan seorang kesatria, menjadi tokoh yang ditonjolkan dalam cerita dengan karakteristik pemuda yang berumur kurang lebih 27 tahun, berkulit sawo matang dan memiliki sifat-sifat yang terpuji seperti menjalankan amanat yang di berikan kepadanya.
2.		Dang Tuanku Merupakn tokoh dalam cerita yang bersahaja sebagai anak raja dan kesehariannya didampingi oleh Cindua Mato. Dang Tuanku digambarkan kurang lebih berusia 27 tahun, mencerminkan pemimpin di Minangkabau yang masih muda. Berwajah tampan dan berkulit putih.

3.		Bundo Kandung merupakan karakter tokoh seorang raja perempuan yang arif dan bijaksana dalam pemerintahannya yang di damping oleh penasihat kerajaan yaitu Basa Ampek Balai. Karakter ini mencerminkan sosok dari Bundo Kandung namun digambarkan saat usianya masih muda kurang lebih berusia 26 tahun karena dalam cerita tokoh digambarkan pada masa ia sebelum mempunyai anak.
4.		Putri Bungsu ialah sosok gadis yang cantik dan sangat setia seperti yang diceritakan. Yang menggambarkan sosok gadis Minangkabau yang berusia 25 tahun dan memiliki kepribadian yang anggun.
5.		Lembang Jayo merupakan sosok pemuda yang sebaya dengan Cindua Mato diperkirakan berusia 28 tahun, dan merupakan karakter antagonis yang melakukan kecurangan demi kepentingannya sendiri. karakter akan digambarkan perlawanan dari karakter Cindua Mato.
6.		Basa Ampat Balai adalah bagian dari penasihat kerajaan yang terdiri dari empat orang laki-laki. Yang memiliki peran-peran tertentu dalam kerajaan namun hanya sedikit yang akan di gambarkan dalam cerita. Dan juga masing-masing tokoh tidak dijelaskan satu persatu. Di perkiraan

		usia mereka rata-rata berumur 30 tahun.
7.		Tiang Bungkuk merupakan karakter antagonis dua yaitu ayah dari Lembang Jayo yang berusia kira-kira 35 tahun yang bersama-sama melawan karakter tokoh utama. Memiliki wajah yang sangar dan usia yang sudah tidak muda. Terinspirasi dari gambar karena memiliki gaya tampang yang sesuai dengan tokoh.
8.		Kerbau si Binuang yang merupakan peliharaan Cindua Mato yang dapat membantu Cindua Mato melewati masalah. Dengan badan yang kuat serta atribut kerajaan saat adegan persembahan kado pernikahan Dang Tuanku.

Pembuatan *Storyboard*

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan *storyboard*. Pembuatan *storyboard* mengacu pada *storyline* yang telah disusun, dengan mempertimbangkan pemilihan angle, perspektif, latar belakang serta penempatan dan skala objek dalam visualisasi komik [13]. Langkah-langkah dalam membuat *storyboard* meliputi: Mencatat ide, poin-poin utama, dan konsep yang akan dituangkan ke dalam *storyboard*. *Storyboard* merupakan rangkaian gambar berurutan yang disertai penjelasan lengkap mengenai setiap langkah dan informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan dari pembuatan sebuah film atau cerita. Membuat sketsa visual awal untuk setiap frame. Visual tersebut menggambarkan secara jelas adegan-adegan utama. *Storyboard* dapat dibuat secara manual di atas kertas menggunakan gambar dan tulisan tangan, maupun secara digital menggunakan perangkat lunak [14].

3.3. Pengembangan (*Development or Production*)

Pengembangan adalah tahap implementasi dari perancangan *motion comic*. Pada tahap ini, semua referensi, data yang telah dikumpulkan, serta desain yang telah dibuat diproses lebih lanjut untuk menghasilkan *motion comic* yang dapat memberikan manfaat. Tahapan ini mencakup pembuatan sketsa,

penintaan dan pewarnaan, penambahan balon kata, compositing, dan rendering. Semua proses ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe After Effect*, dan *Adobe Audition*.

Pembuatan Sketsa

Sketsa adalah bentuk gambar atau lukisan awal yang masi sederhana dan belum selesai, biasanya hanya berupa garis-garis utama. Sketsa adalah rancangan awal yang menggambarkan ide dasar, spesifikasi sederhana, dan elemen penyusunnya. Sketsa juga menjadi dasar pengembangan desain selanjutnya, dimana detail-detail sangat dipengaruhi oleh gagasan awal yang telah ditetapkan [15].

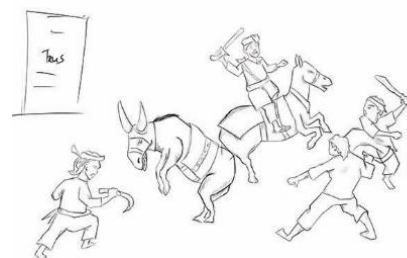
Sketsa dibuat sebagai dasar awal untuk menentukan penempatan panel, posisi setiap karakter, serta ekspresi yang ditampilkan oleh karakter-karakter tersebut.



Gambar 1. Sketsa

Line Art dan *Coloring*

Line art adalah tahap di mana hasil dari proses sketsa diperjelas dengan garis yang lebih tebal dan rapi, sehingga outline dalam suatu adegan dapat terlihat dengan jelas. Proses ini dilakukan setelah sketsa selesai.



Gambar 2. *Line Art*

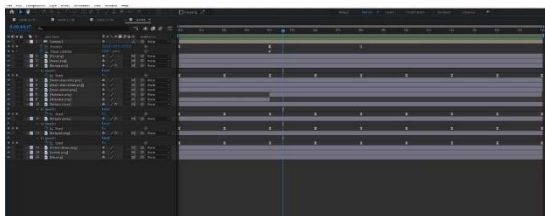
Pewarnaan atau coloring dilakukan untuk mengatur suasana dilatar belakang suatu adegan dan mempercantik desain. Pemilihan warna yang tepat juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dalam cerita



Gambar 3. Coloring

Compositing

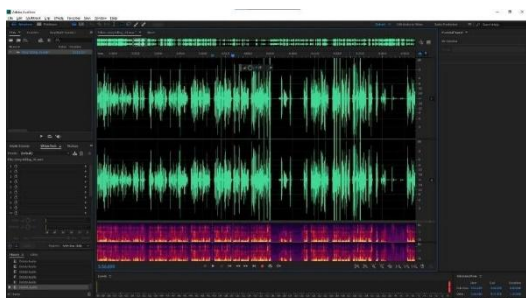
Proses ini adalah proses dimana menggabungkan satu atau lebih gambar digital menjadi satu bagian dalam bentuk visual bergerak, seperti film atau rekaman video digital [16]. Pada tahap ini dilakukan penambahan gerakan sederhana seperti zoom dan panning. Objek-objek yang digabungkan dalam proses ini meliputi gambar dan balon kata. Selain itu, terdapat proses pengaturan waktu (*timing*), yaitu penentuan durasi berlangsungnya setiap adegan (*scene*).



Gambar 4. Proses Compositing

Proses Dubbing

Pada tahap ini, dilakukan proses perekaman suara untuk memperjelas isi video agar informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh penonton. Proses dubbing tersebut menggunakan perangkat lunak Adobe Audition untuk keperluan pengeditan audio, sementara perangkat keras yang dimanfaatkan meliputi mikrofon dan mixer sebagai alat bantu dalam merekam suara [17].



Gambar 5. Proses Dubbing

Rendering

Rendering adalah tahap di mana setiap adegan digabungkan untuk menghasilkan video yang terstruktur secara runtut sesuai dengan alur cerita yang disusun dalam storyboard. Proses rendering dilakukan setelah proses editing selesai [18].

3.4. Implementasi (*Implementation or Delivery*)

Tahap implementasi *motion comic* dilakukan dengan menerapkan hasil rancangan ke dalam kondisi nyata, sehingga menghasilkan karya yang dapat diakses dan dimanfaatkan oleh target audiens. *Motion comic* yang dihasilkan berupa video dengan format MP4, yaitu singkatan dari MPEG-4 Part 14. Format ini mampu menyimpan berbagai jenis data seperti audio, video, gambar, teks, dan lainnya. Video yang dihasilkan memiliki durasi 6 menit.

Motion comic diimplementasikan dalam proses pembelajaran selama tiga sesi berturut-turut. Sebelum dan sesudah pemutaran, siswa mengikuti pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman mereka terhadap isi cerita dan nilai budaya yang dikandungnya. Observasi menunjukkan adanya peningkatan antusiasme siswa. Beberapa siswa menyatakan bahwa *motion comic* membuat cerita rakyat lebih mudah diingat dan dimaknai.

3.5. Evaluasi (*Evaluations*)

Pada tahap ini, data yang dikumpulkan melalui penyebaran kuisioner kepada siswa diolah. Pengolahan data dilakukan berdasarkan respon dari 30 siswa. Penulis menggunakan metode skala Likert untuk menilai opini responden mengenai suatu kejadian berdasarkan pernyataan yang telah disusun sebelumnya [19]. Terdapat 3 pertanyaan dalam kuisioner tersebut, yaitu:

Tabel 2. Pertanyaan Kuisioner

No.	Pernyataan	KB	CB	B
1	Pemahaman alur cerita	1	10	19
2	Tampilan visual dari motion comic	1	5	24
3	Motion comic dapat meningkatkan wawasan	1	7	22

Tabel 3. Perhitungan Nilai Skala

Skala Jawaban	Nilai Skala
KB	1
CB	2
B	3

Keterangan:

KB : Pemahaman Siswa Kurang Baik
 CB : Pemahaman Siswa Cukup Baik
 B : Pemahaman Siswa Baik

Dibawah ini adalah interpretasi Skor perhitungan
 $Y = \text{Skala tertinggi Likert} \times \text{jumlah responden}$
 $X = \text{Skala terendah Likert} \times \text{jumlah responden}$

Perhitungan Skor untuk masing-masing pertanyaan

3.5.1. Pemahaman Alur Cerita:

- $1 \times 1 = 1$ (KB)
- $10 \times 2 = 20$ (CB)
- $19 \times 3 = 57$ (B)
- Total Skor = $1 + 20 + 57 = 78$

3.5.2. Tampilan visual dari *motion comic*:

- $1 \times 1 = 1$ (KB)
- $5 \times 2 = 10$ (CB)
- $24 \times 3 = 72$ (B)
- Total Skor = $1 + 10 + 77 = 83$

3.5.1. Motion comic dapat meningkatkan wawasan:

- $1 \times 1 = 1$ (KB)
- $7 \times 2 = 14$ (CB)
- $22 \times 3 = 66$ (B)
- Total Skor = $1 + 14 + 66 = 81$

Dari hasil data diatas maka total perhitungan skornya adalah $78 + 83 + 81 = 242$. Dibawah ini merupakan perhitungan akhir dari hasil survey menggunakan rumus indeks.

$$\begin{aligned} \text{Rumus inder} &= \text{total skor} / Y \times 100 \\ &= 242 / 270 \times 100 \\ &= 89,63 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan indeks yang menghasilkan nilai 89,63%, *motion comic* ini masuk dalam kategori baik sesuai dengan interval.

- Angka 40% - 59,99% = Kurang Baik
- Angka 60% - 79,99% = Cukup Baik
- Angka 80% - 100% = Baik

Hal ini menunjukkan bahwa produk yang telah dibuat diterima dengan baik oleh para responden. Produk ini berhasil memberikan wawasan yang baik dan diterima oleh audiens, meskipun beberapa aspek visual dan perencanaan scene masih bisa ditingkatkan.

4. CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *motion comic* “Kaba Cindua Mato” efektif dalam meningkatkan literasi cerita rakyat Minangkabau di kalangan pelajar SMP. Melalui pendekatan desain komunikasi visual yang menggabungkan unsur naratif, estetika budaya dan teknologi multimedia, siswa tidak hanya lebih tertarik terhadap materi, tetapi juga mampu memahami nilai-nilai moral dan budaya yang terkandung dalam cerita dengan lebih mendalam. Keunikan dari penelitian ini terletak pada pendekatan integrative antara aspek budaya lokal, desain komunikasi visual, dan psikologi

perkembangan remaja. *Motion comic* ini tidak hanya menyajikan ulang cerita Cindua Mato dalam format digital, tetapi juga menghadirkan pendekatan naratif yang telatable bagi remaja usia 13-15 tahu, melalui karakterisasi tokoh, dinamika konflik, dan desain visual yang mengikuti tren visual kontemporer.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melestarikan cerita rakyat, tetapi juga menghadirkan metode pembelajaran yang kontekstual, relevan dan efektif. Kontribusi utama dari penelitian ini adalah pendekatannya yang secara sadar mengintegrasikan aspek kognitif dan psikososial remaja, menjadikannya lebih efektif dibandingkan media sebelumnya dalam memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai cerita rakyat Minangkabau.

REFERENCES

- [1] Rahmat, W. (2017). Sinisme Dalam Kaba Sabai Nan Aluih Suatu Bentuk Pentingnya Bahasa Bahasa Ibu: Kajian Pragmatik. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 2(1).Doi:<http://dx.doi.org/10.22216/jc.c.2017.v2i1.1980>
- [2] Zuriat, A. (2019). Kaba sebagai Warisan Budaya Minangkabau: Analisis Nilai dan Fungsi dalam Masyarakat. *Jurnal Sastra dan Tradisi Lisan*, 7(1), 45–58.
- [3] Syafni, E. (2017). *Nilai-Nilai Pendidikan dalam Kaba Minangkabau*. Padang: Universitas Negeri Padang Press.
- [4] Nugroho, R., & Suryani, E. (2020). *Revitalisasi budaya lokal melalui media digital dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(3), 145–156.
- [5] Afdhal, V. E., Edwardi, F., & Aldina, D. (2021). Perancangan Motion Comic Kaba Minangkabau Puti Nilam Cayo. *Jurnal Desain*, 9(1), 120-130. Doi: <http://dx.doi.org/10.30998/jd.v9i1.10597>
- [6] Afdhal, V. E. (2020). Perancangan Komik Perjuangan Siti Manggopoh Pejuang Perempuan Dari Minangkabau. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 2(1), 39-44. Doi: <https://doi.org/10.51804/ijds.v2i1.481>
- [7] Kulsum, U., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2022). Perancangan Motion Comic untuk Meluruskan Stigma Masyarakat terhadap Penderita Skizofrenia. *Journal of Language Literature and Arts*, 2(5), 628-644. Doi: <https://doi.org/10.17977/um064v2i52022p628-644>
- [8] Selvia, S. (2020). Perancangan motion comic sebagai media edukasi tentang kepedulian terhadap gangguan kecemasan sosial pada remaja. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 12(1), 48-65. Doi: <https://doi.org/10.15294/intuisi.v12i1.23503>
- [9] Setiawan, M. I., & Asrori, M. (2021). *Penggunaan motion comic dalam pembelajaran narasi: Sebuah studi eksperimen pada siswa*

- SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(1), 55–64.
- [10] Rachmadi, T. (2022). *Pembelajaran berbasis budaya lokal untuk membentuk karakter siswa di era globalisasi*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 7(1), 34–42.
 - [11] Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan e-komik dengan model addie untuk meningkatkan minat belajar tentang perjuangan persiapan kemerdekaan indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48-59. Doi: <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23519>
 - [12] Dzakiyyah, T. A., Prawira, N. G., & Johari, A. (2022). Perancangan Animasi Video Pembelajaran “Membuat Komik” bagi Siswa Kelas VIII SMP. *Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi dan Masyarakat*, 2(3), 369-373.
 - [13] Riyan, A. (2023). Perancangan Motion Comic Cerita Pewayangan Bima dan Dewa Ruci untuk Krisis Identitas Pada Remaja (Doctoral Dissertation, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia)
 - [14] Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 69-79.
 - [15] Artini, K. R. (2007). Prinsip Sketsa Dan Visualisasi Pada Proses Desain. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 4(2), 69-77. Doi: <https://doi.org/10.25105/dim.v4i2.1243>
 - [16] Lengkong, R. F., Budiman, A., & Mario, M. (2021). Teknik Digital Compositing Dalam Animasi 2d" menjaga Rinjani". *eProceedings of Art & Design*, 8(3).
 - [17] Astori, N. I. A., & Prasetyaningsih, S. (2021). Motion Graphic Rate Card TVC Batam TV. *JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING*, 5(2), 110-117. <https://doi.org/10.30871/jamn.v5i2.3423>
 - [18] Ramdhan, S., Tullah, R., & Janah, S. N. (2019). Iklan animasi stop bullying pada SD Negeri Cibadak II berbasis multimedia. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(2). <http://dx.doi.org/10.38101/sisfotek.v9i2.240>
 - [19] Rahardja, U., Lutfiani, N., & Rahmawati, R. (2018). Persepsi mahasiswa terhadap berita pada website APTISI. *Sisfotenika*, 8(2), 117-127. <http://dx.doi.org/10.30700/jst.v8i2.400>