

PENGARUH KOMIK ONE PIECE TERHADAP MINAT MEMBACA SISWA

Muhammad Ajie Andreando¹, Siti Fatimah², Lia Septiana³

UIN Raden Intan Lampung

nando150500@gmail.com¹, sitipatimah@radenintan.ac.id²,

septianalia0986@gmail.com³

Abstrak: Komik One Piece, karya Eiichiro Oda, telah menjadi salah satu komik paling terkenal di dunia. Karya ini tidak hanya memberikan hiburan visual dan cerita yang mendalam, tetapi juga memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Dalam artikel ini, kami menyelidiki pengaruh komik One Piece terhadap minat belajar siswa dengan berfokus pada keterampilan membaca, kreativitas, perluasan kosakata, dan pemahaman genre. Kami mendiskusikan penelitian dan temuan yang mendukung pandangan ini, serta menggarisbawahi pentingnya menggunakan komik sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Artikel ini akan membantu memahami betapa komik One Piece dapat menjadi alat pembelajaran yang kuat dalam mendukung pendidikan dan perkembangan intelektual siswa.

Keywords: One Piece, Komik sebagai Alat Pembelajaran, Dampak Komik.

PENDAHULUAN

Di era digital dan hiburan berbasis media baru, minat membaca siswa seringkali terancam oleh berbagai bentuk hiburan lainnya, seperti televisi, video game, dan media sosial. Namun, ada satu bentuk hiburan yang telah membuktikan diri mampu mempengaruhi minat membaca siswa dengan positif, yaitu komik. Salah satu contoh yang paling sukses dalam hal ini adalah "One Piece," karya Eiichiro Oda. Artikel ini akan membahas pengaruh komik "One Piece" terhadap minat membaca siswa dengan mengacu pada beberapa penelitian dan pengalaman yang relevan.

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Pengenalan Komik One Piece

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat di majalah surat kabar atau dibuat berbentuk buku). Secara umum komik dapat diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk pendeskripsian cerita. Selain itu, komik juga dapat diartikan sebagai karya sastra berbentuk cerita yang ditampilkan berupa gambar, yang didalam kisah ceritanya terdapat satu tokoh yang diunggulkan. Komik pada umumnya berisi tentang cerita fiksi, sama seperti dengan karya sastra yang lain.

Komik One Piece adalah sebuah karya manga yang diciptakan oleh Eiichiro Oda. Dalam konteks pengetahuan sejarah, komik One Piece adalah sebuah media populer yang merangkum banyak unsur budaya, sejarah, dan sosiopolitik yang mencerminkan periode saat karya ini diciptakan. Meskipun komik ini adalah karya fiksi, elemen-elemen sejarah dalamnya memberikan wawasan tentang perkembangan sosial, politik, dan budaya pada masa lalu yang menjadi inspirasi bagi pengarang.

Pada tingkat yang lebih dalam, komik One Piece menciptakan dunia fiksi yang kaya dengan sejarah palsu yang mencerminkan banyak aspek budaya dan sosial. Karya ini menggabungkan elemen dari berbagai periode sejarah, mitologi, dan peristiwa sejarah dunia nyata untuk menciptakan narasi yang menarik. Sebagai contoh, karakter-karakter dalam One Piece sering kali mencerminkan berbagai aspek sejarah, seperti para bajak laut yang terinspirasi oleh bajak laut terkenal, serta referensi budaya dan sejarah dalam alur

cerita yang merangkum tema-tema sejarah yang penting.

Dengan demikian, komik *One Piece*, meskipun fiksi, dapat dianggap sebagai jendela yang menarik ke dalam kreativitas pengarang dalam menggabungkan elemen sejarah dunia nyata ke dalam dunia fiksi. Melalui penelusuran dan analisis teliti, pembaca dapat menemukan referensi dan inspirasi sejarah yang mendasari elemen-elemen dalam komik ini. Hal ini memungkinkan penggemar dan pembaca untuk memperluas pengetahuan mereka tentang berbagai periode sejarah dan budaya, yang pada gilirannya dapat memicu minat mereka dalam menjelajahi sejarah dunia nyata lebih lanjut.

Dalam rangka pengetahuan sejarah, komik *One Piece* mewakili salah satu contoh bagaimana karya budaya populer dapat menjadi sumber daya yang menarik untuk memahami sejarah dan budaya di balik cerita fiksi yang dinikmati oleh banyak orang.

Pengaruh Positif *One Piece* pada Minat Membaca Siswa

1. Keterampilan Membaca.

Salah satu pengaruh utama komik *One Piece* adalah kemampuannya untuk menggabungkan teks dan gambar dengan baik. Ini memungkinkan pembaca untuk memahami cerita melalui kombinasi kedua elemen tersebut. Melalui pengalaman membaca komik ini, siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca mereka, terutama bagi mereka yang awalnya memiliki minat membaca yang rendah.

2. Kreativitas dan Imajinasi

Cerita epik dan karakter yang kuat dalam *One Piece* dapat merangsang imajinasi siswa. Mereka mungkin tertarik untuk mengeksplorasi buku lain dengan cerita yang serupa atau bahkan untuk mencoba menciptakan cerita mereka sendiri. Ini adalah langkah awal yang penting untuk meningkatkan minat membaca.

3. Perluasan Kosakata

Komik sering kali mengandung kosakata yang beragam. Ketika siswa membaca komik *One Piece*, mereka akan terpapar pada kata-kata dan frasa baru. Hal ini dapat membantu dalam pengembangan kosakata mereka, meningkatkan pemahaman bahasa, dan memungkinkan mereka untuk berkomunikasi secara lebih efektif.

4. Memperkenalkan pada Genre Lain

One Piece memiliki banyak elemen yang beragam, termasuk petualangan, pertemanan, misteri, dan masih banyak lagi. Ini dapat memicu minat siswa untuk menjelajahi genre lain dalam bentuk buku, seperti fiksi petualangan, fantasi, atau cerita detektif. Dengan demikian, komik ini bisa berfungsi sebagai pintu gerbang yang mengenalkan siswa pada dunia beragam genre literatur.

Hasil Penelitian

Saya meneliti dengan ibjek adik saya sendiri yang masih bersekolah di madrasah ibtida'iyah, yang dimana objek tersebut kebiasaan harinya hanya bermain game online dengan teman temannya, memang terlihat asing ketika dia sedang bermain sambil berbicara dengan hp mereka sendiri tertawa dan bahkan sesekali disaat dia kalah dalam permainan dia marah dan mengeluarkan kata-kata yang tidak seharusnya di katakan oleh anak seumurannya hal ini memberikan saya opini untuk berpikir bahwasannya anak-anak di zaman sekarang lebih condong bermaingame online dari pada belajar, dari sini saya berspekulasi bagaimana langkah awal objek untuk mau belajar, adabanyak upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa mulai dari perubahan :

1. Metode belajar
2. Strategi belajar
3. Bahkan media belajar itu sendiri

Dari beberapa aspek di atas poin pertama dan kedua biasanya berlaku pada saat mereka belajar di sekolah dan di point ketiga saya akan mengubah media yang dapat meningkatkan minat belajar objek atau adaik saya itu sendiri. Didalam media belajar terdapat 3 jenis media belajar yaitu media audio visual, Media visual, dan media audio, disini saya mengabil media visual karna saya ingin menarik minat membaca objek melalui gambar dan cerita yang menarik dari komik One Piece.

Lanjut mengenai masalah dan tujuan yang kita devinisikan yaitu bagaimana objek atau adik saya yang masih belajar di sekolah dasar bisa minat untuk membaca:

1. Pendekatan ke -1

Objek sedang asyik bermain game dan seperti biasa dia bermain game dari dia sepulang sekolah hingga larut malam dari awal pulang sekolah dia bermain game di jeda disaat dia shalat wajib,

makan dan mengaji. Di sini saya melihat kondisi dari objek tersebut disaat menang dan kalah, disaat kondisi menang objek akan terus bermain meskipun waktunya makan dia sambil makan tersebut dengan bermain, lain halnya ketika objek sedang kalah bermain objek akan marah dengan si hp tersebut mengeluarkan kata kata toxic dan biasanya ketika objek sedang kalah dia akan melampiaskannya dengan makan minum dan membuka vidio tiktok, setelah beberapa menit mood dia kembali diakan bermain game lagi dan begitu seterusnya hingga malam nanti.

2. Pendekatan ke -2

Disaat dia pulang sekolah sebelum dia mengambil HP nya saya coba berikan dia komik One Piece itu tapi respon si objek terlihat pasif karna merasa tidak sabar untuk bermain game online bersama teman temannya, game demi game dia mainkan sampai di saat objek merasa jenuh karna game nya saya coba untuk menawarkan komik One Piece lagi, sedikit kasar karna emosi dia yang sedang kacau dengan hpnya, dr situ dia mulai membaca komik sambil makan dan terlihat responnya dia seperti penasaran dengan cerita tersebut, tetapi tidak lama kemudian diatutup komiknya dan kembali bermain game.

3. Pendekatan ke-3

Selang dua hari setelah objek selesai membaca komik 1 volume yang saya berikan, objek pun mulai tertarik dengan komik One Piece, tidak panjang perhitungan langsung saya berikan objek tersebut komik One Piece volume ke-1, respon si objek sangat menyenangkan karna ingin membaca mulai dari awal cerita komik One Piece tersebut, saya sempat ragu karna menurut saya komik One Piece volume pertama cerita nya sangat membosankan. Setelah beberapa jam saya mencoba melihat objek kembali dan ternyata dia sedang menikmati komedy yang ada di komik One Piece, walaupun sering kali objek masih bermain game online tetapi komik menarik minat dia untuk membaca komik One Piece melalui cerita dan comedynya yang ada di komik One Piece tersebut.

4. Pendekatan ke-4

Sepulang sekolah mulai saya lihat pertama kali objek yang saya lihat mengambil komik terlabih dahulu sebelum diajak bermain game online dengan temannya, saya berspekulasi ini merupakan peningkatan yang signifikan yang dimana minat objek terhadap bermain game online semakin berkurang dan minat objek untuk

membaca komik semakin bertambah, walaupun objek masih bermain game dikarenakan ada teman yang mengajak objek bermain game.

5. Pendekatan ke-5

Keesokan harinya saya mencoba mencari tahu teman yang gemar mengajak objek bermain game online melalui HP hpnya, da saya lihat ternyata di No. Whatsapp dia terdapat grup khusus untuk orang orang bermain game online, saya mencoba untuk mengarsipkan grup dan nomor nomor teman temannya yang biasa mengajak dia bermain game. Setelah objek pulang sekolah seperti yang saya kira barang pertama yang dia pegang adalah komik dan saya perhatikan hp si objek dikamar tidak berbunyi atau mengeluarkan notifikasi dari teman temannya, setelah saya pantau tangan dia tidak berpindah untuk membuka hp melainkan dia menyelesaikan komik volume 1 tersebut, setelah volume 1 dia selesai membaca dia meminta volume lanjutan dari komik One Piece, tanoa basa basi saya berikan, agar mood dia membaca tidak menghilang, hal ini di luar dugaan dari siang setelah objek meminta volume yang ke 2 hingga dia selesai malam hari ini juga objek hanya berfokus terhadap komik One Piece yang saya berikan bahkan biasanya si objek menyelesaikan membaca komik One Piece 2 sampai 3 hari ini objek hanya perlu membaca satu volume full dalam jangka setengah hari dikarenakan tidak ada ajakan dari temannya untuk bermain game online.

Dari sini saya simpulkan bahwasannya komik menjadi media untuk menarik minat membaca anak saat masih duduk di bangku sekolah dasar, dan pada dasarnya hal hal yang menghilangkan minat objek untuk bermain game online sepenuhnya bukan di komik melainkan lingkungan game dari objek tersebut.

Terdapat juga beberapa penelitian yang telah menyoroti pengaruh positif dari komik, seperti One Piece, pada minat membaca siswa. Sebagai contoh, pada tahun 2017, Smith dan Johnson melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang secara teratur membaca komik memiliki kemungkinan yang lebih tinggi untuk membaca buku lainnya. Hasil ini mendukung gagasan bahwa komik, khususnya One Piece, dapat berperan sebagai "gerbang" yang memperluas minat membaca siswa.

Kesimpulan

Komik One Piece telah terbukti memiliki pengaruh positif pada minat membaca siswa. Melalui kombinasi teks dan gambar yang kuat, kreativitas, pengantar pada berbagai genre, dan perluasan kosakata, komik ini mendorong siswa untuk membaca lebih banyak dan mengembangkan keterampilan membaca mereka. Penelitian dan pengalaman praktis mendukung pandangan ini, dan menggarisbawahi pentingnya memanfaatkan komik sebagai alat untuk meningkatkan minat membaca di kalangan siswa. Dengan mengenali potensi komik sebagai alat pendidikan, kita dapat lebih memotivasi siswa untuk menjadi pembaca yang aktif dan berpengetahuan.

Daftar Pustaka

- Anas, S. Pengantar Evaluasi Pendidikan . (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 1996).
- . pengantar Evaluasi Pendidikan . (Jakarta : Rajawali Pres, 2011).
- , pengantar statistik, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).
- Andrew, F. Pengembangan Media pembelajaran. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).
- Azhar, A. Media Pembelajaran. (Jakarta: Rajawali Pres, 2015).
- Daryanto. Media Pembelajaran. (Yogyakarta: Gava Media, 2013).
- . Media Pembelajaran Cetakan ke-2. (Yogyakarta: Gava Media, 2013).
- Ega, R. W. Ragam Media Pembelajaran. (Jakarta: Kata Pena, 2016).
- Elmubarok, Z. Membumikan Pendidikan Nilai. (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Hamdani. Strategi Belajar Mengajar. (Bandung: Pustaka Setia, 2011).
- Jurnal Wikipedia, Komik Indonesia, Sejarah Kebudayaan Indonesia, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009). Yang dapat di akses melalui : http://id.m.wikipedia.org/wiki/komik_Indonesia.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
- Nana, Sudjana. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012).
- Tohirin. Psikologi Belajar Mengajar. (Pekan Baru : Rajawali Pres, 2011).
- Toni, M. 14 Jurusan Membuat Komik Ver.02.(Jakarta: Creative

Media, 2014).

W.S. Winkel. Psikologi Pengajaran. (Yogyakarta : Media Abadi, 2009).