

KOMIK DIGITAL “NGERTENI AKSARA JAWA” SEBAGAI UPAYA MENGENALKAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA USIA 9 TAHUN DI SDN ANGGASWANGI II

Wulan Rafiqah Apsari¹, Nova Kristiana²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: wulan.18012@mhs.unesa.ac.id

²Desain Grafis, Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
email: novakristiana@unesa.ac.id

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan menyebabkan siswa kurang memahami materi aksara jawa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan konsep, tahapan, dan hasil perancangan Komik digital “Ngerteni Aksara Jawa” sebagai upaya mengenalkan aksara jawa untuk siswa usia 9 tahun di SDN Anggaswangi II. Pada penelitian ini menggunakan metode *design thinking*, melalui 5 proses tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas III dan survei terhadap 25 siswa kelas III di SDN Anggaswangi II, dan data sekunder melalui studi pustaka seperti jurnal dan artikel. Data yang telah diperoleh melalui wawancara, selanjutnya diolah menggunakan metode analisis data 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, How*). Penelitian ini menghasilkan media utama berupa komik digital berbantu *QR Code* dan media penunjang yaitu komik cetak A3 APG (Alat Peraga Guru) dan Poster cetak A3. Pada tahap validasi penelitian ini menggunakan skala likert mendapatkan rata-rata skor validasi 3,5. Hasil penelitian diujicobakan kepada siswa SD kelas III data *pretest* dan *post-test*, angket respon siswa dan wali murid sebagai uji efektif produk perancangan terhadap pemahaman siswa mengenai aksara jawa. Berdasarkan hasil tersebut maka Komik Digital ini layak digunakan untuk media pembelajaran.

Kata Kunci: Aksara Jawa, Komik Digital, *QR Code*, Media Pembelajaran.

Abstract

The problem in this study is that the learning media used are less effective and cause students to not understand the Javanese script material. The purpose of this study was to describe the concepts, stages, and design results of the digital comic "Ngerteni Javanese Script" as an effort to introduce Javanese script to 9-year-old students at SDN Anggaswangi II. This study uses the design thinking method, through 5 stages of the process, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. Primary data were obtained from interviews with third-grade teachers and surveys with 25 third-grade students at SDN Anggaswangi II, and secondary data through literature studies such as journals and articles. The data that has been obtained through interviews is then processed using the 5W+1H data analysis method (What, Who, Where, When, Why, How). This research produced the main media in the form of digital comics assisted by QR Code and supporting media, namely A3 APG printed comics (Teacher's Teaching Aid) and A3 printed posters. The validation stage of this study used a Likert scale to get an average validation score of 3.5. The results of the study were tested on third-grade elementary school students with pretest and post-test data, student response questionnaires, and student guardians as an effective test of design products on students' understanding of Javanese script. Based on these results, Digital Comics are suitable for use as learning media.

Keywords: Javanese Scripts, Digital Comic, *QR Code*, Learning Media.

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal memiliki ragam budaya dan suku bangsa berlimpah. Salah satu budaya yang masih dilestarikan di Indonesia yaitu Bahasa. Menurut Dhieni & Fridani, (2017) Bahasa diciptakan sebagai alat bantu memposisikan diri sebagai makhluk hidup yang berbudaya serta mampu memungkinkan individu hidup bersama dengan orang lain. Menurut Wahyuni, & Subrata, (2018) ciri khas yang dimiliki oleh negara Indonesia yaitu pada tiap daerah di Indonesia memiliki Bahasa daerah. Bahasa Jawa merupakan salah satu contoh digunakan di Pulau Jawa meliputi Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), Jawa Tengah, serta Jawa Timur.

Aksara Jawa merupakan materi dalam mata pelajaran Bahasa Jawa yang diajarkan kepada siswa Sekolah Dasar (SD), dan termasuk dalam mata pelajaran muatan lokal. Materi Aksara Jawa mulai diajarkan kepada siswa sekolah dasar pada semester 2 di kelas III. Durasi pembelajaran materi aksara Jawa diajarkan kepada siswa 1x60 menit pelajaran dalam seminggu. Kurikulum pembelajaran yang digunakan mengajar siswa didapatkan dari buku LKS, buku paket dan pepak Bahasa Jawa.

Siti Asmah selaku Guru Bahasa Jawa SD kelas III juga bahwa alasan penting mengedukasi tentang Aksara Jawa karena tuntutan dari kurikulum Sekolah. Siswa kelas III cenderung kesulitan belajar membaca Aksara Jawa, sehingga siswa Sekolah Dasar (SD) kelas III kesulitan belajar menghafal huruf Aksara Jawa. Dalam mengajarkan Aksara Jawa Siti Asmah mengajari dengan siswa kelas III menggunakan metode menghafal Aksara Jawa sebelum Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung. Namun dari kemampuan mengingat tidak banyak siswa yang mampu mengingat Aksara Jawa. Siti Asmah, juga menyatakan bahwa sebagian besar siswa kelas III belum mengerti mengenai Aksara Jawa sekitar 50% dari 100% siswa.

Menurut Meriyati, (2015:13), Kesulitan membaca dan menghafal yang dialami siswa dalam pemahaman materi Aksara Jawa siswa menjadi permasalahan yang menyebabkan ketuntasan belajar siswa. Rata-rata usia anak Indonesia ketika duduk di bangku sekolah dasar mulai dari usia 6-12 tahun.

Menurut Basir, (2017:48), terdapat pembagian tahapan perkembangan anak sekolah dasar, usia 6-9 tahun. masalah yang kerap kali dialami guru dalam proses pembelajaran di kelas merupakan menarik perhatian dan menjaga perhatian tetap ada. Perhatian merupakan salah satu jenis rangsangan yang ditujukan pada hal-hal berlawanan dan pengalaman baru. Dalam jenis rangsangan perhatian ini siswa lebih menyukai suatu bacaan yang dapat menarik perhatian seperti warna dan bentuk, sehingga fokus akan tercipta apabila konteks gambar lebih banyak. Berdasarkan karakteristik anak sekolah dasar usia 9 tahun cenderung menyukai pembelajaran yang menarik perhatian, sehingga metode pendekatan pembelajaran dengan cara menghafal dirasa kurang efektif. Dari penjabaran karakteristik tersebut mendapatkan target audiens usia 9 tahun dimana usia ini termasuk dalam karakteristik usia kanak-kanak tengah.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Siti Asmah menempelkan selebar kertas telah di *print out* yang berisi materi Aksara Jawa, kemudian kertas tersebut ia tempelkan di dinding kelas agar siswa dapat mengingat mata pelajaran yang sedang diajarkan. Dengan cara tersebut dirasa kurang efektif karena kertas merupakan bahan yang mudah rusak, sengaja atau tidak sengaja terbuang selain itu tidak awet sehingga siswa tidak bisa mengingat penyampaian informasi yang dimaksud.

Hasil data yang diperoleh dari survei terhadap siswa SDN Anggaswangi II kelas III sebanyak 21 siswa memilih komik digital. Komik digital ini nantinya akan berupa *QR Code online pdf* yang dapat di *scan* melalui *QR Code* sehingga siswa dapat dengan mudah menyimpannya jika sewaktu-waktu akan digunakan saat belajar.

Menurut Memolo, (2019) komik digital berbasis *QR Code* mampu untuk menyampaikan informasi mengenai materi muatan lokal Aksara Jawa. Sedangkan berdasarkan wawancara Siti Asmah, menyatakan pendapat yang sama bahwa media komik digital merupakan media edukasi yang menarik dan efektif untuk digunakan kepada siswa karena lebih menyukai hal baru serta dalam media komik digital ini guna untuk menyampaikan informasi berupa ilmu pengetahuan mengenai materi Aksara Jawa.

Penelitian terdahulu yang relevan terkait dengan komik digital adalah penelitian tahun 2021 oleh Aneng Fitriya Astutik, Rusijono dan Agus Supriyono Universitas Negeri Surabaya “Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman”. Pada penelitian ini mengambil topik pembelajaran IPS penguatan pendidikan karakter. Persamaan dari penelitian pertama dengan penelitian yang peneliti lakukan dikemas dengan media yang sama yaitu komik digital dan uji coba keefektifan karya menggunakan *pretest* maupun *post-test*. Perancangan penelitian Aneng berbentuk komik digital dengan format vertikal yang disimpan dalam *HP* atau *Gadget*. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan *Scan QR Code*.

Penelitian kedua menggunakan penelitian tahun 2019 oleh Tundung Memolo Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) mahasiswa Universitas Muhammadiyah Semarang berjudul “Pengembangan Komik Digital Berbantuan *QR Code* Materi Rata-Rata Unruk Meningkatkan Literasi Matematika”. Kesamaan yang dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu menghasilkan produk perancangan berupa Komik digital dengan akses *QR Code*. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu yang relevan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana konsep, tahapan dan hasil perancangan Komik Digital “Ngerteni Aksara Jawa” sebagai upaya mengenalkan aksara jawa untuk siswa usia 9 Tahun di SDN Anggaswangi II? Dari rumusan masalah tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan konsep, tahapan, dan hasil perancangan Komik Digital “Ngerteni Aksara Jawa” sebagai upaya mengenalkan aksara jawa untuk siswa usia 9 Tahun di SDN Anggaswangi II.

METODE PERANCANGAN

Menurut Kelley & Brown, (2018), *design thinking* yaitu metode pendekatan dengan memanfaatkan manusia sebagai pembaruan alat perancangan untuk memadukan orang-orang, teknologi dan kondisi. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan produk desain berupa Komik Digital “Ngerteni Aksara Jawa” sebagai upaya mengenalkan aksara jawa untuk siswa usia 9

Tahun di SDN Anggaswangi II. Dalam metode *design thinking* terdapat lima tahapan yang dijabarkan sebagai berikut:

1. *Emphatize*

Menurut Ginanjar dalam Plattner, (2022), pengertian *empathize* yaitu sebuah proses observasi yang memanfaatkan manusia sebagai kebutuhan dasar. Dalam menentukan objek, peneliti mencari sumber data primer meliputi wawancara, dan membagikan kuisisioner kepada siswa Sekolah Dasar (SD). Pengambilan data primer dilakukan wawancara dengan Guru Bahasa Jawa kelas III. Data primer kedua didapatkan melalui pembagian kuisisioner kepada siswa Sekolah Dasar (SD). Terdapat 25 siswa mengisi kuisisioner bertujuan untuk mencari data mengenai pemahaman siswa akan pelajaran Aksara Jawa serta dan mengetahui gaya komik yang cocok bagi siswa Sekolah Dasar (SD). Pada pengumpulan data sekunder dilakukan teknik dokumentasi melalui berbagai macam jenis sumber seperti buku, jurnal, dan artikel.

2. *Define*

Menurut Plattner dalam Ginanjar, (2022), pengertian *define* yaitu sebuah proses perumusan masalah target audiens yang telah dianalisis dengan melakukan identifikasi data. Dalam tahap *define* peneliti menganalisis data menggunakan tahapan *5W+1H* (*What, Who, Where, When, Why, How*) bertujuan untuk menentukan hasil dari perancangan komik digital.

Adapun beberapa pertanyaan *5W+1H* sebagai berikut:

1. (*What*), Apakah tujuan pembuatan perancangan komik digital ini?
2. (*Who*), Siapakah target audiens pada perancangan komik digital ini?
3. (*When*), Kapan perancangan komik digital ini akan ditampilkan?
4. (*Why*), Mengapa komik digital ini dirancang?
5. (*Where*), Dimana perancangan komik digital dapat diakses?
6. (*How*), Bagaimana cara merancang komik digital ini?

3. *Ideate*

Menurut Plattner dalam Ginanjar, (2022), pengertian *ideate* yaitu sebuah proses

menentukan, mengidentifikasi dan menganalisis solusi guna kebutuhan target audiens. Pada tahap ideate melakukan analisis konsep kreatif dan konsep visual. Pada konsep kreatif peneliti melakukan analisis konsep strategi media meliputi analisis strategi media ditujukan untuk target audiens usia 9 tahun. Dalam konsep visual peneliti melakukan serangkaian strategi visual seperti konsep gaya ilustrasi, konsep media komik digital, konsep karakter, hingga konsep pewarnaan.

4. *Prototype*

Menurut Plattner dalam Ginanjar, (2022), pengertian *prototype* yaitu tahapan yang dilakukan setelah melakukan tahap ideate. *Prototype* dapat dikatakan proses implementasi perancangan karya yang memerlukan proses validasi dengan para ahli. Dalam tahap *prototype* dilakukan dengan validasi rancangan kepada validator materi dan validator desain.

a. Validator Desain

Dalam tahap ini validasi desain akan diuji oleh Ibu Monica Risdyaningrum selaku *Illustrator & Graphic Designer* di *Buumi Playscape & Freelance Illustrator*.

b. Validator Materi

Dalam tahap ini validasi desain akan diuji oleh Ibu Eli Setyowati selaku Guru Bahasa Jawa kelas III di SDN Anggaswangi II.

Pada tahap validasi peneliti mengajukan beberapa pertanyaan sistematis untuk dijawab kepada kedua validator. Menurut Priyono, (2008) Indeks penilaian pernyataan guna untuk mengukur hasil kelayakan penelitian perancangan yang diberikan kepada responden menggunakan Skala Likert seperti berikut:

Tabel 1. Skala Likert
Diadaptasi dari Priyono (2008)

Pertanyaan	Jawaban			
	SB	B	K	SK
.....
.....

Indeks tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk skor penilaian, seperti perhitungan berikut:

Tabel 2. Konversi Nilai Indeks
Diadaptasi dari Priyono (2008)

Indeks	Konversi
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Kemudian indeks menghasilkan skor yang akan diolah menggunakan teknik perhitungan skor rata-rata dari kedua validator, sebagai berikut:

$$\text{Nilai Total} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Banyak Data}}$$

Skor yang dihasilkan melalui perhitungan rata-rata tersebut, terbilang layak atau valid pada produk penelitian apabila mendapat skor 2,5 atau lebih.

5. *Test*

Menurut Plattner dalam Ginanjar, (2022), pengertian *ideate* yaitu proses uji coba perancangan kepada target audiens. Dalam tahap uji coba (*test*) produk perancangan yang telah dihasilkan pada tahap *test* dapat dilakukan penyempurnaan atau perubahan untuk memahami pemahaman terhadap hasil rancangan maupun target audiens. Dalam tahap *test* peneliti melakukan penerapan dari format jpg menjadi komik digital (*online pdf*) sehingga muncul *link* untuk dilakukan *testing* dengan target audiens yang berusia 9 tahun keatas pada tingkat Sekolah Dasar (SD).

KERANGKA TEORETIK

Komik Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Eisner dalam King, (2020:7), menambahkan definisi komik sebagai sebuah karya seni berbentuk literature memiliki tujuan untuk menyampaikan ide memanfaatkan gambar maupun kata berulang. Menurut Sudjana & Rivai, (2005:70), menafsirkan media komik dapat membantu siswa kelas 3 Sekolah Dasar (SD) membangkitkan kemampuan minat pada pembelajaran, serta dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif. Dalam penelitian ini peneliti merancang komik digital guna mengenalkan aksara jawa untuk siswa usia 9 tahun. Menurut Santoso, H., (2009), terdapat 10 macam jenis komik yaitu Komik Kartun/Karikatur (*Cartoon*), Komik Strip (*Comic Strip*), Buku Komik (*Comic*

Book), Komik Tahunan (*Comic Annual*), Album Komik (*Comic Album*), Komik Online (*Web Comic*), Buku Instruksi Dalam Format Komik (*Instructional Comics*), Rangkaian Ilustrasi (*Storyboard*), Komik Ringan (*Comic Simple*), Dan Perencanaan Dalam Pikiran (*Planning On Mind*).

Menurut Kanti, et al., dalam Narestuti, et al (2021) mengungkapkan beberapa keunggulan media komik digital meliputi 1) komik sebagai media pembelajaran menarik semangat belajar siswa, mengajarkan siswa untuk kreatif dalam mengelola cerita serta mengingat sesuatu dalam jangka panjang, 2) komik sebagai media pembelajaran.

Aspek Visual dalam Komik Digital

Menurut teori Gumelar dalam Khadar, Rahmat, & Saepuloh (2022) aspek visualisasi komik terdiri dari:

1. *Space*

Sebuah ruang yang terdapat di dalam komik berfungsi sebagai penempatan aksi karakter.

2. *Image*

Suatu elemen penting dalam komik yang memiliki bentuk gambar yang dihasilkan melalui proses *digital painting*. Elemen *image* digunakan sebagai bentuk penggambaran yang mewakili adegan dari naskah.

3. *Text*

Suatu dialog cerita komik yang diwujudkan berupa simbol yang disajikan dalam bentuk balon kata pada setiap dialog karakter komik.

4. *Colour*

Sebuah elemen warna yang terdapat dalam komik, guna memberikan kesan penekanan serta menyelaraskan realitas objek.

5. *Voice, sound and audio*

Pada elemen *voice* dalam komik dapat diartikan sebagai ucapan maupun tutur kata yang keluar dari karakter komik. Sedangkan elemen *sound* dalam komik yaitu sebuah ekspresi suara yang ditimbulkan dari gesekan, binatang dan benda-benda elektronik sampai dengan tumbuhan. Elemen *audio* dalam komik diwujudkan

dengan suara yang dihasilkan dari benda-benda elektronik

Media Edukasi Digital

Menurut Nurita dalam Narestuti, Sudiarti, & Nurjanah, (2021) mengungkapkan bahwa faktor yang mempengaruhi tercapainya prestasi salah satu faktornya yaitu kegiatan pembelajaran di kelas. Pendapat tersebut ditambahkan Pitriana & Jufri (2015) dalam Narestuti, Sudiarti, & Nurjanah, (2021) pemilihan penggunaan media yang tepat dapat mendukung siswa dalam memahami konsep bidang studi, agar tidak bersifat konseptual. Maka peneliti memberikan solusi yang tepat dari masalah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang tepat serta bermanfaat untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran.

Selain itu manfaat komik digital menurut Hermawati dalam Narestuti, Sudiarti, & Nurjanah, (2021) bersifat *eco-friendly* atau ramah lingkungan dapat menimbulkan dampak positif yaitu hemat biaya karena tidak diwujudkan dalam bentuk cetak. Pendapat tersebut ditambahkan oleh Nasution dalam Narestuti, Sudiarti, & Nurjanah, (2021) fungsi lain dari komik digital sebagai media pembelajaran yaitu komik digital mudah dipahami serta mampu menyampaikan informasi dengan cara konvensional, karena komik digital memiliki unsur memadukan informasi gambar dan kata-kata yang disusun menciptakan sebuah alur cerita yang mudah diserap.

Aksara Jawa Materi Pelajaran Sekolah Dasar

Menurut hasil wawancara dengan Siti Asmah mengungkapkan bahwa Aksara Jawa merupakan materi dalam mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa yang diajarkan kepada siswa Sekolah Dasar (SD), dan termasuk dalam mata pelajaran muatan lokal. Materi Aksara Jawa mulai diajarkan kepada siswa sekolah di kelas III. Durasi pembelajaran materi aksara jawa diajarkan kepada siswa 1x60 menit pelajaran dalam seminggu. Kurikulum media pembelajaran yang digunakan mengajar siswa didapatkan dari buku LKS, buku paket dan pepak Bahasa Jawa.

Menurut Suharti, Rusmawati, & Nurjati, (2022), mengungkapkan bahwa Aksara jawa

berjumlah 20 huruf pada tiap. Dalam materi muatan lokal Aksara Jawa siswa kelas 3 Sekolah Dasar (SD) memiliki materi ajar pengenalan huruf-huruf, cara membaca dan cara menulis Aksara Jawa.

Komik Edukasi Berbentuk QR Code

Menurut Sumihaarsono & Hasanah dalam Khadar, Rahmat, & Saepuloh, (2022) manfaat dari media pembelajaran yaitu dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi guru dalam berinteraksi dengan peserta didik. Menurut Basir, (2017:48). Masalah yang kerap kali dialami guru dalam proses pembelajaran di kelas merupakan menarik perhatian dan menjaga perhatian tetap ada. Dalam jenis rangsangan perhatian ini siswa lebih menyukai suatu bacaan yang dapat menarik perhatian seperti warna dan bentuk, sehingga fokus akan tercipta apabila konteks gambar lebih banyak.

Peran digital dalam komik edukasi menurut McCloud dalam King, (2020:7), Komik digital atau *digital comic* merupakan komik yang memiliki karakteristik bersambung atau terputus dan diterbitkan di internet. Pemaparan tersebut ditambahkan menurut Nugraha, & Munir, (2011) QR Code atau *Quick Response Code* merupakan sebuah teknologi dengan kemampuan menyimpan data dengan cepat dalam bentuk gambar dua dimensi. Menurut Kankaanranta dalam Memolo, (2019), komik digital dengan *QR Code* dalam Pendidikan dapat dimanfaatkan dalam praktik mengajar dan fokus dengan siswa. Penggunaan *QR Code* dapat dilakukan dengan *smartphone* dilengkapi dengan aplikasi pembaca kode *QR*.

Adapun langkah-langkah pembuatan *QR Code*:

1. Menyiapkan *file* komik yang sudah berbentuk format *PDF*
2. Membuka laman *generate qr code*, contohnya menggunakan *me qr* <https://me-qr.com/> di *browser* (*Google, Firefox, Microsoft Edge*, dan lain-lain)
3. Kemudian pilih salah satu tools yang diberikan sesuai dengan *format* komik yaitu *PDF*
4. Setelah memilih langkah berikutnya memencet *tools* bertuliskan *PDF* pada laman tersebut
5. Akan muncul *square box* dengan perintah *upload your file*, kemudian *file pdf* dapat diupload dengan memencet *square box* bertuliskan *customize & download QR*

6. Langkah berikutnya tinggal menunggu proses *generate pdf ke qr code*
7. Setelah proses *generate* telah berhasil, *qr code* dalam format *png* maupun *svg* dapat di *download*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan komik digital ini menggunakan metode perancangan *design thinking* yang memiliki 5 tahapan metode, antara lain:

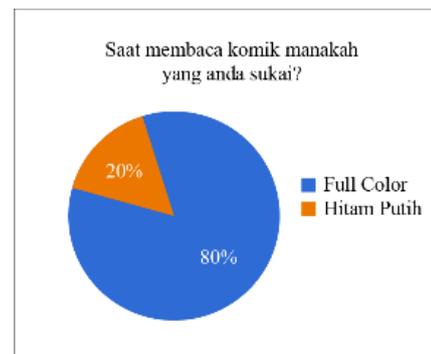
1. *Emphatize*

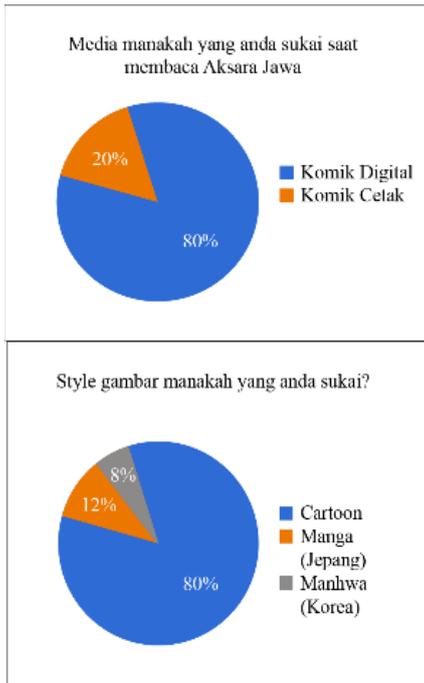
Dalam tahap *emphatize* pengumpulan data primer dilakukan melalui wawancara dengan Siti Asmah selaku Guru Bahasa Jawa kelas III di SDN Anggaswangi I serta melakukan data survei kepada 25 murid di kelas 3 SDN Anggaswangi I, dan data sekunder didapatkan dari dokumentasi studi pustakawan seperti jurnal serta artikel yang terkait dengan topik penelitian.

Kurikulum materi Aksara Jawa termasuk dalam mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa tingkat SD. Yang ketiga memperoleh informasi mengenai metode pengajaran di dalam kelas, serta media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar. Dari hasil informasi yang didapatkan melalui proses wawancara dapat menentukan target audiens dari perancangan komik digital ini.

Berdasarkan pengumpulan data diatas didapatkan segmentasi target audiens, berikut:

- 1) Segmentasi demografis, dalam aspek pengelompokkan demografis didapatkan variable target audiens berusia 9 tahun.
- 2) Segmentasi geografik, target audiens berlokasi di SDN Anggaswangi II, Kota Sidoarjo.
- 3) Segmentasi psikologis. didapatkan target audiens berprofesi sebagai pelajar tingkat Sekolah Dasar (SD).





Berdasarkan hasil data survey yang dilakukan dengan siswa kelas III berjumlah 25 siswa di SDN Anggaswangi II dapat disimpulkan: 1) Sebanyak 80% siswa memilih komik digital daripada komik cetak, 2) *style* gambar yang dipilih oleh target audiens adalah gambar kartun (*cartoon*) daripada gambar manga atau manhwa dengan jumlah 80% responden, 3) sebanyak 80% dari 100% responden memilih komik berwarna sedangkan 20% memilih komik hitam putih.

2. Define

Dalam tahap ini melakukan analisis data berupa 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, How*) untuk menentukan hasil dari perancangan komik digital.

1. (*What*), Apakah tujuan pembuatan perancangan komik digital ini? Tujuan perancangan komik ini yaitu memberikan pemahaman kepada murid Sekolah Dasar mengenai materi Aksara Jawa.
2. (*Who*), Siapakah target audiens pada perancangan komik digital ini? Perancangan komik ini ditujukan kepada target audiens berusia 9 tahun
3. (*When*), Kapan perancangan komik digital ini akan ditampilkan? Perancangan komik ini menghasilkan perancangan komik digital

sebagai media pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar (SD), ditampilkan melalui proyektor ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung dan dapat disimpan secara pribadi, sehingga target audiens dapat membaca komik ini sewaktu-waktu.

4. (*Why*), Mengapa komik digital ini dirancang? Komik digital ini dirancang untuk mengedukasi siswa dalam mempelajari Aksara Jawa yang dikemas dengan cerita yang mudah dipahami disertai dengan ilustrasi yang disesuaikan dengan target audiens berusia 9 tahun.
5. (*Where*), Dimana perancangan komik digital dapat diakses? Hasil perancangan komik ini dapat dibaca melalui menggunakan aplikasi *scanner QR Code* kemudian akan muncul tautan URL yang dapat menampilkan karya produk komik digital.
6. (*How*), Bagaimana cara merancang komik digital ini? Dalam komik digital dirancang dengan memanfaatkan *software Adobe Photoshop*, menggunakan teknik *digital painting*.

3. Ideate

Konsep Kreatif

Konsep kreatif bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar materi Aksara Jawa target audiens berusia 9 tahun. Rata-rata siswa pada usia ini duduk di kelas 3.

Pada konsep kreatif diawali dengan melakukan perumusan ide kemudian tahap pra produksi hingga tahap produksi. Dalam perumusan ide, peneliti menggunakan tema edukasi materi pelajaran Aksara Jawa tingkat Sekolah Dasar (SD) untuk usia 9 tahun, dengan judul “Ngerteni Aksara Jawa” menceritakan kesulitan seorang anak mengerjakan pekerjaan rumah (PR) dalam materi aksara jawa, sang ayah pun membantu anaknya untuk mengerjakan PR. Konsep kreatif mencakup gaya gambar, karakter, dan pewarnaan. Dalam komik ini memiliki 2 bahasa (*bilingual*) yaitu Bahasa Jawa (Surabaya) dan Bahasa Indonesia, dilengkapi dengan warna *full color*. Konsep layout komik berbentuk *portrait* dengan ukuran kanvas A4 (21 x 29,7 cm) resolusi 300 dpi. dibaca dari kiri ke kanan atau zig-zag, komik digital berisi tentang penjabaran huruf aksara jawa, dan

penjabaran cara menulis aksara jawa dengan benar. Format hasil perancangan berupa komik digital yang diterbitkan menggunakan *QR Code*. Pada perancangan komik digital ini menggunakan teknik *2D Digital Comic* diaplikasikan menggunakan *software Adobe Photoshop 2020*.

Konsep Visual

Menurut Mufindah, (2017: 254), Pada tahap konsep visual peneliti menggunakan desain karakter bergaya kartun. Gaya gambar yang dipilih yaitu kartun. kartun adalah gaya gambar yang paling disukai siswa. Pada hasil kuisioner style kartun merupakan gaya gambar yang paling diminati oleh target audiens usia 9 tahun. Referensi desain karakter didapatkan dari “animasinopal”. Warna yang dipilih adalah warna mencolok yang disesuaikan dengan target audiens berusia 9 tahun. Sedangkan referensi *cover* komik berasal dari *cover* komik “Si Juki Komik Strip”. penggunaan font dipilih berdasarkan tingkat keterbacaan yaitu *berkshire swash*, *digital strip* dan *nunito*.

Desain Karakter

Tahap selanjutnya yaitu merancang desain karakter. Pada tahap ini peneliti melakukan tahapan pra produksi meliputi *storyboard*, *sketching*, *lineart*, kemudian tahap produksi meliputi pewarnaan dan terakhir *finishing*. Pada hasil data survei didapatkan 80% siswa memilih komik digital menggunakan *cartoon style*. *Cartoon style* merupakan ciri khas karakter gambar yang lucu. Desain karakter dirancang dengan *cartoon style* dimana memiliki karakter yang lucu, dalam *cartoon style* mampu mendorong minat belajar materi aksara jawa target audiens yang berusia 9 tahun. Dalam komik digital ini memiliki dua karakter utama, Bapak Yanto dan Pandhu. Referensi kedua karakter ini dari karakter “Animasi Nopal”. Bapak Yanto sebagai ayah Pandhu sekaligus guru Bahasa jawa kelas 3 Sekolah Dasar (SD). Karakter Pandhu sebagai anak dari Bapak Yanto dan siswa kelas III Sekolah Dasar (SD).

4. Prototype

Pada tahap prototype peneliti mewujudkan hasil perancangan produk yang telah diwujudkan pada tahap sebelumnya. Berikut merupakan visualisasi dari judul komik digital berjudul

“Ngerteni Aksara Jawa”. Pada perancangan desain judul komik digital menggunakan *font Berkshire Swash Regular* dengan modifikasi melengkung pada tiap hurufnya diberi warna berwarna kuning dengan tambahan modifikasi efek *gradient overlay*, sehingga menghasilkan efek gradasi pada judul komik digital ini. Warna pada *outline* perancangan desain komik digital ini menggunakan warna hijau tua.



Gambar 3. Judul komik
(Sumber: Apsari, 2022)

Pada perancangan cover komik digital menggunakan kertas berukuran A4 (21 x 29,7 cm). *Cover* komik digital didapatkan dari referensi “Si Juki Komik Strip”. Berdasarkan Kristiana, (2016), pada perancangan *cover* komik digital ini memiliki unsur tata letak surat kabar antara lain:

1. *Header*, bagian paling atas pada *cover* komik digital yaitu judul dari komik yaitu “Ngerteni Aksara Jawa”
2. *Body*, berisi edisi komik, *full color*, *bilingual* serta nama pembuat komik, target audiens untuk komik digital, *QR Code* dan *URL*.
3. *Footer*, berisi tentang tampilan kaki dari *cover* yaitu informasi sekilas tentang deskripsi dari komik digital.

Pada perancangan komik digital ini terdiri dari 16 halaman, komik digital ini menceritakan kesulitan Pandhu mengerjakan PR-nya kemudian Bapak Yanto membantu Pandhu mengajari aksara jawa kelas 3, bagaimana cara membaca, dan cara menulis diwujudkan dengan ilustrasi komik berpanel, ilustrasi suasana yang dipilih adalah suasana pada siang hari di rumah. Pada halaman 12-13 berisi huruf-huruf aksara jawa, sedangkan halaman 14 berisi cara menulis Aksara Jawa yang disertai dengan ringkasan isi komik.

Komik digital ini menggunakan teknik digital painting pengaplikasiannya menggunakan *Software Adobe Photoshop 2020*. Komik yang sudah jadi setelah itu diurutkan berdasarkan halaman kemudian di *export* menggunakan *format PDF* kemudian *format PDF* tersebut yang nantinya akan menghasilkan tautan *URL* yang telah di

generate ke dalam bentuk *QR Code* dapat di *scan* menggunakan aplikasi *QR & Barcode Scanner*

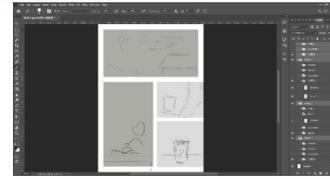


Gambar 5. Bapak Yanto dan Pandhu
(Sumber: Apsari, 2022)

Dalam komik digital ini terdapat 2 karakter utama yaitu Bapak Yanto dan Pandhu. Sifat dari karakter Bapak Yanto ini lucu dan menghibur dan menjadi karakter yang berperan sebagai guru kelas III Sekolah Dasar (SD), memakai 2 kostum yaitu kostum rumahan dan seragam guru Sekolah Dasar (SD). Karakter Bapak Yanto didapatkan dari referensi karakter Abah Enol dan Cute Girl pada “animasinopal” di ilustrasikan memiliki ciri khas berbadan besar, kumis lebat dan rambut tipis, dengan kostum rumahan seperti kaos berwarna putih dan celana panjang berwarna hijau tua, mengenakan sandal slip on berwarna hitam. Kemudian kostum kedua yang dikenakan Bapak Yanto yaitu seragam guru Sekolah Dasar (SD), serta memakai blangkon.

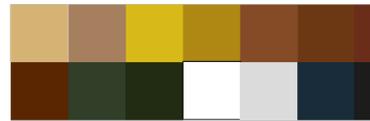
Karakter berikutnya yaitu Pandhu memiliki peran sebagai anak dari Bapak Yanto dan siswa kelas III Sekolah Dasar (SD). Karakter Pandhu diceritakan memiliki sifat rajin dan gemar belajar. Pandhu dalam komik diceritakan seorang siswa yang duduk di bangku kelas 3 Sekolah Dasar (SD). Sifat rajin dari karakter Pandhu dapat dilihat pada halaman pertama, Pandhu diceritakan rajin karena ia gemar belajar dan mengerjakan (PR). Referensi desain karakter Pandhu didapatkan melalui karakter Nopal pada “animasi nopal” mengenakan kaos bergambar berwarna kuning dan memakai celana pendek berwarna hijau seperti Bapak Yanto.

Tahap berikutnya adalah merancang *storyboard*. Pada tahap *storyboard* biasanya digambarkan sketsa kasar, *storyboard* dirancang menggunakan *software Adobe Photoshop 2020*. Berikutnya tahap *lineart* merupakan proses gambar ulang dengan *lineart* yang rapi. Tahap *lineart* yang telah selesai dilanjutkan ke tahap *coloring*.



Gambar 7. Tahap *Sketching*
(Sumber: Apsari, 2022)

Warna yang dipilih menggunakan warna yang mencolok. Menurut Basir, (2017:48) warna mencolok mampu memberikan rangsangan baru serta menarik perhatian. Pemilihan warna mencolok agar dapat menyampaikan pesan komunikasi, memuat materi Aksara Jawa Sekolah Dasar (SD) antara lain cara membaca dan menulis.



Gambar 8. Palet warna
(Sumber: Apsari, 2022)

Berdasarkan pemilihan font pada komik, peneliti menggunakan 3 jenis font yang berbeda. Pada font judul menggunakan *Font Berkshire Swash Regular*, sedangkan untuk narasi dan dialog menggunakan *Font Digital Strip* didapatkan dari referensi komik webtoon “*The Fanciful Escape*”, kemudian pemilihan *font Nunito* digunakan sebagai penjelasan materi dan *bodycopy* dari *thumbnail* halaman. Pemilihan ketiga *font* bertujuan untuk memudahkan target audiens dalam membaca komik dan tingkat *readability* yang tinggi.

Berkshire Swash Regular

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 8. *Berkshire Swash Regular*
(Sumber: Apsari, 2022)

DIGITAL STRIP

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 9. *Digital Strip*

“Komik Digital “Ngerteni Aksara Jawa” Sebagai Upaya
Mengenalkan Aksara Jawa Untuk Siswa Usia 9 Tahun Di SDN Anggaswangi II”

(Sumber: Apsari, 2022)

NUNITO
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
1234567890
Gambar 10. Nunito
(Sumber: Apsari, 2022)



Gambar 11. Visualisasi isi komik
(Sumber: Apsari, 2022)



Gambar 12. Cover komik
(Sumber: Apsari, 2022)

Desain Final Komik Digital

Desain final komik digital menghasilkan komik digital format *PNG*, kemudian *format JPG* atau *PNG* di *extract* ke dalam format *PDF*. Format *PDF* yang telah di *generate* ke *QR Code* akan menghasilkan tautan URL (<https://cdn.meqr.com/pdf/11688428.pdf>). Komik digital dapat dibaca menggunakan aplikasi di *Google Play Store* yaitu *QR Code & Barcode Scanner*.



Gambar 13. Visualisasi QR Code
(Sumber: Apsari, 2022)

Validasi

Berikutnya produk perancangan akan divalidasi oleh dua validator ahli dengan profesi yang berbeda.

a. Validasi Desain

Dalam tahap ini validasi desain diuji oleh Ibu Monica Risdyaningrum selaku *Illustrator & Graphic Designer* di *Bumi Playscape & Freelance Illustrator*. Berikut data yang dievaluasi:

Tabel 3. Validasi Desain

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1.	Desain	3,0	Baik
2.	Visual	3,0	Baik
3.	Fungsi	3,0	Baik
Total		9,0	
Rata-rata		3,0	Baik

Hasil validasi desain mendapatkan nilai skor dengan rata-rata 3,0 dalam kategori baik dapat dikatakan layak atau valid tanpa revisi.

b. Validasi Materi

Dalam tahap ini validasi desain diuji oleh Ibu Eli Setyowati selaku *Guru Bahasa Jawa* kelas III di *SDN Anggaswangi II*. Berikut data yang dievaluasi:

Tabel 4. Validasi Desain

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1.	Kualitas Materi	4,0	Sangat Baik
2.	Penyampaian Materi	4,0	Sangat Baik
3.	Targetibilitas	4,0	Sangat Baik
Total		12,0	
Rata-rata		4,0	Sangat Baik

Validasi materi mendapatkan nilai skor dengan rata-rata 4,0 dalam kategori sangat baik dapat dikatakan layak atau valid dengan revisi. Nilai total mendapatkan validasi desain dan materi mendapatkan skor rata-rata 3,5 dalam kriteria baik dan layak digunakan.

5. Test

Tahap test peneliti melakukan serangkaian uji coba untuk mengukur keefektivitasan produk perancangan peneliti, yaitu 1) uji coba lapangan 2) uji coba satu persatu. Dalam uji coba lapangan dilaksanakan di *SDN Anggaswangi II* selama 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan presentasi produk dan *pretest* bersama target audiens yaitu siswa *SD* kelas III yang berjumlah 25 siswa. *Pretest* yang diberikan bertujuan untuk mengetahui batas kemampuan pembelajaran siswa. Berikutnya peneliti melanjutkan untuk mempresentasikan media penunjang yaitu komik cetak sebagai *Alat Peraga*

Guru (APG). Pada pertemuan kedua digunakan untuk *post-test* dan memberikan respon angket. *Post-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Media utama komik digital dikirim melalui tautan *URL google form* bersamaan dengan angket respon wali murid, *google form* dikirimkan kepada wali kelas lalu disebar ke *group whatsapp* wali murid.

Pada tahap uji coba dilakukan secara *offline* karena proses pembelajaran mulai dilakukan secara tatap muka. Pertemuan pertama dilakukan uji coba karya dan *pretest* dan *post-test* dengan target audiens. Langkah pertama yang dilakukan yaitu *me-review* produk komik kemudian saling menebak dan menghafal huruf-huruf aksara jawa, dan mempraktekkan cara menulis huruf aksara jawa, langkah berikutnya melakukan pengisian *pretest*.



Gambar 16. Uji coba pertemuan pertama (Sumber: Apsari, 2022)

Pada pertemuan berikutnya melakukan *post-test* dan pengisian angket. *Post-test* dilakukan dengan menyebarkan kuis berisi 10 soal aksara jawa pilihan ganda maupun esai. Dari data *pretest* yang didapatkan dianalisis menggunakan uji gain untuk mengukur tingkat penguatan siswa. Digunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 5. Rumus menghitung pretest

$$g = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Hasil data yang didapat dari nilai gain, akan dikonversikan menurut tabel berikut

Tabel 6. Standar Penilaian Gain Ternormalisasi diadaptasi dari Hake, 1999

Nilai	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi (<i>high</i>)
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang (<i>medium</i>)
$g \leq 0,3$	Rendah (<i>low</i>)

Hasil data *pretest* dan *post-test* pada kelas eksperimen, mendapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 52,8 sedangkan nilai rata-rata *post test* sebesar 78,8 dengan n-gain 0,56 dalam kategori sedang (*medium*). Pertemuan kedua dilakukan *pretest*, *post-test*, dan pengisian angket yang di kontrol dengan guru kelas III. Pada hasil data *pretest* dan *post test* dalam kelas kontrol dengan materi aksara jawa kelas III SD menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 66,8 sedangkan nilai *post test* sebesar 82,8 dan nilai n-gain sebesar 0,62 dalam kategori sedang (*medium*). Tahap berikutnya melakukan pengisian angket dengan 25 siswa kelas III yang berisi 5 pertanyaan produk perancangan yaitu komik digital.

Tabel 8. Penilaian Skala Likert Diadaptasi Priyono

Kriteria	Presentase
Tidak Baik	0-20%
Kurang Baik	21-40%
Cukup	41-60%
Baik	61-80%
Sangat Baik	81-100%

Hasil angket respon siswa menunjukkan skor presentase sebanyak 85% dalam kategori sangat baik. Berikutnya peneliti menyebarkan respon angket untuk wali murid (orangtua siswa). Pengisian angket dilakukan bersama 22 orang. Hasil angket respon wali murid bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran siswa dibimbing oleh wali murid. Hasil angket respon wali murid mendapatkan rata-rata presentase sebanyak 80% dalam kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa komik digital layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Media Penunjang

Pada produk komik digital “Ngerteni Aksara Jawa” memiliki media penunjang yaitu komik cetak sebagai Alat Peraga Guru (APG) dan Poster Cetak bertujuan untuk media pendukung yang berkaitan dengan produk utama yaitu media komik digital. Media penunjang penelitian memiliki ukuran A3 lebar dan Panjang (297 x 420 mm), diberikan *QR Code* sebagai akses media utama.



Gambar 17. Visualisasi media penunjang
(Sumber: Apsari, 2022)

SIMPULAN DAN SARAN

Pada perancangan ini menghasilkan produk komik digital yang berjudul “Ngerteni Aksara Jawa” berisi 16 halaman. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan pemahaman materi aksara jawa kelas III Sekolah Dasar (SD), hasil produk komik digital berbasis *QR Code* memuat penjelasan materi aksara jawa, berfungsi untuk menciptakan jenis media pembelajaran secara digital yang mampu memudahkan siswa kelas III berusia 9 tahun pada tingkat Sekolah Dasar (SD) untuk memahami materi Aksara Jawa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa. Penelitian ini dirancang menggunakan metode *design thinking* Kelley & Brown.

Selanjutnya produk akhir perancangan divalidasi oleh validator materi dan desain. Hasil skor rata-rata mendapatkan nilai total sebesar 3,5 dengan kriteria baik dan dapat dikatakan layak. Penelitian ini telah diujicobakan terhadap 25 siswa kelas III tingkat Sekolah Dasar (SD) yang menghasilkan data *pretest* dan *post-test*, hasil angket respon siswa maupun wali murid. Pada hasil ujicoba menghasilkan kesimpulan yaitu media utama maupun media penunjang.

Adapun saran peneliti yaitu materi dapat dikembangkan dalam edisi komik kedua tentang materi aksara jawa kelas 4, tidak hanya seputar cara membaca ataupun menulis tetapi memperluas materi Aksara Jawa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa.

REFERENSI

Amin, D. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Warna Dengan Metode Menggambar. *Jurnal Ilmiah Umum*, 1(1), 1-21.

- Basir, M. (2017). Pendekatan Pembelajaran. Sulawesi Selatan: Lampena Intimedia
- Devista, R., J., & Kadafi, T., T. (2021). Pemanfaatan Laman *Web Make Beliefs Comix* dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital. *Jurnal Pendidikan Universitas Veteran Bangun Nusantara*, 30(2), 153-164.
- Dhieni, N., & Fridani, L. (2017). Modul 1 Hakikat Perkembangan Bahasa Anak. Semarang: IKIP Veteran.
- Ginanjari, J., & Sukoco, I. (2022). Penerapan *Design Thinking* Pada Sayurbox. *Jurnal Riset Bisnis Dan Manajemen*, 12(1), 71-83.
- Hasan, M., et al. (2021). Media pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.
- Haryono, S. (2009). Workshop Membuat Komik Untuk Siswa SMA/Sederajat. *Jurnal Abdi Seni*, 1(1), 1-31
- Khadar, F., et al. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Muhammadiyah Sukabumi. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri*, 9(2), 410-418.
- King, E. (2020). *Autographic Selfies: Digital Comics, Social Media And Networked Photography Journal University of Bristol*, 136-157.
- Kristiana, N. (2016). Tinjauan Tata Letak Surat Kabar Harian Lokal (Analisis Isi Dan Hierarchi). 9(2), 54-66.
- Memolo, T. (2019). Pengembangan Komik Digital Berbantuan QR Code Materi Rata-Rata Untuk Meningkatkan Literasi Matematika. *Jurnal Edusaintek*, 3(2), 470-481.
- Meriyati, (2015). Memahami Karakteristik Anak Didik. Bandar Lampung: Fakta Press
- Narestuti, S., A., Sudiarti, D., & Nurjanah, U., (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Jurnal Unsil*. 6(2), 305-317
- Nindyana, D., G., & Aryanto, H. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V Sdn Geluran 1 Taman. *Journal of Education and Development*. 9(3), 543-554.

- Saputro, D., A. (2015). Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*. 5(1), 1-19.
- Wahyuni, D., & Subrata, H. (2018). Penggunaan Master Hanacaraka Dalam Pembelajaran Menulis Semboyan Bahasa Jawa Dengan Huruf Carakan Pada Siswa Kelas IV SDN Sumurwelut III/440 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6(2) 78-88.