

PERANCANGAN BUKU TUTORIAL MEMBUAT KOMIK: BERNARASI MELALUI KOMIK

Rama Purwawicaksana Gedemukti¹, Indah Chrysanti Angge²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: rama.19043@mhs.unesa.ac.id

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

Abstract

The development of comics in the world is increasingly expanding, even reaching the digital world. This is inversely proportional to the development of comics in Indonesia. Appreciation from the public for local comics is lacking. The comic market in Indonesia is actually dominated by foreign comics such as Manga and Manhwa. That is why comic fans in Indonesia are less interested in producing their own comics. For this reason, a book, Tutorial on Narrating Through Comics, was created. This study aims to determine the concept, process and results of a tutorial book entitled "Narrative Through Comics. As well as providing guidance to comic fans who still don't know how to make comics easily. The research was conducted by applying the Design Thinking flow. Research begins with a stage empathizethat is to find the background of the problem. Then stagedefinenamely determining the goals in product design. The third stage isideatewhich is the pre-production stage covering the concept of the book. Then stageprototypewhich includes layout, validation and book printing. Next is the test stage, namely giving comments from the subject to the product. The trial was conducted on 18 people with an age range of 17-25 years. The trial results of the book have a total percentage of 75%. Based on the book's eligibility indicators, the tutorial book entitled "Narrative Through Comics" was declared suitable for use.

Keywords: Comics, Tutorials, Narratives, Books, Drawing.

Abstrak

Perkembangan Komik di dunia semakin meluas bahkan hingga merambah ke dunia digital. Hal ini berbanding terbalik dengan perkembangan komik di Indonesia. Apresiasi dari masyarakat terhadap komik lokal sangatlah kurang. Pasar komik di Indonesia justru didominasi oleh komik mancanegara seperti manga dan manhwa. Itulah sebabnya komikus para penggemar komik di Indonesia kurang minat dalam memproduksi komiknya sendiri. Untuk itu maka dibuatlah sebuah buku tutorial "Bernarasi Melalui Komik". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep, proses dan hasil buku tutorial yang berjudul "Bernarasi Melalui Komik. Serta memberikan perngarahan kepada para penggemar komik yang masih belum mengetahui cara membuat komik dengan mudah. Penelitian dilakukan dengan menerapkan alur Design Thingking. Penelitian diawali dengan tahap empathize yakni mencari latar belakang masalah. Kemudian tahap define yaitu menentukan tujuan dalam perancangan produk. Tahap ketiga adalah ideate yang merupakan tahap praproduksi meliputi konsep buku. Kemudian tahap prototype yang meliputi layout, validasi serta cetak buku. Selanjutnya adalah tahap test yakni pemberian komentar dari subjek terhadap produk. Uji coba dilakukan pada 18 orang dengan rentang usia 17-25 tahun. Hasil uji coba tersebut buku memiliki jumlah persentase sebesar

75%. Berdasarkan indicator kelayakan buku, maka buku tutorial yang berjudul “Bernarasi Melalui Komik” dinyatakan layak digunakan.

Kata Kunci: Komik, Tutorial, Narasi, Buku, Menggambar.

PENDAHULUAN

Komik merupakan sebuah peristiwa yang direkayasa lalu dikemas menggunakan gambar dan tulisan sehingga membentuk sebuah cerita yang runtut. Komik masuk dalam kategori “Sequential Art”, artinya gambar yang disusun secara berurutan dan membentuk cerita (Eisner, 2000:50).



Gambar 1: Komik
Sumber: Rama, 2023

Pada awal kemunculannya komik dianggap sesuatu yang tidak mendidik dan hanya menjadi sarana anak untuk bersenang senang, karena hanya membuat anak senang melihat gambar daripada belajar membaca. Komik juga sering dikritik sebab gambar yang terkandung didalamnya banyak menyajikan tokoh-tokoh fiktif yang melakukan tindakan keras, dan brutal dalam ceritanya. Padahal sisi positifnya dari anak membaca komik adalah dapat menjadi sarana pembelajaran guna mengasah perkembangan

imajinasi anak melalui visualisasi komik. Namun selain dari sisi negatif maupun positif nya dari membaca komik, peran orang tua adalah mendampingi dan memberikan pemahaman terhadap anak tentang mana bacaan yang mendidik dan mana yang tidak.

Perkembangan komik dunia sangat pesat di era modern ini. Namun penyebaran lokal kurang unggul bahkan di pasar Indonesia. Selain itu regenerasi komikus semakin menyusut setiap tahunnya. Hal ini juga berbanding lurus dengan kurangnya pengetahuan tentang cara membuat komik. Sedangkan Indonesia memiliki beragam potensi seperti kisah-kisah dalam budaya, legenda, kultur dan kearifan local lainnya. Dengan demikian maka terciptalah buku tutorial membuat komik: “Bernasai Melalui Komik”.

Telah berbagai upaya yang dilakukan guna meningkatkan keberadaan komik lokal terasa sangat sukar dikembangkan. Keberadaan komik lokal seolah tersingkir oleh keberadaan komik luar yang menjamah pasar komik di Indonesia. Fenomena ini dapat diamati dengan mudah ditemukannya komik seperti *manga* dan *manhwa*.



Gambar 2: Manga
Sumber: Pinterest, 2023



Gambar 3: Manwa
Sumber: Pinterest, 2023

Salah satu penyebab mengapa industri komik di Indonesia masih mengalami stagnan antara lain kurangnya regenerasi komikus lokal, yang dipengaruhi dengan kurangnya antusiasme pasar, susahnya menerbitkan buku komik, komisi dari karya komik yang kurang memuaskan, promosi yang tidak merata serta banyak faktor lainnya. Semua itu tidak luput dari kurangnya dukungan media massa dalam hal promosi komik lokal. Keberadaan komik lokal masih dinilai memberikan pengaruh tidak baik terhadap perkembangan anak, hal itu terjadi karena kurangnya pemahaman terhadap masyarakat tentang arti dan tujuan sebuah komik. Diperlukan sebuah wawasan agar komik dapat diterima menjadi seni yang memiliki nilai positif, memiliki makna, dan terkandung hal mendidik didalamnya.

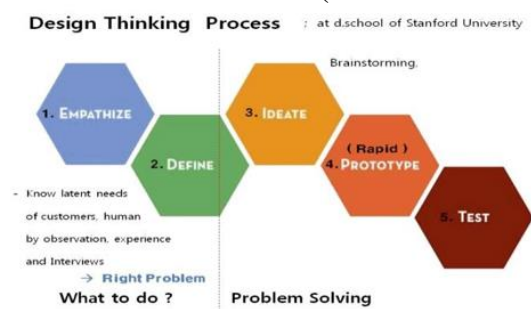
Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mendeskripsikan konsep, proses dan hasil buku tutorial membuat komik: “Bernarasi Melalui Komik”.

Dikuatkan dengan beberapa penelitian seperti penelitian yang dilakukan oleh Aditya Kusuma Putra dan Nova Kristina tahun 2020 dengan judul “Perancangan Komik Digital Certa Rakyat Joko Dolog Surabaya”. Penelitian ini menghasilkan sebuah komik yang menghibur sekaligus menambah wawasan tentang cerita rakyat daerah Surabaya. Selain itu juga penelitian dari Heru Dwi waluyanto di tahun 2005 dengan judul “Komik Sebagai Media Komunikasi Visual

Pembelajaran. Dalam penelitian ini membahas komik sebagai bahan media pembelajaran yang memuat materi lain sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat buku komik yang digunakan sebagai edukasi cara membuat komik. Kemudian terdapat penelitan dari Muchammad Irsyadul Masluchi dan Hendro Aryanto tahun 2020 dengan judul penelitian “Perancangan Komik Bisu Kota Surabaya”. Dalam penelitian ini membuat sebuah buku komik bisu tentang kota Surabaya yang sarat akan keragaman emosi manusia dan eksplorasi tempat di kota Surabaya. 4) Jurnal Sains dan Seni dari Enif Bayu Dwi Bramantyo, dkk (2020) dari Institut Teknologi Sepuluh Nopember yang berjudul “Perancangan Buku Edukasi Dasar untuk Komikus Pemula. Kesimpulan pada penelitian ini adalah di pasaran Indonesia saat ini tidak banyak media yang menyediakan buku edukatif dan menjelaskan prinsip dasar komik. Buku yang dibuat oleh peneliti mendapatkan presentase 75% dari responden yang menyatakan bahwa output buku memiliki informasi yang cukup untuk dikonsumsi sebagai pengetahuan dasar bagi komikus pemula.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk merancang sebuah buku yang bersikan tahap-tahap dalam membuat komik. Dalam rangka meningkatkan minat dan pengetahuan tentang cara membuat komik maka peneliti perancang sebuah buku tutorial “Bernarasi Melalui Komik”

METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)



Gambar 4: Bagan *Design Thinking*

Sumber: Design Thinking Kelley and Brown, 2019

Penelitian ini menerapkan alur *Design Thinking* yang merupakan suatu pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi dari sebuah perancangan untuk mengintegrasikan dengan kebutuhan masyarakat, teknologi ataupun

hal-hal yang bisa mencapai tujuan kesuksesan sebuah bisnis (Kelley & Brown, 2019) yang memuat dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah buku tutorial membuat komik: “Bernarasi Melalui Komik”. Penelitian dilaksanakan pada bulan April hingga Mei tahun 2023. Dengan subjek penelitian sejumlah 18 orang yang memiliki rentang usia 17 hingga 25 tahun pada saat pelaksanaan penelitian ini.



Gambar 5: *Empathize*
Sumber: Rama, 2023

Tahapan pertama yang dilakukan peneliti ialah *empathize*. Menurut data yang telah dilakukan oleh peneliti sebagian besar penggemar komik tidak dapat membuat komik. Hal ini berpengaruh pada perkembangan industri komik lokal di Indonesia, terlebih pada masalah regenerasi komikus yang kian menyusut.



Gambar 6: *Define*
Sumber: Rama, 2023

Tahap selanjutnya ialah *define* yang merupakan penentuan fokus dan konsep buku tutorial membuat komik. Buku berisikan materi dasar dalam membuat komik seperti komunikasi dalam gambar, visualisasi serta makna komik. Dalam buku ini peneliti ingin mengajak pembaca bernarasi secara tersirat. Pembaca diharapkan dapat memahami materi dasar tersebut sebelum mulai membuat cerita dan menggambar komik. Setelah melakukan identifikasi masalah, tahap selanjutnya adalah *define*.



Gambar 7: *Ideate*
Sumber: Rama, 2023

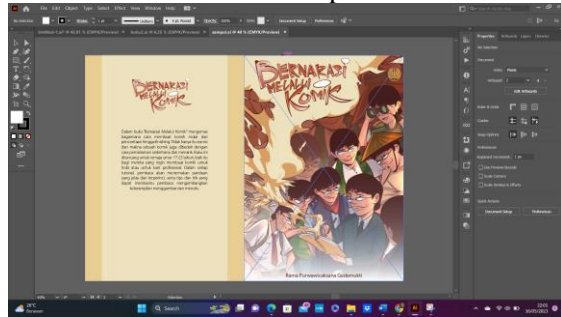
Dalam tahapan ini, peneliti menyusun materi dengan kalimat jelas dan mudah dimengerti sehingga dapat disesuaikan dengan pemahaman orang awam tentang tahapan membuat komik, serta merumuskan langkah-langkah membuat komik secara runtut sehingga pembaca tidak kesulitan untuk mengikuti arahan yang sudah disediakan. Dalam hal ini juga diperlukan ilustrasi atau visual yang mendukung tahapan membuat komik supaya buku terlihat lebih menarik dan dapat memberikan pemahaman lebih kepada pembaca. Proses selanjutnya adalah *layout*, yaitu menyusun format buku meliputi tata letak materi dan elemen visual agar terlihat dinamis sehingga menciptakan persepsi komunikasi dalam buku.

Tabel 1. Format Buku

Halaman Sampul	Judul Buku: “Bernarasi Melalui Komik”
	Gambar ilustrasi terkait materi
	Nama Peneliti: Rama Purwawicaksana Gedemukti
	Logo UNESA
Halaman Preliminaries	Halaman Prancis
	Catatan Hak Cipta
Kata Pengantar	Ucapan syukur dari peneliti atas terselesainya buku serta informasi singkat tentang materi dalam buku
Daftar Isi	Kerangka buku yang disusun berurutan dengan halaman
Pembelajaran 1:	Materi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Membedah Komik <ul style="list-style-type: none"> • Komunikasi

<p>“Bernarasi Melalui Komik”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Visualisasi • Tentang Komik <p>2. Menulis Komik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penulisan • Logline • Plot • Skenario • Storyboard <p>3. Menggambar Komik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desain Karakter • Sudut Pandang • Panneling • Sketsa • Outline • Balon Teks • Finishing
<p>Glosarium</p>	<p>Istilah dalam buku</p>
<p>Daftar Pustaka</p>	<p>Referensi yang digunakan sebagai peneliti dalam penyusunan buku</p>
<p>Data Peneliti</p>	<p>Foto Penulis Judul Buku: “Bernarasi Melalui Komik” Nama Peneliti: Rama Purwawicaksana Gedemukti Tempat tanggal lahir: Lampung, 11 November 2001 Alamat Email: rama.19043@mhs.unesa.ac.id Percetakan Spectrum Jl. Prambanan Lidah Kulon 1. Kel. Lidah Kulon, Kec. Lakarsantri, Kota Surabaya, Jawa Timur 60213</p>

Berikut hasil dari tahap ideate:



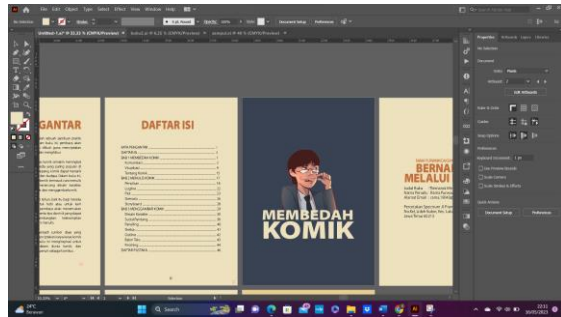
Gambar 8: Rancangan Buku Cover

Sumber: Rama 2023



Gambar 9: Rancangan Buku Kata Pengantar

Sumber: Rama 2023



Gambar 10: Rancangan Materi 1

Sumber: Rama 2023



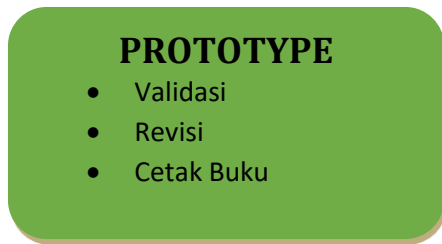
Gambar 11: Rancangan Materi 2

Sumber: Rama, 2023

Selanjutnya menulis buku yang dilakukan menggunakan tiga aplikasi yakni *Adobe Illustrator*, *Clip Studio Paint*, *Microsoft Word*. Peneliti menulis materi menggunakan aplikasi *Microsoft Word*, *Clip Studio Paint* digunakan untuk menggambar ilustrasi sedangkan *Adobe Illustrator* digunakan pada tahap *layouting*.



Gambar 12: Rancangan Materi 3
Sumber: Rama 2023



Gambar 13: *Prototype*
Sumber: Rama, 2023

Pada tahap Prototype, dilakukan validasi pada materi dan desain buku. Validasi buku Tutorial Bernarasi Melalui Komik dilakukan oleh 2 validator yaitu Bapak Drs. Imam Zaini, M.Pd. selaku dosen jurusan Seni Rupa FBS UNESA sebagai validator ahli materi dan Ibu Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn. selaku dosen jurusan Desain FBS UNESA sebagai validator ahli desain. Peneliti telah menemui validator dan menunjukkan buku yang telah peneliti buat disertai dengan lembar angket validasi materi dan lembar angket validasi desain. Pengisian lembar angket validasi dimaksudkan untuk menilai modul dari segi materi dan dari segi desain. Berikut hasil pengisian angket validasi oleh masing-masing validator ahli:

1) Validasi ahli materi

Nama : Drs. Imam Zaini, M.Pd.
NIP : 195910081986031002
Jabatan : Dosen Jurusan Seni Rupa
Lembaga : Universitas Negeri Surabaya

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Butir	Skor				
		SK	K	C	B	SB
1.	Materi pada buku mudah dimenerti oleh pembaca				V	
2	Materi pada buku disajikan dengan konsep yang benar dan tepat				V	
3	Materi disajikan secara runtut				V	
4	Bahasa yang digunakan miudah dipahami				V	
5	Kalimat yang digunakan mampu menjelaskan materi dengan baik				V	
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kesesuaian tingkat berfikirsubjek (usia 17 – 25 tahun)				V	
7	Tersedia petunjuk pembuatan komik yang dapat dipraktikkan secara langsung				V	
8	Materi pada buku dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja			V		

Keterangan:

$$P = (T/M) \times 100\%$$

$$T = (B \times 7) + (C \times 1)$$

$$= (4 \times 7) + (3 \times 7) = 31$$

$$M = 5 \times 8 = 40$$

$$P = (31/40) \times 100\% = 77,5\%$$

Jumlah persentase 78%

Berdasarkan Tabel Indikator Kelayakan Buku jumlah persentase 78% termasuk dalam kategori sangat layak namun validator ahli materi memberikan beberapa saran terkait dengan nama penulis yang seharusnya da dibagian cover dan kata pengantar. Kemudian penulisan daftar pustaka perlu disesuaikan dengan aturan yang berlaku.

2) Validasi ahli desain

Nama : Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn
NIP : 198405242012122002
Jabatan : Dosen Jurusan Desain
Lembaga : Universitas Negeri Surabaya

Tabel 3. Hasil Validasi Desain

No	Butir	Skor				
		SK	K	C	B	SB
1.	Penggunaan ukuran buku yang tepat				V	
2	Penataan cover muka, cover punggung dan cover belakang yang sesuai sehingga terkesan harmonis			V		
3	Penggunaan ilustrasi pada cover buku menarik			V		
4	Pemilihan huruf yang tidak terlalu beragam sehingga terkesan sederhana, menarik dan mudah dibaca				V	
5	Penambahan gambar sehingga mempermudah penyampaian materi			V		
6	Penggunaan warna yang menarik			V		
7	Jarak antarteks dan gambar sesuai		V			

Keterangan:

$$P = (T/M) \times 100\%$$

$$T = (K \times 1) + (C \times 4) + (B \times 2) \\ = (2 \times 1) + (3 \times 4) + (4 \times 2) = 22$$

$$M = 5 \times 7 = 35$$

$$P = (22/35) \times 100\% = 62,8\%$$

Jumlah persentase 63%

Berdasarkan Tabel Indikator Kelayakan Buku jumlah persentase 63% termasuk dalam kategori sangat layak namun validator ahli desain memberikan beberapa saran terkait dengan halaman cover yang seharusnya ditambahkan nama penulis, logo unesa dan logo percetakan buku. Data penulis sebaiknya diletakkan di halaman akhir buku. Penambahan halaman preliminaries diantara cover dan isi buku. Ukuran font pada cover belakang dan isi buku sebaiknya diperkecil. Penambahan ukuran margin kiri pada buku sehingga tulisan dapat terbaca ketika buku sudah dijilid. Gambar ilustrasi yang digunakan untuk mendukung penjelasan dalam buku, sebaiknya menggunakan gambar ilustrasi buatan penulis. Pembahasan halaman pemisah pada tiap bab.

Selanjutnya dilakukan revisi setelah validasi. Terdapat beberapa saran dari para validator sebagai berikut penambahan nama penulis, logo

unesa pada cover buku bagian depan, data penulis diletakkan pada halaman paling akhir, penambahan halaman preliminaries. memperkecil ukuran huruf, memperbaiki Margin pada sisi kiri buku, gambar ilustrasi menggunakan gambar buatan penulis, memperbaiki penulisan Daftar Pustaka.

Setelah melakukan revidi, buku dicetak pada kertas HVS ukuran A5. Selanjutnya dilakukan tahap validasi materi dan desain kepada para ahli/pakar yang berpengalaman untuk menilai materi dan desain. Setelah mendapatkan masukan dari para ahli, tahap selanjutnya adalah revisi buku guna memperbaiki buku tutorial membuat komik: “Bernarasi Melalui Komik”.

TEST

- Uji Coba
- Revisi

Gambar 14: Test

Sumber: Rama, 2023

Tahapan selanjutnya yaitu melakukan test kepada khalayak ramai tentang buku yang dibuat oleh peneliti serta memberikan komentar tentang isi buku melalui angket.

Data yang telah didapatkan kemudian dianalisis melalui 3 tahap yakni reduksi data dengan melakukan perhitungan skala Likert sebagai berikut:

$P = T/M \times 100\%$
Ket: P= Persentase T= Skor Total M=Skor Maksimal

Gambar 15: Perhitungan Skala Likert

Sumber: Buku Metodologi Penelitian Sugiyono, 2016

Setelah tahap reduksi data kemudian data disajikan dalam bentuk table guna mempermudah dalam penarikan kesimpulan. Kesimpulan data mengenai kelayakan buku dapat dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4 Tabel Indikator Kelayakan Buku

Persentase	Kategori
0%- 20%	Sangat Kurang Layak
21%- 40%	Kurang Layak
41%- 60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Setelah melakukan analisis data, peneliti melakukan triangulasi data untuk menguji kevalidan data yang sudah didapat. Caranya dengan melakukan pengecekan kembali antara kesimpulan dengan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah didapatkan sebelumnya. Selain itu peneliti menunjukkan serta menjelaskan hasil kesimpulan pada pihak terkait sehingga dapat dipastikan bahwa data sesuai dengan hal yang telah disampaikan.

KERANGKA TEORETIK

Perancangan adalah penyusunan ide berdasarkan atau perkiraan yang mendekati fakta, sebagai langkah awal untuk melakukan tindakan yang sebenarnya

Buku merupakan sekumpulan kertas yang disusun dan dijilid berisi kata-kata ringan, sehingga mudah dipahami oleh pembaca, terdiri dari rangkaian informasi yang dapat menjadi wawasan tentang materi komik, juga bisa menjadi bahan ajar sebagai media pembelajaran. Buku juga disusun secara jelas dan praktis, sehingga siswa dapat mempelajari secara mandiri serta bertujuan untuk menunjang tercapainya pemahaman belajar. Pada penelitian ini, buku ditulis menggunakan kalimat yang ringan, disusun secara ringkas, serta terdapat langkah langkah yang runtut dan dapat langsung dipraktekkan oleh pembaca

Tutorial merupakan metode pembelajaran yang bertujuan untuk menjelaskan wawasan pengetahuan dengan cara membimbing, memberi petunjuk dan arahan guna membantu memudahkan pembaca, sehingga dapat belajar dengan efektif. Dalam penelitian ini diberikan langkahlangkah yang ditulis secara ringkas dan efisien supaya pembaca dapat memahami dan mengikuti sesuai arahan yang telah disediakan.

Harapannya pembaca mampu menciptakan komik dari idenya sendiri.

Narasi merupakan sebuah wacana dalam bentuk percakapan yang menceritakan atau menggambarkan proses sebab akibat yang disusun dan dirangkai menjadi peristiwa berdasarkan perkembangan yang terjadi dalam satu kesatuan waktu. Pada dasarnya narasi disini bertujuan menanggapi pertanyaan “apa yang telah terjadi” pada perkembangan komik. Peneliti berusaha menjelaskan awal kemunculan komik hingga membedah pesan yang ingin disampaikan dalam komik.

Komik merupakan susunan gambar dan kata yang memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak untuk menyampaikan informasi kepada pembaca, dan disusun dalam sebuah cerita atau peristiwa yang berurutan. Komik menjadi fokus utama dari penelitian ini, dengan tujuan memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang perkembangan komik dan tata cara membuat komik. Peneliti juga berusaha menjelaskan informasi yang ingin disampaikan dalam komik hingga penggunaan komik sebagai media penyampaian informasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Buku tutorial membuat Komik yang berjudul “Bernarasi Melalui Komik” telah disusun menggunakan Design Thinking. Melalui tahap *empathize* yakni mencari latar belakang masalah dan mengumpulkan data, selanjutnya tahap *define* yang merupakan penentuan tujuan perancangan buku, tahap ketiga ialah *ideate* yang merupakan tahap pra-produksi meliputi penentuan konsep buku beserta materi dan desain yang dikerjakan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*, *Clip Studio Paint* dan *Ms. Word*, *prototype* adalah tahap perancangan, validasi dan cetak. Pada tahap ini buku telah divalidasi oleh Bapak Drs. Imam Zaini, M.Pd dan Ibu Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn dengan hasil masing-masing 78% dan 63% selanjutnya dilakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan buku. Tahap terakhir adalah *test* yakni uji coba buku pada 18 orang dengan rentang usia 17-25 tahun. Uji coba dilakukan pada bulan April hingga Mei 2023. Uji coba dilakukan dengan pengisian kuesioner oleh subjek penelitian. Hasil lembar kuesioner menghasilkan data berikut:

Tabel 4. Tabel Hasil Kuesioner

No	Butir	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi mudah dipahami			4	12	2
2.	Pemilihan font yang jelas sehingga mudah dibaca			6	10	2
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			4	13	1
4.	Warna dan desain buku menarik				10	8
5.	Buku membantu dalam memahami pembuatan komik			6	10	2
6.	Dapat memahami konsep dan teknik pembuatan komik dengan baik		1	6	10	1
7.	Dapat membuat komik setelah membaca buku		4	12	2	
TOTAL			5	38	68	15

Keterangan:

$$P = (T/M) \times 100\%$$

$$T = (2 \times 5) + (3 \times 38) + (4 \times 68) + (5 \times 15) = 471$$

$$M = 5 \times 7 \times 18 = 630$$

$$P = (471/630) \times 100\% = 74,7\%$$

Jumlah persentase 75%

Berdasarkan hasil kuesioner dengan jumlah presentase 75% maka dapat disimpulkan menurut tabel indikator kelayakan buku bahwa buku tutorial membuat komik: “Bernarasi Melalui Komik” masuk ke dalam kategori layak. Dengan demikian maka buku dikatakan layak tanpa perlu ada revisi setelah uji coba.



Gambar 16: Test

Sumber: Rama, 2023

Sebagai bahan pertimbangan, peneliti melakukan tahap uji coba tambahan dengan subjek seorang ilustrator dan komikus asal Bali yang bernama Dwija Santika (30 tahun). Beliau telah 8 tahun berkecimpung di dunia ilustrasi dan komik serta sering memenangkan kompetisi komik dan ilustrasi di Indonesia. Kini beliau aktif menjadi creative designer di game PUBG Mobile. Menurutnya, materi dalam buku ini cukup lengkap namun masih terdapat beberapa bagian yang kurang seperti penerapan dan penggambaran. Beliau menyarankan agar penggambaran dan penulisan dapat dibuat pada satu buku terpisah agar penjelasan dapat lebih lengkap lagi.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Proses perancangan buku disesuaikan dengan konsep yang telah dibuat berupa buku yang dirancang dengan 47 halaman. Setelah itu dilakukan tahap validasi modul yang dilakukan oleh Bapak Drs. Imam Zaini, M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNESA sebagai validator ahli materi dan Ibu Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn. selaku dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual FBS UNESA sebagai validator ahli desain. Dari tahap validasi didapatkan hasil masing-masing 78% dan 63%. Berdasarkan Tabel Indikator Kelayakan Modul hasil persentase termasuk dalam kategori layak.

Tahap selanjutnya ialah uji coba. Uji coba modul dilakukan pada 18 orang subjek dengan rentang usia 17-25 tahun. Pengisian lembar kuesioner dilakukan setelah subjek membaca buku Bernarasi Melalui Komik. Berdasarkan hasil lembar kuesioner didapatkan hasil 75% dengan demikian buku Bernarasi Melalui Komik dikatakan layak.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh maka peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan buku serupa dengan rentang usia yang berbeda sehingga informasi mengenai pembuatan komik dapat tersebar lebih luas lagi.

REFERENSI

- Abdullah, Yudi. 2012. Komunikasi dalam Perspektif Teori dan Praktik. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA
- Bonneff, Marcel. 1998. Komik Indonesia (terjemahan Rahayu S. Hidayat). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Eisner, Will. 2000. Comic and Secquential Art. Florida: POORHOUSE PRESS
- Jhoni, I. M. 2009. Komik Silat Indonesia “Mandala”. Diakses pada 13 Januari 2023 pada laman <http://komik-made.blogspot.com/2009/12/komik-silat-indonesiamandala.html>
- McCloud, Scout. 2001. Understanding Comic. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Saputro, Anip Dwi. 2016. Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo
- Soedarso, Nick. 2015. Komik: Karya Sastra Bergambar. Jakarta Barat: BINUS University
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA BANDUNG
- Waluyanto, Heru Dwi. 2005. Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. Surabaya: Jurusan DKV Universeitas Kristen Petra