

KOMIK SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BIOGRAFI SENIMAN OLEH SISWA VIII SMPN 19 SURABAYA

Aulia Widya Wati¹, Winarno²

¹Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: aulia.22033@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi S1 Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: winarno@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran seni budaya di kelas VIII-F SMP Negeri 19 Surabaya, memiliki keterbatasan media dalam pembelajaran dan minat siswa dalam belajar termasuk masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persiapan, proses pelaksanaan, hasil karya, serta tanggapan guru dan siswa terhadap pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman lukis oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Surabaya. Metode pendekatan yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket. Analisis data dengan tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, kemudian diuji keabsahannya menggunakan triangulasi. Proses pembelajaran dilaksanakan empat kali pertemuan yang disesuaikan dengan jadwal pelajaran meliputi pemaparan materi tentang sejarah, biografi, dan komik serta pembuatan karya menggunakan media komik. Dari 5 karya yang dihasilkan, ada 1 kelompok mendapatkan hasil kategori sangat baik (17,3%), 2 kelompok dengan nilai baik (39%), dan 2 kelompok bernilai kurang (43,4%). Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan umpan balik positif terkait pembelajaran membuat komik sebagai media pengenalan biografi seniman lukis, baik dari sudut pandang siswa maupun pengajar selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran, Biografi, Komik, Seni Lukis, SMP Negeri 19 Surabaya

Abstract

Arts and culture instruction in class VIII-F at SMP Negeri 19 Surabaya faced limitations regarding instructional media, alongside low student interest in learning. This study aimed to describe the preparation, implementation process, resulting artworks, and the responses of both teachers and students to the creation of comics as a medium for introducing the biographies of painters. A descriptive qualitative approach was employed, with data collected through observation, documentation, interviews, and questionnaires. Data validation was conducted by subject matter experts, and data analysis utilized triangulation. The learning process spanned four sessions aligned with the class schedule, covering material on history, biographies, and comics, followed by the creation of comic-based artworks. The resulting works were evaluated based on four criteria, yielding results categorized as very good (17.3%), good (39%), fair, and poor (43.4%). Comics proved to be an effective interactive learning medium, garnering positive feedback from both students and teachers.

Keywords: Learning, Biography, Comics, Painting, SMP Negeri 19 Surabaya

PENDAHULUAN

Dalam ranah pendidikan, Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan tahapan formal yang wajib ditempuh di Indonesia selama tiga tahun (kelas 7 hingga 9) setelah menamatkan pendidikan dasar atau sederajat. Masa SMP adalah periode peralihan dari masa kanak-kanak menuju remaja awal yang kerap kali masih gamang dalam mengenali jati diri, baik dalam konteks pendidikan maupun sosial. Oleh sebab itu, diperlukan strategi yang mampu memikat perhatian mereka guna menumbuhkembangkan aspek emosional, sosial, dan kognitif mereka, khususnya dalam dinamika pembelajaran saat ini. Peran pendidikan juga memegang peranan krusial dalam membentuk karakter serta menumbuhkan minat belajar mereka. Menurut Damayanti (2014:12), pendidikan karakter merupakan ikhtiar nasional guna mewujudkan sekolah yang mengajarkan etika, menjunjung tanggung jawab, serta membimbing generasi muda melalui teladan dan pengajaran nilai-nilai luhur yang universal. Pendidikan karakter memadukan pengajaran budi pekerti dengan ranah pengetahuan (kognitif), perasaan (emosional), dan tindakan (praksis). Tanpa kehadiran ketiga elemen ini, pendidikan karakter tidak akan berjalan secara optimal.

Komik adalah sebuah wujud media seni visual yang menggabungkan deretan gambar dan teks yang dirancang untuk menuturkan sebuah kisah atau menyampaikan informasi yang ditulis oleh seorang penulis. Menurut (McCloude, 1993, p. 9). Komik secara umum terdefinisi sebagai rangkaian gambar yang dipadukan dengan tulisan untuk menghasilkan sebuah narasi atau cerita. Biografi adalah riwayat hidup seseorang yang ditulis oleh orang lain. Dalam biografi disajikan sejarah hidup, pengalaman, sampai kisah sukses orang yang sedang diulas (Kemendikbud, 2016:209). Biografi sendiri merupakan catatan perjalanan hidup seseorang yang berpengaruh pada suatu era atau bidang yang sedang dijalaninya hingga membuat catatan sejarah yang membekas pada masyarakat. Biografi juga berisi tentang latar belakang, proses perjalanan, pengaruh, dan dampak mereka dalam bidang tersebut.

Media pembelajaran membawa dampak signifikan di era globalisasi ini dalam memfasilitasi siswa memahami materi serta

mendongkrak motivasi belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Miftah (2013: 98), seiring dengan kedudukannya dalam pembelajaran, media adalah elemen esensial yang patut mendapat perhatian dari para pendidik. Guru perlu menyadari betapa pentingnya peran media dalam menyokong proses belajar mengajar agar siswa dapat menimba ilmu dengan lebih baik. Media pembelajaran juga menawarkan berbagai pendekatan, salah satunya melalui visual untuk memikat atensi peserta didik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup bagaimana persiapan konsep komik sebagai media pengenalan biografi yang dibuat oleh siswa kelas VIII-F SMP negeri 19 Surabaya, Bagaimana proses pembuatan konsep komik sebagai media pengenalan biografi oleh siswa kelas VIII-F SMP Negeri 19 Surabaya, Bagaimana hasil uji coba dalam pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman oleh siswa kelas VIII-F SMP Negeri 19 Surabaya, hingga bagaimana respons tanggapan dari siswa dan guru dalam menerapkan uji coba pembuatan komik oleh siswa kelas VIII-F SMP Negeri 19 Surabaya. Penelitian ini juga memiliki tujuan yaitu untuk mendeskripsikan persiapan, proses, hasil uji coba mengenai pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman serta tanggapan siswa dan guru yang sudah melakukan uji coba penelitian.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Surabaya dengan tema yang diusung mengenai pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman lukis dengan media pembelajaran menggunakan komik yang akan diterapkan dalam pembelajaran seni rupa. Penelitian ini dibatasi pada pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman lukis oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Surabaya pada mata pelajaran seni budaya dengan penerapan tugas dilakukan secara kelompok (maksimal 5 siswa) dengan media kertas buffalo A4 (minimal 2 halaman).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi praktik yang bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam mengenai pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman oleh

siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlunya kembalinya observasi dan pengembangan media pembelajaran yang lebih baik dalam mengatasi permasalahan dalam kelas serta mengidentifikasi siswa seberapa jauh mereka memahami sejarah, biografi tokoh seniman lukis dan langkah-langkah pembuatan komik.

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMP Negeri 19 Surabaya berlokasi di Jalan Arief Rachman Hakim Nomor 103B, Kelurahan Klampis Ngasem, Kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya, Jawa Timur. Dengan subyek siswa kelas VIII-F berjumlah 23 siswa sebagai subyek uji coba dalam penelitian ini dan kelas VIII-I sebagai responden. Bersama guru seni budaya sebagai guru pendamping, penelitian ini dilaksanakan pada 29 April 2026 hingga 12 Mei 2026.

Bahan yang digunakan meliputi, kertas HVS ukuran A4 yang digunakan untuk rangkuman biografi dari tokoh seniman lukis dan kertas buffalo ukuran A4 sebagai media menggambar komik. Serta alat-alat lainnya yang dibutuhkan seperti alat tulis (pensil, penghapus, spidol), penggaris, dan alat warna (pensil warna dan krayon).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan langsung terhadap pembelajaran pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Surabaya pada lokasi secara langsung. Wawancara dilakukan dengan tanya jawab kepada guru pendamping untuk mendapatkan data yang lebih relevan dan fleksibel pada penelitian. Dokumentasi dilakukan untuk mengambil data melalui sumber tertulis maupun visual yang ada. Angket dilakukan untuk mengambil data dari siswa dalam mendapatkan respons tentang penelitian yang sudah dikembangkan melalui seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembaran angket dan instrumen penilaian. Lembar angket digunakan untuk mengumpulkan data respons mengenai hasil uji coba penelitian pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman, diberikan kepada

peserta didik dan guru pendamping. Lembar penilaian digunakan untuk menilai hasil akhir karya komik biografi tokoh seniman yang dikerjakan pada kertas buffalo ukuran A4 dan memiliki kriteria penilaian yang sudah ditetapkan.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Hasil Karya

Penilaian Hasil Pembuatan Karya		
No	Kriteria Penilaian	Skor Maks
1.	Konten Biografi	40
2.	Visual Komik	35
3.	Kreativitas	15
4.	Kerja Kelompok	10
Jumlah Nilai Maksimal		100

Penilaian hasil karya memiliki bobot penilaian maksimal 100. Nilai akhir yang diperoleh dari skor penilaian dikonversikan ke dalam kategori sangat baik (100-85), baik (80-75), cukup (70-65), dan kurang (60-55).

Analisis data dengan tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, kemudian diuji keabsahannya menggunakan triangulasi.

KERANGKA TEORETIK

Penelitian relevan pertama yang telah dilakukan oleh Dewa Agung Gede Agung dan Ulfatun Nafi'ah (2023) dengan judul jurnal “Pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi pokok keruntuhan VOC untuk peserta didik kelas XI MIPA 4 SMAN 1 Turen kabupaten Malang.” Menunjukkan bahwa media komik juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran dalam menjabarkan sejarah keruntuhan VOC yang termasuk dalam salah satu sejarah dan biografi. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu menggunakan media komik sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan sebuah materi seperti sejarah ke peserta didik. Perbedaan yang ada adalah terdapat pada materi yang di sampaikan dan metode yang digunakan pada penelitian.

Penelitian relevan selanjutnya yang telah dilakukan oleh Suhandi Ade Putra, Moch. Abdul Rohman, dan Rahman Prasetyo (2024) dengan judul jurnal “Penerapan komik kisah Ki Hadjar Dewantara sebagai edukasi sejarah berdirinya sekolah taman siswa.” Menunjukkan bahwasanya komik bisa digunakan dalam menerapkan edukasi sejarah mengenai kisah seorang pahlawan dalam

menempuh perjalanannya selama kehidupannya. Penelitian ini memiliki kesamaan menggunakan komik sebagai media Penerapan dalam kelas dan biografi sosok yang berpengaruh sebagai materi pembelajaran. Perbedaan yang ada sosok biografi yang digunakan untuk materi komik dan subyek sebagai uji coba pada penelitian.

Penelitian relevan berikutnya yang telah dilakukan I Nyoman Urip, Renol, Heri Kusuma, M.Hum (2023) dengan judul jurnal “Pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.” Penelitian tersebut menjelaskan bahwa komik juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran peserta didik di segala jenjang dan materi. Memiliki persamaan komik sebagai media pembelajaran pada sekolah. Perbedaan yang ada adalah subyek penelitian yang digunakan dan metode yang digunakan pada penelitian.

Berikut beberapa materi yang perlu diperhatikan Ketika akan membuat komik:

1. Biografi Seniman

Biografi seorang seniman adalah riwayat hidup dari sosok yang bergerak di dalam bidang seni yang ditulis oleh orang lain, mencakup perjalanan karier, karya-karya penting, rintangan yang dihadapi, serta dampaknya terhadap dunia seni. Dalam biografi disajikan sejarah hidup, pengalaman-pengalaman, sampai kisah sukses orang yang sedang diulas (Kemendikbud, 2016:209).

2. Ilustrasi

Di dalam buku *Exploring Illustration* menyatakan bahwa Ilustrasi adalah seni yang menyertai proses produksi atau pembuatan sebuah gambar, foto, atau diagram, bentuknya dapat berupa naskah tercetak, terucap, atau dalam bentuk elektronik (Maharsi, 2016). Dari bahasa latinnya sendiri “*illustrare*” yang bermakna menjelaskan atau menerangkan, ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang dibuat untuk menjelaskan, memperkuat atau memperjelas sebuah pesan, cerita atau tulisan agar memperindah penampilan dan mudah dipahami.

3. Komik

Komik pada umumnya terdiri dari gabungan gambar dengan dialog percakapan yang disusun secara berurutan untuk membentuk sebuah

narasi yang mengandung suatu cerita, informasi atau hiburan dengan cara yang menarik yang ditawarkan oleh penulis kepada pembaca. Menurut M.S.Gumelar komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan menurut *Franz & Meier* (1994:55), komik adalah suatu cerita yang menekankan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.

4. Warna

Sebuah warna atau serangkaian palet warna memiliki kekuatan untuk memuat makna simbolik, membangkitkan emosi atau suasana tertentu, menyampaikan suatu pesan, atau sederhananya dapat menarik perhatian (Woolman, 2009:7). Warna pada komik merujuk pada elemen visual yang digunakan untuk menyampaikan emosi, suasana, narasi, dan identitas karakter melalui pemilihan *hue*, *tone*, serta saturasi. Warna diterapkan pada komik ketika tahap *line art* atau *inking* sudah rapi dan bersih dari tahap sketsa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman lukis

Persiapan untuk pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman lukis oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Surabaya ini melibatkan sekitar 23 siswa dalam pelaksanaannya. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti sudah melakukan observasi di tempat untuk mengetahui lingkungan sekolah melalui wawancara bersama Bapak Rendra Dwi Sugiatma S. Pd selaku guru mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 19 Surabaya. Setelah melakukan observasi, peneliti juga melakukan diskusi bersama guru mata pelajaran mengenai konfirmasi penjadwalan pembelajaran kelas yang menyesuaikan jadwal mata pelajaran seni budaya. Kelas yang disarankan untuk melakukan uji coba yaitu kelas VIII-F. Pembelajaran dilakukan empat kali pertemuan di setiap hari Selasa dan Rabu pada jam ke 6-7 pada jadwal pembelajaran.

Peneliti juga mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar untuk acuan berjalannya pembelajaran serta *power point* sebagai media visual pembelajaran yang berisi mengenai pengertian biografi, sejarah seniman lukis, dan penjelasan mengenai komik serta tahapannya. Alat dan bahan juga disiapkan oleh peneliti seperti kertas HVS ukuran A4 dan kertas *buffalo* ukuran A4 sebagai bahan media karya.

2. Proses pembelajaran dalam pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman lukis

Pertemuan pertama dilaksanakan pada 29 April 2026. Sesi pembelajaran pertama, peneliti mulai menjelaskan tujuan penelitian serta mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggali tanggapan siswa serta tingkat pemahaman mereka terhadap materi. Peneliti menyampaikan materi melalui *power point* mengenai sejarah dan biografi seniman lukis. terakhir peneliti membentuk kelompok siswa dengan jumlah 4-5 siswa dalam satu kelompok untuk mendiskusikan bersama mengenai biografi seniman lukis.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 5 Mei 2026. Peneliti meneruskan materi sebelumnya dimana siswa mulai merangkum mengenai biografi seniman lukis dan membuat percakapan berdasarkan rangkuman yang sudah dibuat sebelumnya. Peneliti memberikan kertas HVS sebagai media siswa dalam membuat rangkuman biografi seniman dan sebuah percakapan dari rangkuman tersebut.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada 6 Mei 2026. Peneliti mulai memberikan materi selanjutnya mengenai komik dan tahapannya agar siswa dapat memahami proses pembuatan komik. Setelah materi dijelaskan, peneliti memberi penugasan pembuatan *story board* dari percakapan yang sudah dibuat sebelumnya untuk divisualisasikan menjadi komik. Peneliti juga memberikan kertas *buffalo* sebagai media siswa dalam mengerjakan *story board*.

Pertemuan keempat dilaksanakan pada 12 Mei 2026. Peneliti mulai menilai perkembangan karya akhir siswa yang akan dipresentasikan. Setelah pengumpulan hasil karya, peneliti juga memberikan angket terkait tanggapan siswa mengenai pembelajaran pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman sebelum

peneliti menutup pembelajaran. Karya di menguji cobaannya ke kelas lainnya untuk mendapatkan tanggapan mengenai karya serta memberikan angket sebagai alat ukur respons siswa.

3. Hasil karya pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman lukis

Pembelajaran pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman lukis oleh siswa kelas VIII di SMP Negeri 19 Surabaya diikuti sebanyak 23 siswa yang dibagi menjadi 5 kelompok dan menghasilkan 5 karya. Hasil karya juga telah dikategorikan menjadi sangat baik, baik, cukup dan kurang.

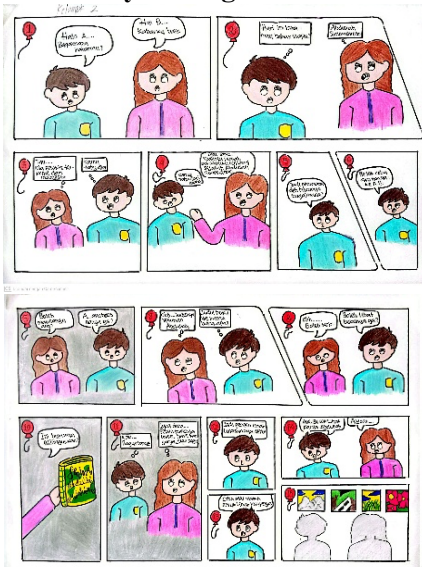
a. Hasil Karya Kategori Sangat Baik



Gambar 1. Karya Kelompok 1 (Basuki Abdullah)
(Sumber: dokumentasi Aulia Widya. W, 2026)

Hasil dari pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman lukis yang berasal dari kelompok 1 (Basuki Abdullah) mendapatkan skor 95 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Konten biografi disajikan dengan jelas dan sesuai dengan informasi yang diberikan. pada visual komik, tata letak panel yang rapi serta komposisi visual dan warna diolah dengan baik. Dari segi kreativitas sudah mengembangkan komik dengan baik serta kerja kelompok dibangun dengan baik.

b. Hasil Karya Kategori Baik



Gambar 2. Karya Kelompok 2 (Abdullah Suriosubroto)

(Sumber: dokumentasi Aulia Widya. W, 2026)

Hasil karya dari kelompok 2 (Abdullah Suriosubroto) mendapatkan nilai 80 yang termasuk dalam kategori “Baik”. Konten biografi dipaparkan dengan jelas meskipun beberapa detail masih belum disebutkan. Visual komik sudah baik dengan tata letak panel yang rapi dan gaya ilustrasi yang menarik. Kreativitas karya cukup baik dilihat dari cara mengembangkan alur cerita yang jelas dan terakhir kerja kelompok yang baik dengan membagi masing-masing tugas secara adil.

c. Hasil Karya Kategori Kurang



Gambar 3. Karya Kelompok 4 (Agus Djaya)

(Sumber: dokumentasi Aulia Widya. W, 2026)

Hasil karya dari kelompok 4 (Agus Djaya) memperoleh nilai 55 yang memasuki kategori

“Kurang”. Konten biografi sudah menjabarkan tokoh seniman yang sedang diangkat dalam komik namun halaman komik yang kurang seperti yang sudah ditentukan. Visual komik sudah memiliki gaya ilustrasi yang unik meskipun perlu perbaikan dalam penataan dialog karena masih belum jelas dalam keterbacaannya dan kerapiannya, kreativitas karya sudah cukup meskipun perlu perbaikan dalam penetapan gaya ilustrasi komik, lalu untuk kerja kelompok sudah bagus dalam pembagian tugas masing-masing anggota serta komunikasi antar anggota.

Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian Hasil Karya

No	K	RN	JPD	%
1.	Sangat Baik	85-100	4	17,3%
2.	Baik	80-75	9	39%
3.	Cukup	70-65	-	0%
4.	Kurang	60-55	10	43,4%
Jumlah			23	100%

Ket: K=Kategori; RN=Rentang nilai; JPD=Jumlah Peserta Didik; %=Presentase

Berdasarkan hasil tabel 2 diatas dapat dihasilkan bahwa dari 23 siswa yang sudah dibagi menjadi 5 kelompok, terdapat 4 siswa dari 1 kelompok (17,3%) yang memperoleh kategori “Sangat Baik”, 9 siswa dari 2 kelompok (39%) yang memperoleh kategori “Baik”, dan yang terakhir 10 siswa dari 2 kelompok (43,4%) yang memperoleh kategori “Kurang”. Berdasarkan data tersebut siswa kelas VIII-F sebagian sudah memenuhi ketentuan penilaian (KKM) dan sebagian masih belum memenuhi ketentuan penilaian (KKM) dalam pembelajaran pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman lukis.

4. Tanggapan Guru dan Siswa

Berdasarkan angket dan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru seni budaya SMP Negeri 19 Surabaya yaitu Bapak Dwi Rendra Sugiartma S.Pd, mendapatkan respons yang positif mengenai proses pembelajaran pembuatan komik sebagai media pengebalan biografi seniman oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Surabaya. Sedangkan dari siswa yang bisa dilihat dari hasil angket yang diberikan sebagian besar siswa setuju bahwasanya pembelajaran pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman cukup menarik dan

mendapatkan respons yang baik meskipun adanya kendala dan hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran namun hal tersebut dapat diatasi dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penelitian pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Surabaya membutuhkan persiapan sebelum terjun kelapangan, seperti melakukan observasi ke sekolah, melakukan diskusi bersama guru mata pelajaran, mempersiapkan perangkat pelajaran dan menyiapkan alat bahan sebagai media berkarya siswa. Penelitian ini melibatkan 23 siswa kelas VIII-F SMP Negeri 19 Surabaya sebagai subyek penelitian pada pembelajaran pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman lukis. pertemuan dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan yang meliputi, pemaparan materi mengenai sejarah, biografi seniman lukis, pembentukan kelompok, merangkum biografi tokoh seniman lukis, pembuatan percakapan dan *story board* dari rangkuman sebelumnya, pemaparan materi mengenai komik serta pembuatan karya komik. Hasil akhir dari karya pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman lukis oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Surabaya. Menghasilkan 5 karya dari 5 kelompok (23 siswa) yang sudah terbentuk, ada 1 kelompok mendapatkan hasil kategori sangat baik (17,3%), 2 kelompok dengan nilai baik (39%), dan 2 kelompok bernilai kurang (43,4%). Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan umpan balik positif terkait pembelajaran membuat komik sebagai media pengenalan biografi seniman lukis, baik dari sudut pandang siswa maupun pengajar selama proses pembelajaran. Tanggapan guru dan siswa mengenai penelitian pembuatan komik sebagai media pengenalan biografi seniman lukis oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Surabaya mendapatkan respons positif.

Saran untuk siswa diharapkan dapat meningkatkan daya kreatif mereka melalui pembuatan komik serta keaktifan belajar selama pembelajaran berlangsung. Saran untuk guru diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran seni dan budaya agar lebih efektif serta mendukung

keaktivitas siswa dalam berkarya. Dan saran penelitian selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan pengembangan pembuatan komik sebagai sarana untuk mengenalkan biografi seniman lukis dengan lebih baik.

REFERENSI

- Ambarsari, V. I. D. (2018). Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang. *Journal of Culinary Education and Technology*, 2, 1–9.
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/boga/article/view/11616>
- Ima Offiana, D. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Pokok Kruntuhan VOC Untuk Peserta Didik Kelas XI Mipa 4 Sman 1 Turen Kabupaten Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 19.
- Ine sintiya Sanuhung, I Wayan Sudana, & Hasmah. (2025). Seniman Thalib R. Eka: Kajian Biografi Kreatif dan Eksistensi Hasil-Hasil Karya Seninya. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 10(2), 373-388.
<https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i2.5458>
- Nandianda Putri, K., & Mardalena, I. (2025). Karakter Struktur Judul Komik Berbahasa Prancis Berdasarkan Jenis Komik. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 5(1), 14–29.
<https://doi.org/10.58218/alinea.v5i1.1161>
- Oktafian, R., & Puji Utama, M. (2022). Gerakan Komik Indie Indonesia, 1994-2001. *Historiografi*, 3(1), 1994–2001.
- Vera Novitasari, D. D. S. (2024). Cendekia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2),

3928–3936.

<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Rahardja, A., & Purbasari, M. (2019). Warna
Dari Warisan Sebagai

Identitas: Melihat Tekstil Dan Kuliner Jawa.

DeKaVe, 11(1), 1–6.

<https://doi.org/10.24821/dkv.v11i1.2483>