



KREATIVITAS ARTISTIK DALAM BERKARYA KOMIK MENGGUNAKAN PLATFORM PIXTON DI SMP LABORATORIUM YDWP UNESA

Herlina Eka Putri¹, Asy Syams Elya Ahmad²

¹Prodi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: herlina.19061@mhs.unesa.ac.id

²Prodi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: asyahmad@unesa.ac.id

Abstrak

Smartphone menjadi sarana yang sering digunakan dalam pembelajaran di SMP Laboratorium YDWP UNESA. Akan tetapi, pada saat kegiatan pembelajaran Seni Budaya berlangsung, peneliti mendapati bahwa pembuatan komik yang dilakukan di SMP Laboratorium YDWP UNESA menggunakan media manual berupa kertas gambar, jadi peneliti ingin memperkenalkan komik dalam bentuk digital. Berdasarkan adanya permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan kreativitas siswa dengan menggunakan smartphone dengan maksimal dengan cara mempergunakan platform digital untuk membuat komik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pembelajaran komik menggunakan platform pixton dan mengetahui hasil kreativitas artistik yang muncul pada karya siswa SMP Laboratorium YDWP UNESA. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan mengidentifikasi dan menganalisis data melalui, observasi, wawancara, hasil karya siswa dan penyebaran angket mengenai penggunaan platform pixton dalam pembelajaran komik di kelas VIII B SMP Laboratorium YDWP UNESA. Hasil penelitian ini menunjukkan kreativitas artistik siswa yang muncul sudah termasuk dalam tatanan kreatif. Hal ini dibuktikan dengan adanya data siswa yang mampu mengubah sebuah platform pixton menjadi media promosi dan mengubah karya digital yang ditransformasikan di bentuk terapan melalui pembelajaran project based learning.

Kata Kunci: komik, kreativitas artistik, pixton

Abstract

Smartphones are a tool that is often used in learning at UNESA's YDWP Laboratory Middle School. However, when the Cultural Arts learning activities took place, the researcher found that the making of comics which was carried out at the UNESA YDWP Laboratory Middle School used manual media in the form of drawing paper, so the researcher wanted to introduce comics in digital form. Based on these problems, researchers want to develop students' creativity by using smartphones to the maximum by using digital platforms to make comics. The purpose of this research is to find out the comic learning process using the pixelton platform and to find out the results of artistic creativity that appear in the work of UNESA YDWP Laboratory Middle School students. This research was conducted using a qualitative method by identifying and analyzing data through observation, interviews, student work and distributing questionnaires regarding the use of the Pixton platform in learning comics in class VIII B of UNESA YDWP Laboratory Middle School. The results of this study indicate that the artistic creativity of students that appears is included in the creative order. This is evidenced by the existence of student data that is able to transform a Pixton platform into a promotional medium and transform digital works into applied forms through project-based learning.

Keywords: comic, artistic creativity, pixton

PENDAHULUAN

Inovasi dalam pembelajaran dilakukan dengan adanya media belajar baru yakni media pembelajaran digital. Adanya inovasi perkembangan digital membuat banyak komik digital mulai bermunculan. Salah satunya yakni adanya inovasi *platform* komik digital yang banyak dipergunakan oleh semua kalangan. Menurut Lamb & Jonhson (dalam Wibowo, 2021:2) Komik digital adalah kartun sederhana yang disajikan di media online. Keunggulan komik digital yakni siswa dapat mengakses komik dengan waktu dan tempat yang fleksibel. Hal ini Membuat komik dapat diakses dan diminati oleh semua kalangan umur dan merangsang minat para pembaca seperti *webtoon*, *mangatoon*, *web-comics* serta *platform pixton*.

Pixton merupakan sebuah *platform* komik digital yang dapat digunakan dan diakses oleh semua kalangan. Widyastuti menjelaskan bahwa *platform pixton* dibuat membuat dan berbagi kartun dengan cara yang menarik sebagai sarana hiburan dan pembelajaran (Mustakim:2020). *Pixton* merupakan salah satu *platform* yang belum banyak dikembangkan. *Platform pixton* ini dapat digunakan secara *online*. Pendidik dapat menggunakan *platform pixton* untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk komik sehingga pembelajaran lebih berinovasi dan menyenangkan. *Platform* untuk membuat komik sebenarnya sudah sangat banyak, akan tetapi untuk membuat komik menggunakan *platform pixton* masih sangat jarang digunakan.

Smartphone menjadi sarana yang sering digunakan dalam pembelajaran di SMP Laboratorium YDWP UNESA. Akan tetapi, pada saat kegiatan pembelajaran Seni Budaya berlangsung, peneliti mendapati bahwa pembuatan komik yang dilakukan di SMP Laboratorium YDWP UNESA menggunakan media manual berupa kertas gambar, jadi peneliti ingin memperkenalkan komik dalam bentuk digital. *Smartphone* digunakan untuk mencari referensi serta materi gambar komik. Akan tetapi, jika *smartphone* hanya digunakan sebagai mencari referensi saja, banyak sekali siswa yang mencuri kesempatan

untuk membuka aplikasi lainnya dan siswa tidak dapat menyerahkan tugas tepat waktu. Berdasarkan adanya permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan kreativitas siswa dengan menggunakan *smartphone* dengan maksimal dengan cara mempergunakan *platform* digital untuk membuat komik.

Rumusan masalah dari penelitian ini bagaimana proses pembelajaran komik dan bagaimana hasil kreativitas artistik yang muncul pada karya siswa SMP Laboratorium YDWP UNESA dalam menggunakan *platform pixton*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses, dan hasil kreativitas artistik siswa yang muncul dalam pembelajaran komik menggunakan *platform pixton* di SMP Laboratorium YDWP UNESA.

Penelitian ini dikuatkan dengan beberapa penelitian, diantaranya yakni penelitian yang dilakukan oleh Khilda Maulida Nur Hidayah (2019) dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan *Pixton* disertai *Quiz (Kahoot)* pada Konsep Sistem Gerak” penelitian ini menghasilkan terciptanya produk berupa komik digital tentang materi sistem gerak dengan kuis yang dinilai sangat sesuai. Selanjutnya penelitian oleh Mustakim (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Jasmani Menggunakan Aplikasi *Pixton* Berbasis Pendekatan Kontekstual di Madrasah Tsanawiyah Al-Furqon Kota Jambi.” Penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran komik fisika menggunakan *pixton* menggunakan pendekatan kontekstual dapat digunakan dalam pembelajaran fisika. Kemudian terdapat penelitian dari Rhivana Ashari yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Matematika Berbasis Aplikasi *Pixton* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa.” Penelitian ini menghasilkan bahan ajar matematika berbasis kartun dengan menggunakan aplikasi *pixton*

Maka dari itu peneliti tertarik melakukan proses pembelajaran komik menggunakan *platform pixton* untuk mengetahui kreativitas artistik siswa yang muncul setelah menggunakan *platform* tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *Art Based Research*. Terdapat 4 proses dalam pendekatan *Art Based Research* yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Laboratorium YDWP UNESA yang terletak di Kompleks Kampus UNESA Ketintang, RT 01 RW 10, Kecamatan Gayungan, Kota Surabaya. Subjek penelitian dalam penelitian ini terdiri dari 22 siswa, yakni 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Berikut merupakan proses penelitian kualitatif dengan pendekatan *Art Based Research* yang digunakan peneliti dalam penelitian:

Investigate yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini yakni dengan melakukan adanya perencanaan proses pembelajaran untuk membuat proyek komik promosi dan proyek untuk merancang mockup produk dengan gaya komik dengan melakukan rancangan pembelajaran selama 4 pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan dengan menayangkan powerpoint mengenai komik, serta penayangan video tutorial mengenai *platform pixton*. Pada pertemuan kedua dilakukan kegiatan merancang script dialog komik promosi dan membuat komik promosi menggunakan *platform pixton*. Pada pertemuan ketiga dilakukan kegiatan mengembangkan komik promosi yang telah dibuat menggunakan aplikasi *canva*. Pada pertemuan keempat kegiatan dilakukan dengan membuat rancangan *mockup* produk dengan gaya komik menggunakan aplikasi *canva*.

Make action yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah mengarahkan siswa kelas VIIIB untuk melakukan proyek komik promosi dan merancang mockup produk dengan gaya komik. Dimana hasil karya komik yang didapat yakni berupa komik promosi menggunakan *platform pixton*, komik promosi dan mockup rproduk dengan gaya komik yang dikembangkan menggunakan aplikasi *canva*

Observe dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini

adalah dengan mengamati cara kerja siswa saat proses pembelajaran berlangsung serta mendokumentasikan setiap proses pembelajaran yang dilakukan siswa.

Reflect yang dilakukan didalam penelitian ini yaitu dengan merefleksi serta memberikan evaluasi terhadap hasil karya yang dihasilkan oleh siswa. Hal tersebut tertera pada tabel ulasan karya serta daftar nilai siswa.

Analisis data dilakukan dengan hasil wawancara, catatan observasi lapangan serta dokumentasi yang dicatat dan digabungkan secara sistematis. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data yang dimodelkan oleh Miles dan Huberman dalam buku Sugiyono (2018,244) yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Validasi data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrument observasi lingkungan sekolah dan pembelajaran Seni Budaya di kelas VIII B, instrument wawancara guru Seni Budaya, serta instrument angket respon siswa. (Sugiyono, 2018:93) untuk mengetahui data dapat menggunakan skala likert, instrumen tersebut memiliki 5 skala penilaian yaitu, nilai 1 dengan keterangan skor terendah dan nilai 5 dengan keterangan skor tertinggi. Persentase dapat dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

f = jumlah skor penilaian

n = jumlah skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Hasil Instrumen Validasi

Persentase	Skor	Keterangan
81%-100%	5	Sangat Baik
61%-80%	4	Baik
41%-60%	3	Cukup
21%-40%	2	Kurang
0%-20%	1	Sangat Kurang

KERANGKA TEORETIK

Teori Konstruktivisme menurut Sagala (2008:88) dalam buku Teori Belajar

Karakteristik menjelaskan bahwa teori konstruktivisme memiliki makna bahwa siswa diarahkan agar dapat menemukan sebuah jawaban dari pemecahan suatu masalah, dan guru sebagai fasilitator. Dalam jurnal Pendekatan Konstruktivis dalam Pembelajaran Seni Budaya (Martadi, 2012) memaparkan bahwa teori konstruktivisme dalam pembelajaran seni budaya tidak bisa dipisahkan dari konteks budaya daerah, mengingat seni merupakan salah satu produk budaya. Belajar seni lebih masuk di akal dan anak tidak terkoyak dari akar budayanya. Akumulasi pengalaman estetik siswa menjadi modal awal peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dan kemampuan menggabungkan konsep-konsep yang lebih mudah dipahami anak.

Pembelajaran berbasis *Project Based Learning* dapat memunculkan pertanyaan yang membimbing berbagai materi dalam kurikulum. PjBl merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha siswa (Kemendikbud, 2014:33). Langkah-langkah dalam PjBL yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation (2003:9), sebagai berikut: (1) membuka pembelajaran dengan pertanyaan pemantik; (2) merencanakan proyek; 3) menyusun jadwal aktivitas; (4) mengawasi jalannya proyek; (5) penilaian terhadap produk yang dihasilkan, (5) evaluasi.

Rhodes dalam Munanda (1998: 1-5) menjabarkan kreativitas terdapat empat pendekatan, yaitu (1) pribadi (person) merupakan teori yang menjelaskan bahwa proses kreatif muncul dari adanya ciri khas yang berinteraksi dengan lingkungan, (2) dorongan (press) memandang proses kreatif memiliki dorongan eksternal dan internal dari lingkungan dan kesehatan mental, (3) proses (process) memandang bahwa proses kreatif memiliki beberapa tahapan yakni persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi, (4) Produk (product) merupakan hasil akhir dari sebuah proses kreatif yang ditandai dengan orisinalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses pembelajaran komik pada siswa SMP Laopratorium YDWP UNESA dengan *platform pixton*

1. Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran dilakukan pada pukul 08.50-10.05 WIB. Pada kegiatan awal, peneliti beserta guru mata pelajaran seni budaya memasuki kelas VIII B dengan memberi salam terlebih dahulu, lalu dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas, dilanjutkan dengan absensi siswa pada lembar absensi. Sebelum memulai materi.

Pada kegiatan inti, dilakukan penjelasan secara detail mengenai materi komik melalui penayangan *slide powerpoint*. Pada *powerpoint* dijelaskan mengenai materi bab komik seperti kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, pengertian komik, jenis-jenis komik, genre dalam komik, elemen pada komik, teknik dalam berkarya komik, media dalam berkarya komik, prosedur dalam berkarya komik serta dilakukan tanya jawab mengenai materi komik di setiap penjelasan slide. Setelah itu, kegiatan kedua yakni siswa diberi tayangan video pembelajaran komik yang menjelaskan mengenai *pixton* secara rinci, pengertian *platform pixton*, *tools* yang ada pada *platform pixton*, cara mendaftar akun pada *platform pixton*, cara membuat *avatar*, dan cara membuat komik pada *platform pixton*. Kemudian, dilakukan tanya jawab mengenai tingkat kephahaman siswa setelah melihat *powerpoint* dan penayangan video pengenalan komik *platform pixton* (makanan/minuman/produk).

Kegiatan akhir pada pertemuan pertama ini merupakan penutupan. Sebelum pembelajaran diakhiri, peneliti dan siswa melakukan penarikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari serta menghubungkan dengan capaian pembelajaran. Kemudian, peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk mencari referensi komik (komik promosi) yang akan dibuat pada pertemuan berikutnya. Selanjutnya, peneliti mengucapkan terimakasih untuk kerjasamanya pada pertemuan awal dengan siswa. Peneliti dan

guru seni budaya kemudian mengakhiri pembelajaran dengan salam.

2. Pertemuan kedua

Pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan kedua dimulai pada pukul 08.50-10.50. Akan tetapi, peneliti bersama guru seni budaya memasuki kelas VIII B pada pukul 09.00.

Pada kegiatan inti di pertemuan kedua ini dijelaskan bahwa akan melakukan praktek. Kegiatan awal sebelum melakukan praktik, siswa diminta untuk membuat script/dialog yang akan digunakan dalam pembuatan komik. Setelah mempersiapkan hp yang akan digunakan. Peneliti mengarahkan siswa untuk menuju *platform pixton* untuk mendaftar akun terlebih dahulu. Setelah pendaftaran aku berhasil, peneliti mengarahkan siswa untuk mulai *create* avatar sesuai dengan keinginan siswa. Setelah itu, siswa memulai untuk *create* komik mereka. Peneliti membebaskan siswa untuk berkreasi menggunakan *tools* yang ada pada *platform pixton*.

Kegiatan akhir pada pertemuan kedua ini merupakan penutupan. Sebelum pembelajaran diakhiri, peneliti dan siswa melakukan evaluasi dan apresiasi mengenai materi yang telah dipelajari serta membahas mengenai kesulitan siswa dalam merancang script komik dan pembuatan komik menggunakan *platform pixton*. Selain itu, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasi siswa pada pertemuan kedua. Peneliti dan guru seni budaya kemudian mengakhiri pembelajaran dengan salam.

3. Pertemuan ketiga

Pada pertemuan ketiga, kegiatan pembelajaran dilakukan pada pukul 08.50-10.05. Peneliti bersama guru seni budaya memasuki kelas VIII B pada pukul 08.50. Selanjutnya, seperti pertemuan sebelumnya peneliti dan guru seni budaya memberi salam, dan mengkondisikan siswa di dalam kelas. Selanjutnya, dilakukan doa bersama dan dilanjutkan dengan melakukan presensi terlebih dahulu. Setelah itu, yakni melakukan kegiatan mengulas kembali materi tentang *platform pixton* beserta prosedurnya yang

telah dipraktekkan pada pertemuan sebelumnya.

Pada kegiatan inti di pertemuan ketiga ini peneliti mengarahkan siswa untuk mengunduh avatar yang telah dibuat terlebih dahulu. Selanjutnya dijelaskan bahwa akan melakukan praktek kedua yakni mengembangkan ide kreativitas artistik komik menggunakan *platform pixton*. Pada pembuatan komik ini, siswa diberi kebebasan untuk berkreasi dalam *platform pixton* yang kemudian dikembangkan menggunakan *platform* tambahan seperti *canva*.

Kegiatan akhir pada pertemuan ketiga ini merupakan penutupan. Sebelum pembelajaran diakhiri, peneliti dan guru seni budaya melakukan penarikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari serta melakukan kegiatan evaluasi serta apresiasi mengenai hasil karya siswa dalam membuat komik. Kemudian, peneliti dan guru mata pelajaran seni budaya menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

4. Pertemuan keempat

Pada pertemuan keempat, kegiatan pembelajaran dilakukan pada pukul 08.50-10.05. Peneliti dan guru seni budaya memasuki kelas VIII B. Selanjutnya, seperti pertemuan sebelumnya peneliti dan guru seni budaya memberi salam, dan mengkondisikan siswa di dalam kelas. Selanjutnya, dilakukan doa bersama dan dilanjutkan dengan melakukan presensi terlebih dahulu. Setelah itu, yakni melakukan kegiatan mengulas kembali materi tentang hasil karya komik yang telah dipraktekkan pada pertemuan sebelumnya. Sebelum memasuki kegiatan ini, peneliti menjelaskan terlebih dahulu kegiatan praktek yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti di pertemuan keempat ini peneliti mengarahkan siswa untuk Merancang mockup produk dengan gaya komik mengembangkan ide kreativitas artistik komik menggunakan *platform pixton*. Pada pembuatan komik ini, siswa diberi kebebasan untuk berkreasi dalam *platform pixton* yang kemudian dikembangkan menggunakan *platform* tambahan seperti *canva*.

Kegiatan akhir pada pertemuan ketiga ini merupakan penutupan. Sebelum pembelajaran diakhiri, peneliti dan guru seni budaya melakukan penarikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari serta melakukan kegiatan evaluasi serta apresiasi mengenai hasil karya siswa dalam membuat komik. Kemudian, peneliti membagikan form angket di grup *Whatsapp* untuk diisi oleh siswa. Selanjutnya, peneliti mengucapkan terimakasih untuk kerjasamanya dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Kemudian, peneliti dan guru mata pelajaran seni budaya menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

B. Kreativitas artistik yang muncul pada karya siswa SMP Laboratorium YDWP UNESA dalam pembelajaran komik dengan platform pixton

1. Penilaian hasil karya siswa dalam pembelajaran komik dengan platform *pixton*

Berdasarkan uji coba terbatas pada 22 siswa diambil 2 sampel yang dijelaskan sesuai kriteria pada indikator penilaian.

Tabel 2. Tabel Ulasan Komik Praktik Pertama

No.	Nama dan Hasil Karya	Nilai
BAIK		
1.	Arwen Anindya  <p>Ulasan: Hasil komik yang dibuat oleh Arwen sesuai dengan tema promosi. Bahasa yang digunakan dalam script dialog Arwen hanya memenuhi 3 aspek yakni jelas, mudah dipahami, komunikatif. Komposisi warna yang digunakan oleh Arwen hanya memenuhi 3 kriteria yakni menarik, tidak mencolok, dan harmoni. Ketepatan huruf memenuhi 4 aspek, yakni huruf</p>	84

	yang digunakan menarik, tidak banyak menggunakan jenis huruf, font yang digunakan juga terbaca dengan jelas, ukuran huruf yang digunakan juga jelas. Tampilan gambar dan ilustrasi yang digunakan memenuhi 3 aspek. Hasil karya Arwen perlu dibuat variasi mengenai ukuran atau sudut pandang avatar dalam gambarnya.	
2.	Fajar Indra Satriawan Putra W  <p>Ulasan: Hasil komik yang dibuat oleh Indra sesuai dengan tema promosi. Bahasa yang digunakan dalam script dialog Indrahanya memenuhi 3 aspek yakni jelas, mudah dipahami, efektif. Kalimatnya perlu dibuat lebih komunikatif Komposisi warna yang digunakan oleh Indra hanya memenuhi 3 kriteria yakni menarik, tidak mencolok, dan harmoni. Ketepatan huruf memenuhi 3 aspek, yakni huruf yang digunakan menarik, tidak banyak menggunakan jenis huruf, font yang digunakan juga terbaca dengan jelas, ukuran huruf yang digunakan juga jelas. Tampilan gambar dan ilustrasi yang digunakan memenuhi 3 aspek. Hasil karya Indra perlu diperbaiki jarak antar tokoh dan ukuran/ sudut pandang dalam gambarnya.</p>	80
CUKUP BAIK		

1.	<p>Callysta Dhira Tsabitah</p>  <p>Ulasan: Hasil komik yang dibuat oleh Callysta sesuai dengan tema promosi. Bahasa yang digunakan dalam script dialog Callysta hanya memenuhi 3 aspek yakni jelas, mudah dipahami, komunikatif. Kalimatnya perlu dibuat lebih efektif. Komposisi warna yang digunakan oleh Callysta hanya memenuhi 2 kriteria. Penggunaan warna pada latar belakang perlu dibuat menarik dan memperjelas setting tempatnya agar tidak mencolok. Ketepatan huruf memenuhi 3 aspek, yakni huruf yang digunakan menarik, tidak banyak menggunakan jenis huruf, font yang digunakan juga terbaca dengan jelas, ukuran huruf yang digunakan juga jelas. Tampilan gambar dan ilustrasi yang digunakan memenuhi 3 aspek, namun sudut pandang/ukuran gambar perlu dibuat lebih bervariasi.</p>	76
2.	<p>Celena Fitriya Hasna</p>  <p>Ulasan: Hasil komik yang dibuat oleh Celena sesuai dengan tema promosi. Bahasa yang digunakan dalam script dialog Celena hanya memenuhi 2 aspek saja, perlu dibuat lebih</p>	72

	<p>komunikatif dan efektif lagi. Komposisi warna yang digunakan oleh Celena hanya memenuhi 2 kriteria. Penggunaan warna pada latar belakang perlu dibuat menarik agar memperjelas setting tempatnya. Ketepatan huruf memenuhi 3 aspek, yakni huruf yang digunakan menarik, tidak banyak menggunakan jenis huruf, font yang digunakan juga terbaca dengan jelas, ukuran huruf yang digunakan juga jelas. Tampilan gambar dan ilustrasi yang digunakan memenuhi 3 aspek, namun sudut pandang/ukuran gambar perlu dibuat lebih bervariasi.</p>	
--	---	--

Tabel 3. Tabel Ulasan Komik Praktik Kedua

No.	Nama dan Hasil Karya	Nilai
SANGAT BAIK		
1.	<p>Arwen Anindya</p>  <p>Ulasan: Hasil komik yang dibuat oleh Aima sesuai dengan tema promosi. Bahasa yang digunakan dalam script dialog Aima hanya memenuhi 4 aspek yakni jelas, mudah dipahami, efektif. Dan komunikatif. Komposisi warna yang digunakan oleh Aima hanya memenuhi 4 kriteria yakni menarik, tidak mencolok, dan harmoni. Ketepatan huruf memenuhi 4 aspek, yakni huruf yang digunakan menarik, tidak</p>	96

	<p>banyak menggunakan jenis huruf, font yang digunakan juga terbaca dengan jelas, ukuran huruf yang digunakan juga jelas. Tampilan gambar dan ilustrasi yang digunakan memenuhi 3 aspek. Hasil karya Aima menggunakan tambahan <i>sound effect</i> dan ilustrasi gambar mengenai produk yang akan dipromosikan.</p>	
2.	<p>Reirafan Ardi Nabihan</p>  <p>Ulasan: Hasil komik yang dibuat oleh Reirafan sesuai dengan tema promosi. Bahasa yang digunakan dalam script dialog Reirafan memenuhi 4 aspek yakni jelas, mudah dipahami, efektif dan komunikatif. Komposisi warna yang digunakan oleh Reirafan hanya memenuhi 3 kriteria dimana warna yang digunakan harmoni. Ketepatan huruf memenuhi 4 aspek, yakni huruf yang digunakan menarik, tidak banyak menggunakan jenis huruf, font yang digunakan juga terbaca dengan jelas, ukuran huruf yang digunakan juga jelas. Akan tetapi, tata letak balon kata perlu di buat agar lebih menarik lagi. Tampilan gambar dan ilustrasi yang digunakan memenuhi 4 aspek. Hasil karya Reirafan menggunakan tambahan <i>sound effect</i> dan ilustrasi gambar mengenai produk yang akan dipromosikan.</p>	92

	<p>Selain itu, reirafan menggunakan variasi <i>background</i> sehingga tidak hanya <i>setting</i> taman.</p>	
BAIK		
1.	<p>Mohammad Rivaldy</p>  <p>Ulasan: Hasil komik yang dibuat oleh Rivaldy sesuai dengan tema promosi. Bahasa yang digunakan dalam script dialog Rivaldy memenuhi 4 aspek yakni jelas, mudah dipahami, efektif dan komunikatif. Komposisi warna yang digunakan oleh Rivaldy hanya memenuhi 3 kriteria. Ketepatan huruf memenuhi 4 aspek, yakni huruf yang digunakan menarik, tidak banyak menggunakan jenis huruf, font yang digunakan juga terbaca dengan jelas, ukuran huruf yang digunakan juga jelas. Tampilan gambar dan ilustrasi yang digunakan memenuhi 3 aspek. Hasil karya Rivaldy menggunakan tambahan ilustrasi gambar produk yang akan dipromosikan. Akan tetapi ukuran gambar/sudut pandang perlu dibuat lebih menarik dengan menggunakan variasi gambar dari dekat dan jauh.</p>	88

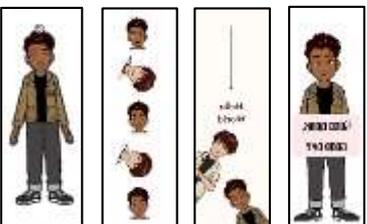
2.	<p>Thalita Maulidya Astrisya Hambali</p>  <p>Ulasan: Hasil komik yang dibuat oleh Thalita sesuai dengan tema promosi. Bahasa yang digunakan dalam script dialog Thalita memenuhi 4 aspek yakni jelas, mudah dipahami, efektif dan komunikatif Komposisi warna yang digunakan oleh Thalita hanya memenuhi 3 kriteria. Ketepatan huruf memenuhi 4 aspek, yakni huruf yang digunakan menarik, tidak banyak menggunakan jenis huruf, font yang digunakan juga terbaca dengan jelas, ukuran huruf yang digunakan juga jelas. Tampilan gambar dan ilustrasi yang digunakan memenuhi 3 aspek. Hasil karya Thalita menggunakan tambahan ilustrasi gambar produk yang akan dipromosikan serta ada tambahan <i>sound effect</i>. Akan tetapi ukuran gambar/sudut pandang perlu dibuat lebih menarik dengan menggunakan variasi gambar dari dekat dan jauh.</p>	84
3.	<p>Sibnis Sabila</p> 	80

	<p>Ulasan: Hasil komik yang dibuat oleh Sibnis sesuai dengan tema promosi. Bahasa yang digunakan dalam script dialog Sibnis hanya memenuhi 3 aspek yakni jelas, mudah dipahami, efektif. Kalimatnya perlu dibuat lebih komunikatif Komposisi warna yang digunakan oleh Sibnis hanya memenuhi 3 kriteria yakni menarik, tidak mencolok, dan harmoni. Ketepatan huruf memenuhi 3 aspek, yakni huruf yang digunakan menarik, tidak banyak menggunakan jenis huruf, font yang digunakan juga terbaca dengan jelas, ukuran huruf yang digunakan juga jelas. Tampilan gambar dan ilustrasi yang digunakan memenuhi 3 aspek. Hasil karya Sibnis perlu dibuat menarik lagi sudut pandang dalam gambar.</p>	
--	---	--

Tabel 4. Tabel Ulasan Komik Praktik Ketiga

No.	Nama dan Hasil Karya	Nilai
SANGAT BAIK		
1.	<p>Arwen Anindya</p>  <p>Ulasan: Hasil komik yang dibuat oleh Arwen Karya sesuai dengan tema rancangan mockup produk dengan gaya komik. Style gaya komik yang sangat kreatif, dimana karya Arwen memiliki ciri khas tersendiri selain adanya repetisi avatar, pada karya Arwen juga terdapat unsur tulisan Jepang. Komposisi warna yang digunakan oleh Arwen hanya memenuhi 3 kriteria</p>	93

2.	<p>Fajar Indra Satriawan Putra W</p>  <p>Ulasan: Hasil komik yang dibuat oleh Indra Karya sesuai dengan tema rancangan mockup produk dengan gaya komik. Style gaya komik yang sangat kreatif, dimana karya Indra memiliki ciri khas tersendiri yakni bertemakan Halloween yang bernuansa warna ungu. Komposisi warna yang digunakan oleh Indra hanya memenuhi 3 kriteria</p>	93
BAIK		
1.	<p>Callysta Dhira Tsabita</p>  <p>Ulasan: Hasil komik yang dibuat oleh Callysta Karya sesuai dengan tema rancangan mockup produk dengan gaya komik. Style gaya komik yang kreatif, dimana karya Callysta ditransformasikan ke produk <i>cup coffee</i> dan pembatas buku. Komposisi warna yang digunakan oleh Callysta hanya memenuhi 3 kriteria</p>	87
2.	<p>Bryan Syahputra Mailano Prasodjo</p> 	80

	<p>Ulasan: Hasil komik yang dibuat oleh Bryan karya sesuai dengan tema rancangan mockup produk dengan gaya komik. Style gaya komik yang kreatif, dimana karya Bryan ditransformasikan ke produk gantungan kunci dan amplop yang bernuansa biru. Komposisi warna yang digunakan oleh Bryan hanya memenuhi 3 kriteria</p>	
CUKUP BAIK		
1.	<p>Mohammad Rivaldy</p>  <p>Ulasan: Hasil komik yang dibuat oleh Rivaldy karya sesuai dengan tema rancangan mockup produk dengan gaya komik. Style gaya komik yang cukup kreatif, dimana karya Rivaldy ditransformasikan ke produk gantungan kunci dan pembatas buku. Komposisi warna yang digunakan oleh Rivaldy hanya memenuhi 3 kriteria. Akan tetapi, perlu dibuat menarik dengan menambahkan beberapa warna.</p>	73

2. Respon Siswa Kelas VIII B SMP Laboratorium YDWP UNESA Terhadap Penerapan Platform Pixton dalam Pembelajaran Komik

Berikut kumpulan data hasil survei angket siswa:

Tabel 5. Hasil Angket Siswa (Pertanyaan)

No.	Pertanyaan
-----	------------

1.	Menurut kamu pembelajaran Seni Budaya itu seperti apa?
2.	Hal apa yang bisa membuat kamu menyukai pembelajaran Seni Budaya?
3.	Apakah kamu pernah menggunakan media pembelajaran digital untuk belajar seni budaya?
4.	Apakah kamu tertarik jika media pembelajaran digital digunakan pada saat pembelajaran Seni Budaya?
5.	Media digital apa saja pernah kamu gunakan dalam pembelajaran Seni Budaya selama ini?
6.	Kendala apa saja yang kamu alami ketika menggunakan <i>platform pixton</i> untuk membuat karya komik?
7.	Bagaimana pendapatmu mengenai pembelajaran Komik tanpa menggunakan <i>platform pixton</i> dan saat menggunakan <i>platform pixton</i> ?
8.	Manfaat apa saja kamu dapatkan Ketika membuat komik menggunakan <i>platform pixton</i> ?
9.	Menurutmu apakah <i>platform pixton</i> dapat membuatmu lebih berkreasi?
10.	Menurutmu apakah <i>platform pixton</i> ini perlu diterapkan dalam pembelajaran komik atau tidak?

Berdasarkan hasil angket siswa yang tertera pada tabel, peneliti telah merangkum hasil jawaban siswa sebagai berikut;

Jawaban yang diperoleh dari hasil angket mengenai pendapat siswa tentang pembelajaran seni budaya rata-rata siswa menjawab bahwa pembelajaran seni budaya merupakan pembelajaran mengenai seni dan budaya Indonesia mengenai gambar/lukisan, tarian dan musik. Ada juga yang menjawab

pembelajaran tentang nilai keindahan budaya dan keragaman budaya Indonesia. Pada pertanyaan kedua, hal yang menarik dalam pembelajaran seni budaya menurut tabel tersebut terdapat 6 siswa yang menjawab “pada saat kegiatan membuat gambar”, 10 siswa menjawab “pada saat melakukan kegiatan praktik”, dan 6 siswa yang menjawab “cara menampilkan materi, metode dan kegiatan pada saat pembelajarannya. “Pada pertanyaan ketiga, 13 siswa menjawab “pernah menggunakan aplikasi digital dalam pembelajaran seni budaya”, 8 siswa menjawab “jarang” dan 1 siswa menjawab “belum.” Pada pertanyaan keempat, semua siswa menjawab “tertarik” menggunakan media digital dalam pembelajaran seni budaya. Pada pertanyaan kelima, sebagian besar siswa menjawab menggunakan aplikasi *canva* dan *ibis paint* dalam pembelajaran seni budaya. Pada pertanyaan keenam, sebanyak 4 siswa menjawab terkendala pada sinyal/jaringan, dan 18 siswa menjawab tidak ada kendala. Pada pertanyaan ketujuh, Sebagian besar siswa menjawab bahwa pada saat menggunakan *platform pixton*, pembelajaran lebih seru, mudah digunakan, dan mempercepat pembuatan komik. Ada juga yang menjawab bahwa menggambar tanpa menggunakan *platform pixton* sudah seru, tetapi menggunakan *platform pixton* lebih seru lagi. Pada pertanyaan kedelapan, Sebagian siswa menjawab bisa berkreasi dalam membuat komik, bisa mengeksplorasi fitur dan elemen komik, serta mempercepat pembuatan komik. Pada pertanyaan kesembilan, semua siswa menjawab bahwa *platform pixton* bisa membuat mereka lebih berkreasi/ pada pertanyaan terakhir, semua siswa

menjawab bahwa *platform pixton* perlu diterapkan dalam pembelajaran komik.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Jumlah yang menjawab				
		1	2	3	4	5
1.	Ketertarikan membuat komik menggunakan			1 anak	13 anak	8 anak

	n platform digital				
2.	Materi yang disampaikan dalam pembelajaran jelas dan mudah dipahami			13 anak	9 anak
3.	Platform pixton mudah digunakan			9 anak	12 anak
4.	Platform pixton dapat mempersingkat waktu pembuatan komik			10 anak	12 anak
5.	Platform pixton dapat meningkatkan motivasi belajar dalam membuat komik			11 anak	11 anak
6.	Platform pixton dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat komik			9 anak	13 anak
7.	Materi yang disampaikan dapat menambah pengetahuan baru mengenai platform pixton			6 anak	16 anak
8.	Fitur platform pixton dapat digunakan dengan baik			13 anak	9 anak
9.	Platform		1	10	11

	pixton dapat meningkatkan kemampuan eksplorasi komik			anak	anak	anak
10.	Alur pembelajaran yang disampaikan sudah jelas				9 anak	13 anak
<p>Jumlah Total Hasil Angket:</p> $P = \frac{f}{n} \times 100\%$ $P = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$ $P = \frac{(3 \times 2) + (4 \times 103) + (5 \times 114)}{1100} \times 100\%$ $P = \frac{6 + 412 + 570}{1100} \times 100\%$ $P = \frac{988}{1100} \times 100\%$ $P = 89,81\%$						

Tabel 7. Keterangan Skor Hasil Angket Respon Siswa

Presentase	Skor	Keterangan
81%-100%	5	Sangat Baik
61%-80%	4	Baik
41%-60%	3	Cukup
21%-40%	2	Kurang
0%-20%	1	Sangat Kurang

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran komik di SMP Laboratorium YDWP UNESA, proses pembelajaran dalam menerapkan platform pixton di kelas VIII B dibuktikan dengan nilai, prinsip teori belajar konstruktivisme dengan siswa aktif, kritis bertanya dan mencari jawabannya, menjadi lebih kreatif dan mandiri, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya. Hal tersebut selaras dengan ciri kreativitas yang memunculkan rasa ingin tahu siswa, siswa

dapat dengan mudah mengemukakan peranyaan dan pendapat, bebas berekspresi dan mengembangkan ide gagasan mereka. Model pembelajaran menggunakan PjBL diterapkan dengan membuka pembelajaran menggunakan pertanyaan pemantik, merencanakan proyek komik promosi dan rancangan mockup produk dengan gaya komik, menyusun jadwal aktivitas pada tiap pertemuan, mengawasi proyek yang dilakukan oleh siswa, melakukan penilaian terhadap produk yang dihasilkan serta mengevaluasi karya tersebut.

Kelebihan pada *platform pixton* ini yaitu:

(1) *Platform Pixton* dapat digunakan oleh masyarakat umum yang ingin belajar membuat melalui digital komik; (2) Dalam *platform pixton*, jika digunakan untuk media pendidikan yang melibatkan guru dan siswa tidak ada tatap muka tapi dia bisa melihat karya siswa; (3) Pengguna tidak perlu menulis buku komik dengan manual dengan cara menggambar terlebih dahulu lalu berkreasi sebuah narasi cerita, tetapi pengguna menulis komik dengan cara *modern* sehingga pengguna dapat membuatnya cerita bergambar dengan posisi atau kondisi bebas bersifat informal; (4) Sebuah *project* atau hasil dari narasi cerita yang telah dibuat pada *platform pixton* ini dapat disimpan; (5) Tidak perlu penggambaran karakter yang ingin digunakan karena telah menyediakan karakter itu bisa disesuaikan dengan keinginan fitur personal *pixton*.

Terdapat hambatan juga pada proses pembelajaran *platform pixton* yakni: (1) Dalam penggunaan *platform pixton* dapat dilihat dari fitur-fitur yang digunakan dalam pembuatannya. Komik Hanya 10 pilihan terhadap masing-masing, fitur lebih dari itu diakses dengan membayar berlangganan (*Premium*); (2) Jika hasil narasi yang telah dibuat pada *platform pixton* ingin disimpan dan didistribusikan kepada masyarakat, maka pembuat komik harus membayar terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil penelitian, Kreativitas artistik siswa yang muncul sudah termasuk dalam tatanan kreatif. Hal ini dibuktikan dengan adanya data siswa yang mampu

mengubah sebuah *platform pixton* menjadi media promosi dan mengubah karya digital yang ditransformasikan di bentuk terapan. Bentuk terapannya yakni berupa kaos, totebag, mug, sarung bantal, *cup coffe*, gantungan kunci, stiker, label nama serta undangan. Kecenderungan karya yang dihasilkan oleh siswa yakni karya sangat sesuai dengan tema komik promosi dan rancangan produk mockup dengan gaya komik, script dialog yang sesuai dengan gambar, namun style pada komik yang kreatif serta menggunakan komposisi warna dan penempatan gambar yang cukup menarik. Bentuk terapannya yakni berupa kaos, totebag, mug, sarung bantal, *cup coffee*, gantungan kunci, stiker, label nama serta undangan. Pada penelitian ini juga menggunakan aplikasi lain yang dapat membantu mewujudkan gagasannya dalam proses kreatif. Aplikasi lain yang digunakan yaitu *canva*, karena pada *canva* terdapat fitur membuat komik serta fitur membuat mockup, dimana pada *canva* elemen yang *'free'* disediakan sangat banyak dan bervariasi sehingga siswa dapat memaksimalkan penggunaan elemen pada komik dan membuat komik menjadi lebih menarik.

Saran

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap agar penerapan *platform pixton* dalam pembelajaran komik dapat menjembatani siswa dalam memunculkan kreativitas artistiknya sehingga memperoleh pengalaman serta ilmu yang baru dalam membuat komik. Bagi guru seni budaya diharapkan dapat menjadi motivasi untuk mengembangkan bahan ajar yang berbeda dengan sebelumnya, agar siswa lebih tertarik dan antusias dalam menyalurkan ide berkaryanya. Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan memperluas objek penelitian dengan menambah proyek yang lain, dan menggunakan pendekatan yang berbeda. Bagi khalayak pengguna *pixton*, dapat memaksimalkan lagi penggunaan *tools* pada *pixton* dan dapat mengembangkan hasil

komiknya menggunakan aplikasi lain. Pada penelitian ini, kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti sesuai dengan tujuan pembelajaran, dengan menggunakan metode penelitian dan teori belajar yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Hasil keterlaksanaan kegiatan refleksi dilakukan dan diperoleh dengan observasi, wawancara, dokumentasi, *art based project*, serta hasil data yang menunjukkan kreativitas artistik siswa dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Ashari, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Komik Matematika Berbasis Aplikasi Pixton Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa (Penelitian dan Pengembangan pada Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Cikakak). *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati*.
- Dr. Jokhanan Kristiyono, S. T. (2020). *Desain Layout dengan Aplikasi Software Grafis InDesign Edisi Pertama*. Jakarta: KENCANA.
- Efrimal, F., Kurnia, N., & Wasidi. (2017). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kecermatan dan Kreasi Sen iRupa (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Seluma). *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*.
- Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Kencana.
- Hidayah, K. M. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton disertai Quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah* .
- Martadi. (2012). Pendekatan Konstruktivis dalam Pembelajaran Seni Budaya . *Jurnal Seni Rupa*, 2.
- Mustakim. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Menggunakan Aplikasi Pixton Berbasis Pendekatan Kontekstual di Madrasah Tsanawiyah Al-Furqon Kota Jambi. *UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*.
- Nurani, Y., Hartati, S., & Sihadi. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Nurhaliza, N., & Khairunnisa, R. (2022). Using Pixton to Improve Students' Creativity on Creating. *Proceedings Series on Physical & Formal Sciences*.
- Rahmadani, S. P., & Wikarya, Y. (2023). Penerapan of Project Based Learning Model to Improve Learning Outcomes in Visual Arts for Grade IX-8 Students of MTsN 3 Padang. *Journal of Education and Humanities*.
- Sabri, I., & Yanuarti, S. (2023). *Teori Kreativitas dan Pendidikan Kreativitas*. Klaten: Lakeisha.
- Saragi, D. (2014). Konstruktivisme Jean Piaget dalam Teori Bermain, Suatu Pembelajaran Seni pada Anak.
- Sasongko, G. A. (2019). Perancangan Web-Komik Spirit of Sakera sebagai Alternatif Pengenalan Tokoh Sakera untuk Remaja Usia 12-17 Tahun. *Universitas Negeri Surabaya*.
- Sit, M. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Medan : Perdana Publishing.
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Yusri, M. (2017). Pendekatan Konstruktivis dalam Lingkup Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya.