

PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PEMESANAN DAN PEMBUATAN KOMIK

Satria Utama Mentaling Ati, Pembimbing I: Sofyan Salam, Pembimbing II: Ali Ahmad Muhdy

Prodi pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan

Desain Universitas Negeri Makassar

(muhsat36@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berupa komik yang valid tentang cara kerja seorang ilustrator dalam melayani pesanan pelanggan secara profesional. Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan modifikasi model ADDIE yang terdiri dari dua tahap yaitu analisis awal dan desain. Tahap analisis awal bertujuan untuk mendapatkan gambaran kebutuhan akan adanya komik tentang pemesanan dan pembuatan komik yang menjadi persiapan di dunia kerja sebagai ilustrator. Teknik pengumpulan data pada tahap analisis awal berupa angket yang diberikan kepada 100 mahasiswa dan 5 dosen dari Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang hasilnya digunakan untuk membuat perancangan komik. Tahapan yang dilakukan pada tahap desain yaitu 1) perancangan awal, 2) validasi, 3) revisi. Perancangan awal yang terdiri dari perumusan tujuan pembuatan komik sebagai media pembelajaran, perumusan format komik, perumusan sinopsis, pemilihan tokoh, dan format buku. Validasi media pembelajaran komik dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli desain. Setelah melakukan perancangan dan mendapat masukan dari validator selanjutnya komik direvisi berdasarkan beberapa masukan berupa penambahan dan pengurangan yang dirasa perlu untuk membuat komik menjadi lebih valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil dari perancangan ini merupakan komik sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM. Komik yang dirancang sebagai media pembelajaran tersebut memiliki format sebagai berikut: (1) *layout* berupa *book-let*. (2) berukuran 26x13cm. (3) Terdiri dari 24 halaman isi dan 4 halaman sampul yang keseluruhannya multiwarna. (4) berbahan kertas kingstruk yang di cetak menggunakan metode *digital print*.

Kata kunci: perancangan, komik, media pembelajaran.

ABSTRACT

The study aims to know how to design instructional media such valid comic of illustrator serving the customer orders in professional manner. This research used Research and Development with ADDIE modified model which consists of 2 steps whereas preliminary analysis and design. The previous step intended to gain description of the needs of comics about ordering and designing as preparation in work field for illustrator. In the former data analyst step, it was collected by questionnaire which have been given to 100 students and 5 lecturers in Fine Arts Education, Faculty of Art and Design, Universitas Negeri Makassar. The data analyst conducted by qualitative approach to overcome the result for making comic designer. The stages for doing design where 1) preliminary design, 2) validity, 3) revision. The preliminary step consists of structuring the purpose of making comics as a learning instructional, regulating of comic form, synopsis, character selection, and book design. Validity of comic as instructional media examined by two validator; master of media as well as master of design. After designing and gained suggestion from validator, comic was changed as the recommendation such appropriate replenishment and reduction for validity and properly to apply as learning media. The result of this design is a comic as learning media for collegian in Fine Arts Education, Faculty of Art and Design, Universitas Negeri Makassar. The following formats of designed comic are: (1) layout in booklet form. (2) 26x13 cm in size. (3) consists of 24 pages for main content and 4 pages for colourful cover. (4) made by kingstrik papers wich were printed by digital printing method.

Keywords: *designing, comic, learning media.*

PENDAHULUAN

Salah satu misi Universitas Negeri Makassar adalah mengembangkan sumber daya manusia, pengembangan sumber daya manusia tersebut dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, pengertian pembelajaran berarti proses, cara, pembuatan menjadikan belajar. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang sering terjadi ketika seseorang sedang belajar, kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Salah satu aktivitas pembelajaran yang memerlukan interaksi aktif pembaca terhadap bacaan adalah membaca. Membaca adalah salah satu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa lisan (Tarigan, 1990:7). Kegiatan membaca biasanya dilakukan dari awal sampai akhir berupa teks sehingga membuat pembaca kurang tertarik dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan alat bantu pembelajaran yang inovatif atau sering disebut dengan media pembelajaran.

Salah satu jenis media berbentuk cetak adalah komik. Komik merupakan salah satu bentuk seni yang berkembang dalam masyarakat dan menjadi salah satu media komunikasi yang cukup efektif. Sebagai salah satu bentuk seni visual, komik dapat menggabungkan gambar dan tulisan. Gambar-gambar dalam komik membentuk sekuen yang saling berhubungan sehingga publik akan mudah menerima dan bisa memaknai pesan-pesan yang ada. Komik juga merupakan pernyataan budaya yang disampaikan komikus ke dalam buku atau karyanya kepada publik dan dapat diapresiasi.

Sebagai produk seni visual, komik juga memiliki fungsi sebagai media dalam menyampaikan informasi. Komik sebagai media komunikasi, mempunyai kemampuan

menyesuaikan diri yang luar biasa sehingga sering digunakan untuk berbagai macam tujuan (Setiawan, 2002:21). Mochtar Lubis (dalam Bonneff, 1998:99) berpendapat bahwa komik adalah salah satu alat komunikasi yang memberi pendidikan, baik untuk kanak-kanak maupun untuk orang dewasa.

Media pembelajaran berbentuk komik memiliki banyak keunggulan bila dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Menurut Daryanto (2010:28) kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Secara garis besar menurut Trimo (1997:37) media komik dapat dibedakan menjadi dua yaitu komik strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*). Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya disambung ceritanya, sedangkan yang dimaksud buku komik adalah komik yang berbentuk buku.

Komik yang dibuat dalam penelitian ini adalah jenis buku komik karena dirancang dari beberapa lembar dan dibuat menjadi bentuk buku mengenai pengalaman membuat komik.

Rancangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988), "rancangan" berasal dari kata dasar "rancang" yang berarti sesuatu yang sudah dirancang; rencana; program; persiapan; hasil rancang. Menurut Ladjamudin (2005:39), perancangan adalah tahapan perancangan (*design*) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. Perancangan menurut Kusriani dan Koniyo (2007:79) yaitu perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem.

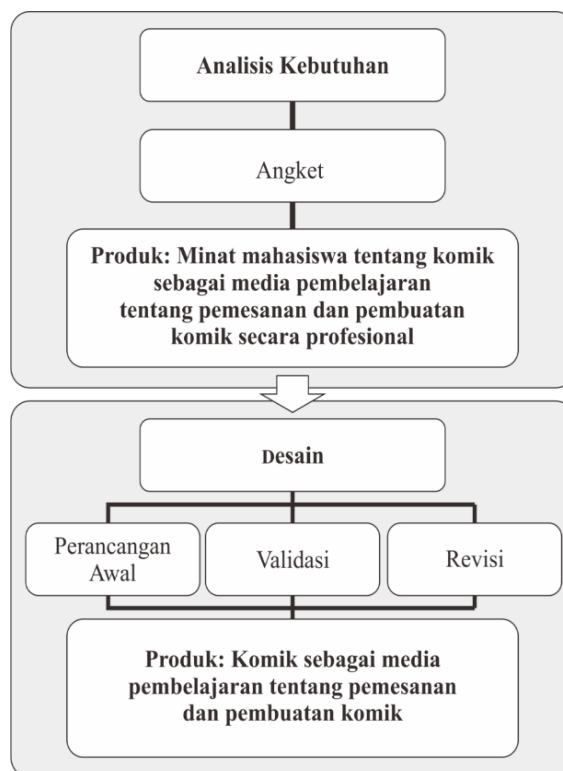
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (pengembangan model-ilmu baru). Desain penelitian ini menggunakan modifikasi desain penelitian pengembangan yang diadaptasi dari ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an) yang didasarkan pada pertimbangan bahwa model tersebut merupakan model yang bersifat umum yang dapat digunakan untuk pengembangan dan mudah dijalankan. Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan sistem pembelajaran secara terperinci meliputi tahap: (1) Fase Analisis adalah dasar untuk semua fase lain dari desain instruksional. Selama fase ini, dilakukan mendefinisikan masalah, mengidentifikasi sumber masalah dan menentukan kemungkinan solusi yang tepat; (2) Fase Desain melibatkan menggunakan output dari tahap analisis untuk merencanakan sesuatu strategi untuk mengembangkan instruksi atau model; (3) Fase Development atau pengembangan, dilakukan setelah kedua fase analisis dan desain. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menciptakan instruksional dan bahan pelajaran, sebagai solusi atau memenuhi kebutuhan pada fase analisis; (4) Fase Implementasi mengacu pada penyampaian actual instruksi, yang pada berbasis kelas, laboratorium, atau berbasis computer; (5) Fase Evaluasi ini mengukur efektivitas dan efisiensi dari instruksi. Evaluasi harus benar-benar terjadi di seluruh proses desain instruksional meliputi dalam fase, antara fase, dan setelah implementasi.

B. Proses Penelitian

Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap dua yaitu desain. Tahap penelitian sebagaimana yang ditampilkan pada skema berikut.



1. Analisis Awal

Tujuan dilakukannya tahap analisis ini untuk mendapatkan gambaran keadaan nyata di lapangan yaitu gambaran akan kebutuhan adanya komik tentang pemesanan dan pembuatan komik, khususnya di lingkungan Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Tahap analisis awal atau pendefinisian, bertujuan untuk menemukan kebutuhan yang kemudian ditindaklanjuti pengembangan. Sesuai konteks penelitian ini, kebutuhan yang dimaksud adalah pentingnya persiapan di dunia kerja sebagai ilustrator. Selain itu analisis awal bertujuan untuk mengumpulkan berbagai teori yang relevan dengan topik penelitian, yang kemudian dijadikan dasar pijakan dalam membangun kerangka konseptual.

Teknik pengumpulan data pada analisis ini berupa angket yang diberikan kepada dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain. Responden dosen berjumlah 5 orang dan responden mahasiswa berjumlah 100 orang. Angket yang digunakan dalam analisis kebutuhan bertujuan untuk

menjaring informasi tentang kebutuhan media pembelajaran mengenai profesi ilustrator. Angket yang diberikan kepada dosen berupa kolom saran yang ditujukan kepada ilustrator yang dijadikan pertimbangan dalam merancang komik tentang “cara kerja ilustrator dalam melayani pesanan komik pelanggan secara profesional”. Angket yang diberikan kepada mahasiswa berisi 3 pertanyaan dengan 2 alternatif jawaban pada setiap pertanyaan. Pertanyaan dalam angket yang diberikan kepada mahasiswa adalah sebagai berikut.

- a. Perlu atau tidak perlu dalam mengetahui tentang “bagaimana cara kerja seorang ilustrator dalam melayani pesanan pelanggan” secara professional.
- b. Pengetahuan tentang “bagaimana cara kerja seorang ilustrator dalam melayani pesanan pelanggan” dibuat dalam bentuk media pembelajaran berupa komik akan menarik atau tidak menarik minat mahasiswa.
- c. Media pembelajaran komik yang anda sarankan adalah yang hitam-putih atau multi warna.

Analisis data yang dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh dari angket disimpulkan untuk memastikan bahwa perancangan komik tentang pemesanan dan pembuatan komik perlu dilakukan. Produk dari kegiatan tahap analisis kebutuhan ini adalah deskripsi kebutuhan.

2. Perancangan

Output dari fase analisis awal selanjutnya digunakan untuk merencanakan strategi untuk membuat perancangan akhir berupa komik. Berikut tahapan yang dilakukan pada fase perancangan.

- a. Tahap pertama dalam fase ini adalah perancangan awal. Setelah memahami masalahnya, kemudian ilustrator membuat gagasan awal atau gambaran kasar (comp).
- b. Tahap kedua yaitu validasi. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli desain. Ahli desain diminta masukannya berkaitan dengan relevansi antara

gambar dan pesan yang disampaikan dalam ilustrasi. Kemudian ahli media menilai apakah jenis bahan yang digunakan sesuai dengan kebutuhan konsumen.

- c. Tahap ketiga yaitu revisi. Masukan yang diterima dari para ahli kemudian dijadikan acuan untuk membuat perancangan final yang berupa komik tentang pemesanan dan pembuatan komik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Perancangan

1. Tahap Analisis Awal

Hasil yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada mahasiswa yaitu sebanyak 100 mahasiswa yang memilih jawaban alternatif “Perlu” pada pertanyaan pertama sehingga mereka dapat melanjutkan untuk menjawab pertanyaan kedua. Sebanyak 95 mahasiswa yang memilih jawaban alternatif “Menarik” pada pertanyaan kedua sehingga mereka dapat melanjutkan untuk menjawab pertanyaan kedua. Sedangkan 5 orang mahasiswa yang memilih jawaban alternatif “Tidak Menarik” pada pertanyaan kedua, sehingga mereka tidak dapat menjawab pertanyaan ketiga. Sebanyak 12 mahasiswa yang memilih jawaban alternatif “Hitam Putih” pada pertanyaan ketiga, sedangkan 83 orang mahasiswa yang memilih jawaban alternatif “Multi Warna” pada pertanyaan ketiga.

Berdasarkan masukan tersebut di atas, penulis merumuskan hal yang akan dijadikan acuan yakni:

- a. Ilustrasi harus disenangi oleh konsumen dengan indikator kejelasan dan keartistikan.
- b. Gambar yang dibuat konsisten antara gambar yang satu dengan gambar lainnya.
- c. Isi komik berkesesuaian dengan tema.

2. Tahap Desain

a. Perancangan Awal

1) Perumusan Tujuan

Perancangan awal dimulai dengan merumuskan tujuan pembuatan komik

sebagai media pembelajaran tentang pemesanan dan pembuatan komik. Adapun tujuan pembelajaran tersebut yaitu setelah membaca komik, mahasiswa dapat:

1. Menjelaskan salah satu cara pemesanan komik dari pemesan kepada ilustrator.
2. Menjelaskan pentingnya ilustrator menjaga komunikasi yang efektif dan santun dengan pelanggan.
3. Menjelaskan pentingnya ilustrator memperhatikan hal yang diinginkan oleh pelanggan dalam menciptakan ilustrasi.
4. Menjelaskan pentingnya ilustrator untuk bekerja secara profesional (bertanggung jawab, melakukan hal yang terbaik, serta berdisiplin waktu).
5. Menjelaskan salah satu cara pembayaran jasa ilustrator oleh pelanggan.
6. Menceritakan kepuasan ilustrator setelah menyelesaikan dan menerima imbalan jasa.

2) Perumusan Format Komik

Perancangan sampul dibuat menggunakan tiga aplikasi, yaitu Procreate, Coreldraw x7 dan Photoshop CS3. Jenis huruf yang digunakan pada sampul yaitu Badaboom. Sampul komik berukuran 26 x 13 cm dengan *layout* berupa *Book-let*. Bahan yang dipilih untuk mencetak sampul berupa kertas kingstruk. Sampul dicetak menggunakan metode percetakan *Digital Print*.

Pembatan desain halaman isi menggunakan tiga aplikasi, yaitu Procreate, Coreldraw x7 dan Photoshop CS3. Jenis huruf yang digunakan pada halaman isi yaitu cc Wildword. Sampul komik berukuran 26 x 13 cm dengan *layout* berupa *Book-let*. Bahan yang dipilih untuk mencetak halaman isi berupa kertas kingstruk. Halaman isi dicetak menggunakan metode percetakan *Digital Print*.

3) Perumusan Sinopsis

Seorang mahasiswa tingkat akhir yang tiba-tiba mendapatkan pekerjaan sebagai ilustrator komik dari orang yang tidak ia kenal. Dengan semangat mahasiswa itu menerima tawaran dan mulai membuat sketsa yang sesuai dengan naskah, lalu melanjutkannya hingga selesai dan

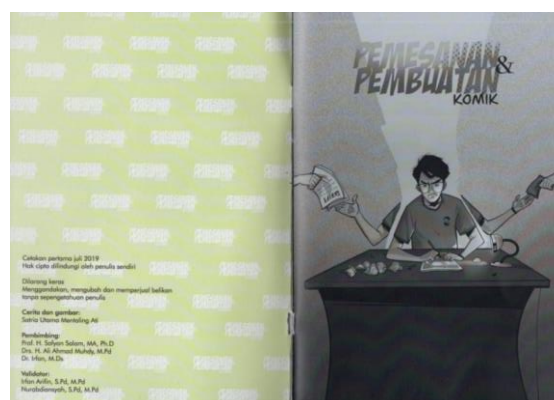
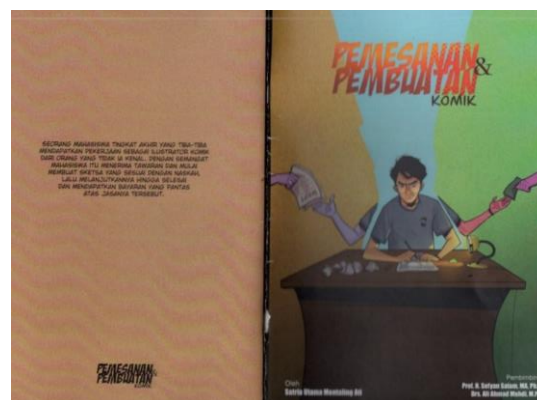
mendapatkan bayaran yang pantas atas jasanya tersebut.

4) Pemilihan Tokoh

Tokoh utama dalam komik ini terdiri atas tiga orang yakni: (1) Satria Utama Mentaling Ati adalah seorang mahasiswa berusia 22 tahun yang memiliki karakter emosional, humoris, dan bertanggung jawab (2) Mama adalah seorang ibu rumah tangga berusia 52 tahun yang memiliki karakter penyayang, perhatian, dan tegas. (3) Iskandar adalah seorang ilustrator senior berusia 34 tahun yang memiliki karakter dewasa, tepat janji, bertanggung jawab.

5) Format Buku

Format buku ditampilkan pada gambar 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, 4.8.



Gambar 4.1

Penampakan buku komik

Atas : Sampul Luar

Bawah : Sampul Dalam



Gambar 4.2

Penampakan buku komik
 Atas : Halaman 1 dan 2
 Bawah : Halaman 3 dan 4



Gambar 4.4

Penampakan buku komik
 Atas : Halaman 9 dan 10
 Bawah : Halaman 11 dan 12



Gambar 4.3

Penampakan buku komik
 Atas : Halaman 5 dan 6
 Bawah : Halaman 7 dan 8



Gambar 4.5

Penampakan buku komik
 Atas : Halaman 13 dan 14
 Bawah : Halaman 15 dan 16



Gambar 4.6

Penampakan buku komik
 Atas : Halaman 17 dan 18
 Bawah : Halaman 19 dan 20



Gambar 4.8

Penampakan buku komik
 Atas : Halaman 25 dan 26
 Bawah : Halaman 27 dan 28



Gambar 4.7

Penampakan buku komik
 Atas : Halaman 21 dan 22
 Bawah : Halaman 23 dan 24

b. Validasi

Instrumen penilaian multimedia interaktif terdiri dari sepuluh pernyataan untuk ahli desain dan tujuh pernyataan untuk ahli media dengan pilihan jawaban yakni sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik serta terdapat pula kolom komentar/saran sehingga validator dapat menuliskan komentar/saran jika terdapat kekurangan. Instrumen uji kevalidan komik ini diisi oleh Irfan Arifin, S.Pd., M.Pd sebagai ahli desain dan Nurabdiansyah, S.Pd., M.Ds sebagai ahli media.

Hasil penilaian media komik dinyatakan sangat valid dengan rata-rata jawaban adalah sangat baik dan baik.

c. Revisi

1) Saran Revisi dari Validator

Produk perancangan komik sebagai media pembelajaran mengalami beberapa perubahan setelah dilakukan validasi oleh kedua validator. Perubahan tersebut berupa perbaikan dan penambahan yang disarankan oleh kedua validator. Adapun saran

perbaikan dan penambahan pada komik yaitu sebagai berikut.

- a) Penggunaan komik sebagai media pembelajaran perlu diaplikasikan.
 - b) Uraian standar operasional prosedur bisa diuraikan dalam konsep infografis.
 - c) Cerita proses pembuatan komik seharusnya lebih diperjelas lagi.
- 2) Saran Revisi dari Pembimbing

Produk perancangan komik sebagai media pembelajaran juga mengalami beberapa perubahan setelah dikonsultasikan kepada pembimbing. Perubahan tersebut berupa penambahan pada komik yang disarankan oleh pembimbing. Adapun saran penambahan pada komik yaitu sebagai berikut.

- a) Dokumentasi yang dilakukan bersama konsumen berupa naskah, sketsa, hasil revisi, dan hasil akhir.
 - b) Penambahan judul pada komik berupa "Sumber Pengalaman Pribadi".
- 3) Revisi yang dilakukan

Berdasarkan beberapa saran revisi dari validator maka dilakukan beberapa perubahan pada media sebagai berikut:

- a) Mengubah warna dari teks judul yang sulit untuk dibaca menjadi lebih kontras dan mudah dibaca
- b) Menambahkan dokumentasi tentang keaslian pengalaman kedalam komik berupa naskah dan hasil pekerjaan komik.
- c) Menambahkan keterangan judul berupa "Sumber Pengalaman Pribadi"
- d) Mengubah bentuk penulisan standar operasional prosedur menjadi infografis.
- e) Menghilangkan tulisan oleh pada sampul dan memindahkan teks pembimbing kehalaman sampul belakang.

Perubahan komik setelah mendapat revisi dari validator dan pembimbing dicantumkan didalam lampiran.

B. Pembahasan

Pembuatan komik dilakukan dengan prosedur yang tidak jauh dari teori yang

dikemukakan oleh para ahli yaitu menemukan masalah yang harus dibuat kedalam bentuk visual dan artistik, mendalami masalah diberbagai sisi tentang masalah tersebut, melakukan rancangan awal dalam bentuk comp atau sketsa, lalu kemudian membuat karya sesuai dengan konsep yang telah dibuat sebelumnya dalam bentuk comp. Komik pemesanan dan pembuatan komik mengacu pada prinsip pembuatan komik yang baik yaitu adanya penekanan, komposisi, perspektif, fungsi, ergonomis, material ringan serta kuat dan ramah lingkungan. Pembuatan media pembelajaran ini dilakukan dengan acuan teori yang dikemukakan para ahli tentang kriteria media pembelajaran yang baik yaitu jelas dan rapi, bersih dan menarik, cocok dengan sasaran, relevan dengan topik, sesuai dengan tujuan pembelajaran, praktis, luwes dan tahan, berkualitas baik serta ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

Tahap analisis awal atau analisis kebutuhan bertujuan untuk mendapatkan gambaran akan kebutuhan adanya komik tentang pemesanan dan pembuatan komik yang menjadi persiapan di dunia kerja sebagai ilustrator. Hasil dari tahap analisis awal berupa angket yang dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang diberikan kepada 100 mahasiswa dan 5 dosen dari Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Berdasarkan hasil angket untuk mahasiswa yaitu sebanyak 95 mahasiswa berpendapat bahwa media pembelajaran mengenai profesi ilustrator pengetahuan tentang "bagaimana cara kerja seorang ilustrator dalam melayani pesanan pelanggan" dibuat dalam bentuk media pembelajaran berupa komik dapat minat mahasiswa sehingga penulis merancang media pembelajaran berupa komik mengenai profesi ilustrator. Adapun kelima mahasiswa yang memiliki alasan mengapa mereka berpendapat bahwa pengetahuan tentang "bagaimana cara kerja seorang ilustrator dalam melayani pesanan

pelanggan” dibuat dalam bentuk media pembelajaran berupa komik tidak menarik minat mahasiswa adalah sebagai berikut.

- a. Mahasiswa pertama lebih menyukai pembelajaran melalui buku bukan dengan gambar.
- b. Mahasiswa kedua memiliki alasan yaitu media pembelajaran sebaiknya dibuat sederhana agar lebih efisien, sedangkan media pembelajaran berupa komik memiliki beberapa panel sehingga pembuatannya lebih rumit.
- c. Mahasiswa ketiga memiliki alasan yaitu media pembelajaran berupa komik terlalu ribet dan selera pelanggan berbeda-beda.
- d. Mahasiswa keempat memiliki alasan yaitu tidak semua pelanggan memiliki selera yang sama.
- e. Mahasiswa kelima memiliki alasan yaitu beberapa konsumen kurang paham terhadap materi yang disampaikan jika media yang digunakan berupa komik.

Setelah peneliti memperoleh masukan dari mahasiswa dan dosen berdasarkan angket yang diberikan, tahap selanjutnya yaitu tahap desain berupa perancangan awal. Perancangan awal terdiri dari perumusan tujuan pembuatan komik sebagai media pembelajaran, perumusan format komik, perumusan sinopsis, pemilihan tokoh, dan format buku.

Langkah kedua dari tahap desain berupa validasi media pembelajaran komik dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli desain. Hasil analisis data jawaban validitas dari komik dimana hasil akhirnya menyebutkan bahwa setelah mengalami sedikit perubahan komik ini sangat valid dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Langkah ketiga dari tahap desain berupa revisi produk. Produk perancangan komik sebagai media pembelajaran mengalami beberapa perubahan berupa perbaikan dan penambahan setelah dilakukan validasi oleh dua validator dan dikonsultasikan kepada pembimbing. Saran

yang diterima dari dua validator dan pembimbing dijadikan acuan dalam perancangan final berupa media pembelajaran berbentuk komik

Adapun kendala selama melakukan perancangan ini yaitu, pembuatan skenario dan perancangan komik sebagai media pembelajaran guna menunjang pembaca dalam memahami dan mencapai cara kerja seorang ilustrator dalam melayani pesanan pelanggan secara profesional. Komik yang dirancang oleh peneliti tidak maksimal karena salah satu dokumentasi keaslian karya yang dibuat oleh ilustrator berupa isi percakapan ilustrator saat menerima pesanan dari konsumen tidak dapat dicantumkan.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini maka dibuatlah komik yang valid tentang “pemesanan dan pembuatan komik”, yang menceritakan tentang bagaimana pengalaman pribadi seorang ilustrator dalam menghadapi pesanan komik dari seorang pelanggan yang menuntutnya harus bekerja profesional dalam mengerjakan komiknya. Komik yang dibuat ini dirancang sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM. Sebelum komik ini dirancang terlebih dahulu dilakukan survei. Komik yang dirancang sebagai media pembelajaran tersebut memiliki format sebagai berikut: (1) *layout* berupa *book-let*. (2) berukuran 26x13cm. (3) Terdiri dari 24 halaman isi dan 4 halaman sampul yang keseluruhannya multiwarna. (4) berbahan kertas kingstruk yang di cetak menggunakan metode *digital print*.

Proses pembuatan komik ini dilakukan dalam beberapa tahap demi terciptanya komik yang valid, yaitu:

1. Tahap analisis awal dimana pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran kebutuhan akan adanya komik tentang pemesanan dan pembuatan komik yang menjadi persiapan di dunia kerja sebagai ilustrator. Hasil dari tahap

analisis awal berupa angket yang dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang diberikan kepada 100 mahasiswa dan 5 dosen dari Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

2. Tahap desain yaitu melakukan perancangan awal yang terdiri dari perumusan tujuan pembuatan komik sebagai media pembelajaran, perumusan format komik, perumusan sinopsis, pemilihan tokoh, dan format buku. Setelah itu dilakukanlah validasi media pembelajaran komik dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli.
3. Tahap revisi, setelah melakukan perancangan dan mendapat masukan dari validator selanjutnya komik diubah berdasarkan beberapa masukan berupa penambahan dan pengurangan yang dirasa perlu untuk membuat komik ini menjadi lebih valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Saran yang dapat penulis berikan guna mengembangkan media pembelajaran ini menjadi lebih baik yaitu sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji rumusan yang serupa diharapkan dapat mengembangkan dan memperkuat hasil perancangan ini dengan mengadakan perancangan lanjutan.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan dan pengumpulan data sehingga perancangan dapat dilaksanakan dengan lebih baik agar dapat mengifisienkan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG bekerja sama dengan forum Jakarta-Paris
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Kusrini, & Koniyo, Andi. 2007. *Tuntutan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic & Microsoft SQL Server*. ANDI: Yogyakarta

Ladjamuddin, Al-Bahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu: Yogyakarta.

Setiawan, Nasher. 2002. *Menatar Panji Komik*. Jakarta: Kompas.

Tarigan, Henry Guntur. 1990. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Trimio. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.