



TUGAS AKHIR

JUDUL

**PERANCANGAN KOMIK MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BAGI SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

**NURHAYATI UMAR
1386142004**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

2018

TUGAS AKHIR

JUDUL

**PERANCANGAN KOMIK MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BAGI SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

OLEH :

**NURHAYATI UMAR
1386142004**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

2018



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

1. N a m a : Nurhayati Umar
2. N I M : 1386142004
3. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
4. Judul : Perancangan Komik Media Pembelajaran Matematika
Bagi Siswa Kelas 2 SD

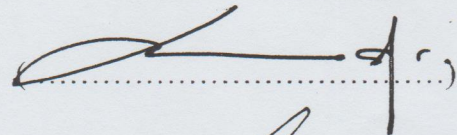
Tugas akhir yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan menyatakan memenuhi syarat/layak untuk melaksanakan **Ujian Tugas Akhir**.

Makassar, 21 Desember 2017

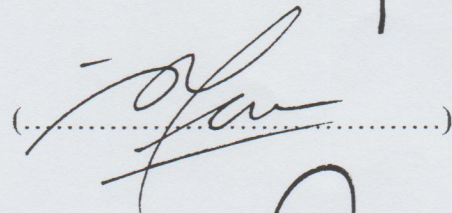

NURHAYATI UMAR
NIM : 1386142004

Dosen Pembimbing :

Drs. Aswar, M.Ds.
NIP. 19660423 199402 1 001

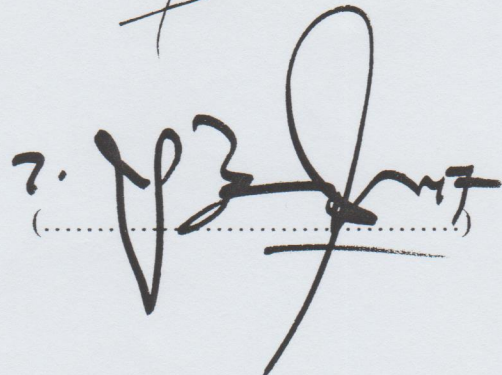

(.....)

Irfan Arifin. S.Pd.,M.Pd.
NIP. 19770603 201504 1 001


(.....)

Dosen Penguji :

Drs. Benny Subiantoro, M.Sn.
NIP. 195405251982031002


(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurhayati Umar
Nim : 1386142004
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul : Perancangan Komik Media Pembelajaran
Matematika Bagi Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir ini merupakan karya asli yang bersumber dari ide saya sendiri dan bukan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan. Selain itu, tidak ada sebagian dari tugas akhir yang telah saya atau orang lain gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar akademik.

Jika pernyataan di atas terbukti atau dapat dibuktikan sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar atau berdasarkan peraturan perundangan yang berlaku.

Makassar, 26 Desember 2017

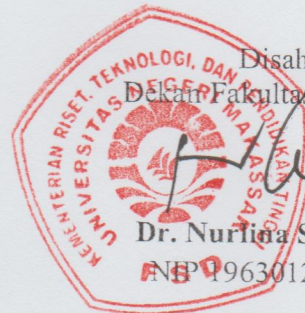
Yang membuat pernyataan,

Nurhayati Umar

NIM.1386142004

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN TUGAS AKHIR

Laporan Tugas Akhir ini dibuat oleh Nurhayati Umar, NIM: 1386142004, dengan judul: Perancangan Komik Media Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar, diperiksa oleh Panitia Ujian Tugas Akhir Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dengan SK Nomor: 2371/UN36.21/PP/2017, tanggal 5 Januari 2018 untuk memenuhi sebagian penyelesaian akademis guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual pada hari Jumat 5 Januari 2018.



Disahkan oleh:
Dekan Fakultas Seni dan Desain,

Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.

NIP. 19630121 198903 2 001

Panitia Ujian:

1. Ketua Panitia
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
2. Sekretaris Panitia
Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds.
3. Pembimbing I
Drs, Aswar M.Ds.
4. Pembimbing II
Irfan Arifin. S.Pd.,M.Pd.
5. Penguji I
Drs. Benny Subiantoro, M.Sn.
6. Penguji II
Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds.

()
()
()
()
()

ABSTRAK

Nurhayati Umar 2017. Perancangan Komik Media Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar. 2017. Pembimbing : (I) Drs. Aswar, M.Ds. (II) Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd.

Perancangan komik media pembelajaran matematika ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat pengetahuan Matematika di Indonesia. Dalam pelajaran Matematika Perkalian merupakan dasar atau awal mula berlatih berpikir kritis dan sistematis, sehingga apabila konsep perkalian dipahami dengan baik, akan mudah melanjutkan ke tingkat matematika selanjutnya.. Perancangan ini bertujuan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika. Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Konsep desain dalam perancangan ini adalah “praja muda karena” dari konsep tersebut dihasilkan sebuah buku komik media pembelajaran Matematika bagi siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Kata kunci : edukasi, matematika, perkalian, perancangan komik

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Berkat limpahan dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Komik Media Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar” yang ditujukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna menyelesaikan studi di Program Studi Desain Komunikasi Visual Strata Satu Universitas Negeri Makassar.

Penulis menyadari bahwa dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya khususnya orang tua saya Ibunda Siara yang selalu mendoakan serta mendukung saya, juga kakak Mustafa Umar yang membimbing serta membiayai saya, juga kakak-kakak saya yang selalu mendukung dan memotivasi saya.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi. Namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan ini tidak lain berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak khususnya kepada Bapak Drs. Aswar, M.Ds (pembimbing I) dan Bapak Irfan Arifin. S.Pd.,M.Pd (pembimbing II). yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan bimbingan, evaluasi, kritik dan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.

Ucapan terimakasih dan penghargaan yang tulus penulis juga sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu proses penyelesaian laporan Tugas Akhir ini, yaitu kepada :

1. Prof. Dr. H. Husain Syam M., TP. Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum. Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
3. Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds, Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
4. Ibu Nurhayda (Guru matematika SD Parang Tambung 1)
5. Sahabat dan saudara : Atika Pertiwi, Rizky Septiani, Wulandari, Rabiatul adawiyah, Nofal Gazali, Asmita Jatir, Siti Hadrika, Nurfaah, Emi kasturi, atas dukungan ide, cerita, serta motivasi.
6. Serta pihak-pihak terkait yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa mungkin masih terdapat kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Makassar, 06 Desember 2017

Penulis,

MOTTO

Semua yang tidak mungkin adalah mungkin bagi mereka yang percaya serta selalu berusaha.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
MOTTO.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Batasan Masalah.....	6
E. Tujuan Perancangan.....	7
F. Manfaat Perancangan.....	8
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	
A. Kajian Desain yang Relevan.....	9
1. Menentukan tema cerita.....	10
2. Karakter.....	10
3. Gaya visual.....	10
4. Membuat naskah cerita.....	10
5. Membuat sketsa kasar.....	11
6. Finishing.....	11
7. Layout (tata letak).....	11
8. Tipografi.....	13
9. Unsur Desain.....	13
B. Kajian Teori.....	18
1. Perancangan.....	18
2. Media Secara Umum.....	18
3. Media Pembelajaran.....	19
4. Jenis Media Pembelajaran.....	20
5. Komik	22
6. Jenis-jenis Komik	25
7. Komik Sebagai Media Pembelajaran	28
8. Mengenai Karakteristik Siswa.....	29
9. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).....	30
10. Matematika.....	31
11. Simbol Matematika	31
12. Materi Perkalian.....	34
13. Ilustrasi.....	34

14. Skema Berpikir.....	36
BAB III METODE DAN KONSEP PERANCANGAN	
A. Deskripsi Karya	37
B. Metode Pengumpulan Data.....	37
1. Jenis Metode Pengumpulan Data	37
a. Metode pengumpulan data primer	38
b. Metode pengumpulan data sekunder	39
C. Analisis Materi dan Identifikasi Target Audience.....	40
a. Analisis Materi.....	40
b. Analisis Target audience	40
D. Analisa Strategi Desain Komunikasi Visual.....	43
1. Gaya Visual.....	43
2. Identifikasi Pemilihan Warna	45
3. Identifikasi Jenis Font.....	47
E. Analisa Media Komunikasi.....	48
1. Analisa Media Berdasarkan Tekniknya.....	48
2. Analisa media berdasarkan objek ilustrasinya	50
F. Analisa Positioning dan Branding	53
G. Analisis Data.....	54
H. Konsep dan Strategi Perancangan	56
1. Konsep Desain	56
2. Konsep dan Strategi Komunikasi.....	56
3. Konsep dan Strategi Kreatif.....	58
4. Konsep dan Strategi Visual.....	60
5. Konsep dan Strategi Media.....	62
6. Skema Perancangan.....	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	
A. Hasil Perancangan	65
1. Pra Prancangan.....	65
a. Brainstorming.....	65
b. Mind Mapping.....	71
c. Eksplorasi Visual.....	70
1. Karakter	72
d. Draft Panel Storyboard dan Sketsa Pengembangan.....	79
e. Media Pendukung.....	93
f. Media Promosi.....	96
2. Perancangan.....	97
a. Digitalisasi Karakter Tokoh Dalam Buku Komik	98
b. Digitalisasi Storyboard	101
c. Digitalisasi Elemen Pendukung.....	127
d. Digitalisasi Tipografi.....	130
e. Digitalisasi Media Pendukung.....	132
f. Digitalisasi Media Promosi.....	136
3. Final Perancangan	137
a. Media Utama.....	137

b. Media Pendukung.....	145
c. Media Promosi.....	150
B. Hasil Perancangan	152
1. Media Utama.....	152
2. Media Pendukung.....	153
3. Meia Promosi.....	154
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. KESIMPULAN	155
B. SARAN	156
DAFTAR PUSTAKA.....	157
LAMPIRAN.....	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pallete Warna.....	17
Gambar 2.2 Sequential Art.....	24
Gambar 2.3 Manual Guide.....	24
Gambar 2.4 Bagan Skema Berpikir.....	34
Gambar 3.1 Buku komik “asyik belajar matematika” edisi 1-8.....	55
Gambar 3.2 Pahlawan Sulawesi Selatan.....	57
Gambar 3.3 Bagan skema perancangan.....	62
Gambar 4.1 Ide/gagasan dari penulis.....	65
Gambar 4.2 Mind Mapping.....	71
Gambar 4.3 Eksplorasi bentuk sederhana topi.....	72
Gambar 4.4 Eksplorasi bentuk rambut sederhana.....	72
Gambar 4.5 Sketsa karakter Sultan.....	73
Gambar 4.6 Sketsa karakter Yusuf.....	74
Gambar 4.7 Sketsa karakter Emmy.....	75
Gambar 4.8 Sketsa karakter Ibu guru.....	76
Gambar 4.9 Sketsa karakter Bapak guru.....	77
Gambar 4.10 Sketsa karakter Kakak senior.....	77
Gambar 4.11 Sketsa background cerita.....	78
Gambar 4.12 Sketsa <i>storyboard scene</i> 1.....	79
Gambar 4.13 Sketsa <i>storyboard scene</i> 2.....	80
Gambar 4.14 Sketsa <i>storyboard scene</i> 3 bagian pertama.....	81
Gambar 4.15 Sketsa <i>storyboard scene</i> 3 bagian kedua.....	82
Gambar 4.16 Sketsa <i>storyboard scene</i> 3 bagian penyelesaian soal....	82
Gambar 4.17 Sketsa <i>storyboard scene</i> 3 bagian ketiga.....	83
Gambar 4.18 Sketsa <i>storyboard scene</i> evaluasi soal.....	84
Gambar 4.19 Sketsa <i>storyboard scene</i> 4.....	85
Gambar 4.20 Sketsa <i>storyboard scene</i> 5 bagian pertama.....	86
Gambar 4.21 Sketsa <i>storyboard scene</i> 5 bagian kedua.....	87
Gambar 4.22 Sketsa <i>storyboard scene</i> 5 bagian penyelesaian soal....	87
Gambar 4.23 Sketsa <i>storyboard scene</i> 6 bagian pertama.....	89
Gambar 4.24 Sketsa <i>storyboard scene</i> 6 bagian kedua.....	90
Gambar 4.25 Sketsa <i>storyboard scene</i> 7.....	90
Gambar 4.26 Sketsa <i>storyboard scene</i> 8.....	91
Gambar 4.27 Sketsa <i>storyboard scene</i> 9.....	92
Gambar 4.28 Sketsa perancangan kalender.....	93
Gambar 4.29 Sketsa perancangan <i>notes book</i>	94
Gambar 4.30 Sketsa perancangan <i>layout x banner</i>	95
Gambar 4.31 Sketsa perancangan gantungan kunci.....	96
Gambar 4.32 Digitalisasi karakter Sultan.....	97
Gambar 4.33 Digitalisasi karakter Yusuf.....	97
Gambar 4.34 Digitalisasi karakter Emmy.....	98

Gambar 4.35 Digitalisasi karakter Ibu guru.....	98
Gambar 4.36 Digitalisasi karakter Bapak guru.....	99
Gambar 4.37 Digitalisasi karakter Kakak senior.....	99
Gambar 4.38 Proses penggambaran <i>line art scene</i> 1	100
Gambar 4.39 Pewarnaan sesuai warna konsep <i>scene</i> 1.....	100
Gambar 4.40 Penambahan balon kata <i>scene</i> 1	101
Gambar 4.41 Proses penggambaran <i>line art scene</i> 2	101
Gambar 4.42 Pewarnaan sesuai warna konsep <i>scene</i> 2.....	102
Gambar 4.43 Penambahan balon kata <i>scene</i> 2.....	102
Gambar 4.44 Proses penggambaran <i>line art scene</i> 3 pertama.....	103
Gambar 4.45 Pewarnaan sesuai warna konsep <i>scene</i> 3 pertama	103
Gambar 4.46 Penambahan balon kata <i>scene</i> 3 pertama.....	104
Gambar 4.47 Proses penggambaran <i>line art scene</i> 3 kedua.....	104
Gambar 4.48 Pewarnaan sesuai warna konsep <i>scene</i> 3 kedua	105
Gambar 4.49 Penambahan balon kata <i>scene</i> 3 kedua.....	105
Gambar 4.50 Gambar pendukung penjelasan jawaban.....	106
Gambar 4.51 Penambahan balon kata <i>scene</i> 3 ketiga.....	107
Gambar 4.52 Proses penggambaran digital <i>scene</i> 3 ke-empat	105
Gambar 4.53 Proses penggambaran digital <i>scene</i> 3 ke-empat	108
Gambar 4.54 Penambahan balon kata <i>scene</i> 3 ke-empat.....	108
Gambar 4.55 Buku matematika pada subbab perkalian.....	109
Gambar 4.56 Digitalisasi soal dari buku.....	110
Gambar 4.57 Proses penggambaran <i>line art scene</i> 4	110
Gambar 4.58 pewarnaan sesuai warna konsep <i>scene</i> 4.....	111
Gambar 4.59 Penambahan balon kata <i>scene</i> 4.....	111
Gambar 4.60 Proses penggambaran <i>line art scene</i> 5 pertama	112
Gambar 4.61 pewarnaan sesuai warna konsep <i>scene</i> 5 pertama.....	112
Gambar 4.62 Penambahan balon kata <i>scene</i> 5 pertama.....	113
Gambar 4.63 Proses penggambaran <i>line art scene</i> 5 kedua	113
Gambar 4.64 pewarnaan sesuai warna konsep <i>scene</i> 5 kedua.....	114
Gambar 4.65 Penambahan balon kata <i>scene</i> 5 kedua.....	114
Gambar 4.66 Penambahan balon kata <i>scene</i> 5 ketiga.....	115
Gambar 4.67 Penambahan balon kata <i>scene</i> 5 ketiga.....	115
Gambar 4.68 Materi soal dari buku matematika yang digunakan.....	116
Gambar 4.69 Digitalisasi soal dari buku.....	116
Gambar 4.70 Proses penggambaran <i>line art scene</i> 6 pertama	117
Gambar 4.71 pewarnaan sesuai warna konsep <i>scene</i> 6 pertama.....	117
Gambar 4.72 Penambahan balon kata <i>scene</i> 6 pertama.....	118
Gambar 4.73 Proses penggambaran <i>line art scene</i> 6 kedua	118
Gambar 4.74 pewarnaan sesuai warna konsep <i>scene</i> 6 kedua.....	119
Gambar 4.75 Penambahan balon kata <i>scene</i> 6 kedua.....	119
Gambar 4.76 Proses penggambaran <i>line art scene</i> 7 pertama.....	120
Gambar 4.77 pewarnaan sesuai warna konsep <i>scene</i> 7 pertama.....	120
Gambar 4.78 Penambahan balon kata <i>scene</i> 7 pertama.....	121
Gambar 4.79 Proses penggambaran <i>line art scene</i> 7 kedua.....	121
Gambar 4.80 pewarnaan sesuai warna konsep <i>scene</i> 7 kedua.....	122

Gambar 4.81 Penambahan balon kata <i>scene</i> 7 kedua.....	122
Gambar 4.82 Proses penggambaran <i>line art scene</i> 8.....	123
Gambar 4.83 pewarnaan sesuai warna konsep <i>scene</i> 8.....	123
Gambar 4.84 Penambahan balon kata <i>scene</i> 8.....	124
Gambar 4.85 Proses penggambaran <i>line art scene</i> 9.....	124
Gambar 4.86 pewarnaan sesuai warna konsep <i>scene</i> 9.....	125
Gambar 4.87 Penambahan balon kata <i>scene</i> 9.....	125
Gambar 4.88 Digitalisasi halaman setelah judul.....	126
Gambar 4.89 Digitalisasi pengenalan penulis.....	126
Gambar 4.90 Digitalisasi halaman kata pengantar.....	127
Gambar 4.91 Digitalisasi halaman perkenalan karakter.....	127
Gambar 4.92 Digitalisasi halaman <i>background</i> cerita.....	128
Gambar 4.93 Digitalisasi halaman pengenalan sumber karakter.....	128
Gambar 4.94 Desain <i>font</i> pada bagian sampul.....	129
Gambar 4.95 Pengaplikasian <i>font</i> pada sampul.....	130
Gambar 4.96 Pengaplikasian <i>font</i> pada elemen pendukung buku.....	131
Gambar 4.97 Perancangan <i>background</i> konten media pembelajaran..	132
Gambar 4.98 Perancangan bentuk pendukung pada kalender.....	133
Gambar 4.99 Perancangan komposisi konten pada kalender.....	133
Gambar 4.100.1 Perancangan sampul kalender.....	134
Gambar 4.100.2 Perancangan tipografi dan sampul <i>notes</i>	135
Gambar 4.100.3 Perancangan <i>Layout x banner</i>	135
Gambar 4.100.4 Perancangan gantungan kunci.....	136
Gambar 4.100.5 <i>Layout</i> sampul depan dan belakang.....	136
Gambar 4.100.6 <i>Layout</i> pengenalan buku setelah lembaran sampul...	137
Gambar 4.100.7 <i>Layout</i> pengenalan penulis dan kata pengantar.....	137
Gambar 4.100.8 <i>Layout</i> halaman pengenalan karakter.....	138
Gambar 4.100.9 <i>Layout</i> halaman 2 dan 3.....	138
Gambar 4.100.10 <i>Layout</i> halaman 4 dan 5.....	139
Gambar 4.100.11 <i>Layout</i> halaman 6 dan 7.....	139
Gambar 4.100.12 <i>Layout</i> halaman 8 dan 9.....	140
Gambar 4.100.13 <i>Layout</i> halaman 10 dan 11.....	140
Gambar 4.100.14 <i>Layout</i> halaman 12 dan 13.....	141
Gambar 4.100.15 <i>Layout</i> halaman 14 dan 15.....	141
Gambar 4.100.16 <i>Layout</i> halaman 16 dan 17.....	142
Gambar 4.100.17 <i>Layout</i> halaman 18 dan 19.....	142
Gambar 4.100.18 <i>Layout</i> halaman 20 dan 21.....	143
Gambar 4.100.19 <i>Layout</i> halaman pengenalan sumber karakter.....	143
Gambar 4.100.20 <i>Layout</i> sampul kalender.....	144
Gambar 4.100.21 <i>Layout</i> kalender halaman 1 dan 2.....	144
Gambar 4.100.22 <i>Layout</i> kalender halaman 3 dan 4.....	145
Gambar 4.100.23 <i>Layout</i> kalender halaman 5 dan 6.....	145
Gambar 4.100.24 <i>Layout</i> halaman belakang kalender.....	146
Gambar 4.100.25 <i>Layout</i> sampul notes karakter Sultan.....	147
Gambar 4.100.26 <i>Layout</i> sampul notes karakter Yusuf.....	147
Gambar 4.100.27 <i>Layout</i> sampul notes karakter Emmy.....	148

Gambar 4.100.28 <i>Layout x banner</i>	149
Gambar 4.100.29 <i>Layout</i> gantungan kunci karakter Sultan.....	150
Gambar 4.100.30 <i>Layout</i> gantungan kunci karakter Yusuf.....	150
Gambar 4.100.31 <i>Layout</i> gantungan kunci karakter Emmy.....	151
Gambar 4.100.32 Buku komik media pembelajaran matematika	151
Gambar 4.100.33 Kalender 2018	152
Gambar 4.100.34 <i>Notes Book</i>	152
Gambar 4.100.35 <i>x Banner</i>	153
Gambar 4.100.36 Gantungan kunci.....	153

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Dasar Matematika.....	32
Tabel 2.2 Simbol operasi Matematika.....	33
Tabel 3.1 Identifikasi jenis <i>font</i>	45
Tabel 3.2 Tipografi sampul.....	59
Tabel 3.3 Tipografi isi.....	59
Tabel 3.4 Alternatif media pendukung.....	61
Tabel 3.5 Alternatif media promosi.....	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu yang memiliki peranan penting bagi kemajuan peradaban manusia. Dan sebagai warga negara Indonesia yang berhak untuk mendapatkan pendidikan seperti yang tertuang dalam UUD 1945, tentunya harus memiliki pengetahuan umum minimum. Pengetahuan umum minimum itu di antaranya adalah matematika. Seperti diperjelas dalam UU nomor 20 tahun 2013 BAB III pasal 4 ayat 5 pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Salah satu yang disebutkan adalah berhitung yakni matematika itu sendiri.

Dalam dunia pendidikan, pelajaran matematika menjadi pelajaran yang sangat penting, karena pelajaran matematika mengajarkan tentang bagaimana cara berpikir dan mengolah logika yang digunakan untuk memecahkan masalah sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pandangan (*NCTM National Council of Teacher of Mathematics dalam Erman, 2003: 298*). Contohnya seperti berdagang, menghitung jumlah mata uang, mengetahui angka romawi pada petunjuk arah jalan, pengukuran tanah, pelukisan, konstruksi, astronomi dan membantu dalam mengembangkan disiplin ilmu lain. Dengan mempelajari matematika seseorang terbiasa berpikir secara sistematis, ilmiah, menggunakan logika, kritis serta dapat meningkatkan daya kreativitas. Oleh sebab itu, matematika wajib diperkenalkan dan diajarkan sejak dini bagi anak Sekolah Dasar untuk mencapai tujuan satuan

pendidikan yang tertuang dalam Kurikulum 2013 Sekolah Dasar yaitu “berilmu, cakap, kritis, kreatif dan inovatif.

Matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat cabang ilmu pasti lainnya. Oleh karena itu penguasaan terhadap matematika mutlak diperlukan dan konsep-konsep matematika harus dipahami dengan betul dan benar sejak dini. Hal ini karena konsep-konsep dalam matematika merupakan suatu rangkaian sebab akibat. Sehingga pemahaman yang salah terhadap suatu konsep, akan berakibat pada kesalahan pemahaman terhadap konsep-konsep selanjutnya.

Salah satu bagian pelajaran dalam mata pelajaran matematika dalam kurikulum Sekolah Dasar adalah perkalian. Konsep perkalian merupakan salah satu konsep dasar matematika, yang mana perkalian adalah penjumlahan yang berulang, inilah yang menyebabkan $A \times B$ berbeda dengan $B \times A$, sebab $A \times B = B+B+B+B$ (sebanyak Ax), sedangkan $B \times A = A+A+A+A$ (sebanyak Bx).

Pada kenyataannya masih banyak yang tidak mengerti perbedaan pengertian antara $A \times B$ dengan $B \times A$, dengan alasan menghasilkan angka akhir yang sama karena sifat Komutatif pada operasi bilangan bulat. Di mana tidak adanya kesadaran bahwa sifat Komutatif ini hanya berorientasi pada hasil akhir, sedangkan pada konsep keduanya berbeda. Seperti sebuah kasus yang pernah terjadi dan menghebohkan media sosial beberapa waktu yang lalu mengenai perdebatan 4×6 atau 6×4 .

Dalam belajar Matematika, ada dua macam pengetahuan yang berbeda :

1) Pengetahuan Prosedural, dan 2) Pengetahuan Konseptual. Pengetahuan prosedural adalah pengetahuan yang berkaitan dengan simbol-simbol, bahasa dan

aturan operasi perhitungan. Sedangkan pengetahuan konseptual adalah pemahaman terhadap konsep dasar dari operasi perhitungan tersebut.

Mengingat pentingnya dua macam pengetahuan tersebut maka diperlukan media yang dapat mendukung pembelajaran. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (*briggs*). Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar. Pada kenyataannya Masih banyak Sekolah-Sekolah yang hanya mementingkan aspek *kognitif* saja dan kurang memandang persoalan motivasi belajar siswa. Identifikasi penyebab masalah dalam pembelajaran mengenai kurangnya motivasi belajar peserta didik di dalam melakukan pembelajaran antara lain (1) monotonnya proses pembelajaran di dalam Sekolah, (2) Kurang maksimalnya di dalam penggunaan alat ataupun media pembelajaran yang menjadi pendukung di dalam aktivitas belajar – mengajar. Beberapa yang cenderung menjadi hambatan otomatis anak akan kehilangan minat belajar yang optimal. (samadaranta.wordpress.com/2010/12/28/masalah_dalam_pembelajaran)

Setelah penulis mengunjungi salah satu SD yang ada di Kota Makassar yaitu tepatnya di SD Parang Tambung 1 Jl.Daeng Tata Raya. Salah satu guru kelas dua, Nurhayda (Guru Sekolah Dasar) mengatakan kendala yang dihadapi dalam kelas saat membawakan pelajaran matematika adalah (1) waktu yang

sangat singkat, sehingga guru tidak bisa menerangkan mata pelajaran dengan lebih jelas, karena waktu sebagian digunakan untuk membuat alat peraga atau media pembelajaran dadakan untuk mengajar di dalam kelas, (2) tidak adanya media pembelajaran yang dapat menunjang pelajaran matematika, sehingga guru kewalahan harus membuat alat penunjang sendiri, (3) wawasan guru mengenai media pembelajaran masih kurang. Setelah berbincang-bincang lebih lanjut Nurhayda mengatakan anak-anak lebih tertarik pada buku bergambar, anak-anak biasa membawa komik sendiri dari rumah untuk dibaca di dalam kelas. Ada beberapa jenis buku matematika yang tersedia di Sekolah SD Parang Tambung 1, tetapi beberapa buku yang ada konteksnya terlalu dewasa berbasis teks dengan gambar-gambar yang kurang, dan anak-anak kurang menyukai buku tersebut sehingga Nurhayda menyarankan media pembelajaran bergambar agar siswa menjadi semakin semangat dalam belajar. (Wawancara, 03 Maret 2017, pukul 10.00 Wita)

Berbicara mengenai media pembelajaran. Saat ini, perkembangan media sudah sangat pesat dan telah menjadi inovasi baru dalam dunia pendidikan. Tidak terkecuali bagi perkembangan media grafis. Komik adalah salah satu di antara banyaknya media pembelajaran. Komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan serta bacaan bergambar yang mengandung berbagai muatan pesan yang memiliki daya tarik bagi kalangan anak-anak. berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian anak, serta membangkitkan rasa ingin tahu anak. Hal ini tentu dapat menjadi salah satu solusi dalam proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Ada beberapa jenis komik seperti komik strip yang biasa kita temukan dalam majalah atau surat kabar, kemudian jenis komik yang dikemas dalam bentuk buku, dan saat ini yang sering kita jumpai di media sosial berbentuk komik *online* yang teknik penggarapannya bervariasi baik manual maupun secara digital. Komik *online* yang sering dijumpai lebih banyak dalam bentuk *meme* yang salah satunya menggunakan program *comic life*. Komik dengan penggarapan *comic life* cenderung menggunakan visual dari foto-foto objek manusia sebagai ilustrasinya.

Maka dari itu penulis ingin mencoba untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk komik edukasi dengan tampilan visual yang akan disajikan lebih menarik.

B. Identifikasi Masalah

Hasil dari wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan guru SD Parang Tambung 1 seperti yang telah disebutkan sebelumnya diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Waktu yang terbatas untuk mengajar karena sebelumnya guru harus menyiapkan media pembelajaran sendiri kemudian menjelaskan materinya
2. Tidak adanya media pembelajaran yang tersedia untuk menunjang mata pelajaran yang ada di Sekolah selain buku pelajaran dan LKS.
3. Dari pihak guru sendiri menginginkan adanya media pembelajaran. Salah satunya adalah buku komik edukasi, karena komik merupakan salah satu media edukasi atau media pembelajaran yang menarik untuk

anak-anak. Apalagi anak-anak di SD tersebut memang menyukai buku bergambar. dan Dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran konsep-konsep yang rumit justru bisa lebih dipahami dengan mudah. Karena komik dapat menampilkan gambar-gambar visual yang cukup mudah dimengerti.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan untuk memotivasi minat belajar dan membantu guru dalam proses belajar mengajar maka dipandang perlu menyediakan media pembelajaran matematika yang tepat untuk anak kelas 2 SD. Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan tersebut, maka penulis merumuskan masalah perancangan sebagai berikut: “Bagaimana merancang media pembelajaran matematika yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa SD kelas 2 dengan tetap mengacu pada buku pelajaran yang ada di Sekolah.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dilatar belakang mengenai komik yang pada prinsipnya merupakan gambar tidak bergerak yang disusun sehingga membentuk sebuah cerita, di mana perancangan komik ini membutuhkan objek foto sebagai ilustrasinya, tetapi dalam pengembangannya perancangan komik ini dilandasi batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan komik yang dimulai dari ide dan konsep yang tetap mengacu pada buku yang digunakan di Sekolah sesuai dengan mata pelajaran Matematika.
2. Komik ini dibuat menggunakan aplikasi grafis di komputer seperti *photoshop, corel draw* atau *illustrator*.
3. Perancangan komik ini akan mengangkat tema pengenalan dasar perkalian bagi anak kelas 2 SD sesuai buku pelajaran di Sekolah

E. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan buku komik ini adalah :

1. Membuat komik media pembelajaran matematika untuk anak kelas 2 SD yang baru belajar materi perkalian. Agar siswa lebih bermotivasi untuk belajar matematika.
2. Komik dirancang dan diolah dengan aplikasi program grafis dengan tampilan *layout* menarik yang akan mudah dipahami oleh siswa.
3. Perancangan ilustrasi dalam komik ini disajikan dengan tampilan yang berbeda dari komik yang lainnya sehingga diharapkan dapat menjadi ketertarikan baru bagi para siswa.

F. Manfaat Perancangan

Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan pengembangan pembuatan media pembelajaran untuk pendidikan siswa sejak dini dalam bentuk komik dikalangan mahasiswa desain komunikasi visual dan masyarakat umum.

Perancangan media pembelajaran dalam bentuk komik edukasi yang dijadikan tugas akhir ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru, lebih efektif dalam pengelolaan kelas dan strategi belajar mengajar yang aktif dengan tambahan media pembelajaran baru.
2. Bagi siswa, memperoleh pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan dengan metode baru dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
3. Bagi Sekolah, hasil perancangan akan memberikan informasi dalam rangka meningkatkan kualitas belajar mengajar.
4. Bagi Penulis, dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat di bangku perkuliahan untuk memajukan generasi penerus bangsa yang cerdas, kritis dan berlogika.
5. Bagi pembaca dapat memberikan motivasi untuk mengembangkan dan melakukan perancangan yang bersifat edukasi lainnya.

BAB II

LANDASAN PERANCANGAN

A. Kajian Desain Yang Relevan

Dalam perancangan sebuah komik, tidaklah mudah banyak hal yang harus diperhatikan dan diketahui dimana Komik merupakan aliran pilihan yang berkesinambungan, yang terdiri dari pencitraan, alur cerita, dialog, *gesture* dan banyak pilihan lainnya.

Komik adalah sintesa unik atas kata-kata dan gambar, sebuah bentuk seni yang berbeda dengan kekuatan dan kekurangannya sendiri. Tidak seperti sinema atau film, gambarnya tidak bergerak. Dalam buku “Membuat Komik”, ada dua hal dasar yang ingin dicapai dari komik, yaitu. Agar pembaca memahami cerita dan membaca cerita sampai selesai. (Gary Spencer Millidge)

Dave Gibbons, dalam tulisannya sebagai pengantar buku *Comic Book Design* (Watson Guptill Publications, 2009) menyatakan bahwa walaupun saat ini komputer menggantikan alat-alat gambar tradisional, namun tantangan yang di hadapi komikus tetap sama, yaitu menarik perhatian pembaca dan menjaganya.

Untuk mencapai tujuan pertama maka diperlukan komunikasi yang jelas, dan untuk mencapai tujuan kedua diperlukan elemen yang dapat membujuk pembaca agar tetap mengikuti komik tersebut. Dalam komik cerita tersebut

dituangkan dalam bentuk rangkaian citra dan bisa juga dilengkapi dengan kata-kata.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan sebuah komik adalah sebagai berikut :

1. Menentukan tema cerita

Tema cerita dalam komik memegang peranan penting karena visualisasi dari tokoh utama yang diciptakan dan lainnya adalah tergantung dari tema cerita yang dibangun atau yang diinginkan.

2. Menciptakan tokoh cerita (karakter)

Pada bagian ini, imajinasi kita dituntut untuk benar-benar muncul mereferensikan apa yang pernah kita lihat, pikirkan dan lain-lain. Dimulai dengan menuliskan bentuk visual tokoh sesuai tema pilihan, kemudian kita harus mengenal sifat dari tokoh yang di ciptakan,

3. Gaya visual

Gaya visual atau gaya gambar akan menjadi aspek pertama yang ditemui pembaca. Ada beberapa jenis aliran gaya visual dalam pembuatan sebuah komik, yaitu *cartoon style*, *semi cartoon style*, *realism style*, dan *fine art style*.

4. Membuat naskah cerita

Dalam membuat naskah cerita, *creator* harus kritis dan memikirkan tentang struktur cerita atau kisah. Dalam struktur cerita atau kisah, cerita harus memiliki awal, akhir dan rentetan cerita yang menghubungkan keduanya.

5. Membuat sketsa kasar

Sketsa kasar adalah gambar kasar, yang merupakan dasar dari gambar jadi. Dapat digambar dengan menggunakan pensil, disini kita dapat mengatur proporsi karakter, sudut pandang, *background*, dan lain-lain. Setelah sketsa kasar selesai kita sudah siap melakukan penintaan

6. *Finishing*

Setelah sketsa kasar selesai kita sudah siap melakukan penintaan, kemudian diberi lapisan penguat *emulsi* berupa *fixative* atau *clear*, agar tinta gambar lebih awet dan cat warna tidak dimakan serangga atau cepat pudar tertimpa cuaca.

7. *Layout (tata letak)*

Menurut Surianto Rustan (2009:0), *layout* dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah suatu

proses/tahapan kerja dalam desain. Prinsip *layout* juga prinsip dasar desain grafis, antara lain:

a. Urutan (*Sequence*)

Dalam desain, tidak semua informasi bisa ditampilkan sama kuat karena dapat membuat pembaca kesulitan menangkap pesan. Urutan adalah mengurutkan informasi dari yang harus dibaca pertama sampai yang bisa dibaca setelah pesan utama.

b. Penekanan (*Emphasis*)

Dalam desain, penekanan dapat diberikan terhadap informasi utama agar menjadi pusat perhatian. Penekanan dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya: memberikan ukuran yang jauh lebih besar dibanding elemen lain, memberi warna yang kontras dengan latar belakang dan elemen lain, meletakkan elemen di posisi yang menarik perhatian, dan menggunakan bentuk/*style* yang berbeda dengan sekitarnya.

c. Keseimbangan (*Balance*)

Pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. Pembagian berat bertujuan menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat.

d. Kesatuan (*Unity*)

Prinsip kesatuan adalah memadu-padankan semua elemen desain agar saling berkaitan dan tersusun dengan tepat. (Rustan, 2009:74).

8. Tipografi

Tipografi memegang peranan penting dalam perancangan sebuah komik maupun dalam segala bentuk publikasi, karena kita harus tahu berapa ukuran tulisan yang akan kita gunakan, efek dan bentuk yang akan kita tampilkan sehingga muatan emosi dan sifat dari pesan yang muncul sesuai dengan tujuan komunikasi yang ingin kita sampaikan kepada publik.

9. Unsur Desain

Peranan pokok komik sebagai media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2002:68) adalah kemampuannya dalam menciptakan minat belajar siswa. Sebagai media audio visual, agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya yaitu mengoptimalkan pembelajaran, maka dalam pengembangan komik harus berpegang pada beberapa hal sebagai berikut (Arsyad, 2006) :

a. Bentuk

Bentuk adalah tubuh atau massa yang berisi garis-garis. Istilah bentuk digunakan untuk menyatakan suatu bangun yang tampak dari suatu benda. (Kusmiati dkk, 1999 : 6)

b. Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur yang bersifat berurutan. Sehingga dapat dikatakan bahwa unsur garis ini akan membantu dalam kejelasan cerita. Dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas suatu bidang atau warna. Berfungsi sebagai pemisah elemen garis yang satu dengan yang lainnya dalam satu bidang halaman, memisahkan antara dua bagian publikasi yang dibedakan/ditekankan. Sifat garis yang umum dikenal yaitu lurus, lengkung dan sudut. Garis pun mempunyai dimensi seperti tebal, tipis, panjang, dan pendek, juga saling berhubungan dalam bentuk garis paralel atau sejajar, garis memancar atau radiasi dan garis yang saling berlawanan. Selanjutnya garis dalam desain komunikasi visual berperan untuk pemberian aksen sebagai, pembatas, dan kolom. (Kusmiati dkk, 1999 : 3)

c. Ruang

Ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalam sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan. Hubungan antar ruang merupakan bagian dari perencanaan desain, apakah itu berupa jarak antar huruf atau huruf dengan gambar yang terletak pada sebidang kertas. (Kusmiati dkk, 1999 : 8)

d. Tekstur

Tekstur berfungsi untuk menimbulkan kesan halus atau kasar yang dapat menunjukkan unsur penekanan. Tekstur adalah sifat dan kualitas fisik dari permukaan suatu bahan, seperti kasar, mengkilap, pudar atau kusam, yang dapat diaplikasikan secara kontras, serasi atau berupa pengulangan-pengulangan untuk suatu desain. (Kusmiati dkk, 1999 : 8)

e. Warna

Warna merupakan suatu fenomena fisiologi dan psikolog yang dibentuk oleh objek, observer dan cahaya menurut Anne Damaria (2005:69). Memahami ketiga komponen tersebut membuat kita dapat lebih memprediksi dan mengontrol persepsi warna dan reproduksi. Dalam dunia desain, warna merupakan elemen yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas.

Fungsi warna adalah untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan serta membangun keterpaduan dan mempertinggi realitas objek dan menciptakan respon emosional. Dalam buku *color basic* Anne Dameria (2007:10) ruang yang gelap dimana tidak ada cahaya, kita tidak bisa mengenali warna. Demikian juga jika kita menutup mata, maka kita tidak dapat melihat warna suatu objek, sekalipun ada cahaya. Begitu juga

halnya bila tidak ada suatu objek yang kita lihat maka kitapun tidak bisa mengenali warna.

Dalam pembagian warna, kita menggunakan lingkaran warna.

Warna-warna dalam lingkaran warna terdiri atas tiga bagian yaitu:

- 1) Warna Primer terdiri atas warna merah, kuning, dan biru. Warna primer merupakan warna dasar dalam lingkaran warna
- 2) Warna Sekunder terdiri atas orange, hijau dan ungu. Warna sekunder merupakan pencampuran dua warna primer dengan perbandingan yang sama. Warna orange merupakan pencampuran warna merah dan kuning, warna hijau pencampuran warna biru dan kuning, sedangkan warna ungu adalah pencampuran warna merah dan biru.
- 3) warna Tersier merupakan pencampuran antara warna primer dan sekunder dengan perbandingan yang sama. Warna tersier terlihat unik dan cantik, seperti warna hijau limau dihasilkan dari campuran hijau dan kuning. Ada warna hijau toska dihasilkan dari campuran hijau dan biru. Warna indigo dihasilkan dari campuran ungu dan biru. (Demaria, 2007:15)

Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan warna adalah sebagai berikut

:

1. Pemilihan warna khusus;
2. Nilai warna, yakni tingkat ketebalan dan ketipisan;
3. Intensitas atau kekuatan warna.



Gambar 2.1. *Pallette* Warna
(Sumber, Internet, 2017.)

Mengembangkan media yang menggunakan ilustrasi komik penting diperhatikan juga bagian bagian dari komik itu sendiri. Menurut Susiani (2006:5), komik mempunyai bagian-bagian sebagai berikut:

- a) Karakter, adalah semua tokoh yang ada dalam komik:
- b) *Frame*, adalah ruangan yang membatasi adegan cerita yang satu dengan yang lain;
- c) Balon kata, adalah ruangan bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter;
- d) Narasi, adalah merupakan kalimat penjelas yang dikemukakan oleh komikus;
- e) Efek suara, adalah efek yang diberikan pada visualisasi kata atau uraian kalimat yang diucapkan oleh karakternya;
- f) Latar belakang, adalah penggambaran suasana tempat karakter yang sedang dibicarakan oleh komikus.

B. Kajian teori

1. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh.

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin dalam bukunya yang berjudul *Analisis & Desain Sistem Informasi* (2005 : 39), menyebutkan bahwa : "Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik." Menurut *My Earth* dalam makalahnya yang berjudul *Perancangan sistem dan Analisis*, menyebutkan bahwa: "Perancangan adalah suatu kegiatan membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis."

2. Media secara umum

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Medoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Menurut Gerlach dan Ely sebagaimana yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011: 3), Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

3. Media pembelajaran

Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association for Education and Communication Technology (AECT)*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Gerlach dan Ely (1979) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Sedangkan Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan

mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal (Gagne dan Briggs, 1979: 3). Pembelajaran adalah segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik.

Dari pendapat yang dikemukakan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar).

4. Jenis media pembelajaran

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua digunakan dalam proses pembelajaran adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi micro-prosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer dan media

hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Azhar Aryad dalam bukunya “media pembelajaran” hal.31)

a. Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografi dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya.

b. Teknologi Audio Visual

Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

c. Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa.

d. Teknologi Gabungan

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *hard disk* yang besar dan monitor yang beresolusi tinggi.

5. Komik

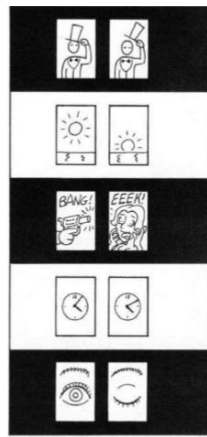
Kata komik berasal dari bahasa Inggris "*comic*" yang berarti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur (Kamus Lengkap Inggris – Indonesia, 1991). Dalam Kamus Kata-Kata Serapan Asing Dalam Bahasa

Indonesia, kata komik dijabarkan sebagai cerita yang dilukiskan dengan gambar-gambar dan dibawah gambar itu dituliskan ceritanya sesuai dengan yang tampak dalam gambar (Badudu h.156). Sedangkan didalam kamus umum berbahasa Indonesia dimana kata komik secara umum diartikan sebagai bacaan bergambar atau cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) (Poerwadarminta h.517).

“*Sequential Art*” (seni yang berurutan), demikian pakar komik Will Eisner menyebut komik. Gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetapi hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik (*Scott McCloud, Understanding Comics, 1993, h.5*).

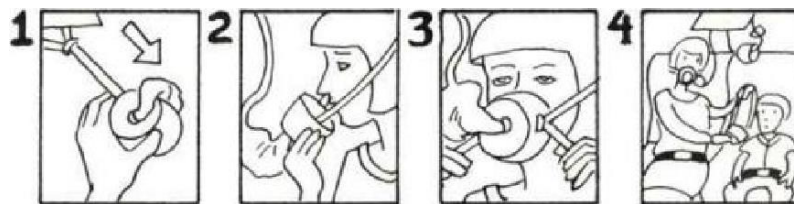
Dalam konteks ini menurut McCloud, pengertian “*Sequential Art*” oleh Eisner untuk komik masih terlalu umum. Kata “*Sequential Art*” juga bisa dipakai untuk animasi, mengingat animasi juga merupakan rangkaian gambar atau seni yang berurutan dan menjadi satu kesatuan utuh. Disini *McCloud* menggarisbawahi perbedaan mendasar antara komik dan animasi film adalah bahwa rangkaian animasi berurutan oleh waktu sedangkan komik dipisahkan oleh panel yang tersusun saling berdampingan (juktaposisi). Animasi dan film ditampilkan secara bersamaan pada satu *frame* yang sama dengan urutan waktu tertentu. Sedangkan komik harus ditampilkan pada *frame* yang berbeda dengan member jarak pada masing-masing *frame* atau panel. Jarak pada komik berfungsi sama dengan waktu

pada film (*Scott McCloud, Understanding Comics, 1993,h.7*). Selanjutnya *McCloud (1993)* mendefinisikan komik sebagai berikut, “komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang saling berdampingan dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.”



Gambar 2.2.*Sequential Art*

Sumber :*Scott McCloud. Understanding Comics (1993)*



Gambar 2.3.*Manual Guide*

Sumber :*Scott McCloud. Understanding Comics (1993)*

6. Jenis-jenis komik

Beberapa jenis komik antara lain sebagai berikut:

a) **Kartun/karikatur (*Cartoon*)**

Hanya berupa satu tampilan saja, di mana didalamnya bisa terdapat beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan. Biasanya komik tipe kartun/karikatur ini berjenis humor (banyol) dan editorial (kritikan) atau politik (sindiran) yang mana dari gambar tersebut dapat menimbulkan sebuah arti sehingga si pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya.

b) **Komik potongan (*comic strip*)**

Artinya penggalan-penggalan gambar yang disusun/dirangkai menjadi sebuah alur cerita pendek. Namun isi ceritanya tidak terpaku harus selesai disitu, bahkan bisa juga dijadikan suatu cerita bersambung/berseri. Biasanya terdiri atas 3 hingga 6 panel atau sekitarnya. Komik potongan (*comic strip*) ini biasanya terdapat dalam tampilan harian atau mingguan surat kabar, majalah, maupun tabloid/bulletin. Penyajian isi cerita juga dapat berupa humor/banyol atau cerita yang serius yang asik untuk disimak setiap periodenya hingga tamat.

c) **Buku komik (*Comik Book*)**

Alunan gambar-gambar, tulisan dan cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku (terdapat sampul dan isi). Buku komik berisikan 32 halaman,

biasanya pada umumnya ada juga yang 48 halaman dan 64 halaman, di mana didalamnya berisikan cerita, iklan dan lain-lain.

Buku komik (*Comik Book*) terbagi menjadi :

1. Komik Kertas Tipis (*Trade paperback*)

Buku komik ini berukuran seperti buku biasa, tidak terlalu lebar dan besar. Walau berkesan tipis namun bisa juga dikemas dengan menggunakan kualitas kertas yang baik/bagus sehingga penampilan/penyajian buku ini terlihat menarik.

2. Komik Majalah (*Comic Magazine*)

Buku komik berukuran seperti majalah (ukuran besar), biasanya menggunakan tipe kertas yang tebal dan keras untuk sampulnya. Dengan ukuran yang besar tersebut tentunya dengan misalkan 64 halaman bisa menampung banyak gambar dan isi cerita.

3. Komik Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Biasanya isi ceritanya lebih panjang dan kompilasi serta membutuhkan tingkat berpikir yang lebih dewasa untuk pembacanya. Isi buku bias lebih dari 100 halaman. Bias juga dalam bentuk seri atau cerita bersambung.

d) Komik Tahunan (*Comik Annual*)

Bila pembuat komik sudah dalam skup penerbit yang serius, si penerbit akan secara teratur/ berskala (misalkan setiap tahun atau setiap beberapa bulan sekali) akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.

e) Album Komik (*Comic Album*)

Para penggemar bacaan komik, baik itu komik karikatur maupun komik strip dapat mengkoleksi (hasil guntingan dari berbagai sumber media bacaan), dimana hasil koleksinya dikumpulkan dan disusun rapi (pengklippingan) menjadi sebuah album bacaan.

f) Komik Online (*Webcomic*)

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tablid dan bulletin, media internet juga dapat dijadikan sarana dalam mempublikasikan komik-komik. Dengan menyediakan situs web, maka para pengunjung/pembaca dapat menyimak komik.

g) Buku instruksi dalam format komik (*Instructional Comics*)

Komik ini biasanya sering digunakan sebagai media pembelajaran. Buku instruksi format komik ini bisa dalam bentuk buku komik, poster komik, atau tampilan lainnya.

h) Rangkaian Ilustrasi (*Storyboard*)

Rangkaian ilustrasi ini biasanya digunakan dalam dunia perfilman maupun periklanan. Sebelum melangkah dalam pembuatan iklan biasanya akan lebih mudah bekerja apabila dibuatkan rangkaian ilustrasinya terlebih dahulu. Rangkaian ilustrasi ini juga disebut *storyboard*.

i) Komik Ringan (*Comic Simple*)

Komik ini biasanya dibuat oleh hasil karya sendiri kemudian difotokopi dan dijilid. Komik ini biasanya hanya berupa gambar-gambar kasar dan tidak perlu banyak memerlukan biaya.

j) Perencanaan dalam pikiran (*Planning on Mind*)

komik ini adalah komik dengan bayangan-bayangan dalam pikiran yang sudah direncanakan menjadi rangkaian gambar-gambar namun komik ini tidak tertuang dalam coretan di atas kertas melainkan hanya tergambar di dalam pikiran kita saja.

7. Komik sebagai media pembelajaran

Hutchinson menemukan bahwa 74% guru yang disurvei menganggap bahwa komik membantu memotivasi sedangkan 79% mengatakan komik meningkatkan partisipasi individu serta membuat pembelajaran menjadi lebih mudah. Thorndike dan Downes juga mengemukakan bahwa komik mampu memotivasi siswa dan menimbulkan ketertarikan. Kelebihan komik tidak

hanya sebatas mempermudah proses pembelajaran, menumbuhkan motivasi dan ketertarikan belajar. Namun dengan menggunakan media komik dapat membantu memperkenalkan suatu konsep tertentu dengan tokoh tertentu, komik juga memperkenalkan anak pada lingkungan dan alam sekitar yang juga sangat bermanfaat bagi anak-anak, membangkitkan minat baca anak dan masih banyak kelebihan lainnya.

8. Mengenal Karakteristik Siswa

Pada tahap SD usia 7-11 tahun masuk dalam tahap berfikir konkrit. Anak sudah bisa memahami konsep melakukan observasi namun, mereka belum mampu berfikir secara abstrak. Sehingga mereka juga hanya mampu menyelesaikan soal-soal pelajaran yang bersifat konkrit. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pengalaman langsung sangat efektif dibandingkan penjelasan dari guru dalam bentuk verbal.

Di Indonesia sendiri sedang gencar gencarnya menanamkan PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) melalui berbagai cara, budaya memegang peranan penting terutama kesenian karena cara-cara/ekspresi kesenian itu paling gampang diterima tidak hanya anak kecil tapi orang tua juga, pesan-pesan yang disampaikan dibungkus secara estetik sehingga bisa sampai langsung *internalisasi* jadi gampang. Inti dari pendidikan karakter adalah mengajarkan norma-norma dimasyarakat yang sesuai dengan karakter bangsa Indonesia. (*wawancara bersama Anggit – direktorat jenderal kementerian pendidikan dan kebudayaan*)

9. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun, dikembangkan, dan dilaksanakan oleh setiap satuan pendidikan dengan memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Konsep Dasar KTSP Dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP Pasal 1, ayat 15) dikemukakan bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. Penyusunan KTSP dilakukan oleh satuan pendidikan dengan memperhatikan dan berdasarkan standar kompetensi serta kompetensi dasar yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). KTSP disusun dan dikembangkan berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 36 ayat 1), dan 2) sebagai berikut.

- a. Pengembangan kurikulum dilakukan dengan mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.
- b. Kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik. Beberapa hal yang perlu dipahami dalam kaitannya dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) adalah sebagai berikut: KTSP dikembangkan sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi dan karakteristik daerah, serta social budaya masyarakat setempat dan peserta didik. Sekolah dan Komite Sekolah

mengembangkan kurikulum tingkat satuan pendidikan dan silabusnya berdasarkan kerangka dasar kurikulum dan standar kompetensi lulusan, dibawah supervise dinas pendidikan Kabupaten/Kota, dan departemen agama yang bertanggungjawab di bidang pendidikan. Kurikulum tingkat Satuan Pendidikan untuk setiap program studi di perguruan tinggi dikembangkan dan ditetapkan oleh masing-masing perguruan tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan.

KTSP merupakan strategi pengembangan kurikulum untuk mewujudkan sekolah yang efektif, produktif, dan berprestasi. KTSP merupakan paradigma baru pengembangan kurikulum, yang otonomi luas pada setiap satuan pendidikan, dan pelibatan pendidikan masyarakat dalam rangka mengefektifkan proses belajar-mengajar di Sekolah. Otonomi diberikan agar setiap satuan pendidikan dan sekolah memiliki keleluasaan dalam mengelola sumber daya, sumber dana, sumber belajar dan mengalokasikannya sesuai dengan prioritas kebutuhan, serta lebih tanggap terhadap kebutuhan setempat

10. Matematika

Dalam Peraturan Pemerintah tahun 2006 tentang Standar Isi disebutkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang memiliki tujuan mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi serta menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif, dan mandiri. Menurut Erman Suherman, dkk (2003: 299) tujuan

dari pembelajaran matematika tidak hanya untuk mencapai pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika saja, namun juga diharapkan muncul efek iringan dari pembelajaran matematika seperti lebih memahami peranan matematika dalam kehidupan manusia, mampu berpikir logis, kritis dan sistematis, dan lebih peduli pada lingkungan sekitarnya. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses belajar dimana siswa mengembangkan pola berpikir dan mengolah logika dalam mempelajari konsep dan struktur matematika secara aktif agar mampu memahami peranan matematika dalam kehidupan.\

11. Simbol Matematika

a. Simbol Dasar Matematika

Simbol	Nama
\pm	Plus Minus
∞	Tak Hingga
$=$	Sama Dengan
\neq	Tidak Sama Dengan
\sim, \approx, \cong	Negasi, Perkiraan atau Sebanding
$!$	Faktorial
\propto	Sebanding
$<$	Kurang Dari
\leq	Kurang Dari atau Sama Dengan
$>$	Lebih Dari
\geq	Lebih Dari atau Sama Dengan
\equiv	Ekivalen
\forall	semua

\exists	beberapa
-----------	----------

Table 2.1

Simbol dasar Matematika

b. Simbol Operasi Matematika

Simbol	Nama
+	Penjumlahan
-	Pengurangan atau Kebalikan dari Penjumlahan
\times	Perkalian
x^y	Pangkat
$\sqrt[x]{y}$	Akar atau Kebalikan dari Pangkat
$a^c = b$	Eksponen atau Pangkat
${}^a\log b = c$	Logaritma atau Kebalikan dari Eksponen
x^{-1}	Invers atau Kebalikan
\in	Elemen atau Anggota
\subset, \subseteq	Himpunan Bagian
\cap	Irisan
\cup	Gabungan
\wedge	Dan, Semua
\vee	Atau, Salah Satu
Σ	Jumlah
\circ	Komposisi
\int	Integral atau Kebalikan dari Turunan
\iint	Integral Rangkap Dua
\iiint	Integral Rangkap Tiga
*	Biner

Table 2.2

Simbol operasi Matematika

12. Materi Perkalian

Pada prinsipnya, perkalian sama dengan penjumlahan secara berulang. Oleh karena itu, kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari perkalian adalah penguasaan penjumlahan.¹³ Perkalian adalah operasi matematika yang mengalikan suatu angka dengan angka yang lainnya sehingga menghasilkan nilai tertentu yang pasti. Simbol untuk operasi perkalian adalah tanda silang (x) atau titik Contoh $2 \times 5 = 10$.

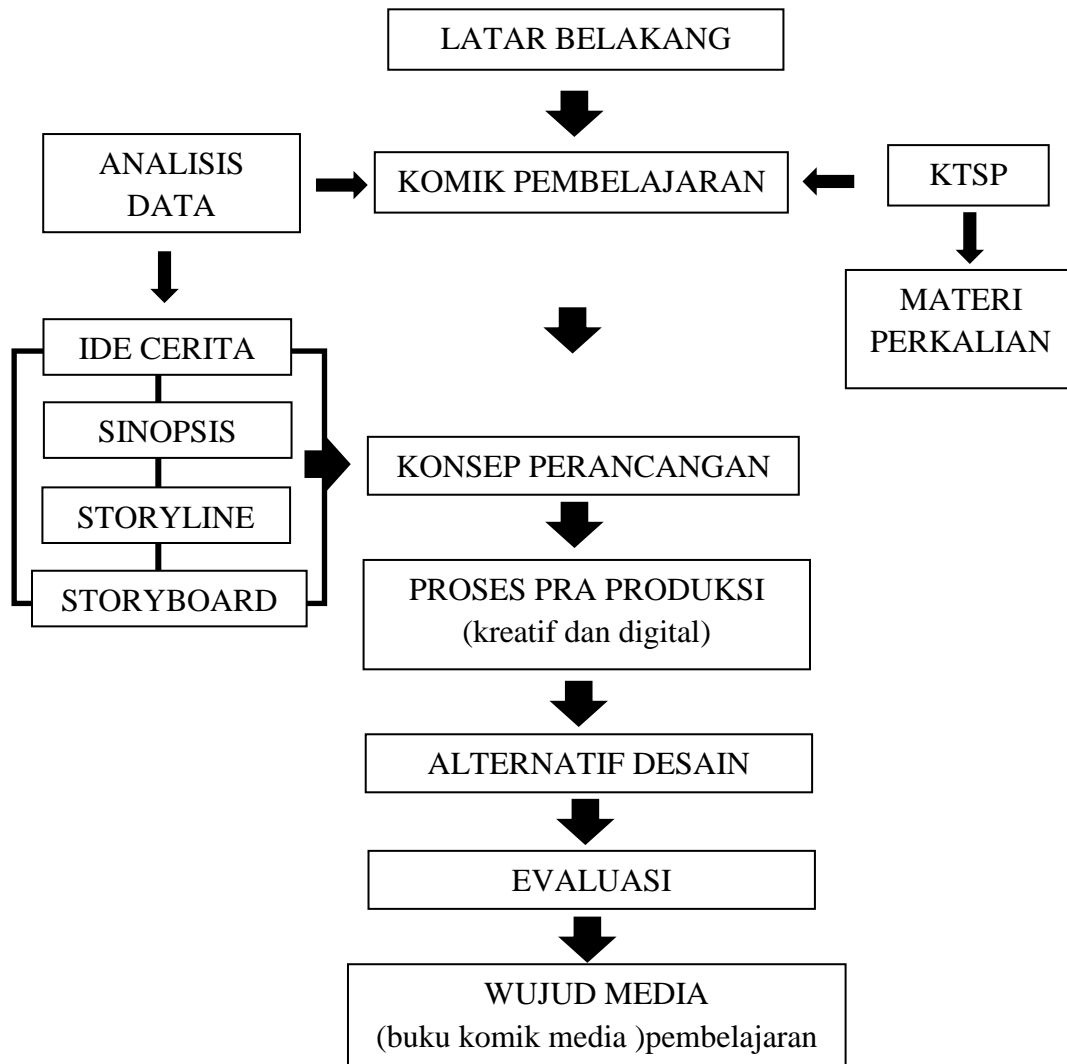
13. Ilustrasi

Ilustrasi juga dapat diartikan sebagai gambaran singkat alur suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan. (Kusmiati R dkk, 1999 : 44). Ilustrasi digunakan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan tepat, cepat, serta tegas, dan merupakan terjemahan dari sebuah judul. Ilustrasi tersebut diharapkan bisa membentuk suatu suasana penuh emosi, dan menjadikan gagasan seakan-akan nyata. Ilustrasi sebagai gambaran pesan yang tidak terbaca, namun bisa mengurai cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Dengan ilustrasi maka pesan menjadi lebih berkesan, karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata.

Saat ingin menentukan penggunaan sebuah ilustrasi dan memilih corak atau medium apa untuk membuatnya, sebaiknya ditanyakan dulu, apa yang ingin dicapai dengan ilustrasi tersebut. Bagaimana keserasian

antara judul dan tulisan. Apakah ilustrasi dapat memikat pembaca. Perlu diingat bahwa kata yang memikat bukan berarti menggoda, karena bisa saja ilustrasi tersebut berkesan mengagetkan atau menakutkan.

14. Skema berpikir



Gambar 2.4 Bagan Skema Berpikir

BAB III

METODE DAN KONSEP PERANCANGAN

A. Deskripsi Karya

Pada hasil observasi yang dilakukan penulis di SD Parang Tambung 1 Jl.Daeng Tata Raya. Guru kelas 2 yang mengajar di Sekolah tersebut masih menggunakan buku KTSP Matematika terbitan Duta dari Tim tunas karya guru. Sehingga konsep perancangan akan disesuaikan pada data awal yakni disesuaikan dengan buku KTSP yang digunakan oleh guru di SD Parang Tambung 1 Jl.Daeng Tata Raya yang membahas tentang perkalian dasar bagi siswa. Sehingga karya yang dibuat bisa menjadi satu kesatuan dengan buku pelajaran yang ada di Sekolah. Karya yang akan dibuat akan menggunakan tampilan visual atau karakter yang sesuai pada lingkungan dan karakter yang baik dan bisa diterima oleh anak. Dalam hal ini penulis akan mengangkat pembelajaran perkalian dasar dalam buku komik media pembelajaran yang akan dirancang

B. Metode Pengumpulan Data

1. Jenis metode pengumpulan data

Dalam proses pengumpulan data yang dilakukan penulis, metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode pengumpulan data secara primer dan sekunder. Di mana penulis melakukan penelitian dan observasi langsung ke Sekolah kemudian didukung dari data sekunder dari buku –

buku, jurnal dan artikel yang bersangkutan dengan materi yang akan diangkat.

a. Metode pengumpulan data primer

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan melihat, meninjau dan mengamati langsung ke lapangan untuk mendapatkan data untuk diteliti. Teknik observasi adalah teknik pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap fenomena-fenomena (Hadi,1984:31). Observasi yang dilakukan adalah dengan pengamatan secara langsung ke SD Parang Tambung 1, dan mengamati situasi dan lingkungan di Sekolah maupun di dalam ruangan kelas 2. Dengan bantuan kamera *handphone* yang hasilnya berupa foto beberapa tempat yang ada di SD Parang Tambung 1.

Observasi yang dilakukan juga dengan mengamati buku pelajaran yang diterapkan di Sekolah serta beberapa media yang digunakan untuk membantu pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk membandingkan media-media pembelajaran yang sudah ada untuk merancang media pembelajaran baru yang lebih baik lagi dalam hal ini perancangan buku komik itu sendiri.

2. Metode wawancara

Wawancara yang dilakukah terhadap guru SD Parang Tambung 1 yang bersangkutan dalam hal ini guru matematika kelas 2 SD Parang Tambung 1 yang mengajarkan materi perkalian untuk mengetahui bagaimana proses belajar serta kendala-kendala yang mungkin ada yang bisa digunakan untuk mengembangkan ide perancangan buku komik yang dapat membantu mengatasi kendala yang dihadapi tersebut.

b. Metode pengumpulan data sekunder

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka yang dilakukan untuk mendapatkan beberapa rujukan atau teori yang terkait dengan perancangan buku komik baik dari buku-buku guru dan siswa, kurikulum 2013, buku ktsp, jurnal, maupun artikel yang bersangkutan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan di Sekolah, toko buku dan di perpustakaan dengan cara memotret untuk mengumpulkan data berupa gambar yang terkait dengan komik maupun materi yang akan dirancang dalam buku komik.

C. Analisis materi dan Identifikasi target *audience*

a) Analisis Materi

Pada buku KTSP yang digunakan di Sekolah SD Parang Tambung 1, beberapa subtema materi yang digunakan yaitu :

- Perkalian sebagai penjumlahan berulang

Pada pembelajaran ini materi dibawakan secara bercerita dan dibantu oleh visual gambar.

- Menghitung perkalian dengan menghafal

Pada pembelajaran ini, materi dibawakan dengan dibantu oleh media table perkalian 2 angka untuk bilangan 1-10

- Menyelesaikan soal cerita tentang perkalian

Pada pembelajaran ini materi dibawakan dengan sebuah contoh cerita serta jawaban dan dibantu oleh visual gambar.

b) Identifikasi Target *Audience*

Perancangan komik yang akan dibuat adalah komik yang membahas materi perkalian dasar bagi siswa SD kelas 2 yang mana akan digunakan dalam lingkungan pembelajaran di Sekolah. Dan dalam lingkungan Sekolah itu sendiri terdapat guru dan juga siswa sehingga penulis mengidentifikasi target *audience* sebagai berikut :

1. Siswa (sebagai target primer)

a. Geografis

- 1.) Kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia
- 2.) Perkotaan
- 3.) Lokasi sekolah yang dituju adalah SD Parang Tambung 1

c) Demografis

- 1.) Siswa kelas 2 usia 8-10 tahun
- 2.) Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
- 3.) Pendidikan : kelas 2 SD
- 4.) Kelas sosial : menengah dan menengah ke atas

d) Psikografis

- 1.) Memiliki keinginan untuk belajar
- 2.) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.
- 3.) Menyukai gambar atau visual dengan warna warna yang menarik
- 4.) Gemar membaca

e) Perilaku

- 1.) Bersahabat dan komunikatif
- 2.) Disiplin dan patuh
- 3.) Bertanggung jawab

2. Guru (sebagai target sekunder pengantar dari media pembelajaran yang akan dibuat)

a. Geografis

- 1.) Kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia
- 2.) Umum

b. Demografis

Berprofesi sebagai guru SD berumur 25-40 tahun, laki-laki maupun perempuan dengan kelas social menengah sampai menengah atas,

c. psikografis

- 1.) Mengetahui tentang teknologi dan perkembangan dunia teknologi
- 2.) Memiliki kemampuan menyampaikan informasi dengan baik
- 3.) Memiliki tanggung jawab yang tinggi untuk menerapkan media pembelajaran yang ada dengan baik

d. Behavioral

- 1.) Sudah biasa dengan media pembelajaran dan mengetahui cara menyampaikan kepada siswa dengan baik
- 2.) Menguasai materi perkalian matematika dasar

D. Analisa Strategi Komunikasi Visual

Para ahli berpendapat, dari seluruh kegiatan penginderaan manusia, 80% adalah penginderaan yang dilakukan melalui penglihatan atau kasat mata.

Duchastel (1980) mengidentifikasi tiga peranan fungsional umum ilustrasi dalam teks, yaitu (a) peranan *atensional* yang bergantung pada kenyataan bahwa gambar itu menarik perhatian, (b) peranan *retensional* yang membantu siswa mengingat kembali informasi, dan (c) peranan *eksplikatif* membantu menjelaskan informasi yang sulit disampaikan dalam pengertian verbal atau tulis. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa peranan *eksplikatif* ilustrasi memberikan dampak langsung untuk mengklasifikasikan peranan ilustrasi dalam teks. Berdasarkan paparan di atas dan kaitannya dengan perancangan yang akan dibuat, penulis berusaha menyosialkan dan mengomunikasikan suatu konsep baru yang membutuhkan pendekatan dengan menekankan visual yang menarik dan berbeda dari yang pernah dibuat sebelumnya yang diharapkan mudah diterima oleh target *audiens*.

1. Gaya Visual

Dalam perancangan buku komik media pembelajaran ini, penulis telah menganalisis beberapa aliran gaya visual dalam perancangan sebuah komik yaitu sebagai berikut :

a. *Cartoon Style* atau gaya gambar lucu

Pada gaya visual *Cartoon Style*. Ada beberapa contoh tokoh-tokoh dengan gaya kartun disejumlah bagian negara. Contoh gaya gambar kartun di Amerika Serikat dan Eropa, antara lain *Mighty Mouse*, *Donald Duck*, *Asterix & Obelix*, *Tintin*, *Bill & Bull*, *Smurf*, dan lain sebagainya. Di Jepang, ada *Sin Chan*, *Kobo Chan*, *Doraemon*, dan lain-

lain. Indonesia juga punya tokoh kartun, di antaranya *Panji Koming*, *Timun*, *Benny & Mice*, *Kompopilan*, dan lainnya.

b. *Semicartoon style* atau *semi realism style*

Gaya gambar ini merupakan gabungan gaya realis dan kartun. Karikatur adalah ciri paling khas dari gaya ini. Ada banyak pula gaya-gaya lainnya tergantung dari kemampuan menggambar realis dan kartun yang digabungkan. Ini merupakan level atau tingkatan dari pembuat komik atau *comic artist* itu sendiri.

c. gaya gambar realis atau *Realism style*

Gaya gambar komik dibuat semirip mungkin (cenderung) mendekati anatomi dan fisiologi, postur tubuh, wajah, dan ras manusia atau satwa, tumbuhan dan makhluk cerdas lainnya. Aliran realis menampilkan gaya gambar manusia yang mengarah pada wajah ras dari mana komik tersebut berasal. Jika pembuat komiknya dari Jepang, misalnya, maka gambar wajah yang digambar cenderung wajah ras orang Jepang. Demikian juga komikus Amerika Serikat atau Eropa, mereka cenderung membuat gambar wajah Caucasian.

d. *Fine art*

Gaya gambar *fine art* adalah gaya gambar di mana komikus menggambar sesuai dengan apa yang timbul dipikirkannya, tanpa melihat orang tersebut punya latar belakang seni atau tidak. Hasil karyanya cenderung dekoratif atau abstrak.

2. Identifikasi pemilihan warna

Perancangan komik sebagai media pembelajaran ini akan berpedoman pada warna yang mempengaruhi psikologi anak. Karena dalam perancangan media pembelajaran ini, anak-anak merupakan salah satu sasaran yang akan dituju, jadi perlu diketahui mengenai warna-warna yang dapat mempengaruhi psikologi anak. Departemen Pengembangan Anak di *California State University Fullerton* juga pernah melakukan studi tentang warna dan asosiasi terhadap emosional anak-anak. Dalam studi tersebut, anak-anak usia antara 5 hingga 6 tahun diminta untuk memilih warna favorit dari 9 warna yang diberikan secara acak sesuai dengan perasaan mereka saat itu. 69 persen dari anak-anak memilih warna-warna cerah yang mengungkapkan kebahagiaan dan kegembiraan seperti pink, biru dan merah. Beberapa memilih hitam, abu-abu dan coklat yang menunjukkan emosi negatif seperti kesedihan. Berikut beberapa jenis warna dan maknanya, seperti diberitakan Lifemojo:

1.) Putih

Melambangkan kegembiraan, kedamaian, kemurnian dan kebersihan.

2.) Kuning

Warna ini menenangkan saraf dengan memberikan efek menenangkan dan juga dikenal dapat merangsang aktivitas otot.

3.) Biru

Warna biru menandakan keyakinan, perdamaian dan kebijaksanaan dan dapat membantu menenangkan saraf anak, serta memberikan tidur yang baik di malam hari.

4.) Hijau

Hijau adalah warna yang menandakan penyegaran dan membantu memperkuat harga diri.

5.) Merah

Merah adalah warna yang bersifat menarik perhatian dan member keceriaan. Warna tersebut dapat juga mendorong semangat bagi anak-anak.

6.) Ungu

Warna ini menandakan keagungan, kemewahan dan royalti bila muncul dalam nuansa lebih gelap. Nuansa ringan seperti *lavender* memberikan suasana damai dan membantu menenangkan saraf. Warna ungu yang sangat gelap tidak direkomendasikan karena dapat membangkitkan rasa frustrasi dan kesedihan pada anak-anak. Anak-anak tidak menangkap warna ini begitu mudah.

7.) Coklat dan abu-abu

Coklat dan abu-abu adalah beberapa nada bumi. Warna ini adalah warna yang hiperaktif dan penuh dengan energi.

3. Identifikasi Jenis Font

Pemilihan font sangatlah penting dalam perancangan sebuah komik, pada perancangan kali ini penulis telah melakukan analisa beberapa jenis *font* yang biasa digunakan dalam komik, baik buku komik maupun *webtoon* (komik *online*). Berikut beberapa jenis *font* yang telah dianalisa yang menjadi *alternative font* dalam perancangan buku komik media pembelajaran ini.

Nama Font	Font
Comic Sans	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890
Anime ace	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890
Comic Zine OT	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890
Jokewood	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890
Komika Display	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890
SF Cartoonist Hand	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Tabel 3.1 Identifikasi jenis font

E. Analisa Media Komunikasi

Media komunikasi adalah suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Media komunikasi umumnya beragam dan media komunikasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah media cetak. Adapun setelah melakukan observasi dan analisa mengenai media pembelajaran yang ada di SD parang tambung 1, penulis menemukan bahwa di SD Parang Tambung 1 media yang ada di kelas sangatlah terbatas dan tidak ada satupun media pembelajaran tentang perkalian.

Oleh karena itu, perancangan komik ini menjadi sangat penting untuk membantu dalam pembelajaran di Sekolah SD Parang Tambung 1. penulis telah melakukan analisa mengenai berbagai media dan objek ilustrasi yang bisa digunakan dalam perancangan buku komik ini yaitu sebagai berikut.

1. Analisa media berdasarkan tekniknya

a. Sketsa atau *Drawing* (manual/digital)

Sketsa adalah rancangan kasar dari suatu komposisi atau sebagian komposisi sibuat demi kepuasan pribadi. Pada tahap ini ada beberapa hal yang menjadi acuan yaitu skala, perbandingan, komposisi, penyinaran dan lain sebagainya (*Linda Murray dan Peter*). Kegiatan menggambar secara manual atau digital pada dasarnya memerlukan alat dan bahan yang sederhana untuk dapat membuat tanda goresan yang mewakili bentuk sesungguhnya.

b. Fotografi

Fotografi dari bahasa Inggris *photography*, yang berasal dari kata Yunani yaitu "*photos*" Cahaya dan "*Grafo*" Melukis/menulis adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat. Prinsip fotografi adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan ukuran luminansi cahaya yang tepat akan menghasilkan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan (selanjutnya disebut lensa). Fotografi saat ini telah berkembang menjadi sebuah gaya hidup, hal ini dimulai semenjak munculnya era digital dan berkembangnya sosial media. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Fotografi>)

2. Analisa media berdasarkan objek ilustrasinya

a. *Bitmap/Vector*

Dalam grafik komputer, gambar bitmap (atau gambar raster) adalah sebuah struktur data yang mewakili susunan piksel warna yang ditampilkan pada layar monitor, kertas atau media tampilan lainnya. Secara teknis gambar bitmap digambarkan dengan lebar dan tinggi

dalam piksel dan dalam angka bit per piksel. Beberapa format gambar bitmap yang sering dijumpai: *GIF*, *JPEG*, *BMP* dan *PNG*.

Dalam komputer grafik, gambar raster adalah struktur data dot matrix, yang mewakili kotak *grid pixel* pada umumnya, atau warna poin, yang dapat di lihat *via* monitor, kertas, atau media lainnya. *Raster images* disimpan didata *image* dengan format yang beragam.

https://id.wikipedia.org/wiki/Gambar_bitmap

Gambar vektor adalah gambar yang menggunakan poligon untuk membuat gambar pada komputer grafis. Pada dasarnya, gambar *vector* menggunakan vektor. Lokasi-lokasi pada vektor dinamakan *control points* atau *nodes*. Setiap posisi ini memiliki posisi yang pasti berdasarkan sumbu x dan y dari bidang kerja dan menentukan arah jalan. Setiap alur pada vektor bisa ditambahkan atribut, termasuk ketebalan garis, bentuk, kurva, warna garis, dan warna isi.

https://id.wikipedia.org/wiki/Gambar_vektor

b. Paper Craft

Julius Perdana (2008) *Webmaster dan Designer* di *Paper-replika.com*, menyatakan *papercraft* adalah seni merakit kertas dari beberapa lembar kertas yang dicetak dengan desain tertentu dan menggunakan beberapa teknik seperti menggunting, melipat, mengelem, dan membentuk kertas. Pada awalnya *papercraft* bernama 3D

Papercraft, tapi sekarang biasa disebut *papercraft* saja karena lebih sederhana dan lebih mudah diucapkan. *Papercraft* adalah pengembangan dari origami, perbedaannya yaitu, origami adalah seni melipat kertas dengan menggunakan 1 lembar kertas berwarna yang berbentuk persegi dan tidak menggunakan lem. Sementara *papercraft* adalah seni merakit kertas dari beberapa lembar kertas yang di cetak dengan desain tertentu dan menggunakan beberapa teknik dibuat menjadi lebih kompleks dan realistis (mendekati bentuk aslinya). Origami biasa berbentuk 2D atau semi 3D karena cuma bisa dilihat dari 1 sisi saja. Sedangkan *Papercraft* adalah kerajinan kertas yang berbentuk 3 dimensi yang berarti bisa dilihat dari berbagai sisi.

c. Paper cut

Teknik potong kertas (*paper cut*) adalah kerajinan paling sederhana yang sangat mudah dibuat dengan hasil yang rumit sekaligus sangat indah. Teknik *paper cut* ini sendiri awalnya berasal dari Cina, sesaat setelah penemuan kertas pada sekitar tahun 200 SM. *Paper cut* secara natural menjadi lebih populer dibanding teknik potong lembaran kulit dan perak atau memotong tembaga foil yang lebih dulu ditemukan. Berdasarkan dari penggalian arkeologi, bahwa seni seperti ini sudah banyak dipraktikkan pada abad ke-5 SM. Pada awal penemuannya nilai kertas sangatlah berharga, oleh karena itu seni memotong kertas (*paper cut art*) pertama kali menjadi populer di lingkungan istana kerajaan dan

rumah-rumah bangsawan di mana *paper cut* menjadi hobi favorit di kalangan wanita pengadilan. Lalu teknik *paper cut* menjadi sangat populer terlebih selama berlangsungnya festival rakyat.

(kria.fsr.d.itb.ac.id/wp-content/uploads/2011/10/17206034-yulvia-rosa)

d. Action figure

Miniatur tiruan *superhero* atau *Action figure* (dibaca *eksyen figer*) adalah mainan berkarakter yang berpose, terbuat dari plastik atau material lainnya dan karakternya sering diambil berdasarkan film, komik, *video game* atau acara televisi. *Action figure* ini sering dipasarkan memang untuk anak lelaki. *Action figur* yang bisa diganti-ganti pakaiannya sering disebut sebagai boneka aksi (*action doll*) sebagai sebuah perbedaan dari *action figur* yang pakaiannya tidak bisa diganti-ganti atau sudah dicetak.

Action figure sangat terkenal dikalangan anak lelaki karena mereka melambangkan suatu sifat maskulin. Awalnya *action figure* dibuat hanya untuk pasaran anak-anak, kemudian *action figure* telah berkembang menjadi sebuah barang koleksi bagi para kolektor dewasa dan telah diproduksi secara spesifik untuk orang dewasa. Dalam hal ini, barang yang dipandang secara cermat adalah mainan yang semata-mata hanya untuk dipajang.

(https://id.wikipedia.org/wiki/Action_figure)

Berdasarkan analisis beberapa media komunikasi yang telah disebutkan sebelumnya, maka penulis akan merancang sebuah komik pembelajaran matematika menggunakan teknik digital dengan pengerjaan secara Bitmap/ sebagai objek ilustrasinya.

F. Analisa *Positioning* dan *Branding*

Banyak orang yang sering mengeluhkan pelajaran matematika, matematika dianggap sosok yang menakutkan karena terasa susah. Padahal banyak cara yang bisa dilakukan untuk membuat matematika itu menyenangkan salah satunya dengan komik matematika. Hal inilah yang ingin ditekankan kepada siswa sejak dini bahwa matematika tidaklah susah ketika kita benar-benar mengetahui dasarnya dan prosesnya. Siswa juga akan diajak belajar menjelajah dan menemukan. adapun *branding* yang ingin ditanamkan yaitu sebuah komik yang beredukasi, menarik, sederhana dan tidak membingungkan

Sesuai dengan hasil wawancara dengan *Anggit* direktorat jenderal kebudayaan mengenai komik pembelajaran matematika yang sedang dirancang, beliau menanggapi tentang kaitannya dengan PPK (penguatan pendidikan karakter). Dalam PPK, pemerintah mendorong peningkatan literasi dasar, kompetensi berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaborasi generasi muda. Maka dari itu penulis akan menyesuaikan rancangan komik dengan tujuan dari pemerintah tersebut yaitu berpikir kritis yang juga sesuai dengan latar belakang tujuan diangkatnya judul ini.

jadi yang membedakan komik ini dengan komik yang lain terdapat pada penekanan materi perkalian yang dikhususkan pada proses mencapai hasil perkalian, artinya berorientasi pada proses berpikirnya bukan berorientasi pada hasil semata. Namun tetap dengan pembawaan yang menarik dan menyenangkan untuk dipelajari oleh siswa.

G. Analisis Data (*Analisis Swot*)

Analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*Strengths*) dan peluang (*Opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*Weaknesses*) dan ancaman (*Threats*). Proses pengambilan keputusan strategis selalu berkaitan dengan pengembangan misi, tujuan, strategi, dan kebijakan perusahaan. Dengan demikian perencanaan strategis (*strategic planner*) harus menganalisis faktor-faktor strategis perusahaan (kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman) dalam kondisi yang ada saat ini. (Rangkuti, 2005:19). Berikut adalah penjabaran analisis swot dari perancangan media pembelajaran yang akan dibuat.

1. Kekuatan (*strengths*)

Kekuatan dari komik media pembelajaran yang akan dirancang ini yaitu penyajian materi dalam buku komik ini menggunakan prinsip tantangan dan petualangan sehingga diharapkan target *audience* akan lebih penasaran dengan buku komik yang dirancang.

2. Kelemahan (*weaknesses*)

Kelemahan dalam buku komik media pembelajaran ini yaitu Materi yang disajikan tidak mencakup semua subbab dalam buku matematika yang membahas materi perkalian. namun hanya membahas materi yang paling dasar.

3. Peluang (*Opportunities*)

Dalam buku komik media pembelajaran ini, ilustrasi akan didesain lucu yaitu menggunakan *semi cartoon style*, serta cerita yang akan dirancang dengan ide tantangan serta petualangan yang diharapkan mampu menarik perhatian target *audience*

4. Ancaman (*threats*)

Hasil dari komik ini bisa saja tidak sesuai yang diharapkan oleh target *audience*.

H. Konsep dan Strategi Perancangan

1. Konsep Desain

Berdasarkan data awal yang sudah penulis dapatkan, disimpulkan sebuah konsep desain yang akan menjadi acuan konsep perancangan yang akan dilakukan. Adapun konsep desainnya yaitu “praja muda karena” dimana ide ceritanya yaitu berlatar belakang sebuah perkemahan pramuka yang desainnya mengacu pada unsur sederhana, natural, dan lokal daerah.

Sederhana dan natural karena target *audience*-nya yaitu anak-anak umur 8-10 tahun agar komik pembelajaran yang akan dibuat lebih mudah diterima. selanjutnya mengandung unsur lokal karena diharapkan anak-anak sejak dini mengetahui tentang hal hal yang berhubungan dengan daerahnya

2. Konsep dan Strategi komunikasi

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya mengenai analisa komunikasi dengan target *audience* siswa berumur 8-10 tahun dan setelah melakukan observasi mengenai ketertarikan anak di Sekolah SD Parang tambung 1 yang lebih menyukai cerita bergambar maka Pendekatan yang dilakukan adalah dengan merancang buku komik dengan ide media yang sudah ditetapkan yaitu buku komik menggunakan teknik digital dengan menggunakan gambar *Bitmap/Vector* sebagai objek ilustrasinya yang menampilkan visual serta cerita yang menarik yang tetap merujuk pada materi dan tema dalam buku pelajaran matematika perkalian. sehingga materi serta media pembelajaran bisa berjalan berdampingan dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Bahasa yang akan digunakan dalam komik adalah bahasa Indonesia sehari-hari atau *informal*. Hal ini untuk menyesuaikan karakteristik target *audience* anak-anak 8-10 tahun agar terbiasa menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari, sekaligus untuk memudahkan pembaca dalam memahami cerita dan pesan-pesan yang ingin disampaikan.

a. Kompetitor

Dalam perancangan buku komik pembelajaran matematika ini, penulis mencoba mencari kompetitor dengan tema yang sama yakni pembelajaran matematika. Dan kompetitor komik yang sedang beredar dipasaran adalah komik “asyik belajar matematika” yang sudah sampai edisi ke 8.



Gambar 3.1 Buku komik “Asyik belajar Matematika” edisi 1-8
(sumber :www.inzubooks.com)

b) Differensiasi

Dalam perancangan sebuah komik, cerita serta karakter setiap komik yang dibuat sangatlah bervariasi dan berbeda-beda tergantung pada jenis komik yang dibuat. Yang membedakan komik ini dengan komik lainnya adalah pada materi yang dibahas lebih khusus demi mencapai tujuan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

3. Konsep dan Strategi Kreatif

Pada perancangan buku komik media pembelajaran matematika ini, penulis melakukan pendekatan dari segi cerita yang sederhana dan ringan untuk menyesuaikan dengan target *audience* yang berumur 8-10 tahun dan jenis komik yang digunakan juga berbeda seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya.

a. Rencana karakter tokoh komik

Seiring dengan berkembangnya dunia teknologi, anak-anak sudah tidak lazim lagi dengan yang namanya *superhero* seperti *superman* atau *wonder women* dan lain sebagainya, yang biasa mereka lihat di televisi maupun di media cetak seperti, poster film, Koran dll. Sebagian besar anak, sangat menyukai tokoh *superhero*. Kuat dan selalu membela kebenaran, banyak anak yang bahkan mengidolai tokoh-tokoh tersebut. Namun masih jarang mereka mengetahui tokoh tokoh *superhero* lokal pahlawan Indonesia maupun pahlawan dari Makassar itu sendiri.

Jeff Greenberg, profesor psikologi sosial dari University of Arizona mengatakan bahwa *superhero* memberikan kekuatan pada anak-anak. Kekuatan tersebut dapat berupa panutan, tindakan, bahkan juga sudut pandang tertentu.

“Anak-anak masih membutuhkan perlindungan dari berbagai macam bahaya yang ada dipikiran mereka. Untuk itu mereka

membutuhkan sosok yang dapat mereka andalkan secara utuh selain orang tua.” (*Greenberg CNN, Minggu 4/5/2014*)

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis akan merancang buku komik media pembelajaran matematika dengan menggunakan tokoh *super hero* lokal Indonesia pada umumnya dan Sulawesi Selatan pada khususnya untuk memperkenalkan tokoh-tokoh pahlawan yang ada di Indonesia terutama yang ada di Makassar. yang di desain sedemikian rupa agar sesuai dengan karakter visual yang cocok untuk target audiens siswa berumur 8 – 10 tahun



Gambar 3.2 . Pahlawan Sulawesi Selatan – Syekh Yusuf – Sultan Hasanuddin
(sumber : azwirchan.blogspot.co.id)

4. Konsep dan Strategi Visual

Berdasarkan analisis dan identifikasi data yang sudah dilakukan sebelumnya maka konsep strategi visual yang akan dibuat dalam perancangan buku komik sebagai media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

a. Gaya visual (gaya gambar)

Dari beberapa data mengenai macam-macam gaya visual yang bisa digunakan dalam perancangan sebuah komik, maka penulis mengidentifikasi bahwa semi *Cartoon Style* adalah gaya visual yang akan digunakan dalam perancangan buku komik ini.

b. Warna

Pada perancangan buku komik media pembelajaran ini, selain menggunakan teknik gaya visual semi *Cartoon style*, penulis juga akan menggunakan berbagai warna. Berdasarkan analisa dan identifikasi warna yang sudah dilakukan maka penulis akan menggunakan berbagai macam warna sesuai kebutuhan perancangan nantinya guna menghasilkan tampilan desain yang memiliki suasana ceria. Karena dalam penggunaan warna, anak-anak senang dengan semua warna. (Baptista,2007:06).

c. Tipografi

Dalam analisa pemilihan *font*, maka penulis akan menggunakan beberapa alternatif font berikut yang akan diaplikasikan pada sampul dan juga isi dari buku komik yang akan dirancang.

1. Table tipografi sampul

Nama Font	Font
Anime ace	<p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</p> <p>1234567890</p>
Comic Zine OT	<p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</p> <p>1234567890</p>
Jokewood	<p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</p> <p>1234567890</p>

Tabel 3.2 Tipografi sampul

2. Table tipografi isi

Nama Font	Font
Comic Sans	<p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</p> <p>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</p> <p>1234567890</p>
Anime ace	<p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</p> <p>1234567890</p>
Komika Display	<p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</p> <p>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</p> <p>1234567890</p>

Tabel 3.3 Tipografi isi

5. Konsep dan Strategi Media

a. Media utama

media utama yang digunakan adalah buku komik media pembelajaran Matematika yang berisi materi perkalian sesuai dengan

buku KTSP yang digunakan di Sekolah SD Parang Tambung 1. Buku komik tokoh pahlawan dalam karakter buku komik yang dirancang.

Media ini membutuhkan guru sebagai pengguna media yang menguraikan isi materi di dalam buku komik kepada target *audience* yaitu siswa.

b. Media pendukung

Dalam perancangan buku komik media pembelajaran ini, penulis akan menggunakan beberapa media pendukung sebagai penunjang media utama untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Berikut adalah beberapa media pendukung yang akan digunakan.

Media Pendukung	Analisis pemilihan produk	Bahan
Notes	Tidak semua hal bisa diingat oleh kepala manusia, untuk itulah notes bias digunakan mencatat setiap peristiwa atau point point yang di dapat dari buku komik ini.	Kertas kinstruk 230gr untuk sampul 150gr untuk isi (uk. A6)
Kalender	Kalender ini akan didesain menjadi sebuah materi perkalian yang akan di gantung di dinding kelas sehingga siswa dapat dengan mudah belajar.	

Tabel 3.4 Alternatif media pendukung

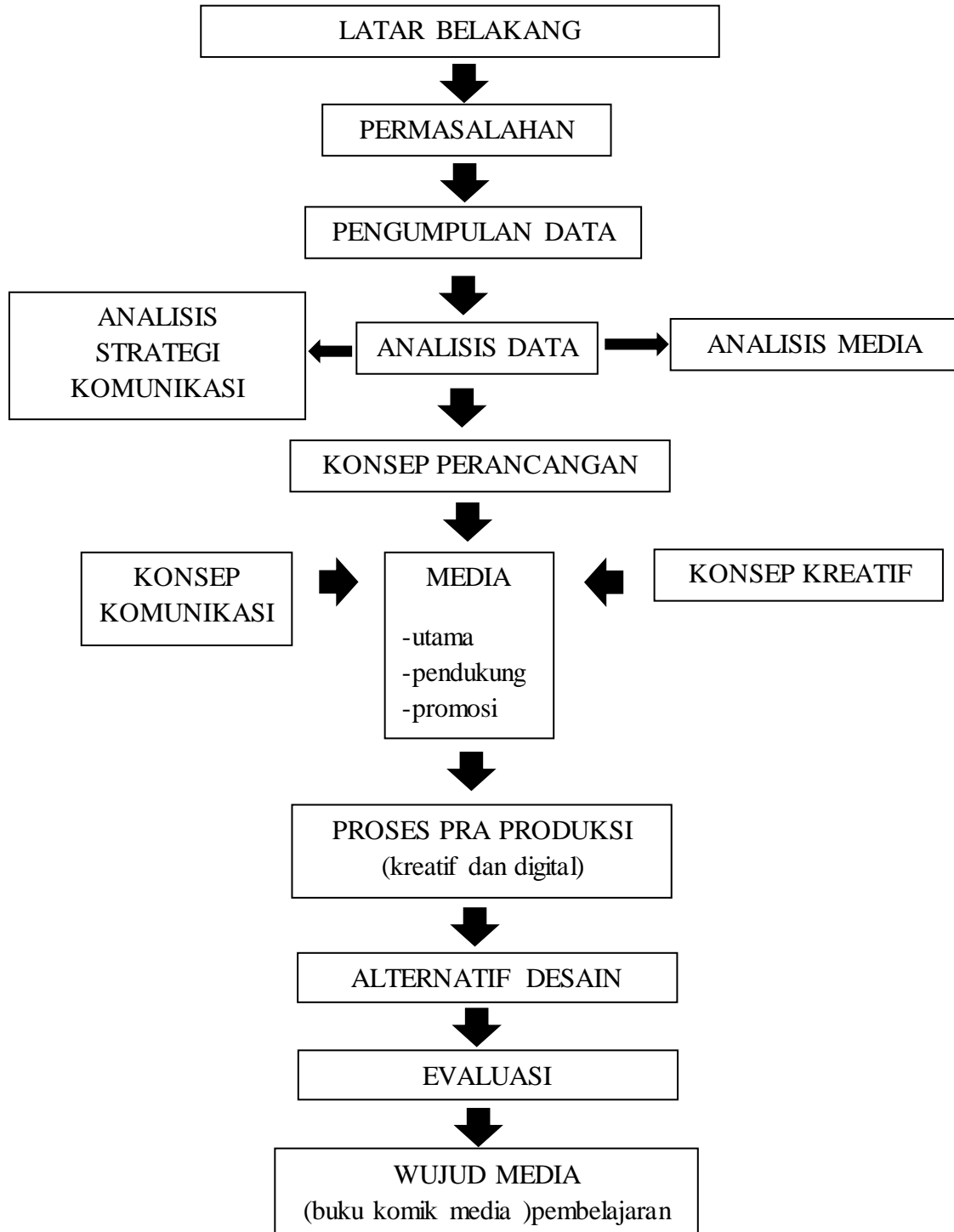
c. Media Promosi

Selain media pendukung, media promosi juga sangat diperlukan dalam perancangan buku komik ini untuk memperkenalkan kepada masyarakat atau khalayak ramai dan juga target *audiens* mengenai media pembelajaran ini. Adapun beberapa media promosi yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

Media Promosi	Analisa pemilihan produk
Gantungan Kunci	Gantungan kunci sebagai merchandise untuk membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.
X Banner	Dijadikan media pajangan untuk mempublikasikan/ menginformasikan tentang media utama

Tabel 3.5 Alternatif media promosi

6. Skema Perancangan



Gambar 3.3 Bagan skema perancangan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN

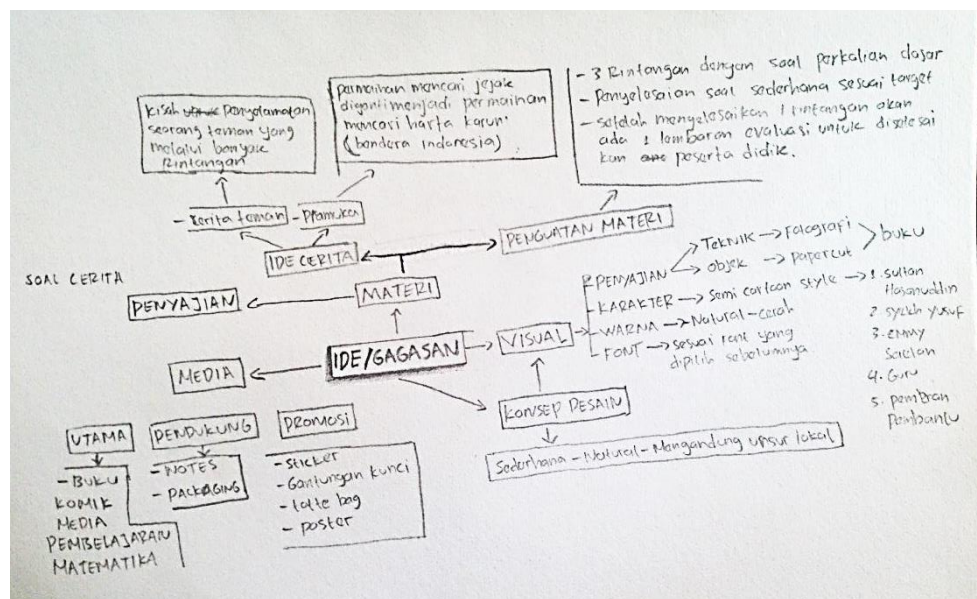
A. Hasil Perancangan

1. Pra Prancangan

a. Brainstorming

Dalam proses mencari ide atau *brainstorming*, penulis memulai dengan menganalisis materi terkait pada media pembelajaran dalam berbagai media yang ada, dimulai dari media *audio visual* yang bisa diakses di *youtube*, buku komik maupun buku cerita bergambar yang terdapat di Toko buku sampai *game ios* dan *android* yang membahas mengenai pembelajaran matematika perkalian serta berdiskusi dengan yang ahli dibidang Matematika. hasil dari analisa tersebut adalah mengenai materi sederhana yang bisa digunakan, ide mengenai simbol-simbol yang digunakan sebagai pengganti angka dalam menggambarkan soal-soal latihannya yang disesuaikan dengan target *audience* anak-anak yang sedang mempelajari pelajaran matematika tersebut artinya menggunakan visual yang mudah dimengerti oleh anak-anak sesuai lingkungannya, serta ukuran buku yang akan dirancang yaitu ukuran persegi (20x20cm). Analisis ini tentu saja harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang menjadi target *audience* dalam perancangan komik media pembelajaran ini, apakah benar-benar cocok

dengan karakteristik dan kondisi peserta didik yang ada di Sekolah SD Parang tambung I. kemudian selanjutnya dikembangkan menjadi suatu ide mengenai materi yang akan dimasukkan dalam perancangan komik media pembelajaran ini, serta akan dibawakan seperti apa materi dalam komik media pembelajaran ini.



Gambar 4.1

Ide/gagasan dari penulis

1) Tema cerita

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai materi yang akan digunakan dalam komik media pembelajaran yang akan dirancang yaitu perkalian dasar bagi SD kelas dua. Maka berdasarkan hasil *brainstorming* yang sudah dilakukan penulis memuat dua ide tema cerita yakni tema bebas yang kuat dengan pertemanan dan persahabatannya dan juga tema pendidikan. Dan setelah menganalisis kedua ide tema tersebut, penulis memutuskan untuk memilih tema

pendidikan agar materinya lebih dekat dengan lingkungan sehari-hari target *audience* yang akan dikemas dalam sebuah ide cerita yang tetap mengarah pada materi perkalian yang akan diajarkan kepada peserta didik.

2) Ide Cerita

Berdasarkan analisis materi yang terdapat dalam buku pelajaran matematika peserta didik dalam materi perkalian, ada beberapa subbab yang diajarkan, namun penulis hanya akan membahas mengenai subbab pertama yaitu pengenalan materi perkalian dari yang paling dasar, kemudian komik yang dirancang berperan untuk lebih menegaskan materi awal yang telah dibawakan oleh gurunya, sehingga diharapkan peserta didik bisa lebih mengerti dengan materi perkalian dasar sesuai dengan tujuan perancangan komik ini.

Berdasarkan tema cerita yaitu pendidikan, selanjutnya ide cerita dari penulis yaitu “mencari harta karun” cerita ini berlatar belakang sebuah perkemahan pramuka.

Sebelum memutuskan untuk mengangkat ide cerita berlatar perkemahan pramuka sebelumnya penulis sudah melakukan analisis dan wawancara terhadap peserta didik mengenai pengetahuan mereka tentang pramuka. serta melakukan analisis mengenai kegiatan-kegiatan apa saja yang biasa dilakukan dalam kegiatan pramuka kemudian

digabungkan dengan materi yang akan disajikan kepada peserta didik, dalam hal ini adalah materi perkalian dasar.

Belajar Pramuka sebenarnya bisa dikenali anak sejak awal masuk SD. Bentuk kegiatannya tentu berbeda untuk masing-masing tingkatan. Anak SD kelas 1 lebih banyak aktivitas bernyanyi dan bermain saja. Berbeda dengan anak yang duduk di bangku kelas 3 atau 4 yang sudah mulai melakukan kegiatan yang lebih berat dari sebelumnya. tingkatan pramuka dibagi berdasarkan kelompok usia, anggota gerakan pramuka terdiri atas anggota muda dan anggota dewasa.

Anggota Muda adalah Peserta Didik Gerakan Pramuka yang dibagi menjadi beberapa golongan:

1. Golongan Siaga anggota yang berusia 7 – 10 tahun
2. Golongan Penggalang anggota yang berusia 11- 15 tahun
3. Golongan Penegak anggota yang berusia 16 – 20 tahun
4. Golongan Pandega anggota yang berusia 21 – 25 tahun

Anggota yang berusia di atas 25 tahun berstatus sebagai anggota dewasa. dengan demikian kegiatan Pramuka sudah dapat diterima anak saat ia memasuki SD.

Selanjutnya tokoh karakter yang akan mengisi komik media pembelajaran ini memerankan sedang dalam sebuah perkemahan kemudian diberi permainan menemukan harta karun, mereka diberi

sebuah peta petunjuk kesuatu tempat, namun dalam perjalanan mereka harus menyelesaikan sebuah teka teki ringan (materi perkalian) sampai mereka berhasil menemukan harta karun yang dimaksud.

3) Sinopsis “mencari harta karun?”

Berdasarkan ide cerita yang telah dikemukakan penulis diatas yakni “mencari harta karun” maka dari itu penulis telah membuat sebuah sinopsis dari ide cerita yang akan dibuat yakni cerita dimulai dari sebuah perkemahan. terlihat 3 orang anak sedang berdiskusi mengenai peta yang ada ditangan salah satu dari mereka. Mereka bersama dengan peserta kemah lainnya berusaha untuk menemukan sebuah harta karun. Sanggupkah mereka menyelesaikan tantangan dan sampai ke tempat harta karun yang dimaksud ?

4) Deskripsi Karakter Tokoh

Berdasarkan ide cerita yang telah dijelaskan sebelumnya, maka disimpulkan dalam perancangan ini penulis menggunakan 6 tokoh karakter yang akan dideskripsikan sebagai berikut :

1. Sultan (menggunakan karakter Sultan Hasanuddin)

Anak laki-laki yang menjadi pemimpin dalam misi ini. Penampilannya digambarkan karakter sultan hasanuddin dengan selalu menggunakan topi khas yang berwarna merah serta berani

dalam bertindak, namun tidak jarang keputusannya ceroboh yang menjadi bahan tertawaan teman-temannya.

2. Yusuf (menggunakan karakter Syekh Yusuf)

Anak laki-laki pendiam namun cerdas, selalu berhasil menjawab teka-teki dalam misi mencari harta karun. Karakter ini digambarkan seperti karakter Syekh Yusuf yang selalu memakai sorban putih dikepalanya.

3. Emmy Saelan (pahlawan wanita)

Karakter anak perempuan yang selalu ingin tahu, banyak bertanya sampai dia betul-betul mengerti. Karakter ini digambarkan seperti sosok pahlawan wanita Sulawesi Selatan Emmy saelan yang agak tembem dan selalu menguncir rambutnya.

4. Ibu guru

Ibu guru digambarkan sebagai ibu guru pada umumnya memakai jilbab serta sangat perhatian pada anak didiknya, selalu menjelaskan semuanya sampai detail kepada anak didiknya sampai anak didiknya paham dan mengerti. Serta ibu gurulah yang memberi tugas mencari harta karun dalam perkemahan ini dengan tujuan membuat anak didiknya lebih mengerti dengan pelajaran perkalian dan juga menjadi semakin kompak.

5. Bapak guru

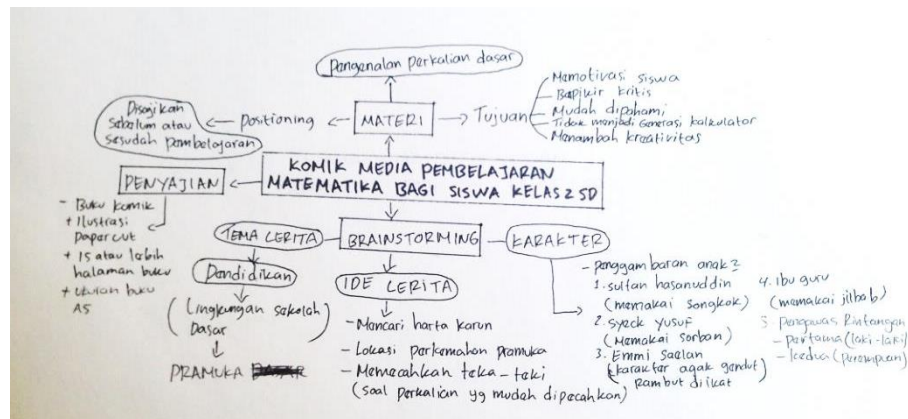
Berdasarkan ide cerita mengenai tiga rintangan yang harus dilalui karakter dalam komik untuk sampai di tempat harta karunnya maka dalam rintangan ada Bapak guru yang akan mengarahkan mereka dalam menyelesaikan rintangannya. Bapak guru ini digambarkan sosok laki-laki memakai topi dan berseragam pramuka biasa.

6. Kakak Pembina

Seperti peran Bapak guru di atas, Siswa Pembina kedua digambarkan seorang sosok pria biasa memakai seragam pramuka biasa yang akan membantu karakter dalam komik untuk menyelesaikan rintangan kedua.

b. Mind Mapping

Berdasarkan hasil dari brainstorming serta ide ide yang sudah di dapatkan maka penulis membuat mind mapping sebagai berikut :



Gambar 4.2

*Mind Mapping***c. Eksplorasi Visual**

Acuan eksplorasi visual yang dilakukan berdasar pada konsep desain yang sudah dijelaskan sebelumnya yaitu sederhana, natural serta mengandung unsur lokal daerah. Adapun penjabarannya sebagai berikut :

1. Karakter

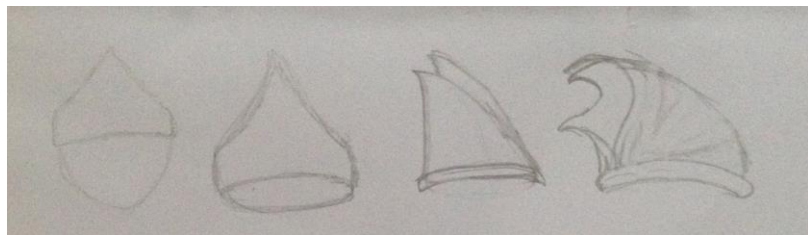
Berdasarkan karakter tokoh yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka penulis membuat alternatif sketsa karakter sebagai berikut:

a) Sultan

Berdasarkan karakter tokoh, Sultan digambarkan sebagai sosok Pahlawan Sultan Hasanuddin yang ciri khas-nya memakai topi khas berwarna merah, selain itu penulis juga menggambarkan karakter sultan sebagai berikut :

- 1) Berani dalam bertindak
- 2) Ceroboh
- 3) Penuh semangat

Berdasarkan penjelasan di atas berikut adalah sketsa pengembangan yang dilakukan oleh penulis.



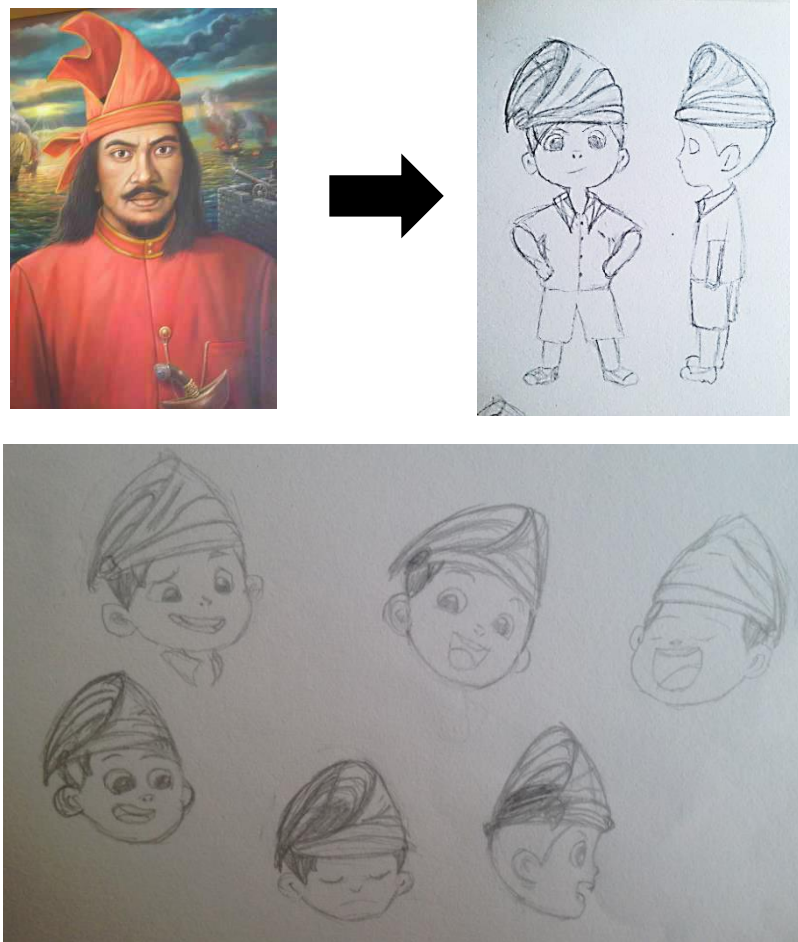
Gambar 4.3

Eksplorasi bentuk sederhana topi



Gambar 4.4

Eksplorasi bentuk rambut sederhana



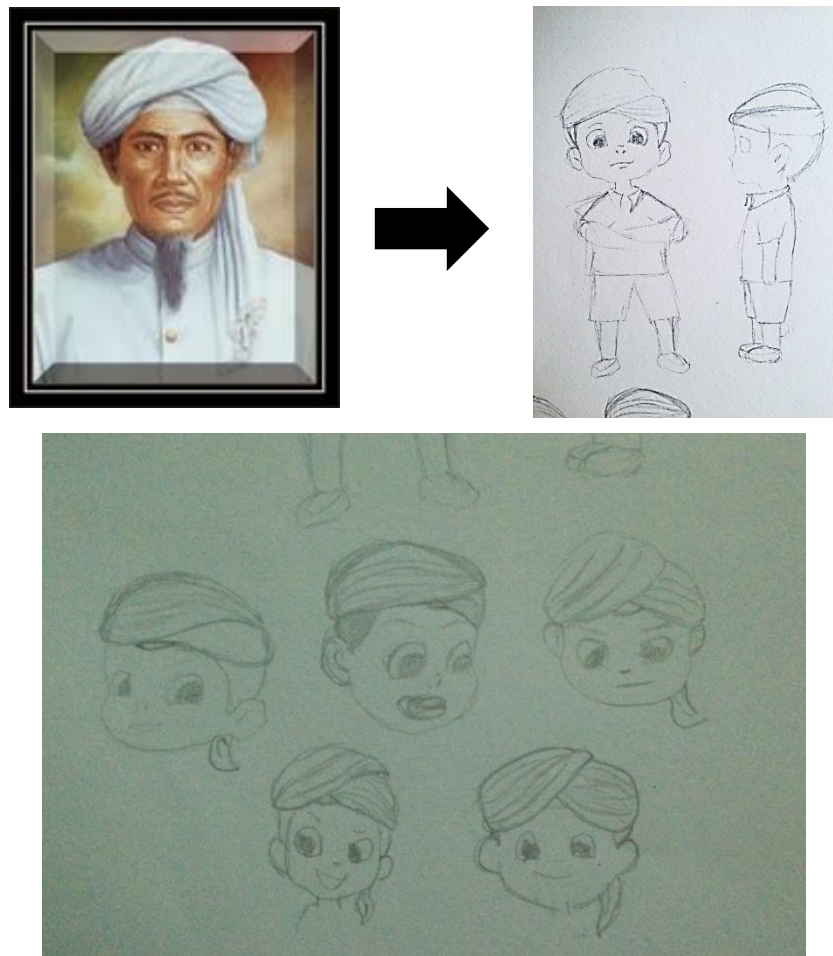
Gambar 4.5
Sketsa karakter Sultan

b) Yusuf

Sesuai penjelasan pada deskripsi karakter diatas, Yusuf digambarkan seperti sosok Pahlawan Syekh Yusuf yang selalu memakai sorban putih dikepalanya, selain itu Karakter ini juga digambarkan sebagai berikut :

- 1) Cerdas
- 2) bijaksana

Berdasarkan pemetaan penggambaran karakter Yusuf diatas, maka penulis mengembangkan sketsa sebagai berikut :



Gambar 4.6

Sketsa karakter yusuf

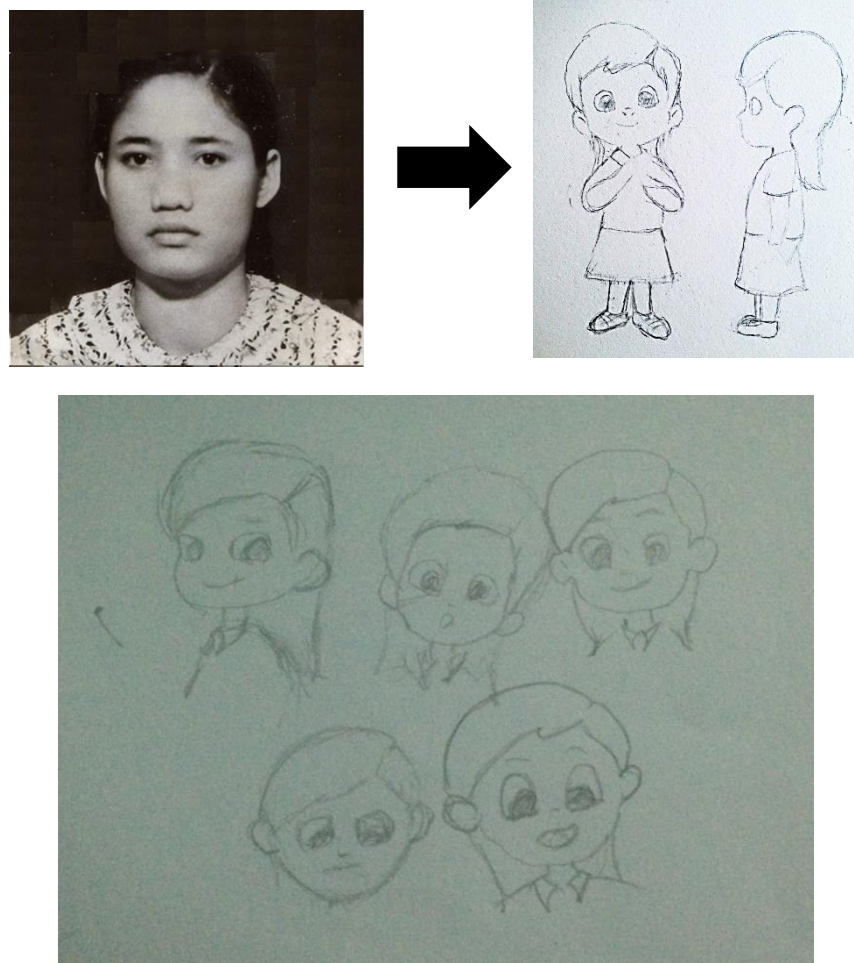
c) Emmy

Berdasarkan penggambaran sosok Emmy pada penjelasan karakter diatas yaitu Emmy seperti sosok pahlawan wanita Sulawesi

selatan yaitu Emmy Saelan yang disimbolkan sedikit tembem dan rambut yang sedikit panjang namun rapi. Selain itu sosok Emmy juga digambarkan sebagai berikut :

- 1) Selalu ingin tahu/banyak bertanya
- 2) Ceria

Berdasarkan beberapa pemetaan penggambaran karakter dari sosok Emmy, maka penulis mengembangkan sketsa sebagai berikut :



Gambar 4.7
Sketsa karakter Emmy

d) Ibu Guru

Berdasarkan penjelasan karakter Ibu guru di atas, sosok ibu guru juga digambarkan ceria dan bijaksana serta memakai jilbab sesuai guru Matematika di SD Parantambung 1. Berdasarkan penjelasan tersebut maka penulis mengembangkan sketsa sebagai berikut :

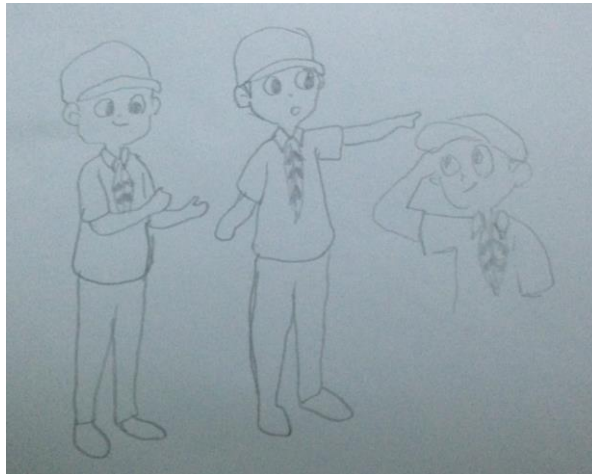


Gambar 4.8

Sketsa karakter Ibu guru

e) Bapak Guru

Tokoh Bapak guru yang berperan sebagai pengawas dalam komik pembelajaran ini, berdasarkan penjelasan karakter di atas maka penulis mengembangkan karakter sebagai berikut :



Gambar 4.9

Sketsa karakter Bapak guru

f) Kakak Pembina

Karakter kakak Pembina yang digambarkan seperti kakak Pembina pada umumnya tapi disimbolkan dengan beberapa gaya yang sedikit anak muda. Maka penulis mengembangkan sketsa sebagai berikut :



Gambar 4.10

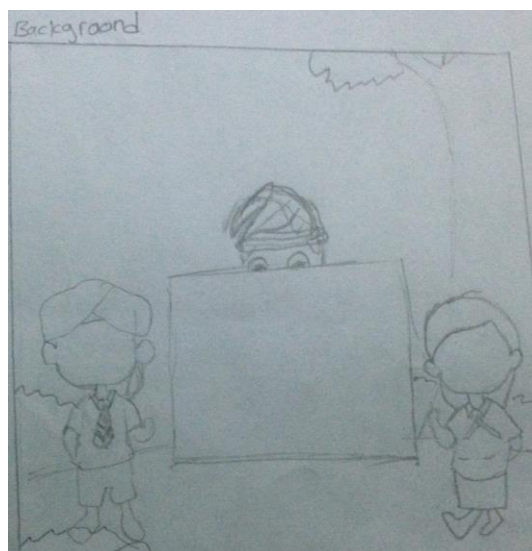
Sketsa karakter Kakak Pembina

d. Draf Panel *Storyboard* dan Sketsa Pengembangan

1. *Storyline* dan *Storyboard*

Story : “pada suatu hari Sultan, Yusuf, dan Emmy sedang mengikuti acara perkemahan pramuka. Salah satu kegiatan dalam acara itu adalah permainan mencari harta karun. Mereka harus menyelesaikan beberapa tantangan untuk sampai ke peti harta karunya...”

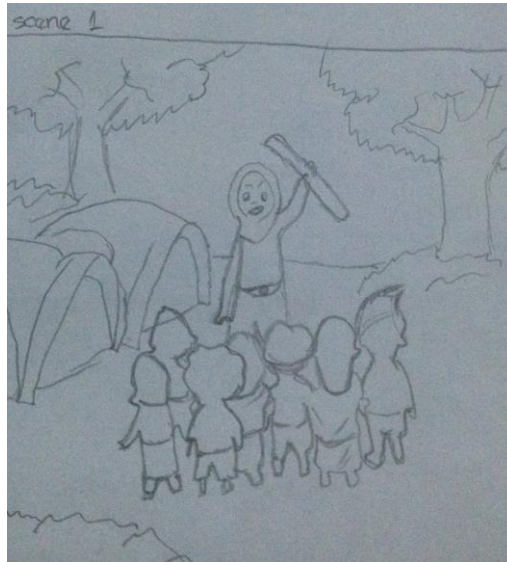
Bantu mereka yah ! (lembaran ilustrasi semua karakter sebagai pengenalan)



Gambar 4.11

Sketsa *background* cerita

Scene 1



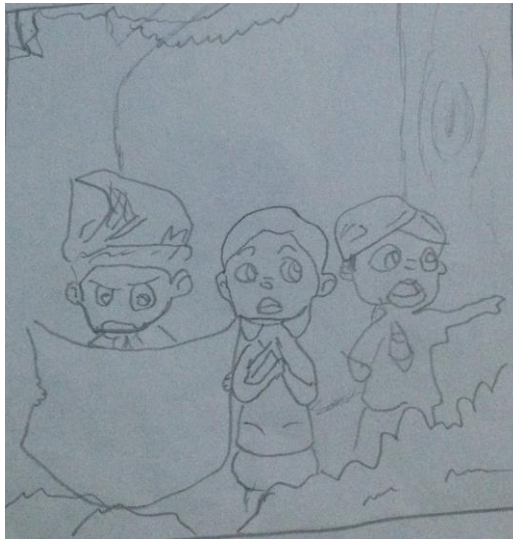
Gambar 4.12

Sketsa *storyboard* scene 1

Terlihat suasana perkemahan dengan guru yang sedang memberikan arahan terhadap peserta pramuka yang sedang baris di depannya.

Guru : baik anak-anak.. ini peta harta karunnya..kalian harus bekerja sama yah !
(memberikan peta kepada Sultan dkk)

Sultan dkk` : siap Ibu guru...

Scene 2

Gambar 4.13

Sketsa *storyboard* scene 2

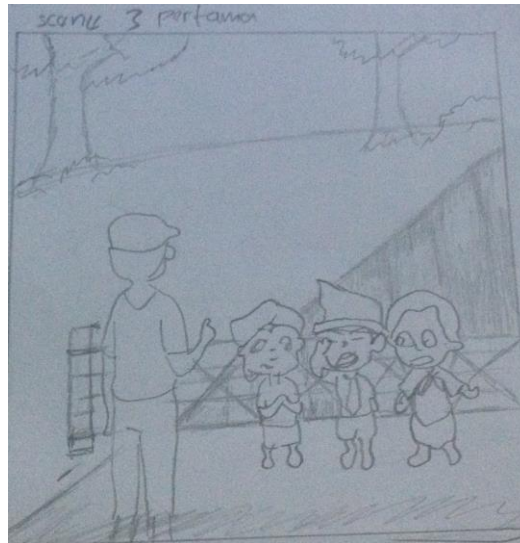
Setelah diberikan peta. Sultan, Yusuf dan Emmy berdiskusi dan mencari arah petunjuk pertamanya.

(terlihat peta yang tadi diberikan oleh guru)

Sultan : menurut peta kita harus menemukan jembatan

Yusuf : itu disana (menunjuk kearah jembatan yang tidak jauh dari mereka)

Scene 3



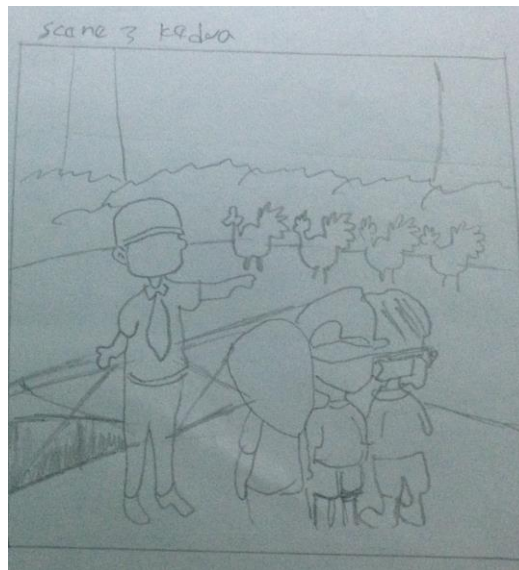
Gambar 4.14

Sketsa *storyboard* scene 3 bagian pertama

Tepat di depan jembatan, Bapak guru telah menunggu mereka.

Bapak guru : hai selamat datang ditantangan pertama, untuk melewati Bapak, kalian harus menjawab soal dari Bapak.. siap ?

Sultan : siap kakkk (berteriak kencang yang mengagetkan semua orang)

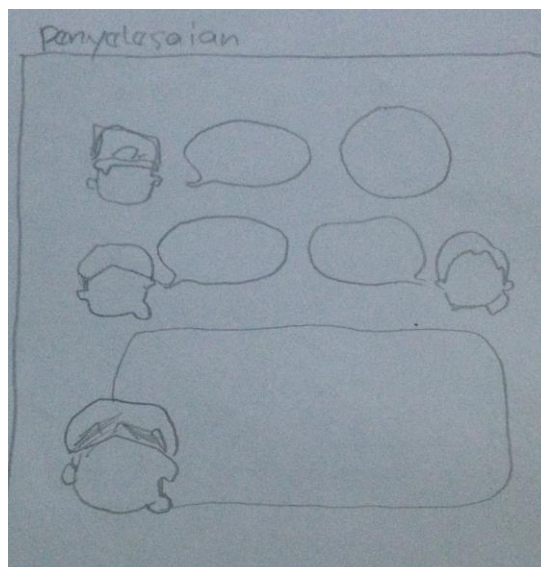


Gambar 4.15

Sketsa *storyboard* scene 3 bagian kedua

Bapak guru : kalian lihat 4 ekor ayam disana ? sekarang hitung

1. berapa banyak kaki seekor ayam? dan
2. berapa banyak kaki untuk 4 ekor ayam ?



Gambar 4.16

Sketsa *storyboard* scene 3 bagian penyelesaian soal

sultan,yusuf dan emmy berdiskusi

Sultan : 4 ayam yang masing masing memiliki 2 kaki...hem (menatap ke ayam dan berpikir)

Yusuf : artinya $4 \times 2 = 8$

Emmy : bagaimana cara menyelesaikan 4×2 menjadi 8 yusuf ? (bertanya dan melihat yusuf)

Yusuf : ayamnya kan ada 4, nah setiap ekor memiliki 2 kaki, sekarang jumlahkan, artinya $4 \times 2 = 2 + 2 + 2 + 2 = 8$

(penjasan dengan gambar)

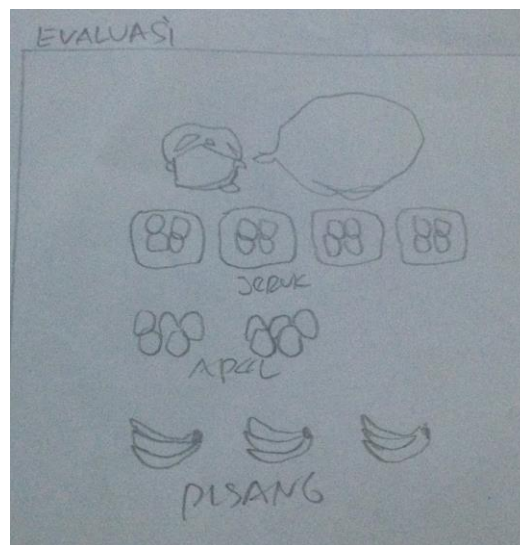


Gambar 4.17

Sketsa *storyboard* scene 3 bagian ketiga

Bapak guru : jawaban kalian benar...bawa ini. Akan berguna nantinya (memberikan lilin dan korek api)

Soal evaluasi



Gambar 4.18

Sketsa *storyboard* scene evaluasi soal

Yusuf : kalian sudah mengertikan..? sekarang coba jawab soal berikut ini.

(Sesuai soal gambar dibuku Matematika)

Scene 4

Gambar 4.19

Sketsa *storyboard* scene 4

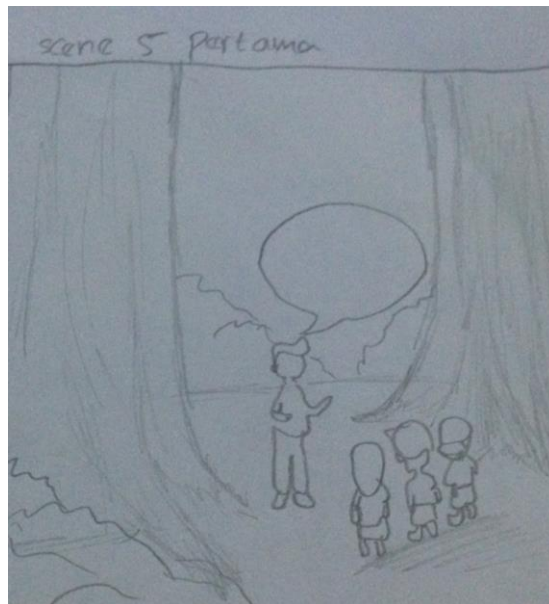
Setelah melewati tantangan pertama. Mereka melanjutkan berdiskusi untuk menuju ke tantangan ke 2.

Yusuf : apa petunjuk selanjutnya ?

Sultan : selanjutnya kita harus mencari pohon besar

Emmy : hei disana ada pohon besar (menunjuk ke arah pohon besar berada)

Mereka bertiga segera menuju ke tempat petunjuk selanjutnya

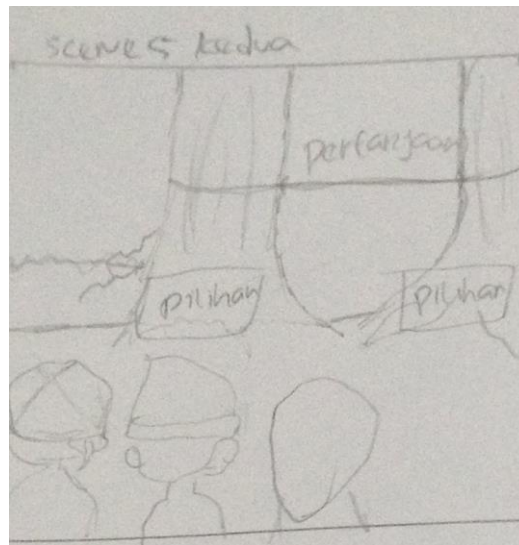
Scene 5

Gambar 4.20

Sketsa *storyboard* scene 5 bagian pertama

Mereka akhirnya sampai ke pohon besar yang dimaksud dalam peta, dan seorang Kakak Pembina sudah menunggu disana.

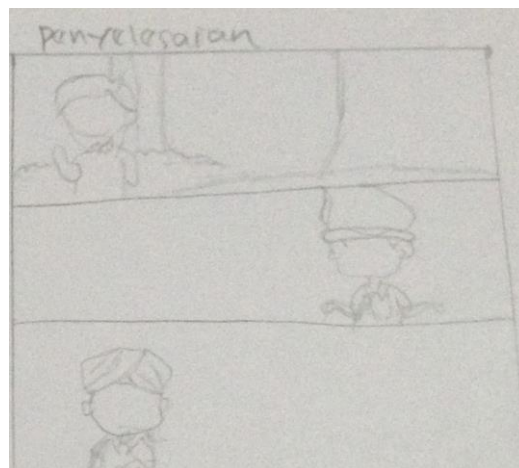
Kakak Pembina : selamat datang ditantangan ke-2 ini. Untuk menuju ke tempat harta karunnya kalian harus menyelesaikan soal ini.



Gambar 4.21

Sketsa *storyboard* scene 5 bagian kedua

Soal : diantara 2 pohon terdapat tali yang berukuran
2 x 3 meter. 2 x 3 sama artinya dengan ?



Gambar 4.22

Sketsa *storyboard* scene 5 bagian penyelesaian soal

Emmy : aku tahu jawabannya.. 2 x 3 itu artinya 6 nah
langkah yang benar seharusnya 3 + 3 (1 lembar
yang membahas soal dan jawaban.

Sultan : kamu yakin ? $2 + 2 + 2$ hasilnya sama saja sama-sama 6.

Yusuf : Kalo $2 + 2 + 2$ itu membentuk penjumlahan berulang sebanyak 3 kali. Berarti bentuk perkaliannya 3×2 bukan 2×3

Yusuf : Jawabannya
 $2 \times 3 = 3 + 3$ Kak...

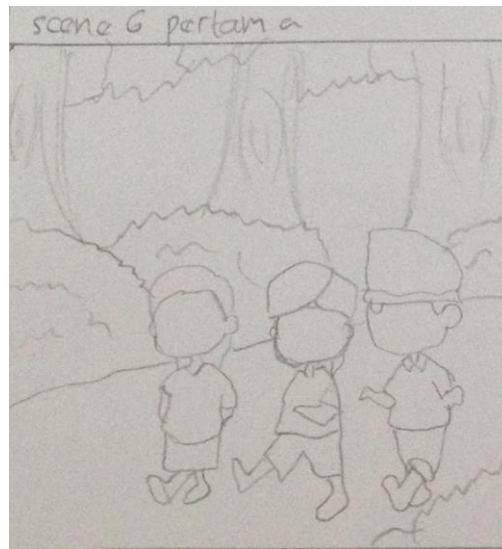
Kakak Pembina : Selamat.. jawaban kalian benar.. Kalian bisa melanjutkan perjalanan

Sultan : wahh hebat jawabannya benar (berteriak senang)

Evaluasi

Sesuai soal di buku pelajaran

Emmy : Setelah menyelesaikan soal. kita lanjutkan ceritanya

Scene 6

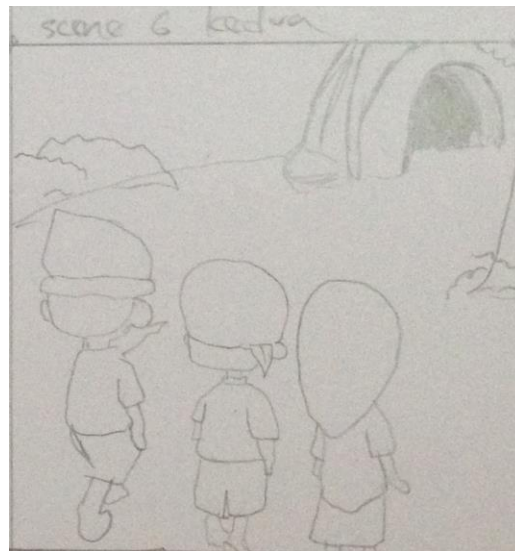
Gambar 4.23

Sketsa *storyboard* scene 6 bagian pertama/pembahasan soal

Setelah mereka menyelesaikan tantangan ke 2 mereka makin mengerti dengan perkalian, dan melanjutkan ke petunjuk terakhir.

Emmy : ingat Sultan, perkalian itu penjumlahan berulang..
haha

Yusuf : Perkalian itu walaupun hasilnya sama tapi prosesnya berbeda. Kalo $2+2+2$ itu artinya 3×2 . 3 kali nomor 2 nya ditambah.

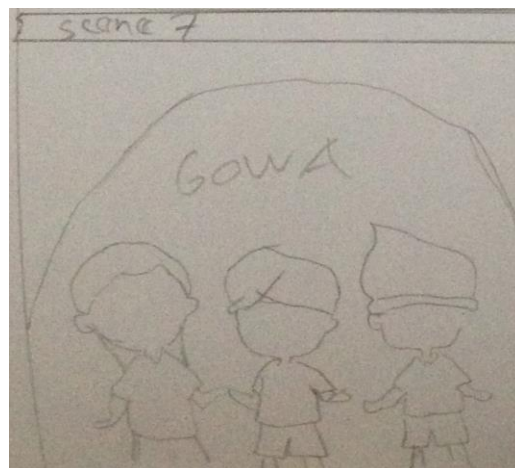


Gambar 4.24

Sketsa *storyboard* scene 6 bagian kedua

Sultan : iyaa..iyaa... aku mengerti sekarang.. Selanjutnya
kita ke sana, ke goa itu.

Scene 7



Gambar 4.25

Sketsa *storyboard* scene 7

Mereka akhirnya tiba ditantangan terakhir. Di sana tidak ada Pembina yang memberikan petunjuk.

Emmy : disini tidak ada kakak Pembina gelap juga
Bagaimana kita mencari harta karunnya ? (dengan wajah kebingungan melihat Sultan dan Yusuf)

Yusuf : artinya kita harus mencari petunjuknya sendiri.

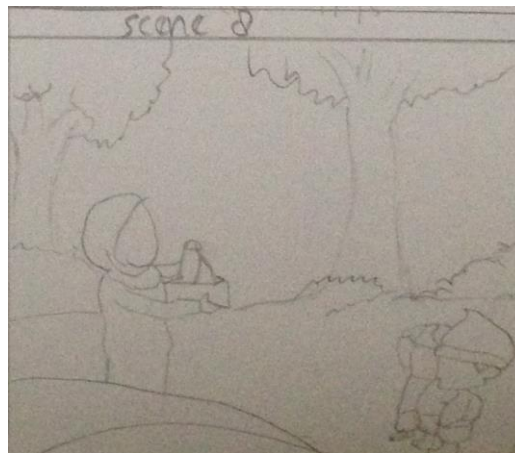
Sultan : Hei tadikan ditantangan pertama ada lilin dan korek api yang kita bawa.

Coba nyalakan..!

Yusuf : nah sekarang jadi mudah mencari harta karunnya

Sultan : hei itu di sana ada kotak,

Scene 8



Gambar 4.26

Sketsa *storyboard* scene 8

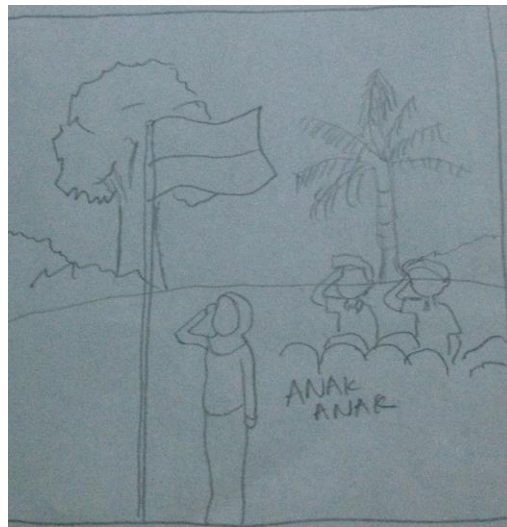
Ibu Guru : Wah...hebat.. Kalian berhasil..

Emmy : kenapa harta karunnya bendera bu ?

Guru : karena bendera merah putih adalah simbol Negara kita, pusaka yang harus kita jaga dan hormati selalu. Mengerti ?

Emmy, Sultan, Yusuf : Mengerti bu....

Scene 9



Gambar 4.27

Sketsa *storyboard* scene 9

Permainan hari itupun ditutup dengan upacara bersama semua peserta perkemahan dengan mengibarkan bendera merah putih yang didapatkan Sultan, Yusuf dan Emmy.

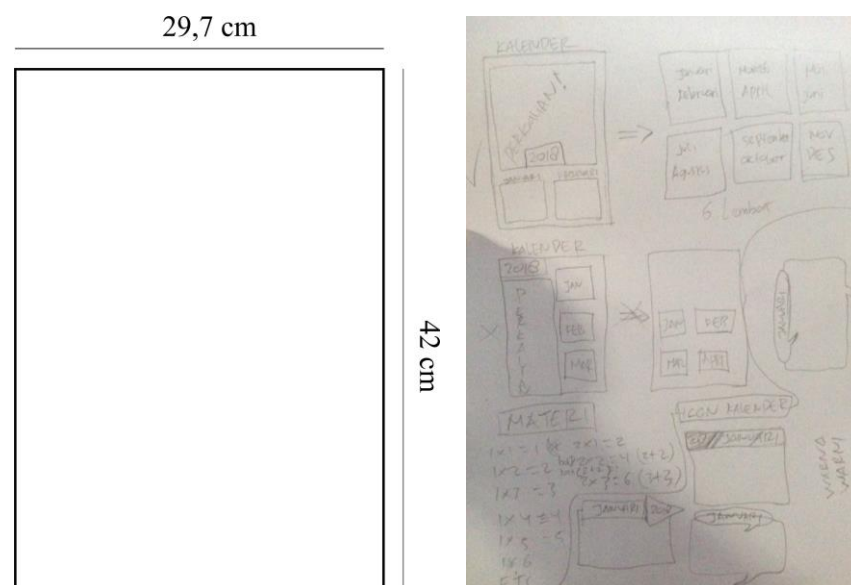
e. Media Pendukung

Pada perancangan buku komik media pembelajaran matematika yang mencakup materi perkalian dasar, adapun beberapa

media yang diharapkan mampu mendukung pembelajaran mengenai materi terkait sebagai berikut :

1. Kalender

Kalender yang dirancang sebagai media pendukung ini selain berfungsi untuk menunjukkan hari dan tanggal, kalender ini juga berisi konten perkalian dari 1 sampai 10. Sehingga setelah belajar perkalian dasar pada buku komik yang dirancang selanjutnya saat belajar matematika yang terkait dengan perkalian peserta didik bisa dengan mudah menemukan jawaban dari soal perkalian tersebut. Adapun ukuran kalender yaitu A3 atau 29cm x 42cm, sesuai ukuran kalender dinding biasa. Kalender yang dirancang adalah kalender yang ditempelkan pada dinding kelas agar setiap hari dapat dilihat sehingga secara tidak langsung dapat diingat oleh target *audience*.

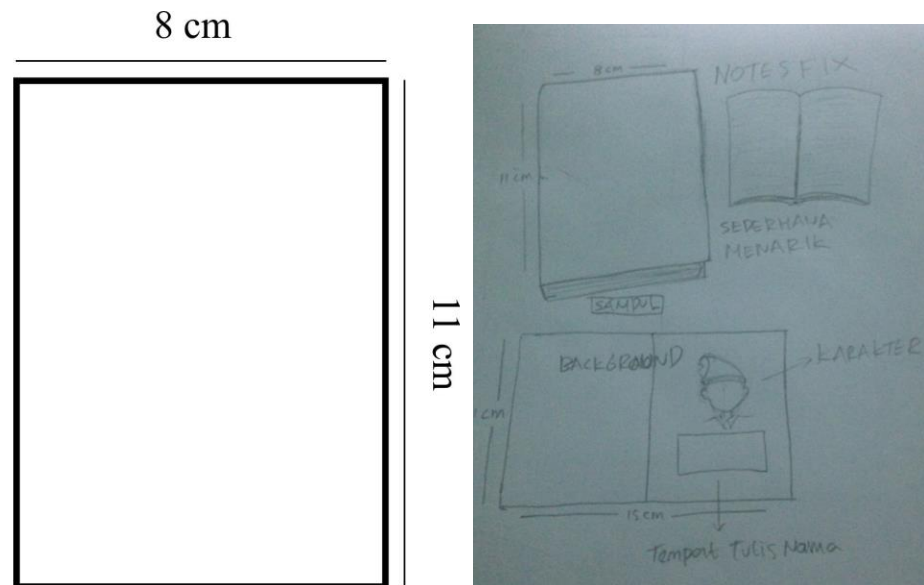


Gambar 4.28

Sketsa perancangan kalender

2. *Notes book*

Pada dasarnya siswa sudah memiliki buku catatan sendiri, namun format isinya mencakup pembelajaran khusus di Sekolah. Maka dari itu penulis memilih *notes book* sebagai media pendukung untuk mencatat bagian bagian penting karena tidak semua bisa diingat sehingga peserta didik dapat menuliskannya pada notes yang dirancang berbeda dari buku catatan yang digunakan di Sekolah yang diharapkan mampu menarik minat peserta didik untuk menulis. Adapun ukuran notes yang dirancang yaitu 8cm x 11cm.



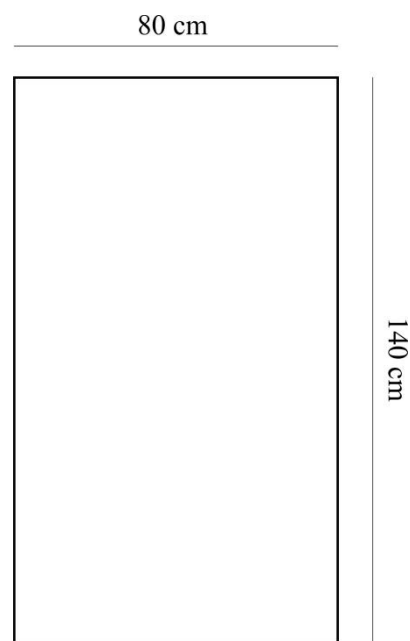
Gambar 4.29

Sketsa perancangan *notes book*

f. Media promosi

1. X banner

Pada bagian media promosi ini, x banner digunakan sebagai bagian publikasi dari perancangan buku komik pembelajaran matematika ini.

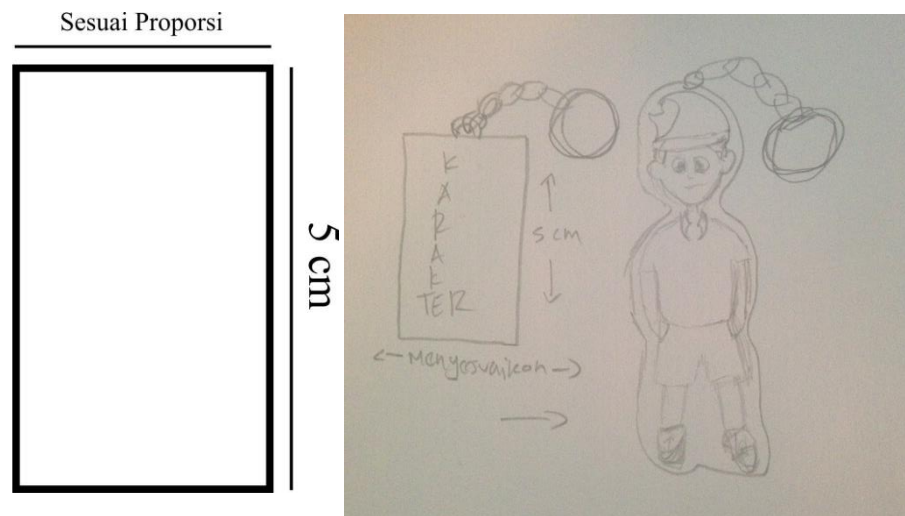


Gambar 4.30

Sketsa perancangan *layout x banner*

2. Gantungan kunci

Fungsi gantungan kunci pada bagian media promosi ini adalah lebih mengakrabkan target audience pada karakter yang dirancang dalam buku komik media pembelajaran ini karena Gantungan kunci berukuran kecil dan mudah dibawa serta digantung di mana saja.



Gambar 4.31

Sketsa perancangan gantungan kunci

2. Perancangan

Setelah melalui beberapa tahap pada proses pra prancangan, selanjutnya penulis melanjutkan pada tahap perancangan yang mencakup proses digitalisasi setiap bagian perancangan yang meliputi karakter, *storyboard* serta beberapa bagian pendukung.

a. Digitalisasi Karakter Tokoh Dalam Buku Komik

1) Sultan



Gambar 4.32

Digitalisasi karakter Sultan

2) Yusuf



Gambar 4.33

Digitalisasi karakter Yusuf

3) Emmy



Gambar 4.34

Digitalisasi karakter Emmy

4) Ibu guru



Gambar 4.35

Digitalisasi karakter Ibu guru

5) Bapak guru



Gambar 4.36

Digitalisasi karakter Bapak guru

6) Kakak Pembina

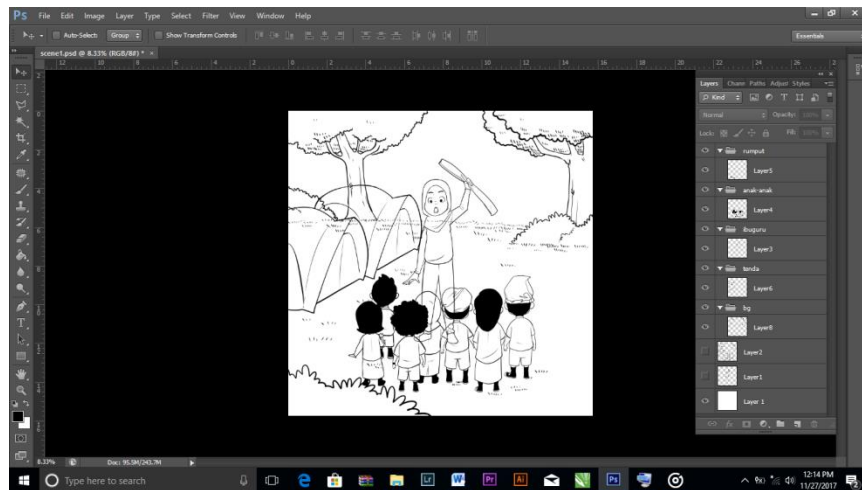


Gambar 4.37

Digitalisasi karakter Kakak Pembina

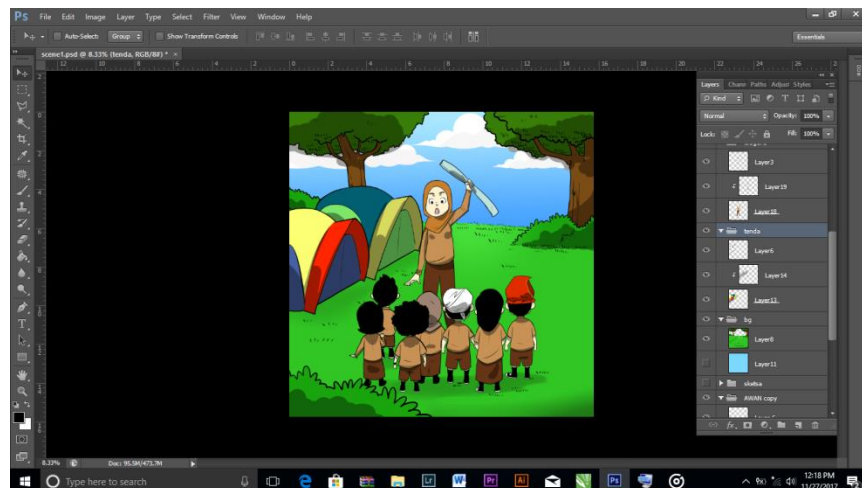
b. Digitalisasi *Storyboard*

1) Scene 1



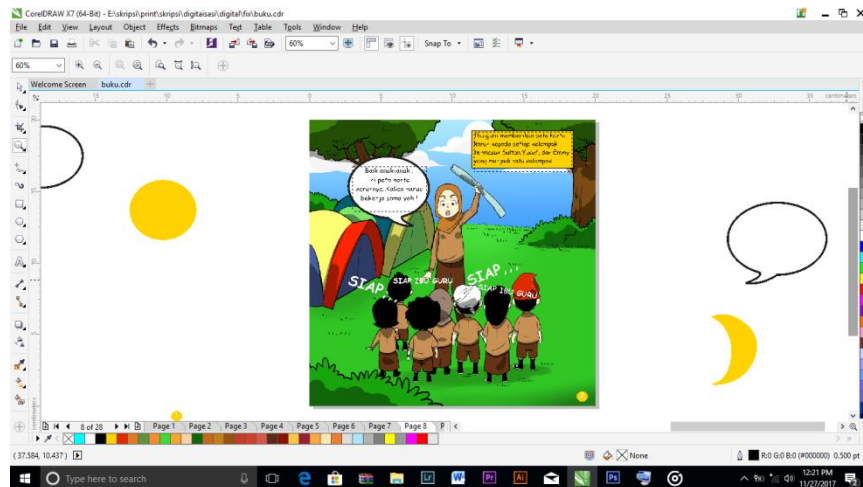
Gambar 4.38

Proses penggambaran *line art* digital dari sketsa manual menggunakan alat tablet grafis dan *software Photoshop*.



Gambar 4.39

Pewarnaan sesuai warna konsep pada *software photoshop*.



Gambar 4.40

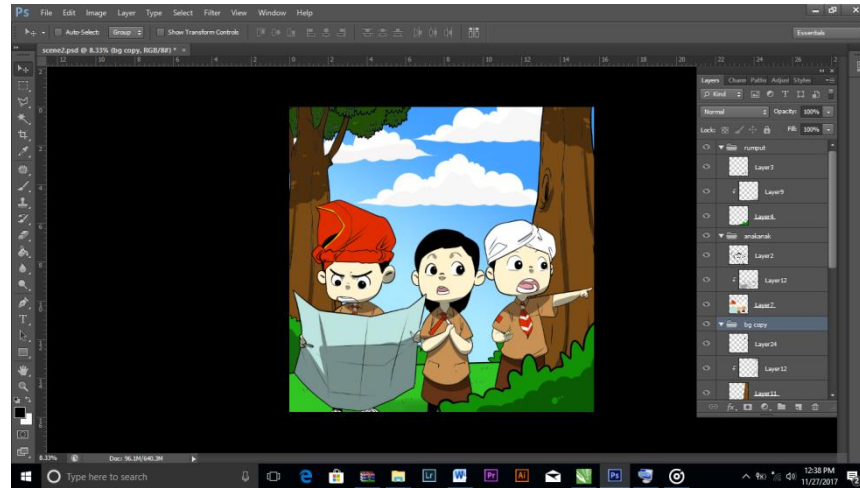
Penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.

2) Scene 2



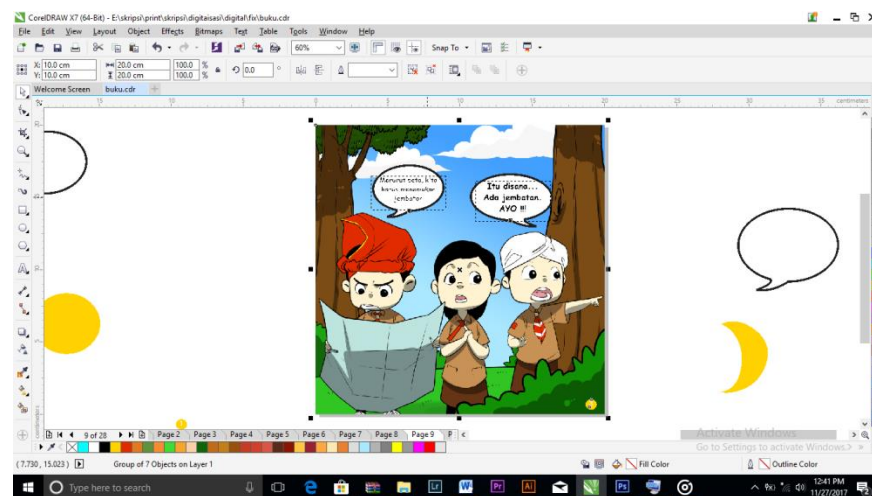
Gambar 4.41

Proses penggambaran *line art* digital dari sketsa manual menggunakan alat tablet grafis dan *software Photoshop*.



Gambar 4.42

pewarnaan sesuai warna konsep pada *software photoshop*.

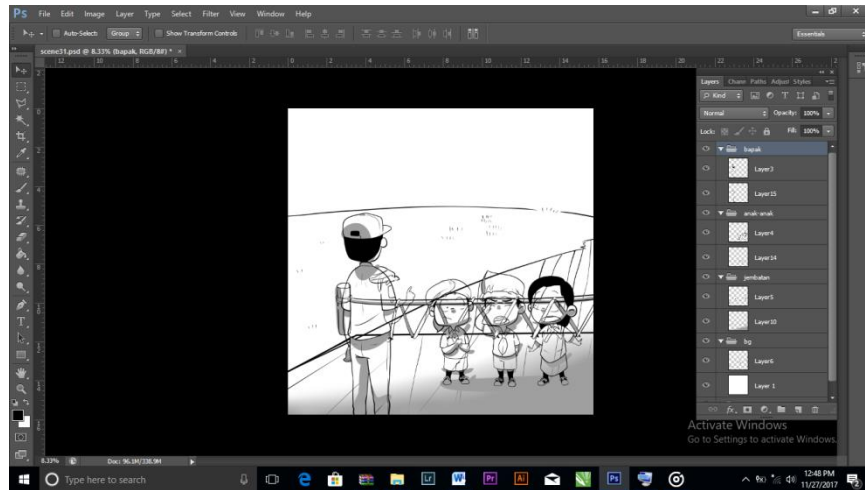


Gambar 4.43

Penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.

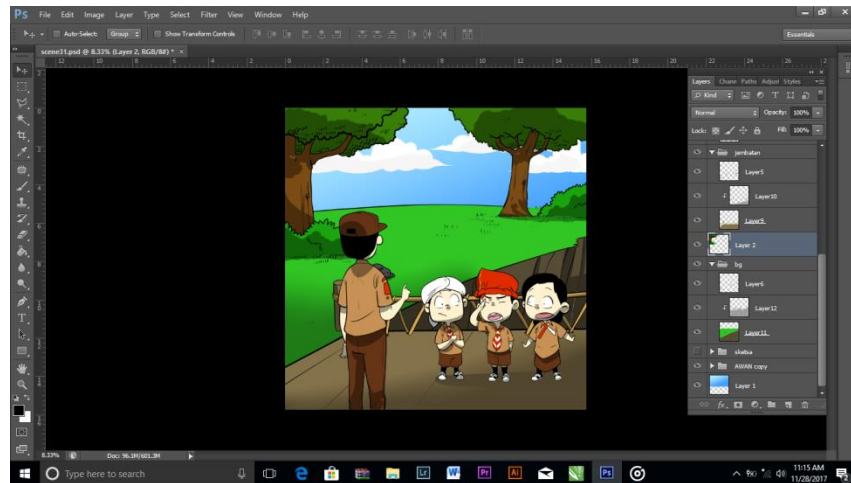
3) Scene 3

a. Scene 3 bagian pertama



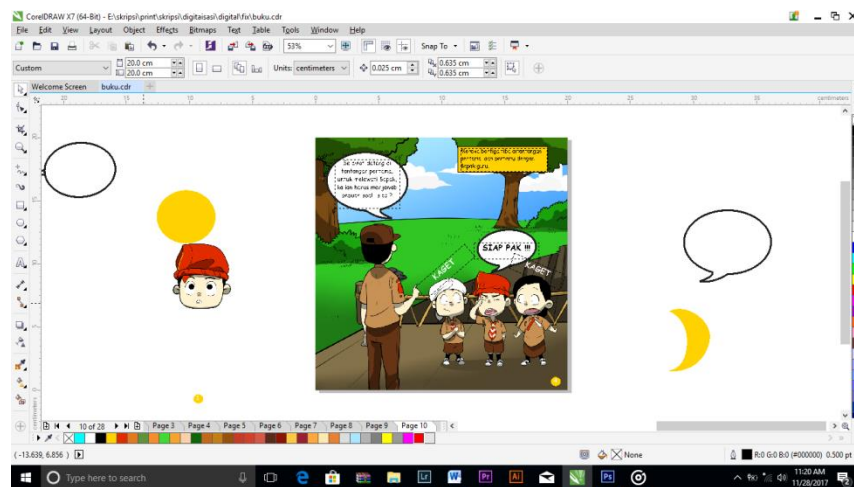
Gambar 4.44

Proses penggambaran *line art* digital dari sketsa manual menggunakan alat tablet grafis dan *software Photoshop*.



Gambar 4.45

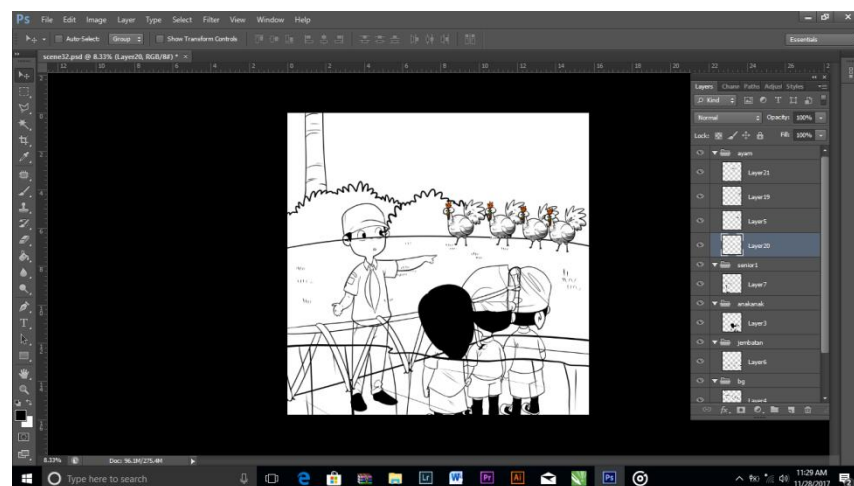
Pewarnaan sesuai warna konsep pada *software photoshop*.



Gambar 4.46

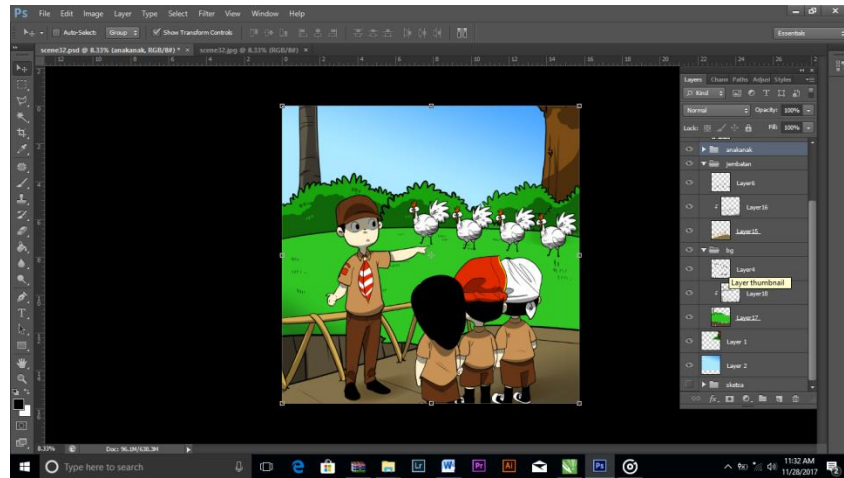
Penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.

b. Scene 3 bagian kedua



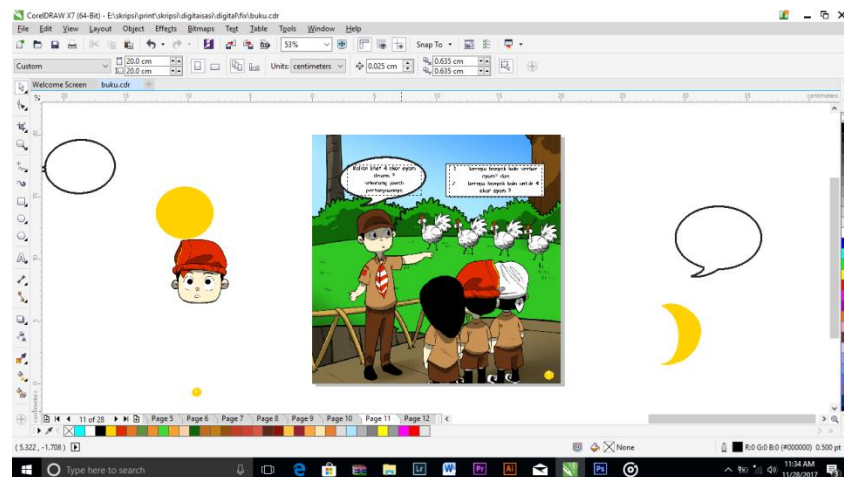
Gambar 4.47

Proses penggambaran *line art* digital dari sketsa manual menggunakan alat tablet grafis dan *software Photoshop*.



Gambar 4.48

Pewarnaan sesuai warna konsep pada *software photoshop*.

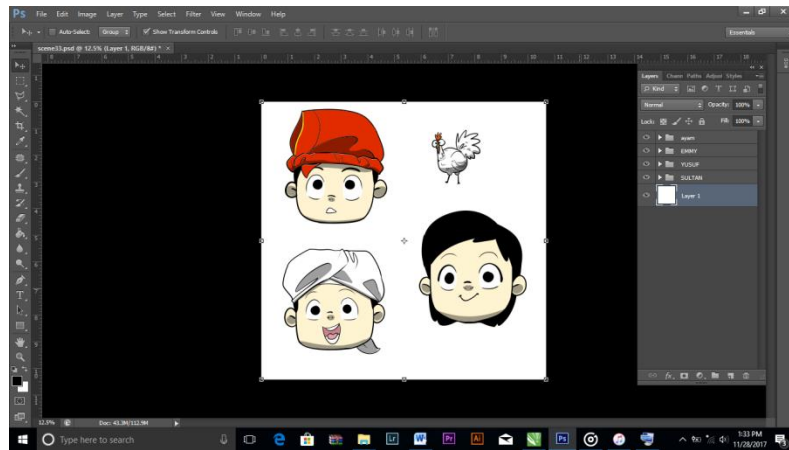


Gambar 4.49

Penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.

c. Scene 3 bagian ketiga

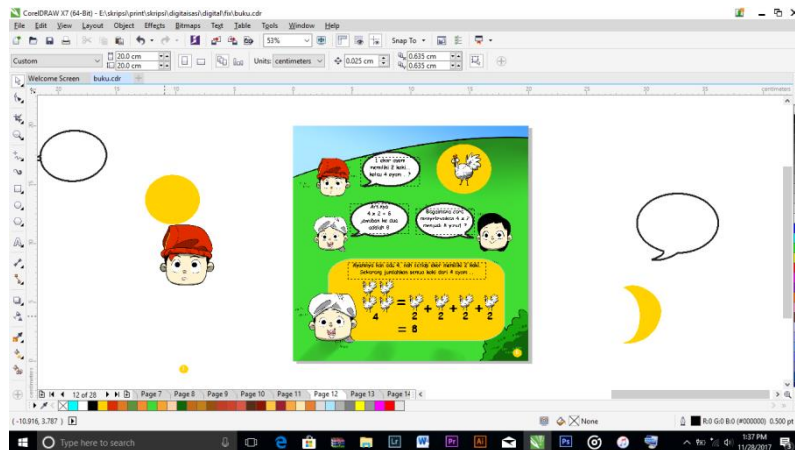
Pada bagian ini adalah bagian pembahasan jawaban, dan dalam proses digitalnya yaitu membuat bahan penjelasan jawabannya yang meliputi kepala Sultan, Yusuf dan Emmy sebagai subjek dan Ayam sebagai objek sesuai dengan pertanyaan tantangan pada bagian Scene 3 bagian kedua, seperti digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.50

Gambar pendukung penjelasan jawaban

setelah proses penggambaran bahan percakapan dibuat pada aplikasi *photoshop*, selanjutnya yaitu menyusunnya pada aplikasi *coreldraw*.

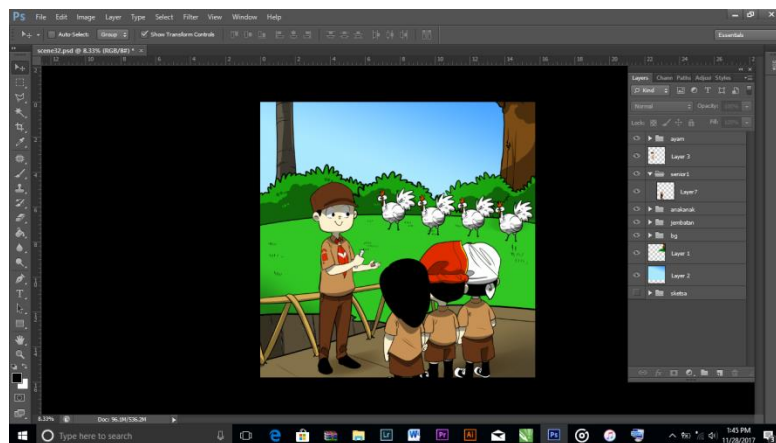


Gambar 4.51

Penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.

d. Scene 3 bagian ke-empat

Pada bagian ini penulis menggunakan gambar yang sudah didigitalkan sebelumnya menjadi satu cerita lanjutan dari naskah cerita komik pembelajaran ini.



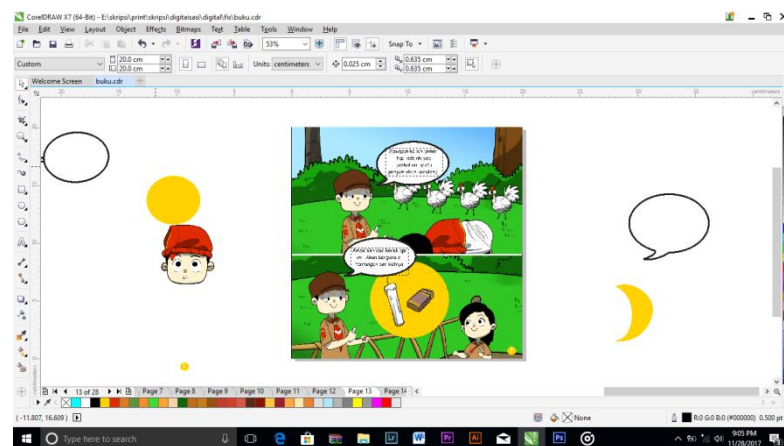
Gambar 4.52

Proses penggambaran digital menggunakan *software Photoshop*.



Gambar 4.53

Proses penggambaran digital menggunakan *software Photoshop*.

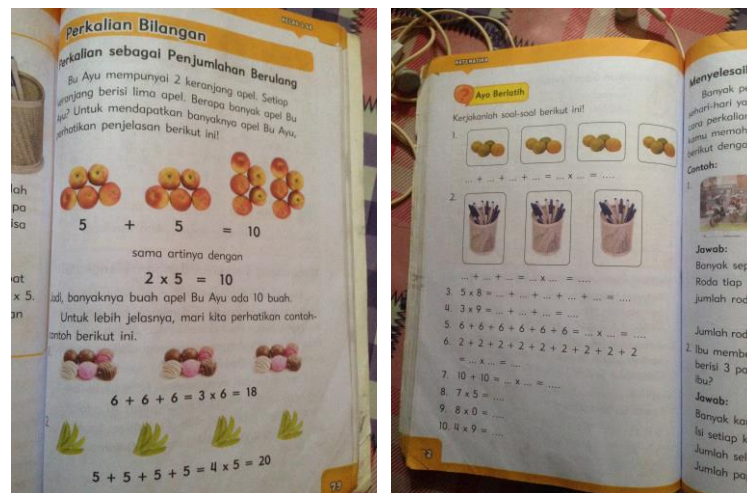


Gambar 4.54

Penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.

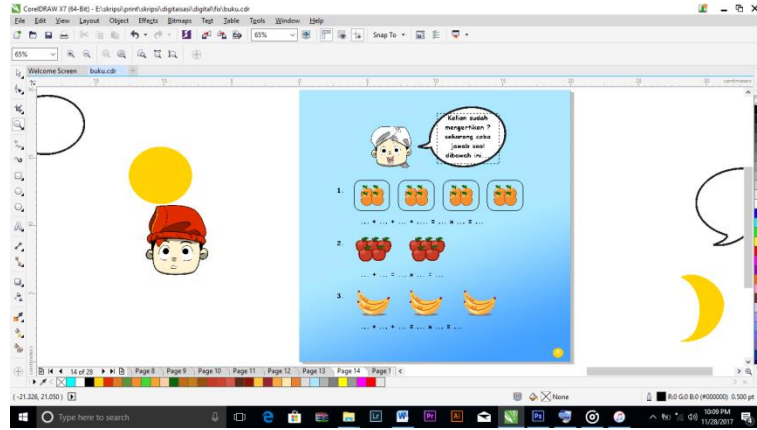
4) Evaluasi Pertama

Pada bagian evaluasi, target *audience* diajak untuk berinteraksi langsung bukan sekedar membaca tapi juga dilatih untuk lebih memahami perkalian dengan soal latihan dari buku pelajaran matematika yang peserta didik gunakan di Sekolah, pada bagian ini materi soal menggunakan simbol gambar sesuai dengan tahap pembelajaran yang ada dalam buku matematika pada bagian awal pembelajaran matematika. Tahap perancangan pada bagian ini sebagai berikut :



Gambar 4.55

Buku matematika pada subbab perkalian



Gambar 4.56

Digitalisasi soal dari buku menggunakan *software coreldraw*

5) Scene 4



Gambar 4.57

Proses penggambaran *line art* digital dari sketsa manual menggunakan alat tablet grafis dan *software Photoshop*.



Gambar 4.58

Pewarnaan sesuai warna konsep pada *software photoshop*.

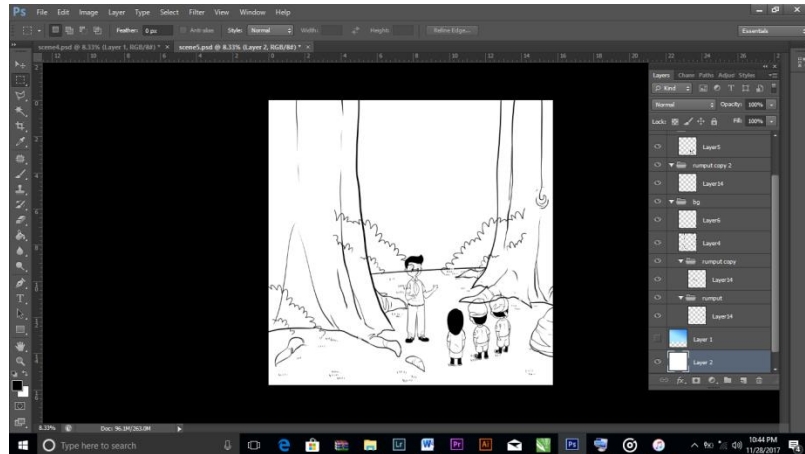


Gambar 4.59

Penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.

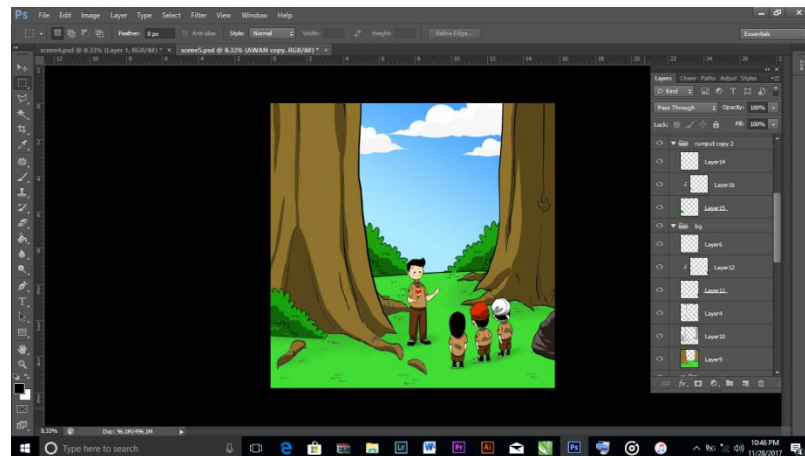
6) Scene 5

a. Scene 5 bagian pertama



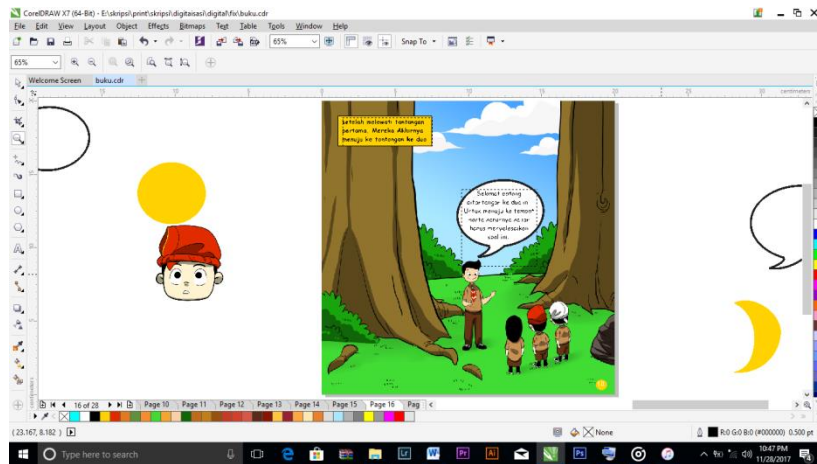
Gambar 4.60

Proses penggambaran *line art* digital dari sketsa manual menggunakan alat tablet grafis dan *software Photoshop*.



Gambar 4.61

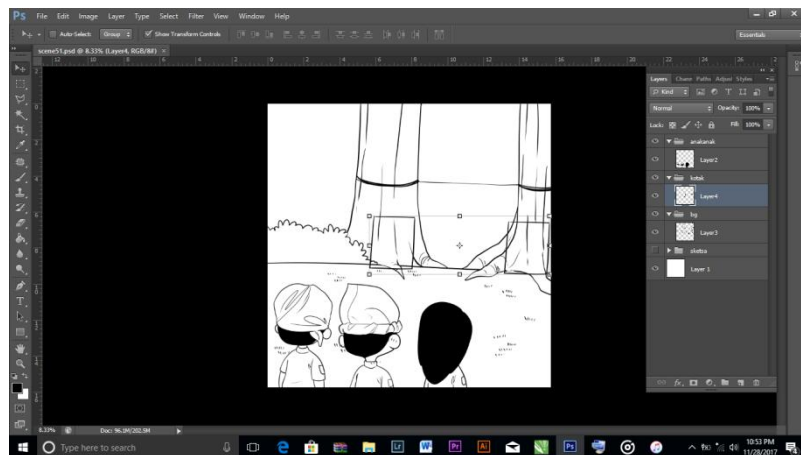
Pewarnaan sesuai warna konsep pada *software photoshop*.



Gambar 4.62

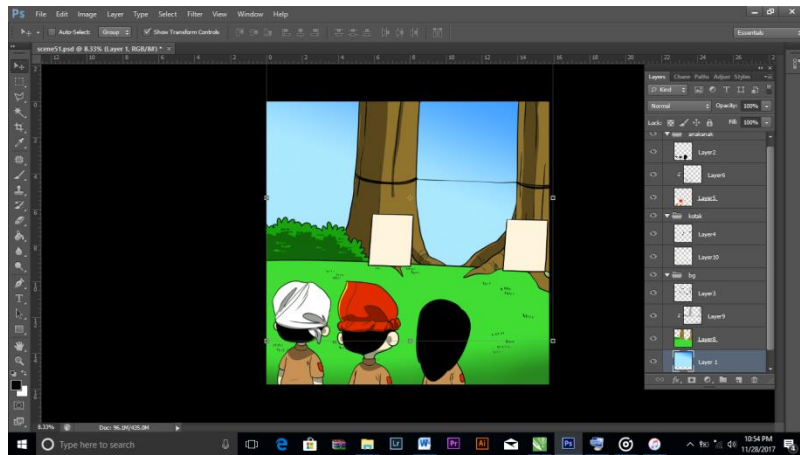
Penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.

b. Scene 5 bagian kedua



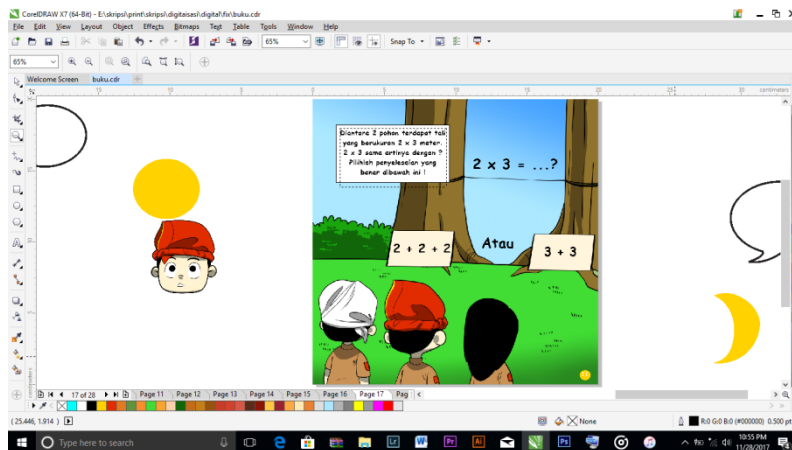
Gambar 4.63

Proses penggambaran *line art* digital dari sketsa manual menggunakan alat tablet grafis dan *software Photoshop*.



Gambar 4.64

Pewarnaan sesuai warna konsep pada *software photoshop*.

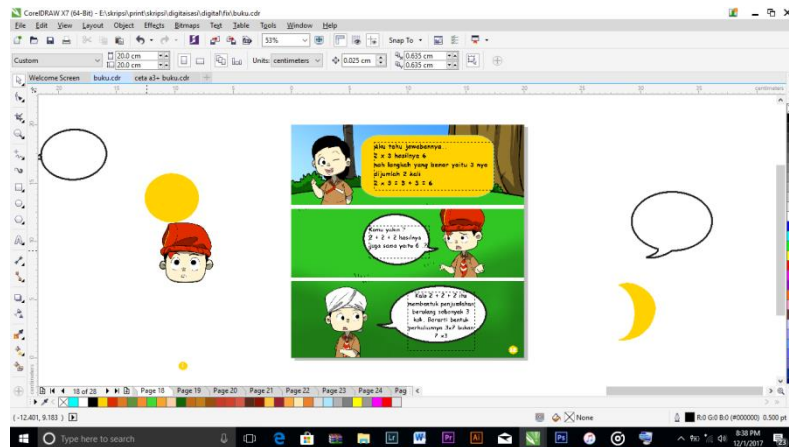


Gambar 4.65

penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.

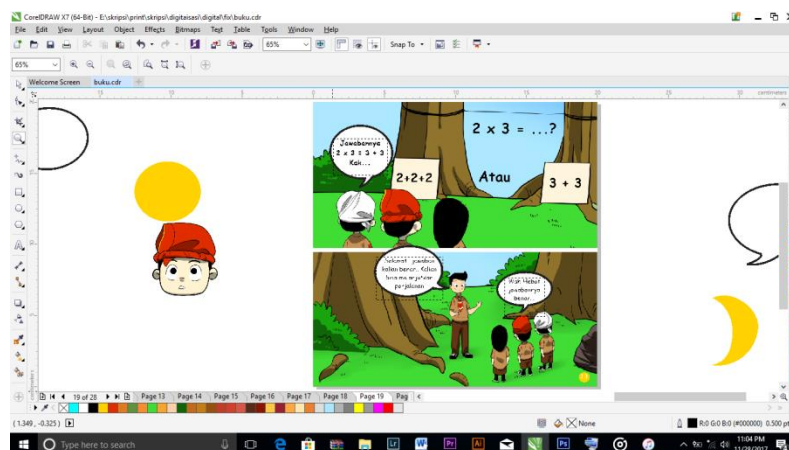
c. Scene 5 bagian ketiga

Pada tahap ini penggabungan gambar yang sudah dibuat sebelumnya untuk mewakili cerita yang sudah dibuat.



Gambar 4.66

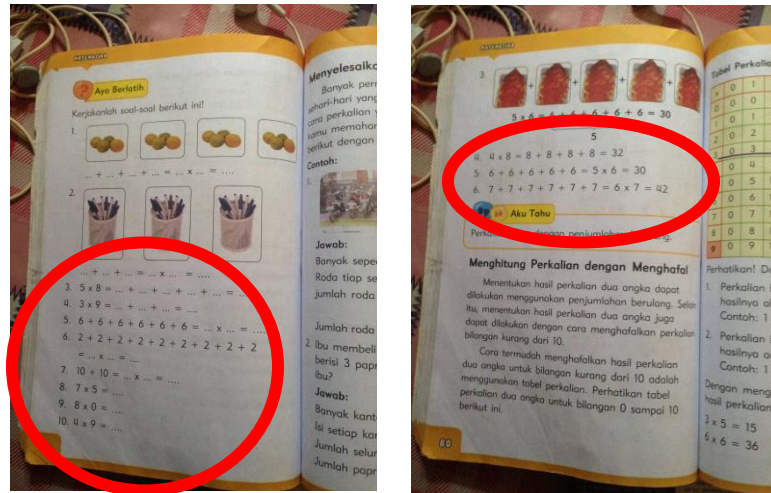
Penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.



Gambar 4.67

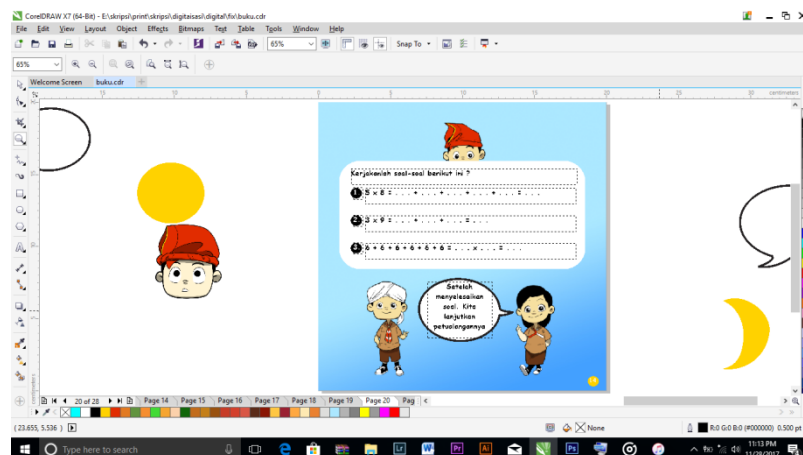
Penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.

7) Evaluasi bagian kedua



Gambar 4.68

Materi soal dari buku matematika yang digunakan



Gambar 4.69

Digitalisasi soal menggunakan software Coreldraw.

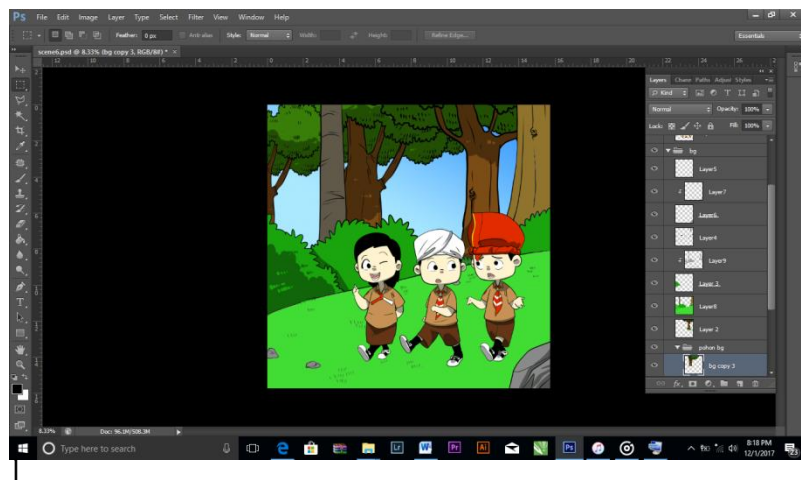
8) Scene 6

a. Scene 6 bagian pertama



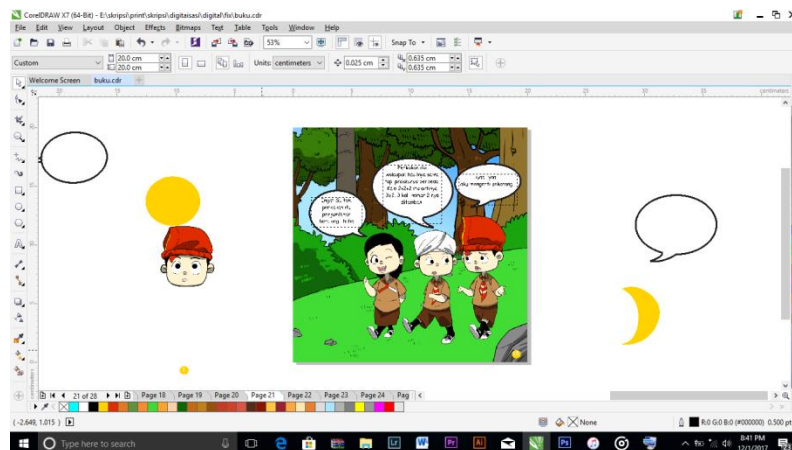
Gambar 4.70

Proses penggambaran *line art* digital dari sketsa manual menggunakan alat tablet grafis dan *software Photoshop*.



Gambar 4.71

Pewarnaan sesuai warna konsep pada *software photoshop*.



Gambar 4.72

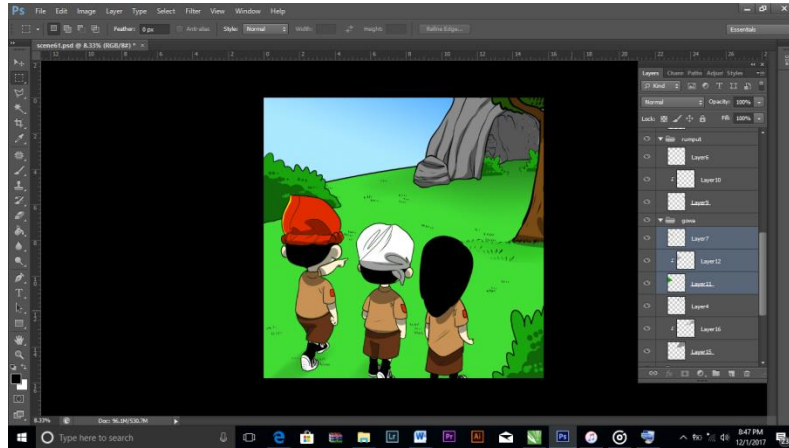
Penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.

b. Scene 6 bagian kedua



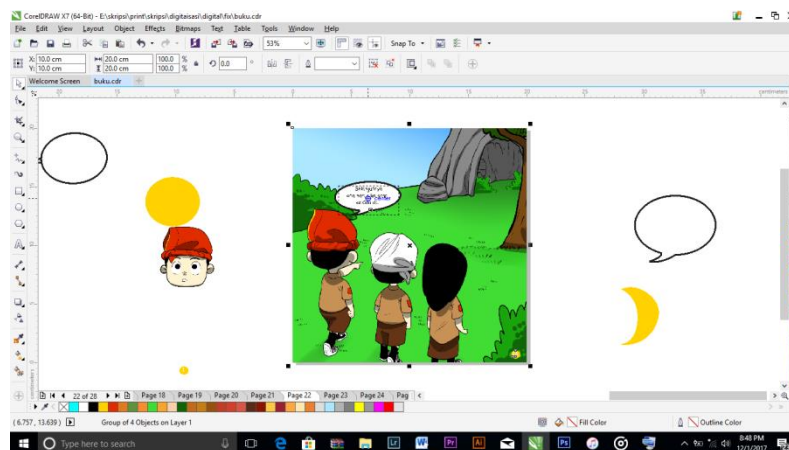
Gambar 4.73

Proses penggambaran *line art* digital dari sketsa manual menggunakan alat tablet grafis dan *software Photoshop*.



Gambar 4.74

Pewarnaan sesuai warna konsep pada *software photoshop*.

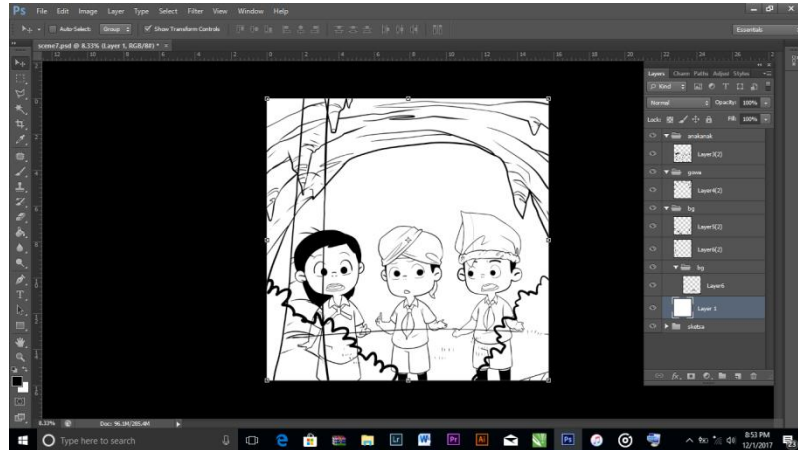


Gambar 4.75

Penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.

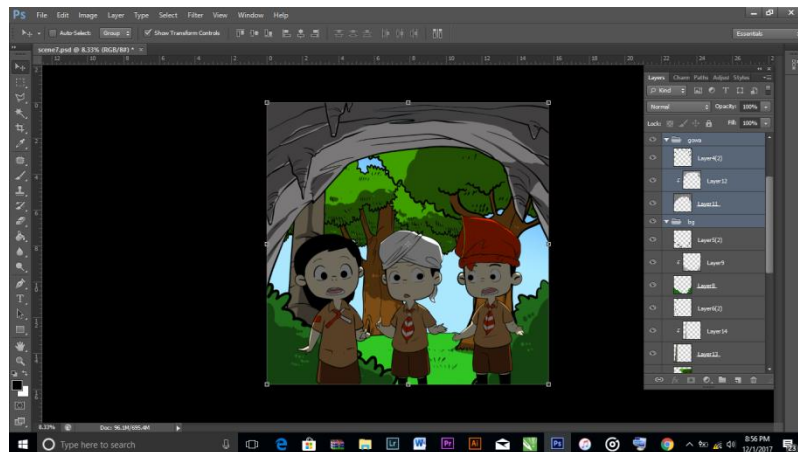
9) Scene 7

a. Scene 7 bagian pertama



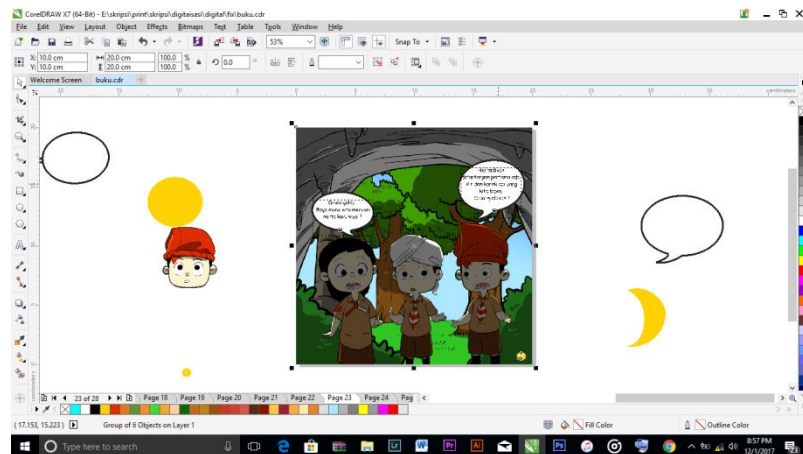
Gambar 4.76

Proses penggambaran *line art* digital dari sketsa manual menggunakan alat tablet grafis dan *software Photoshop*.



Gambar 4.77

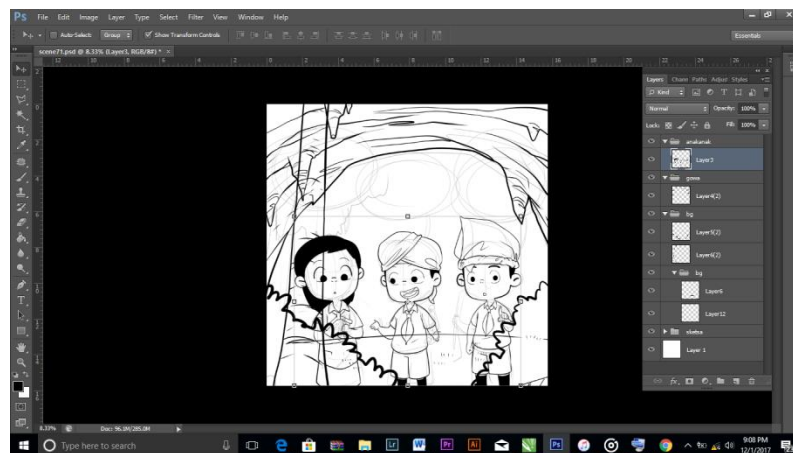
Pewarnaan sesuai warna konsep pada *software photoshop*.



Gambar 4.78

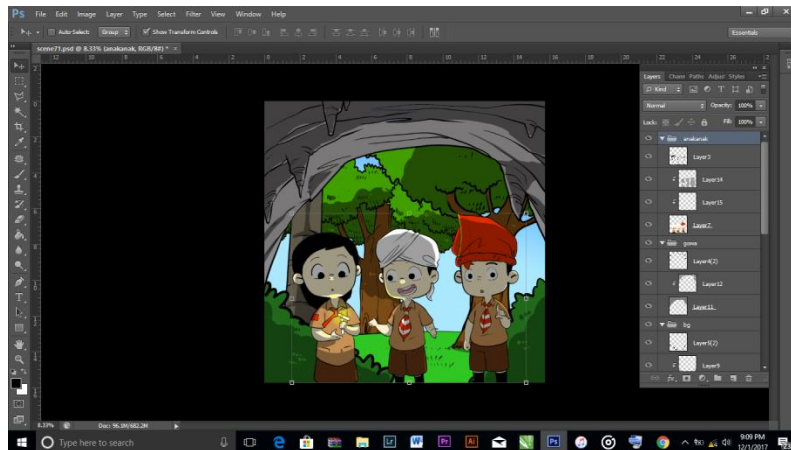
Penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.

b. Scene 7 bagian kedua



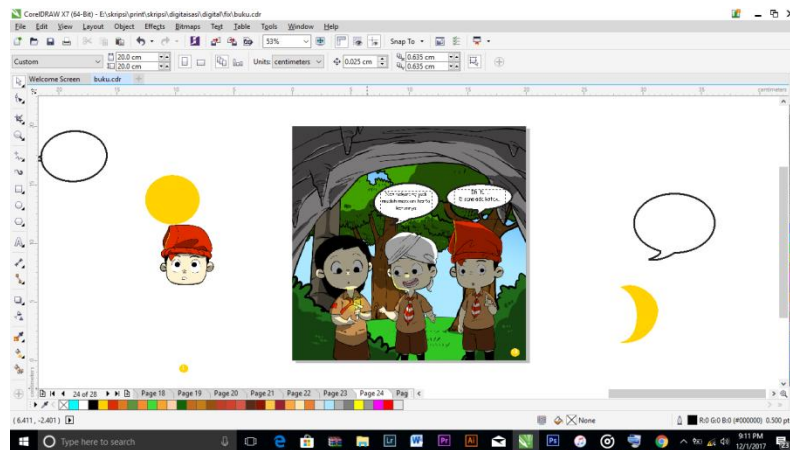
Gambar 4.79

Proses penggambaran *line art* digital dari sketsa manual menggunakan alat tablet grafis dan *software Photoshop*.



Gambar 4.80

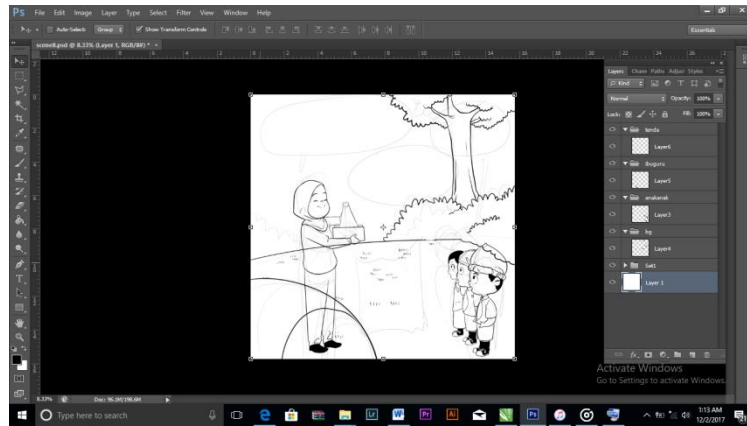
Pewarnaan sesuai warna konsep pada *software photoshop*.



Gambar 4.81

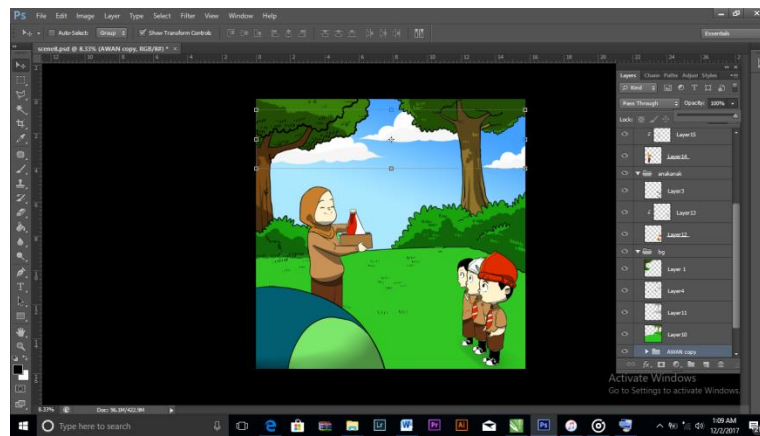
Penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.

10) Scene 8



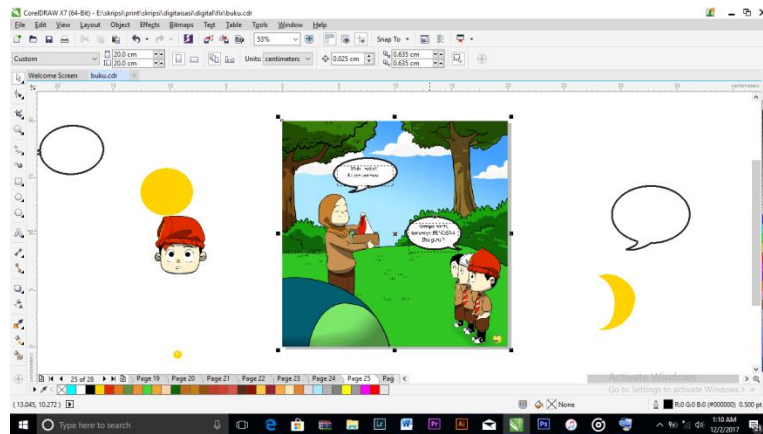
Gambar 4.82

Proses penggambaran *line art* digital dari sketsa manual menggunakan alat tablet grafis dan *software Photoshop*.



Gambar 4.83

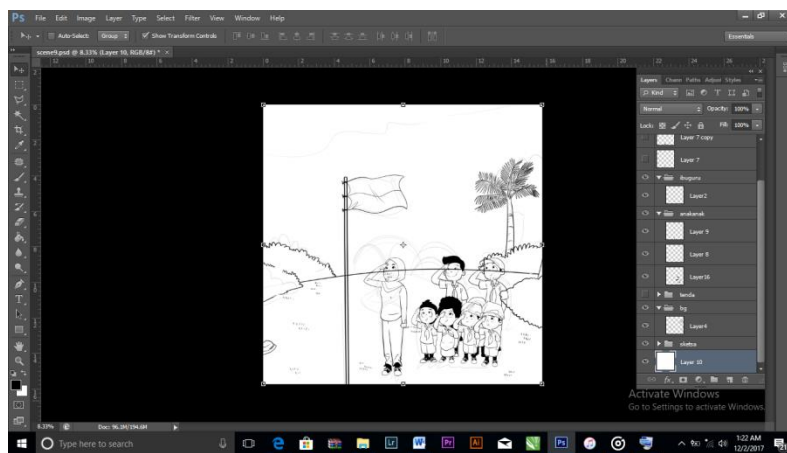
Pewarnaan sesuai warna konsep pada *software photoshop*.



Gambar 4.84

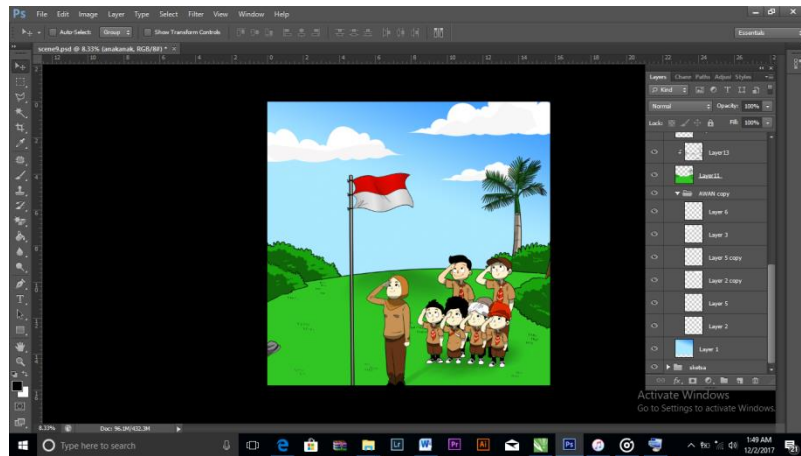
Penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.

11) Scene 9



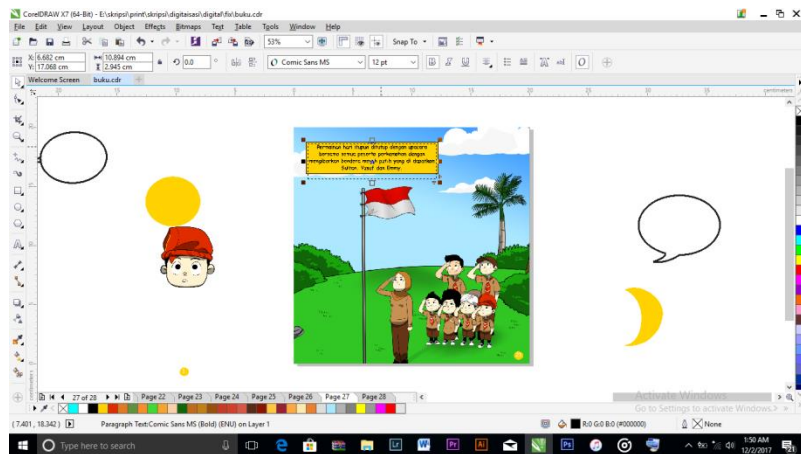
Gambar 4.85

Proses penggambaran *line art* digital dari sketsa manual menggunakan alat tablet grafis dan *software Photoshop*.



Gambar 4.86

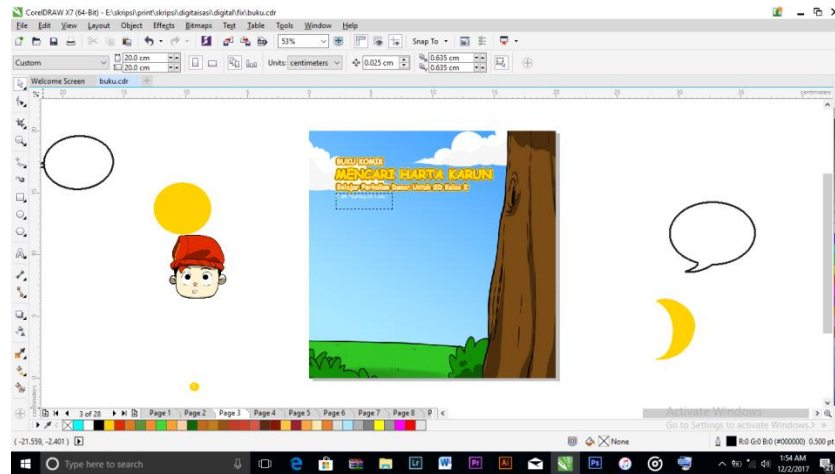
Pewarnaan sesuai warna konsep pada *software photoshop*.



Gambar 4.87

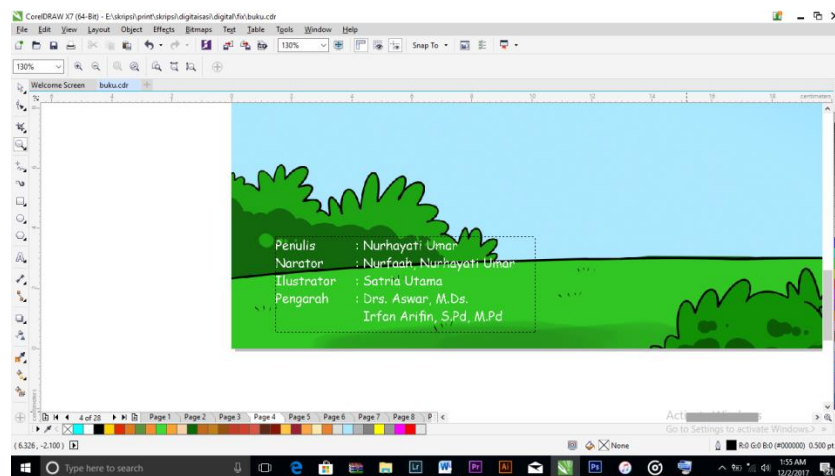
Penambahan balon kata serta cerita latar suasana oleh penulis yang menggunakan *software Coreldraw*.

c. Digitalisasi elemen pendukung



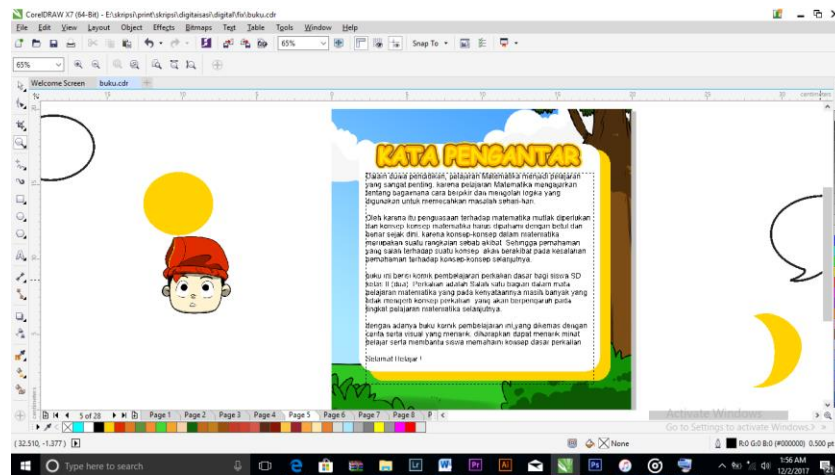
Gambar 4.88

Digitalisasi halaman setelah judul menggunakan *software Coreldraw*.



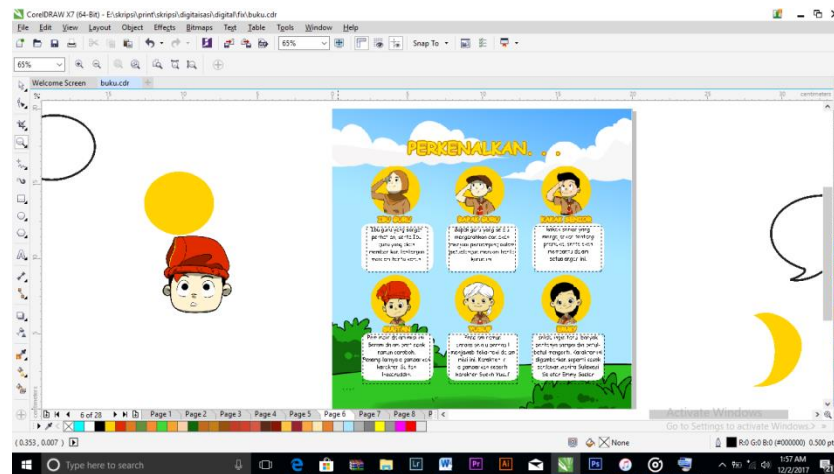
Gambar 4.89

Digitalisasi pengenalan penulis menggunakan *software Coreldraw*.



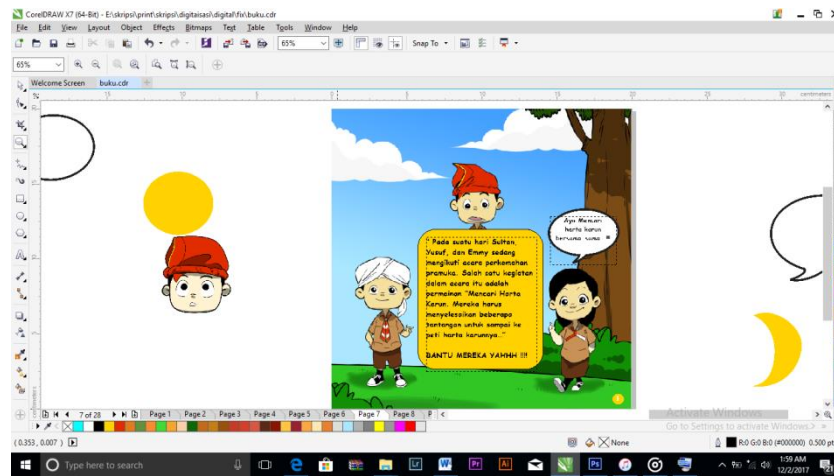
Gambar 4.90

Digitalisasi halaman kata pengantar menggunakan *software Coreldraw*.



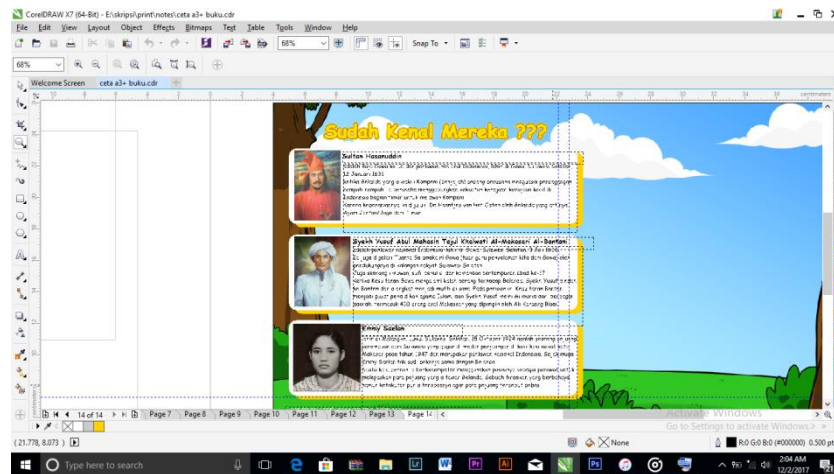
Gambar 4.91

Digitalisasi halaman perkenalan karakter dalam cerita menggunakan *software Coreldraw*.



Gambar 4.92

Digitalisasi halaman *background* cerita menggunakan *software* Coreldraw.



Gambar 4.93

Digitalisasi halaman pengenalan sumber karakter menggunakan *software* Coreldraw.

d. Digitalisasi Tipografi

Berdasarkan uraian analisa *font* serta pengajuan *font* yang sudah dilakukan sebelumnya, dan pada perancangan ini penulis seluruhnya menggunakan *font comic sans ms*. Serta pada bagian judul dan tulisan yang ingin ditekankan, penulis mendesain *font* sedemikian rupa sehingga terlihat lebih menarik dan tetap mengacu pada kondep desain sebelumnya. Seperti digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.94

Desain *font* pada bagian sampul



Gambar 4.95

Pengaplikasian *font* pada sampul



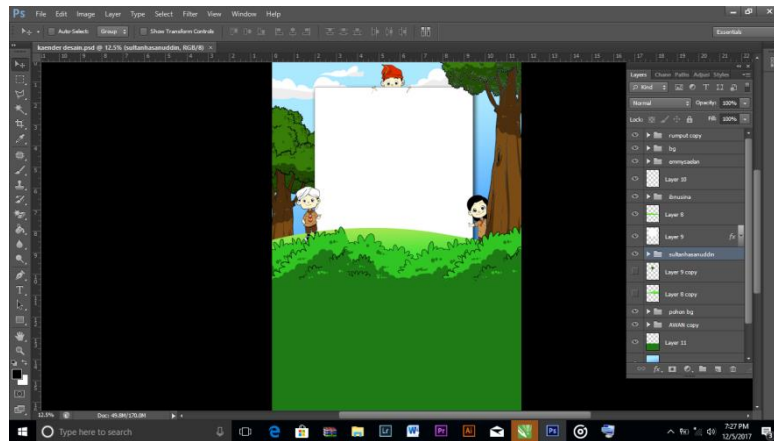
Gambar 4.96
Pengaplikasian *font* pada elemen pendukung buku komik media pembelajaran yang dirancang.

e. Digitalisasi Media Pendukung

1. Kalender

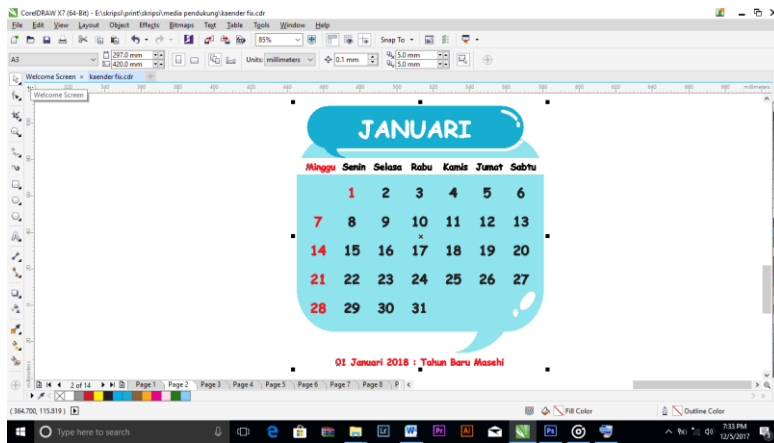
Pada proses digitalisasi media pendukung yaitu kalender, penulis merancang kalender A3 yang akan ditempelkan pada dinding ruang kelas 2 SD Parang tambung 1 seperti yang telah penulis ulas sebelumnya. Yang pada proses perancangannya dimulai dengan membuat isi konten kalender itu sendiri, dilanjutkan dengan

merancang estetika dari penyajian bentuk tanggalnya, kemudian merancang sampul kalendernya. Setelah semua proses selesai kemudian penulis merancang mengenai akan digunakan seperti apa kalender setelah tidak digunakan lagi?, maka penulis dibantu pembimbing menggagas sebuah ide untuk membuat sebuah pola pada bagian belakang kalender yang bisa digunakan anak-anak untuk bermain. adapun proses perancangannya yaitu sebagai berikut



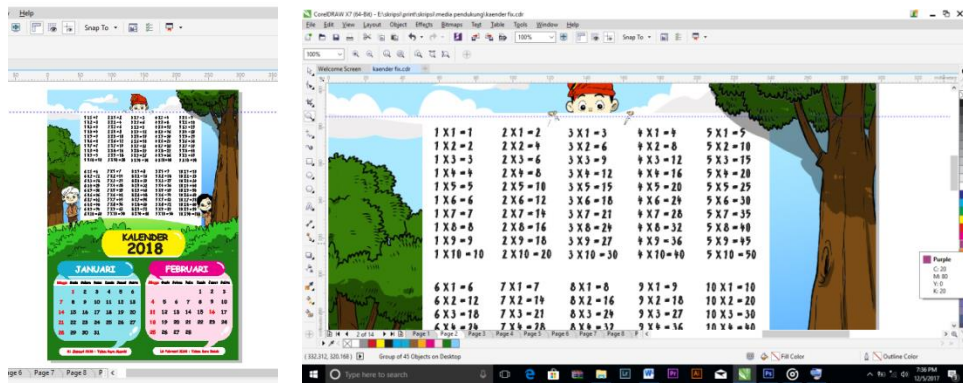
Gambar 4.97

Perancangan *background* konten media pembelajaran pada *software photoshop*



Gambar 4.98

Perancangan bentuk pendukung pada kalender menggunakan *software Coreldraw*

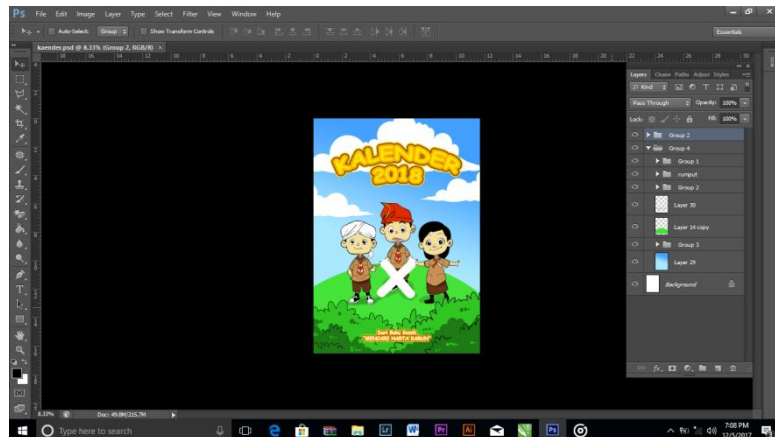


Gambar 4.99

Perancangan komposisi konten dan tanggal pada kalender

KALENDER 2018

Dari Buku Komik
"MENCARI HARTA KARUN"



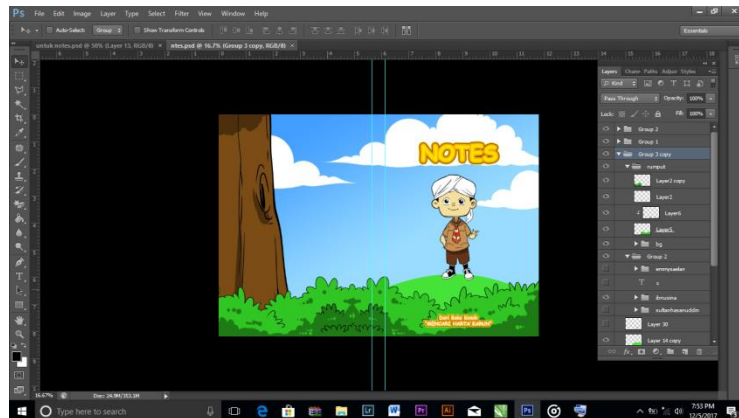
Gambar 4.100.1
Perancangan sampul kalender

2. Notes

Berdasarkan uraian mengenai perancangan media pendukung selanjutnya yaitu notes atau buku catatan, penulis memulai dengan merancang tipografi dilanjutkan dengan merancang sampul sesuai ukuran ide yang telah dijelaskan sebelumnya.

NOTES

Dari Buku Komik
"MENCARI HARTA KARUN"

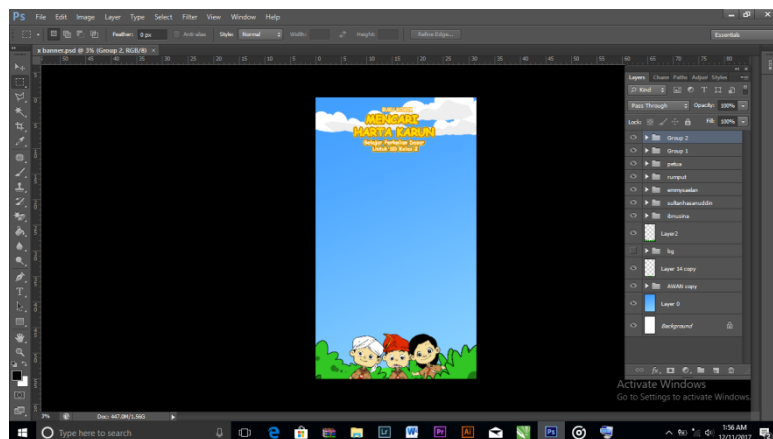


Gambar 4.100.2

Perancangan tipografi dan sampul *notes*

f. Digitalisasi Media Promosi

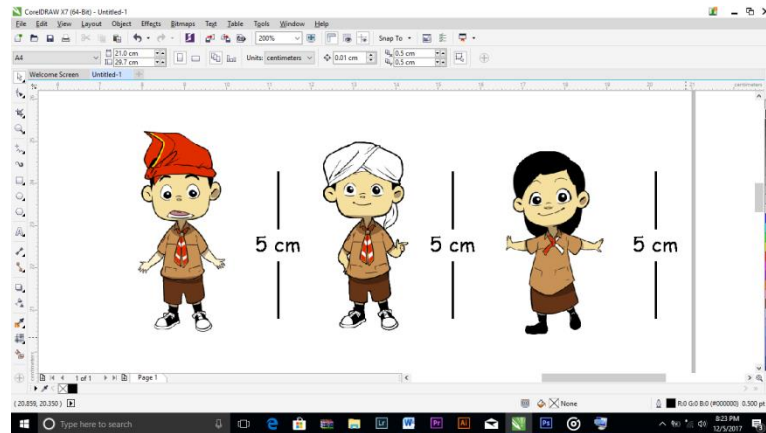
1. *X banner*



Gambar 4.100.3

Perancangan *Layout x banner*

2. Gantungan kunci



Gambar 4.100.4

Perancangan gantungan kunci/penyesuaian ukuran cetak

3. final perancangan

a. Media Utama

Setelah melalui proses sketsa, serta digitalisasi maka hasil dari perancangan yang telah dilalui tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 4.100.5

Layout sampul depan dan belakang



Gambar 4.100.6

Layout pengenalan buku setelah lembaran sampul



Gambar 4.100.7

Layout halaman pengenalan penulis dan kata pengantar



Gambar 4.100.8

Layout halaman pengelan karakter serta halaman pertama cerita komik



Gambar 4.100.9

Layout halaman 2 dan 3



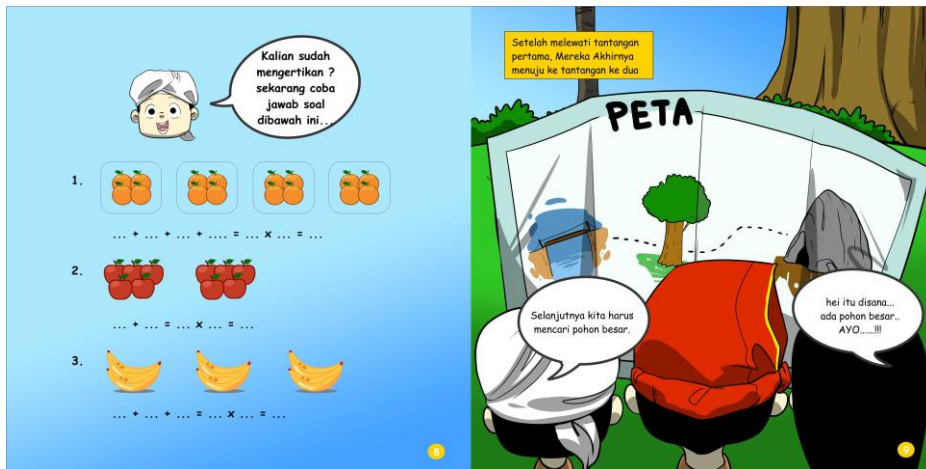
Gambar 4.100.10

Layout halaman 4 dan 5



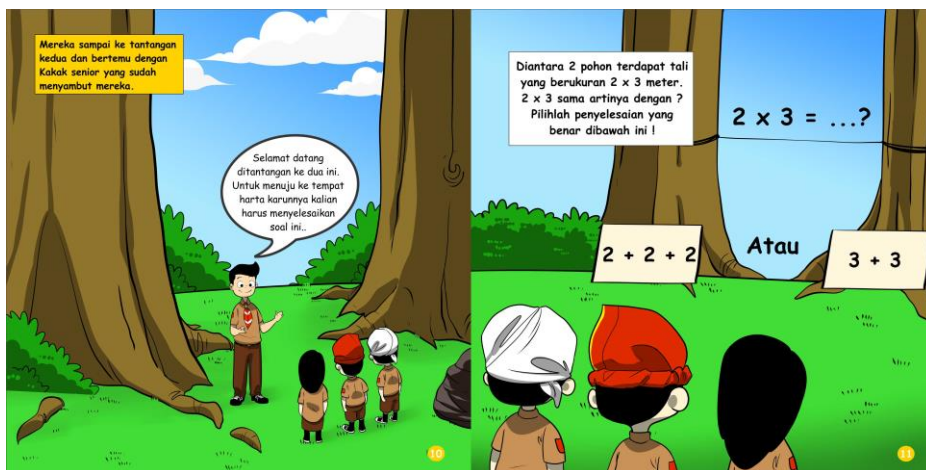
Gambar 4.100.11

Layout halaman 6 dan 7



Gambar 4.100.12

Layout halaman 8 dan 9



Gambar 4.100.13

Layout halaman 10 dan 11



Gambar 4.100.14

Layout halaman 12 dan 13



Gambar 4.100.15

Layout halaman 14 dan 15



Gambar 4.100.16

Layout halaman 16 dan 17



Gambar 4.100.17

Layout halaman 18 dan 19



Gambar 4.100.18

Layout halaman 20 dan 21

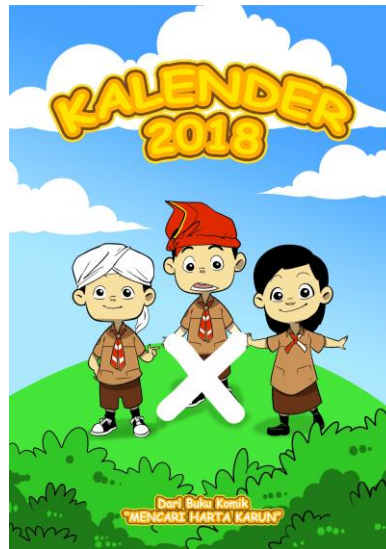


Gambar 4.100.19

Layout halaman pengenalan sumber karakter dalam komik

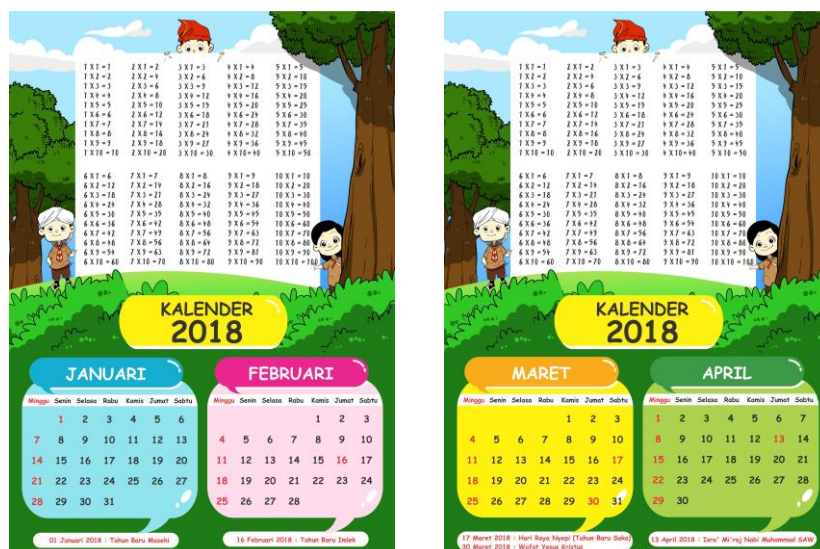
b. Media Pendukung

1) Kalender



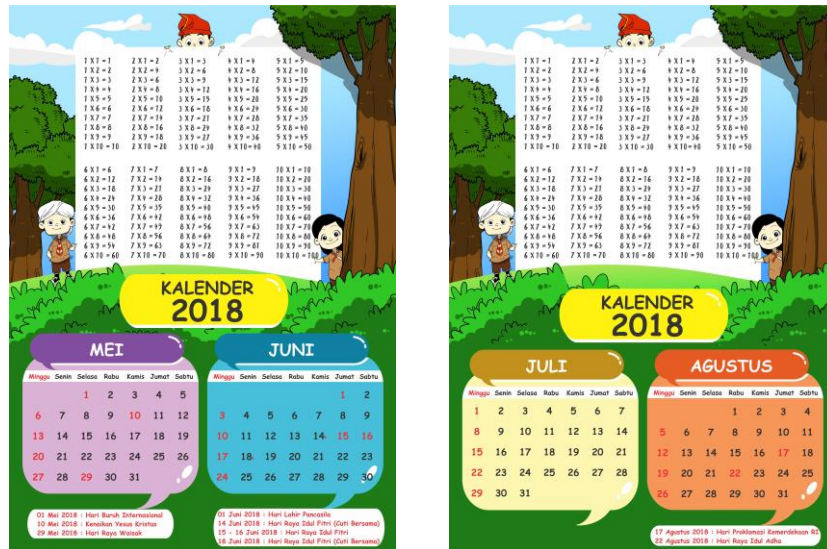
Gambar 4.100.20

Layout sampul kalender



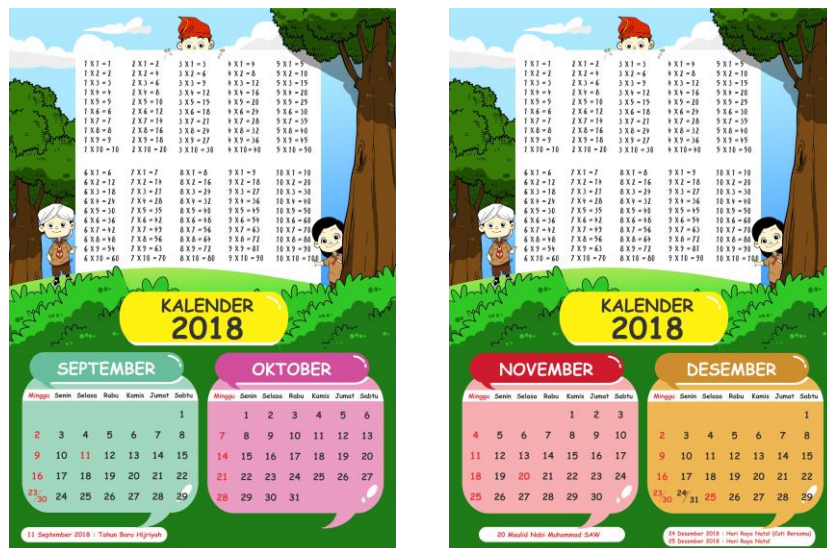
Gambar 4.100.21

Layout kalender halaman 1 dan 2



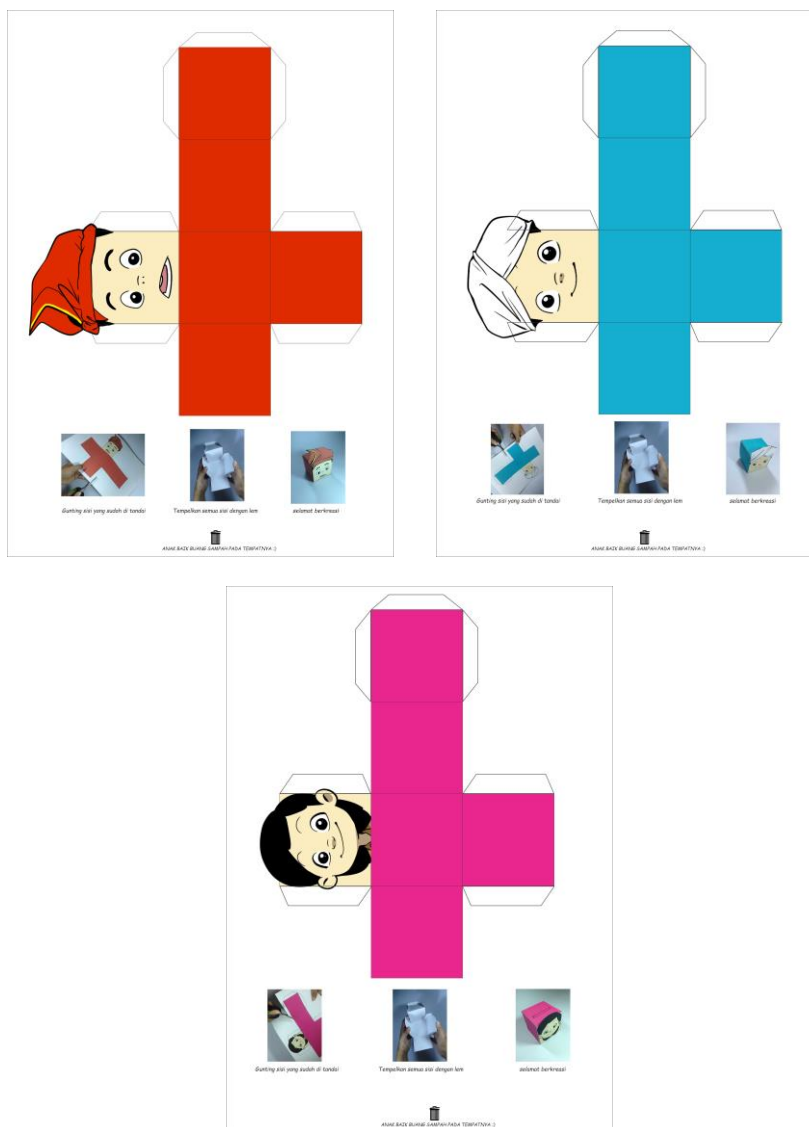
Gambar 4.100.22

Layout kalender halaman 3 dan 4



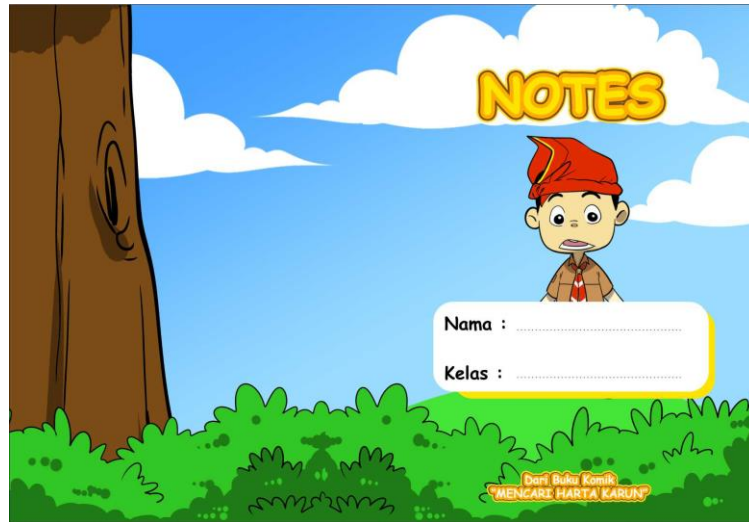
Gambar 4.100.23

Layout kalender halaman 5 dan 6



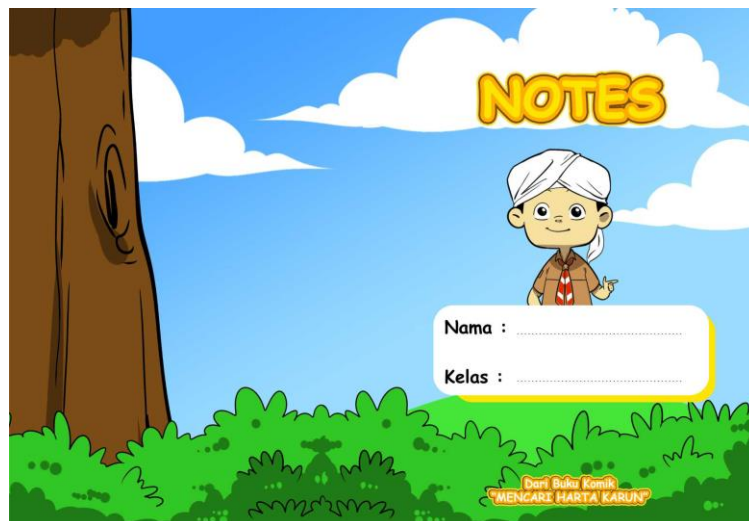
Gambar 4.100.24

Layout halaman belakang kalender

2) *Notes Book*

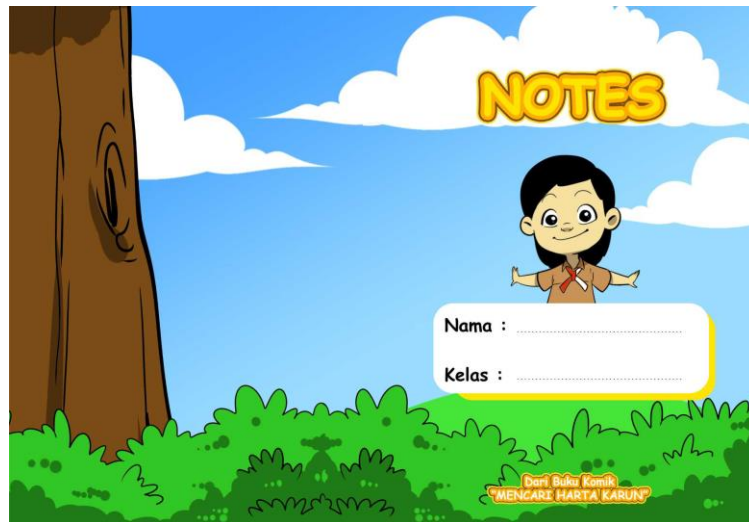
Gambar 4.100.25

Layout sampul notes karakter Sultan



Gambar 4.100.26

Layout sampul notes karakter Yusuf

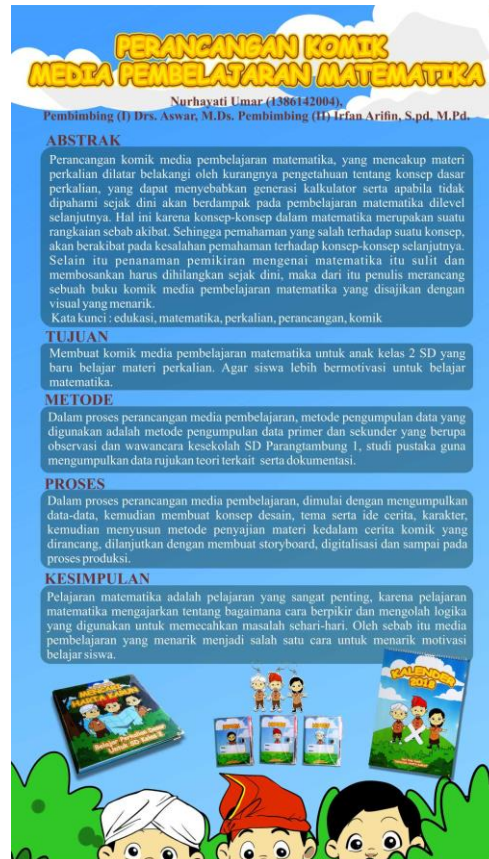


Gambar 4.100.27

Layout sampul notes karakter Emmy Saelan

c. Media Promosi

1) X Banner



Gambar 4.100.28

Layout x banner

2) Gantungan Kunci



Gambar 4.100.29

Layout gantungan kunci karakter Sultan



Gambar 4.100.30

Layout gantungan kunci karakter Yusuf

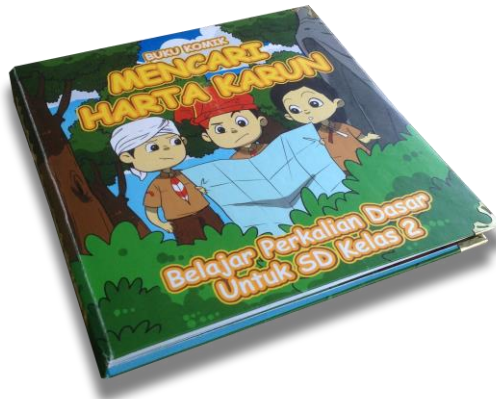


Gambar 4.100.31

Layout gantungan kunci karakter Emmy Saelan

B. Hasil perancangan

1. Media Utama

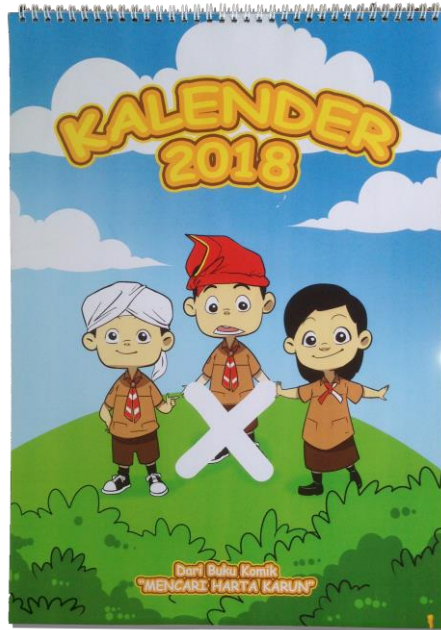


Gambar 4.100.32

Buku komik media pembelajaran matematika

2. Media Pendukung

a. Kalender



Gambar 4.100.33

Kalender 2018

b. Notes Book



Gambar 4.100.34

Notes Book

3. Media Promosi

a. X Banner



Gambar 4.100.35

X banner

b. Gantungan Kunci



Gambar 4.100.36

Gantungan kunci

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Perancangan Komik Media pembelajaran Matematika yang membahas materi perkalian ini, setelah melalui beberapa tahap konsep untuk mencari solusi dari masalah yang ada, hingga sampai pada hasil perancangan. Maka berdasarkan proses perancangan buku komik ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perkalian merupakan dasar atau awal mula berlatih berpikir kritis dan sistematis, sehingga apabila konsep perkalian dipahami dengan baik, akan mudah melanjutkan ke tingkat matematika selanjutnya.
2. Konsep desain yang diangkat dalam perancangan ini yaitu “praja muda karana” dimana siswa diajak untuk belajar sambil bermain.
3. Sumber inspirasi tokoh dalam perancangan ini mengangkat tokoh pahlawan Sulawesi Selatan seperti Sultan Hasanuddin, Syekh Yusuf, dan Emmy Saelan. Serta tokoh pendukung seperti Guru dan Pembina Pramuka.

B. SARAN

Setelah melalui proses panjang sampai perancangan media pembelajaran ini selesai, penulis tidak menutup kemungkinan ada beberapa kekurangan, namun dengan proses yang sudah penulis lalui, ada beberapa saran yang penulis tujukan bagi guru ataupun lembaga pendidikan, serta para *designer*.

1. Bagi guru/lembaga pendidikan, jangan mementingkan aspek *kognitif* saja dan kurang memandang persoalan motivasi belajar siswa. Sebagai tenaga pengajar harus lebih peka mengidentifikasi penyebab masalah dalam pembelajaran mengenai kurangnya motivasi belajar siswa.
2. Bagi *Designer* terkhusus mahasiswa DKV, diharapkan memperbanyak data saat akan merancang sesuatu, memperhatikan elemen-elemen yang akan digunakan seperti tipografi, warna dan segala bentuk visual lainnya apakah sudah sesuai dengan target *audience* atau pemecahan masalah yang ditawarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alyanto. (2010). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (online)*.
- Ariyanti, D. Y. (2015). Pengembangan Komik Matematika Sebagai Media 22 Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter pada Materi Perkalian Bilangan Bulat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM)* 23 Vol. 1/No.1/April 2015 ISSN: 977-2442-8780-11.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arulan, D. B. (2013). *Media Komik Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian Pada Siswa Kelas 3 Minurul Huda Malang*. Malang.
- Dameria, A. (2007). *Color Basic*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- K, M. E. (2015). Tugas Akhir Perancangan Komik Sejarah Perkembangan Desain Grafis Indonesia. *UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA*.
- kusmiati,Artini dkk. (1999). *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Lajamuddin, A. B. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Lestari, S. S. (2009). *Media Grafis : Media Komik*.
- McCloud, S. (2008). *Understanding Comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. VIII. No.2*.
- Putra, G. L. (2011). Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Sarana Promosi SD Saraswat 2 Denpasar.
- Rustan, Surianto. (2009). *Layout*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. (2011). *Font Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sadiman, Arif S, Rahardjo R, Haryono, Anung, Rahardjito. (2009). *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

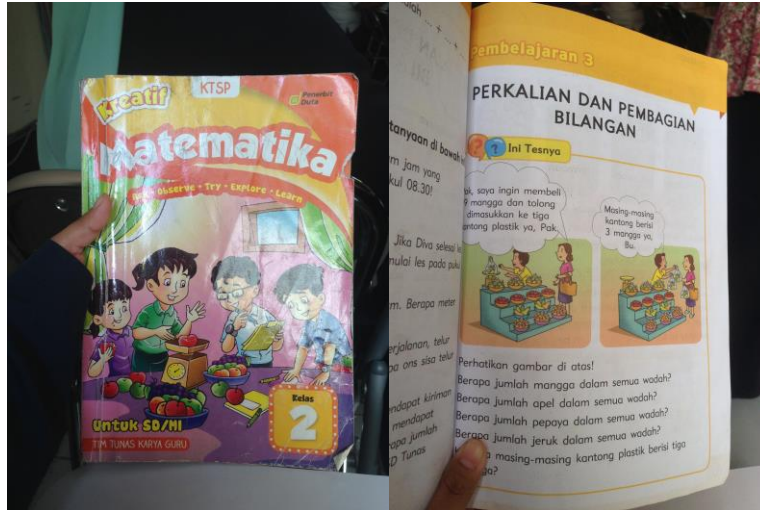
Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2013 Tentang Sistem Pendidikan Nasional 2014. Jakarta : Departemen

LAMPIRAN

A. Ruang Kelas II SD Parang Tambung 1



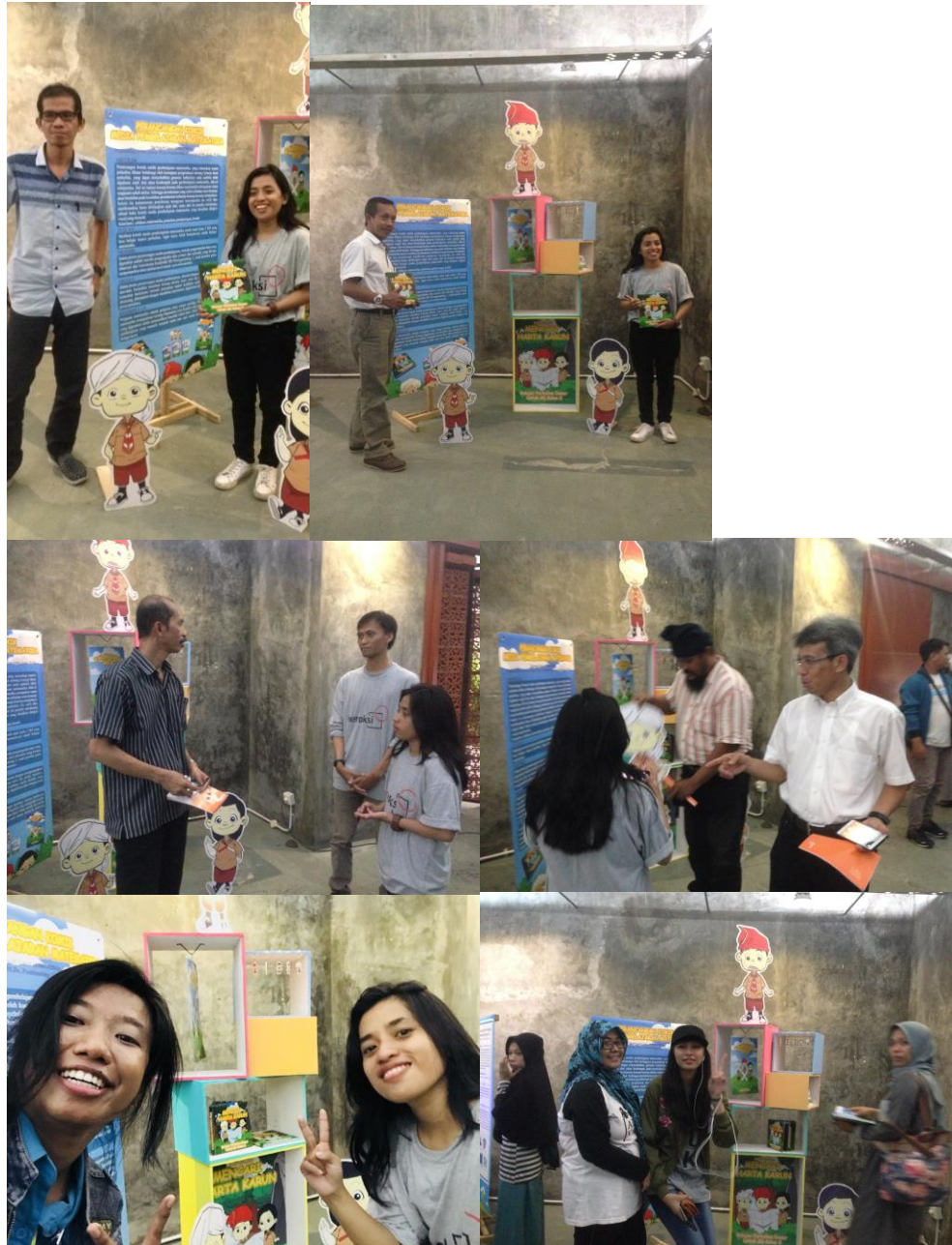
B. Buku pelajaran yang di gunakan



C. Wawancara bersama Ibu guru dan Perwakilan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



D. Pameran





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Nomor:3282/UN36.21/HK/2016

Tentang

PENGANGKATAN KOMISI PEMBIMBING

Nurhayati Umar

Program Studi Desain Komunikasi Visual

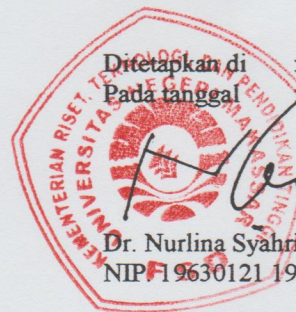
DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN

- Membaca : Permohonan Pengesahan Susunan Komisi Pembimbing bagi Mahasiswa
Menimbang : a. Bahwa untuk memperlancar Penulisan Skripsi bagi mahasiswa yang akan menyelesaikan studinya maka dianggap perlu mengangkat Komisi Pembimbing
b. Bahwa maksud tersebut pada sub a di atas, perlu menerbitkan Surat Keputusannya
Mengingat : 1. UUD 1945 Pasal 4 ayat (1)
2. Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989
3. Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 1974
4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999
5. Keputusan Presiden Nomor 93 Tahun 1999

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
Pertama : Mahasiswa yang namanya Nurhayati Umar NIM 1386142004 Program Studi Desain Komunikasi Visual telah memenuhi semua persyaratan pengajuan rencana skripsi dengan judul: **Perancangan Komik Media Belajar Matematika.**
Kedua : Susunan Komisi Pembimbing Mahasiswa tersebut terdiri dari:
1. Drs. Aswar, M.Ds. (Pembimbing I)
2. Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd. (Pembimbing II)
Ketiga : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkannya.
Keempat : Apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini dapat diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Makassar
Pada tanggal : 26 Desember 2016



Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
NIP.19630121 198903 2 001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Negeri Makassar
2. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
3. Penasehat Akademik Mahasiswa yang bersangkutan
4. Pembimbing I
5. Pembimbing II
6. Kasubag Pendidikan FSD



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PENGESAHAN

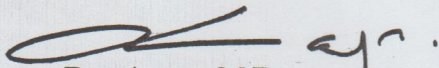
Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

1. Nama : Nurhayati Umar
2. NIM : 1386142004
3. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
4. Judul : Perancangan Buku Komik Media Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar

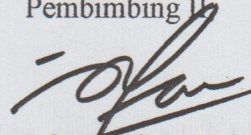
Proposal yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan menyatakan memenuhi syarat/layak untuk **Melaksanakan Penelitian**.

Makassar, 23 Mei 2017

Pembimbing I,


Drs. Aswar, M.Ds.
NIP. 19660423 199402 1 001

Pembimbing II,


Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd
NIP. 19770603 201504 1 001

Mengetahui:
Ketua Program Studi,


Dian Cahyadi, S.Ds., M.Ds.
NIP. 19770518 200812 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor: 1329/UN36.21/LT/2017

29 Mei 2017

Lamp. : 1 (satu) Eks. Proposal

Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian

Yth. : Gubernur Sulawesi Selatan
c.q. Kepala UPT P2T BKMPD Prov. Sulawesi Selatan.
di Makassar.

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak bahwa dalam rangka penyelesaian studi Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

N a m a : Nurhayati Umar

NIM : 1386142004

Program Studi : Desain Komunikasi Visual.

kami mohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk mengadakan penelitian di Makassar.

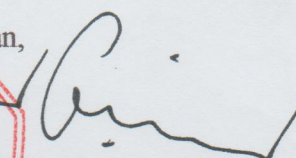
Untuk memperoleh data penelitian yang berjudul:

Perancangan Komik Media Pembelajaran Matematika bagi Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar.

Atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.



Dekan,


Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
NIP. 19630121 198903 2 001



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Ahmad Yani No 2 Makassar 90111
Telp +62411 – 3615867 Fax +62411 – 3615867

Email : Kesbang@makassar.go.id Home page : <http://www.makassar.go.id>



Makassar, 12 Juni 2017

K e p a d a

Nomor : 070 / 2170 -II/BKBP/III/2017
Sifat :
Perihal : Izin Penelitian

Yth. **KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KOTA MAKASSAR**

Di -
MAKASSAR

Dengan Hormat,

Menunjuk Surat dari Kepala Dinas Koordinasi Penanaman Modal Daerah Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 8103 /S.01P/P2T/6/2017, Tanggal 07 Juni 2017, Perihal tersebut di atas, maka bersama ini disampaikan kepada Bapak bahwa:

Nama : **NURHAYATI UMAR**
Nim/Jurusan : 1386142004 / Desain Komunikasi Visual
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) UNM
Alamat : Kampus FSD UNM Parangtambung, Makassar
Judul : **"PERANCANGAN KOMIK MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BAGI SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR"**

Bermaksud mengadakan **Penelitian** pada Instansi / Wilayah Bapak, dalam rangka **Penyusunan Skripsi** sesuai dengan judul di atas, yang akan dilaksanakan mulai tanggal **12 Juni s/d 01 Juli 2017**.

Demikian disampaikan kepada Bapak untuk dimaklumi dan selanjutnya yang bersangkutan melaporkan hasilnya kepada Walikota Makassar Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.

A.n **WALIKOTA MAKASSAR**
KEPALA BADAN KESBANG DAN POLITIK
UB. KABID. HUBUNGAN ANTAR LEMBAGA

**BADAN KESATUAN
BANGSA DAN POLITIK**

Drs. AKHMAD NAMSUM, MM.

Pangkat, Penata Tk. I

NIP : 19670524 200604 1 004

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Prop. Sul – Sel. di Makassar;
2. Kepala Unit Pelaksana Teknis P2T Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Prop. Sul Sel di Makassar;
3. Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar di Makassar;
4. *Mahasiswa yang bersangkutan;*
5. Arsip

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Nurhayati Umar, perempuan kelahiran Salusape Kecamatan Lembang Kabupaten Pinrang Provinsi Sulawesi Selatan pada 1 April 1994. Anak ke-tujuh dari pasangan H. Umar dan Siara.

Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SDN 141 Tuppu Kecamatan Lembang Kabupaten Pinrang pada tahun 2007, ditahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Lembang dan tamat pada tahun 2010. Pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 4 Pinrang dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun 2013 Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi tepatnya UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM) Fakultas Seni dan Desain (FSD) Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV).