

## REVITALISASI CERITA RAKYAT SAMPURAGA MELALUI KOMIK DIGITAL SEBAGAI BAHAN AJAR PEMBELAJARAN BIPA TINGKAT PEMULA

Dian Syahfitri<sup>1</sup>, E. Wityasminingsih<sup>2</sup>, Isa Ariani<sup>3</sup> dan Mikha Ulina Putri Waruwu<sup>4</sup>

<sup>1 3 4</sup>Universitas Prima Indonesia

<sup>2</sup> Politeknik Piksi Ganesha

Email: [diansyahfitri@unprimdn.ac.id](mailto:diansyahfitri@unprimdn.ac.id), [nie.tyaz@gmail.com](mailto:nie.tyaz@gmail.com), [isaariani22@gmail.com](mailto:isaariani22@gmail.com),  
[putriwaruwumikhaulina@gmail.com](mailto:putriwaruwumikhaulina@gmail.com)

Submitted: 22-Mei-2024  
Accepted : 13-June-2024

Published: 24-June-2024

DOI: 10.31540/silamparibisa.v1i1.4  
URL: <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>

### ABSTRAK

Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki beragam etnis, seperti Batak Toba, Pakpak Dairi, Mandailing, Karo, Simalungun, Nias, dan Melayu. Setiap suku bangsa mempunyai beragam budaya dan adat istiadat yang berbeda-beda. Salah satu budaya yang menonjol adalah beragamnya cerita rakyat yang menjadi ciri khas daerah tersebut. Salah satu cerita rakyat yang akan diteliti adalah cerita rakyat Sampuraga yang berasal dari daerah Mandailing Natal. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, deskriptif artinya menjelaskan atau mendeskripsikan dengan kata-kata dan menjelaskannya secara jelas dan rinci. Hasil penelitian ini menceritakan cerita rakyat Sampuraga melalui perancangan komik digital sebagai bahan ajar pembelajaran BIPA dengan harapan cerita rakyat Sampuraga dapat lebih dikenal orang banyak dan penutur asing. Selain itu juga dapat menjadi upaya memperkenalkan budaya Indonesia ke seluruh penjuru dunia. Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat saat ini kurang populer. Banyak faktor penyebabnya, seperti semakin canggihnya teknologi yang menyebabkan anak malas membaca cerita rakyat. Untuk itu penulis mengadopsi cerita rakyat dari Sumatera Utara yaitu cerita rakyat Sampuraga. Cerita ini kurang begitu dikenal di kalangan masyarakat umum karena kurangnya perkembangan cerita rakyat itu sendiri.

**Kata Kunci:** Revitalisasi, Cerita Rakyat, Komik Digital, BIPA

### **REVITALIZATION OF SAMPURAGA FOLKLORE THROUGH DIGITAL COMICS AS TEACHING MATERIALS FOR BIPA LEARNING AT PRIMARY LEVEL**

### ABSTRACT

*North Sumatra is a province in Indonesia that has various ethnicities, such as Toba Batak, Pakpak Dairi, Mandailing, Karo, Simalungun, Nias, and Malay. Each ethnic group has a variety of different cultures and customs. One of the cultures that stands out is the diverse folklore that is characteristic of the area. One of the folk tales that will be researched is the Sampuraga folk tale originating from the Mandailing Natal area. In this research, the author uses descriptive qualitative research methods, descriptive*

*means explaining or describing in words and explaining them clearly and in detail. The results of this research tell the Sampuraga folklore through designing digital comics as BIPA learning teaching materials with the hope that the Sampuraga folklore can be better known to many people and foreign speakers. Apart from that, it can also be an effort to introduce Indonesian culture to all corners of the world. From the discussion above, it can be concluded that folklore is currently less popular. There are many causal factors, such as the increase in increasingly sophisticated technology, which causes children's laziness in reading folklore. For this reason, the author adopts a folk tale from North Sumatra, namely the Sampuraga folk tale. This story is less well known among the general public due to the lack of development of folklore itself.*

**Keywords:** Revitalization, Folklore, Digital Comics, BIPA

## A. Pendahuluan

Sumatera Utara adalah sebuah provinsi yang berada di Indonesia yang memiliki beragam etnik, seperti Batak Toba, Pakpak, Mandailing, Karo, Simalungun, Nias, dan Melayu. Masing-masing etnik memiliki bermacam kebudayaan dan adat istiadat yang berbeda-beda. Salah satu kebudayaan yang menonjol ialah cerita rakyat yang beranekaragam yang menjadi ciri khas suatu daerah tersebut. Salah satu cerita rakyat yang akan diteliti ialah cerita rakyat Sampuraga yang berasal dari Daerah Mandailing Natal. Suku Mandailing ialah suku yang mendiami bagian utara Pulau Sumatera, atau lebih tepatnya di sebelah selatan Provinsi Sumatera Utara. Suku ini memiliki keterkaitan kekerabatan, latar belakang, nasab, bahasa, sistem aksara, struktur sosial, seni, tradisi adat, dan kebiasaan yang unik, berbeda dengan masyarakat Batak dan Melayu. Cerita rakyat ini disampaikan secara lisan yaitu dari mulut ke mulut dan dari generasi ke generasi.

Cerita rakyat yang disampaikan secara lisan sangat sulit untuk diketahui pengarangnya. Desi (2019) mengungkapkan bahwa cerita rakyat, sebagai bagian dari warisan budaya, menyimpan berbagai misteri, termasuk sejarah dan nilai-nilai masa lalu yang perlu diungkap dan diakui eksistensinya. Lebih dari sekadar sebagai alat untuk menyampaikan pendapat, ide, dan nilai-nilai, cerita rakyat juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi, menyimpan, serta mewariskan gagasan dan nilai-nilai tersebut dari satu generasi ke generasi berikutnya (Syukria & Siregar, 2018). Di dalam cerita rakyat terdapat beberapa nilai-nilai yang terkandung pada cerita rakyat yaitu:

nilai budaya, nilai moral, nilai religi, nilai pendidikan, nilai estetika, dan nilai sosial. Nilai sosial budaya yang menjadi sasaran dalam penelitian ini. Nilai sosial budaya merupakan nilai yang dianggap penting oleh masyarakat untuk menciptakan interaksi sosial dengan baik. Atau nilai sosial budaya adalah sesuatu anggapan atau keyakinan yang berlaku pada suatu masyarakat dalam kehidupan sehari-hari yang akan membentuk pandangan hidup dan identitas budaya masyarakat tersebut (Syahfitri 2023). Cerita rakyat Sampuraga ini mengisahkan tentang anak laki-laki nan murtad pada emaknya setelah dirinya sudah kaya raya dan menjadi raja di sebuah desa karena kedurhakaannya mengakibatkan dirinya harus tenggelam karena banjir yang besar dan menenggelamkan desanya.

Cerita rakyat Sampuraga memiliki banyak nilai moral yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Guru dan orangtua selalu menyampaikan cerita ini kepada anak-anak mereka melalui lisan untuk menyampaikan pesan-pesan moral yang ada di dalam cerita tersebut. Pendapat Wiguna (2018) juga seirama, menyatakan bahwa cerita rakyat sebagai hasil karya sastra yang penuh dengan pesan, mengandung contoh yang patut diikuti, nilai-nilai filosofi, pendidikan, moral, dan etika, yang bermanfaat untuk kemajuan bangsa. Namun, dewasa ini cerita rakyat sudah mulai tenggelam, tingkat kepedulian masyarakat terhadap cerita rakyat sudah mulai memudar dan anggapan bahwasannya cerita rakyat ialah kuno. Kemajuan teknologi serta modernisasi yang pesat menjadi salah satu faktor yang membuat masyarakat khususnya di kalangan anak-anak tidak memiliki daya tarik dan minat untuk mengetahui dan mempelajari lebih dalam mengenai cerita rakyat. Kemajuan teknologi yang pesat membuat budaya menjadi hilang dan sulit untuk dikembangkan. Melimpahnya cerita rakyat yang tidak terekspos dalam masyarakat umum, melainkan hanya masyarakat setempat saja. Faktor lain yang membuat cerita rakyat tidak terekspos yaitu kurangnya kebiasaan orang tua dalam menceritakan sehingga cerita rakyat minim dikenal dan tidak digemari oleh masyarakat terutama di kalangan anak-anak. Saat ini sulit ditemukan bahan ajar BIPA bernuansa Cerita rakyat Sumatera Utara.

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) adalah sebuah kegiatan pembelajaran berbahasa Indonesia (berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan) yang targetnya ialah masyarakat asing. Pembelajaran BIPA tidak seperti pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penduduk asli sebagai bahasa pertama. Pendapat ini juga didukung dengan Kusmiatun (2016), yang mengemukakan bahwa prinsip pembelajaran BIPA harus memerhatikan sasaran BIPA itu sendiri, yakni orang yang belum pernah mengenal Bahasa Indonesia, berlatar budaya dan bahasa yang bervariasi, memiliki tujuan tertentu, dengan usia tertentu, dan juga mengarah pada kompetensi tertentu pula. Peningkatan kebutuhan pengajar bahasa Indonesia bagi penutur asing mendorong pelaksanaan pembelajaran BIPA. Dengan meningkatnya jumlah orang asing yang datang ke Indonesia, komunikasi yang efektif menjadi esensial. Oleh karena itu, banyak lembaga menyediakan pembelajaran BIPA untuk memahami struktur bahasa Indonesia dengan baik, mencakup mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Beberapa pengembangan bahan ajar BIPA bermuatan budaya Mandailing yang meliputi (a) bagian awal, (b) bagian materi inti, (c) bagian latihan, (d) bagian materi tambahan, dan (e) bagian evaluasi. Keberhasilan penyusunan program pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) dapat dilihat sesuai ketercapaian kompetensi berbahasa pemelajar. Ketercapaian dapat dipenuhi dengan revitalisasi gaya pengajar dan pemahaman lintas budaya yang dimiliki pengajar. Kedua kompetensi tersebut merupakan tantangan sekaligus prospek baik yang senantiasa harus ditingkatkan oleh pengajar dalam dunia ke-BIPA-an. Bahasa Indonesia hingga saat ini telah diajarkan kepada orang asing diberbagai lembaga, baik di dalam maupun luar negeri.

Di dalam negeri saat ini tercatat tidak kurang dari 45 lembaga yang telah mengajarkan BIPA, baik diperguruan tinggi maupun lembaga kursus. Diluar negeri, pengajaran BIPA telah dilakukan oleh sekitar 36 negara di dunia dengan jumlah lembaga tidak kurang dari 130 lembaga, yang terdiri atas perguruan tinggi, pusat-pusat kebudayaan asing, KBRI, dan lembaga-lembaga kursus (Syahfitri 2023). Program ini tidak hanya membantu penutur asing menguasai bahasa, tetapi juga memperkenalkan mereka pada kekayaan budaya lokal

Indonesia. Kesaksian seperti yang diberikan oleh Cerol, seorang Warga Selandia Baru yang mengeksplorasi dan membagikan keunikan budaya Indonesia, menunjukkan minat yang tinggi dari penutur asing terhadap keberagaman budaya Indonesia. Bahan ajar BIPA tingkat pemula yang akan diberikan diharapkan nantinya akan digunakan sebagai pembelajaran bagi peserta didik.

Peserta didik dituntut untuk menguasai bahasa Indonesia dalam waktu yang ditentukan. Dalam menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran BIPA maka peneliti menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami yaitu komik. Komik banyak disukai kalangan anak-anak dan juga dewasa karena komik memiliki tampilan yang menarik dan dapat memberikan informasi dengan gambar. Maka dari itu, komik dapat menjadi media pembelajaran yang efisien. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2005) komik diartikan sebagai cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Cerita rakyat yang dikemas oleh komik dapat memadukan cerita, meningkatkan citra pembaca serta mengupayakan pelestarian cerita rakyat. Sedangkan menurut Sudjana & Rivai (2002), komik dapat dijelaskan sebagai suatu bentuk kartun yang mengeksplorasi karakter dan menyampaikan cerita melalui urutan gambar yang saling terkait, dengan tujuan memberikan hiburan kepada pembacanya. Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka penelitian ini memusatkan perhatian pada membangkitkan kembali cerita rakyat Sampuraga melalui penggunaan komik digital sebagai materi pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) tingkat pemula. Dengan melibatkan cerita rakyat Batak Mandailing, penelitian ini berupaya menyebarkan warisan budaya lokal Sumatera Utara melalui perancangan komik digital.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, deskriptif berarti penjelasan atau penggambaran dengan kata-kata

dan menguraikannya secara jelas dan terperinci. Menurut Moleong senada dengan Bogdan dan Taylor (1975), dimana mereka mengartikan bahwasanya penelitian kualitatif juga termasuk metodologi yang dimanfaatkan untuk prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif. Data deskriptif adalah data yang ditulis menggunakan kata-kata secara mendetail. Penelitian ini mendeskripsikan budaya lokal yang datang dari Sumatera Utara melalui rancangan komik digital menjadi bahan ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dengan memperkenalkan cerita rakyat Sampuraga. Cerita ini belum dikenal baik, sehingga penelitian ini boleh menjadi langkah untuk melestarikan budaya lokal yang ada dan kisah rakyat ini dapat ditemukan di Kabupaten Mandailing, Sumatera Utara. Cerita ini belum banyak diketahui masyarakat luas, sehingga melalui kajian BIPA, cerita tersebut dapat dikenal dan dijadikan sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya lokal. Metode deskriptif kualitatif disebut juga dengan metode etnografi. Metode etnografi sering digunakan dalam kajian antropologi budaya, karena metode penelitian ini dilakukan untuk menggali atau mempelajari kehidupan dan interaksi sosial dalam suatu kelompok sosial budaya. Penelitian ini dikatakan deskriptif karena analisis penelitian ini bersifat kualitatif, yaitu suatu metode yang menitikberatkan pada pengamatan yang mendalam. Menurut (Rukminingsih, 2020) dalam buku *Educational Research Methods*, penelitian kualitatif menggali dan memahami makna-makna yang dirasakan oleh individu atau kelompok orang yang berbeda yang berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Peneliti dalam hal ini mengumpulkan data berupa cerita rinci dari berbagai sumber, diungkapkan dalam perspektif peneliti pada cerita menurut bahasa yang tidak jauh dari cerita aslinya.

Peneliti mengambil teknik penelitian “studi kasus” karena mendukung data penelitian. Proses studi pustaka ini digunakan untuk mengumpulkan informasi yang nantinya akan dimasukkan oleh penulis ke dalam karya ilmiah. Penggunaan data dari studi pustaka juga memberikan dukungan pada kevalidan sumber data dalam karya ilmiah tersebut. Teknik pengumpulan “studi kasus” banyak digunakan peneliti karena dapat mengungkap hal-hal spesifik, detail dan sesuai dengan topik permasalahan yang diangkat. Karena penelitian

ini mengangkat cerita rakyat yang ada di Sumatera Utara maka memerlukan data baik dari buku, artikel ilmiah, ataupun sumber yang ada untuk mencari informasi yang terjadi di masa silam. Studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dsb (Mardalis,1999). Berdasarkan Bogdan dan Bikien (1982), analisis kasus melibatkan pemeriksaan mendalam terhadap satu konteks, individu, lokasi penyimpanan dokumen, atau peristiwa spesifik. Dengan memadukan pada informasi yang ada, peneliti dapat mempelajari topik secara mendalam dan menyeluruh, meskipun kelemahan dari data yang diperoleh adalah tidak mengetahui fakta dari kejadian tersebut.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini menceritakan cerita rakyat Sampuraga dengan merancang komik digital sebagai materi pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dengan harapan cerita rakyat Sampuraga ini dapat lebih dikenal banyak orang dan penutur asing. Selain itu juga supaya dapat menjadi salah satu upaya memperkenalkan budaya Indonesia ke penjuru dunia.

### **2. Pembahasan**

Sampuraga yang dikenal sebagai anak durhaka adalah cerita rakyat yang berasal dari daerah Sumatera Utara. Cerita rakyat ini berasal dari salah satu suku Batak Mandailing, dan masih banyak cerita rakyat lainnya dan memiliki ciri khas masing-masing yang ada di suku Batak Mandailing. Sumatera Utara terkenal dengan budaya dan sejarahnya, seperti legenda Danau Toba. Legenda ini dikenal masyarakat karena ceritanya sering diangkat dalam video pembelajaran dan buku- buku pelajaran. Namun, masih banyak cerita rakyat lain di wilayah Batak Mandailing, termasuk cerita rakyat Sampuraga yang masih jarang dikenal. Dengan memperkenalkan cerita rakyat Sampuraga ini kiranya bisa menjadi salah satu alternatif untuk melestarikan dan mendekatkan cerita rakyat kepada masyarakat dan penutur asing. Cara ini

digunakan agar cerita rakyat dapat dikenal dan hidup kembali dengan merevitalisasikannya supaya dikenal luas.

Di daerah Mandailing Natal, Sumatera Utara hiduplah seorang janda dan anaknya bernama Sampuraga. Sampuraga memutuskan untuk merantau ke Tanah Mandailing dengan harapan mengubah takdir keluarganya yang kurang beruntung. Setelah mendapatkan restu dari ibunya, Sampuraga, yang dikenal karena kejujuran dan kerajinannya, berhasil menjadi Raja dan menikahi putri raja yang terkenal di Kerajaan Pidoli. Ketika ibu Sampuraga yang merindukan anaknya tidak mendengar kabar darinya, ia pun pergi ke Mandailing untuk menemui Sampuraga. Setibanya ibunya di Negeri Mandailing, Sampuraga menolak mengakui dan mengusirnya karena merasa malu dengan kondisi kekurangan ibunya. Dalam kesedihannya, ibu Sampuraga berdoa kepada Allah, memohon agar anaknya mendapatkan pelajaran dari kejadian tersebut.

Dengan penuh harap, ia berujar, "Ya Allah, jika dia memang anakku Sampuraga, berikanlah pelajaran kepadanya karena ia tidak mau mengakui saya sebagai ibunya." Allah mengabulkan doa seorang ibu dengan memberikan hujan deras yang menyebabkan banjir besar, tenggelamnya seluruh penduduk kerajaan termasuk Sampuraga. Kisah ini diyakini menjadi asal-usul terbentuknya kolam air panas Sampuraga, yang kini menjadi tempat wisata di Desa Sirambas, Kabupaten Mandailing Natal. Kisah Kolam Air Panas Sampuraga di Desa Sirambas menawarkan pembahasan menarik untuk diajak berdialog dengan masyarakat setempat. Pengkajian tentang aplikasi pesan-pesan yang terkandung dalam kisah Sampuraga dapat menjadi wacana yang berharga. Bagaimana pelajaran dari ketidaktaatan Sampuraga terhadap ibunya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan nilai-nilai yang dapat diambil dari pengalaman tersebut. Diskusi yang melibatkan masyarakat dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang makna kisah tersebut dan relevansinya dengan nilai-nilai lokal serta norma sosial. Melalui cerita rakyat ini, kiranya dapat menjadi salah satu cara untuk menyebarkan budaya lokal dan membuat cerita rakyat yang ada dikenal kembali di zaman modern ketika cerita rakyat sudah terabaikan. Sehingga masyarakat awam bahkan penutur asing



dapat melihat dan belajar dari cerita rakyat serta lebih memperhatikan budaya lokal masa kini.

Berikut Tokoh serta Karakter yang ada pada cerita rakyat Sampuraga:

1. Sampuraga, anak yang durhaka terhadap ibu kandungnya.
2. Ibu Sampuraga, sosok ibu yang sangat menyayangi anaknya dan sangat rendah hati.
3. Raja Sultan Gorga, adalah saudagar kaya dan ayah dari Istri Sampuraga yang menjodohkan Sampuraga dengan anaknya
4. Istri Sampuraga, sosok yang menaati suaminya.
5. Hulubalang, adalah prajurit/ pengawal Raja Sultan Gorga yang selalu menaati perintah sang Raja.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan merancang sebuah komik yang mendeskripsikan lima karakter yang telah dijelaskan. sesudah mengetahui karakter tersebut, akan mempermudah pada pembuatan komik. Maka pada penelitian ini, kisah Sampuraga menjadi salah satu bahan ajar BIPA sebagai sosialisasi budaya lokal yang berasal dari Sumatera Utara. Dengan ini bisa menghidupkan kembali cerita rakyat yang berasal dari suku Batak Mandailing serta dapat menjadi salah satu warisan budaya yang perlu dikembangkan dan dilestarikan dengan desain yang menarik, penyajian visual komik ini bisa menarik perhatian pembaca serta menambah perspektif baru perihal budaya yang ada di Sumatera Utara. Kebenaran cerita rakyat Sampuraga ini sudah diketahui, dengan bukti adanya kolam air panas yang terletak di Daerah Sirambas, sehingga melalui cerita ini dapat menyadarkan masyarakat betapa pentingnya mengetahui cerita masyarakat pada suatu wilayah.

Penting untuk mengembangkan materi pengajaran BIPA yang terintegrasi dengan konten komik digital. Penggabungan ini dapat dicapai dengan memasukkan elemen- elemen tersebut ke dalam materi pengajaran BIPA. Materi pengajaran yang akan diproduksi dalam penelitian ini berbentuk teks yang mengandung unsur komik digital, khususnya untuk penutur asing tingkat pemula. Tidak hanya itu, materi pengajaran juga akan disajikan dengan komik digital sebagai sarana untuk memodelkan keterampilan membaca bagi penutur asing pada tingkat pemula. Subjek materi pengajaran yang diperlukan

oleh penutur asing mencakup tujuh indeks, yaitu: (1) ilustrasi aspek keagamaan dalam budaya Mandailing yang menarik untuk disertakan dalam materi BIPA, (2) ilustrasi kehidupan sehari-hari dan kebiasaan masyarakat Mandailing yang menarik untuk dimasukkan dalam materi BIPA, (3) contoh pengetahuan dalam budaya Mandailing yang menarik untuk dimasukkan dalam materi BIPA, (4) ilustrasi komunikasi berbahasa Indonesia dalam konteks budaya Mandailing yang menarik untuk dimasukkan dalam materi BIPA, (5) contoh seni dalam budaya Mandailing yang menarik untuk dimasukkan dalam materi BIPA, (6) gambaran pekerjaan dalam budaya Mandailing yang menarik untuk dimasukkan dalam materi BIPA, dan (7) contoh benda- benda menarik dalam budaya Mandailing untuk dimasukkan dalam materi BIPA.

Ada tujuh tanda yang menunjukkan penyampaian materi pembelajaran untuk penutur asing, termasuk: (1) penempatan representasi budaya Mandailing dalam materi pembelajaran, (2) organisasi materi inti, (3) jenis materi tambahan, (4) variasi motivasi yang ditawarkan, (5) judul materi pembelajaran, (6) ragam latihan, dan (7) format evaluasi.

Terdapat tiga tanda bahasa dan kejelasan materi pembelajaran yang diperlukan bagi penutur asing, yaitu: (1) variasi bahasa yang dibutuhkan, (2) seleksi kata atau diksi yang diharapkan, dan (3) pemakaian kata ganti. Lima aspek grafis yang dibutuhkan penutur asing mencakup: (1) desain buku ajar, (2) penggunaan warna pada ilustrasi komik digital, (3) dimensi buku, (4) jenis huruf, dan (5) ukuran huruf. Sementara itu, harapan terhadap dimensi penghargaan cerita rakyat dalam bahan ajar mencakup aspirasi umum penutur asing terhadap pengembangan materi pembelajaran BIPA.

#### **D. Simpulan**

Pembahasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya cerita rakyat pada saat ini kurang diminati. Banyaknya faktor penyebab yang terjadi seperti peningkatan teknologi yang semakin canggih yang menyebabkan kemalasan anak dalam membaca cerita rakyat. Untuk itu penulis mengangkat cerita rakyat dari Sumatera Utara yaitu cerita rakyat Sampuraga. Cerita ini

kurang dikenal di kalangan masyarakat umum dikarenakan kurangnya pengembangan cerita rakyat itu sendiri.

Cerita rakyat ini harus dipertahankan dengan cara menghidupkan kembali cerita rakyat Sampuraga yang dapat memberikan pemahaman tentang budaya lokal masyarakat Batak Mandailing Sumatera Utara. Untuk mempertahankan serta melestarikan kebudayaan yang ada pada cerita rakyat ini hal yang bisa dilakukan dengan memberikan pembelajaran kepada siswa dan masyarakat sebagai upaya peningkatan pelestarian budaya lokal. Salah satu caranya ialah dengan memasukkan budaya lokal pada program BIPA (Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing) dirancang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing. Fokus pembelajaran ini terletak pada pemahaman struktur dan tata bahasa Indonesia yang benar, memungkinkan penguasaan keempat keterampilan bahasa, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Melalui program ini, peserta dapat mengembangkan kompetensi bahasa Indonesia mereka sehingga dapat berkomunikasi dengan baik dalam berbagai konteks dan situasi. Maka dengan itu, BIPA bisa memasukkan unsur budaya Indonesia ke dalam bahan ajar pembelajaran, sehingga terciptanya pembaruan dalam pembelajaran BIPA untuk memperlihatkan cerita rakyat Sampuraga dengan cara membuat sebuah desain komik digital.

### Daftar Pustaka

- Alamo, E. (2017). Sampuraga: Penciptaan Opera Batak. *Ekspresi Seni*, 16(1). <https://doi.org/10.26887/ekse.v16i1.1>
- Amelia, P., & Purwaningsih, H. (2021). Desain Komik Digital Cerita Rakyat Desa Andika, E. P. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Bipa Bermuatan Budaya Jawa Bagi Penutur Asing Tingkat Pemula. *Lingua*, 1–11. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua/article/view/8927/5850>
- Arjowilangun. *Brikolase : Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 13(2), 1–21. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v13i2.3829>
- Asrifah, I., Supryadi, & Salam. (2021). Desain implementasi bahan ajar BIPA berbasis cerita rakyat Gorontalo pada mata kuliah sumber dan media pembelajaran BIPA. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 2(2), 61–77. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjll>
- Hampe, M. (2015). Komik. *Operschule*, 99–102. <https://doi.org/10.7788/boehlau.9783412218348.99>

- Handayani Nst, S., Parapat, D. K., Marbun, P. F., Siregar, Y. E., & Syahfitri, D. (2019). Revitalisasi Legenda Danau Lau Kawar Melalui Komik. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(2), 23–32. <https://doi.org/10.36277/basataka.v2i2.71>
- Hasibuan, N. S., Puansyah, I., & Hasibuan, A. Y. (2020). Analisis Cerita Rakyat Mandailing “Sampuraga”: Suatu Kajian Pendekatan Objektif dan Nilai Pendidikan Karakter. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 5(2), 222. <https://doi.org/10.24114/antro.v5i2.15268>
- Kurniasih, D. (2021). Analisis Bahan Ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Sahabatku Indonesia Tingkat Dasar. *Madah: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 12(1), 25–45. <https://doi.org/10.31503/madah.v12i1.305>
- Mansur, Samin. *Sampuraga*. Solo: Wahyu Bhakti, 1995.
- Melinda, S., & Muzaki, H. (2023). Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pengenalan Bahasa Dan Budaya Indonesia Dalam Pembelajaran Bipa. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 5(01), 1–8. <https://doi.org/10.46772/semantika.v5i01.1242>
- Noviana, F. (2018). Pemerolehan bahasa dan budaya Indonesia penutur asing melalui cerita rakyat. *Lite*, 14(1), 1–10.
- Ramadhania, A. D., Karim, A. A., Wardani, A. I., Ismawati, I., & Zackyan, B. C. (2022) Revitalisasi Sasakala Kaliwedi ke dalam Komik sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3638–3651. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2655>
- Sahara, K. C. (2009). *Komik dalam Pembelajaran*. 1–17. <http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-kreativitas-definisi-aspek.html>
- Savira, M., Afriana, D. N., & Syahfitri, D. (2022). Revitalisasi Legenda Pancur Kuta melalui Perancangan Komik Digital. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 424–428.
- Syahfitri, Dian, dkk. 2023. Strategi Diplomasi Bangsa Menuju Internasionalisasi Bahasa Indonesia. Bandung: UPI PRESS.