

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

Pada tahapan analisis, dimulai dengan wawancara dengan Prof. Henricus Supriyanto dan Bu Lusi dari SMKN 8 Malang hasil yang didapatkan adalah:

1. Prof. Henricus Supriyanto dalam penceritaan kisah perpindahan Kerajaan Medang ke Jawa Timur kerajaan medan yang dulu dikenal dengan Mataram kuno berpindah wilayah karena adanya gunung meletus yang pada akhirnya raja dari Kerajaan Medang yaitu Mpu Sindok berpindah wilayah ke arah timur menggunakan kapal – kapal besar yang mengangkut 3000 rakyat di dalam kapal tersebut. Mereka mengarungi sungai bengawan solo. Setelah berlayar melewati sungai bengawan solo mereka singgah di pantai Surabaya lalu lanjut berlayar lagi melalui sungai kali mas atau yang sekarang dikenal sebagai sungai Brantas. Dan mereka merapat di daerah Mojokerto di pelabuhan canggo lalu berpindah lagi ke daerah Kediri sambil dikejar oleh musuh.

2. Bu Lusi guru sejarah dari SMKN 8 Malang para siswa antusias dalam pelajaran sejarah saat topik tertentu, saat membahas pra aksara dan jaman Kerajaan mereka agak bingung dalam mengikuti alur pelajarannya, tapi jika membahas sejarah perjuangan Indonesia, G30S PKI, masa orde baru mereka semangat untuk bertanya dan mengetahui seluk beluk perang. Untuk media pembelajaran yang digunakan adalah buku dan video sejarah, dalam pelajaran sejarah siswa juga melakukan diskusi tentang apa pesan yang tersirat dari cerita sejarah pada buku kurikulum merdeka (kurikulum 2023).

Untuk pembuatan cerita komik sejarah perpindahan Kerajaan medang ke Jawa timur penulis menggunakan referensi berupa buku, wawancara dan artikel dari universitas. Untuk buku dari El Ibrahim S.S, berjudul “Kerajaan Mataram Kuno”. Untuk wawancara berasal dari Prof. Henricus Supriyanto dan untuk artikel menggunakan *Ancient Mataram Kuno*, *National Geographic* Kerajaan Medang,

Sejarah Nusantara Era Kerajaan Hindu – Budha, Sejarah Desa Trenggalek, Asal - Usul Watugaluh, Penelitian Pusat Kerajaan Mataram, Perdagangan Internasional Jaman Jawa Kuno. Berikut dialog wawancara bersama Prof.Henricus Surpiyanto :

Penulis : kedatangan saya di sini saya mau bertanya pak tentang sejarah Kerajaan medang yang berpindah ke Tembalangan Malang pak

Prof Henricus : loh mas... tidak ada sejarah Kerajaan Medang berpindah ke Malang mas.

Penulis : loh. iya ta pak ?

Prof Henricus : iya mas gak ada. kalau misal ke Malang tidak ada jalannya menuju ke Malang

Penulis : waduh berarti artikel yang saya baca salah pak

Prof Henricus : iya mas, mungkin yang kamu baca itu cerita mas bukan sejarahnya. Mas kamu tahu kenapa Kerajaan medang pindah ke Jawa Timur ?

Penulis : Kerajaan Medang pindah ke Jawa Timur karena adanya gunung meletus dan berpindah ke Jawa timur tepatnya ke Tembalangan Malang lalu memindahkan pusat Kerajaan medang ke jombang tepatnya watugaluh

Prof Henricus : Gunung meletusnya sudah benar mas salahnya cerita setelah gunung meletus. Kerajaan Medang pindah ke timur menggunakan kapal-kapal besar yang mengarungi sungai bengawan solo menuju arah timur, setelah mereka keluar dari sungai yang ada pada arah utara Surabaya. Mpu sindok ini singgah dulu di pantai Surabaya lalu ke Mojokerto lewat kali mas atau sekarang disebut dengan Sungai Berantas setelah mereka di Mojokerto mereka diserang oleh gelang-gelang atau musuh untuk gampangnya. Akhirnya mereka pindah ke Kediri

Penulis : oh... iya pak

Prof Henricus : kalo anda membuat komik sejarah Kerajaan medang susah mas karena harus ada bukti nyata Kerajaannya mas, beda lagi kalau anda buat cerita, anda kan bisa karang sendiri untuk ceritanya dan tokohnya

Penulis : oh berarti kalau saya buat menjadi komik cerita sejarah boleh berarti pak ?

Prof Henricus : boleh saja, karena cerita sejarah cocok untuk pembelajaran SD,SMP dan SMA karena masih dalam tahap belajar

Penulis : oh baik pak, mungkin saya akan rubah judul saya pak menjadi komik cerita sejarah

Untuk hasil wawancara dengan Bu Lusi guru sejarah SMKN 8 Malang

Penulis : Bu Lusi saya mau melakukan penelitian di Sekolah SMKN 8 Malang tentang antusias para murid terhadap pelajaran sejarah

Bu lusi : untuk skripsinya tentang apa mas

Penulis : tentang pembuatan komik cerita sejarah perpindahan Kerajaan medang ke Jawa timur sebagai media pembelajaran siswa SMK Bu

Bu Lusi : kenapa memilih Kerajaan Medang mas ?

Penulis : Kerajaan Medang ini kan masuk dalam kurikulum merdeka Bu untuk materi sejarahnya Bu, setelah saya baca tentang buku sejarahnya yang kurikulum merdeka, ternyata dalam pembelajarannya itu membaca kisah sejarahnya lalu berdiskusi hal apa saja yang bisa dipetik dari kisah sejarahnya Bu.

Bu Lusi : iya benar untuk pembelajaran sejarahnya melakukan diskusi

Penulis : untuk media pembelajaran yang digunakan apa saja Bu ?

Bu Lusi : untuk medianya menggunakan buku paket dan Video

Penulis : untuk pelajaran sejarah ini bagaimana minat anak-anak dalam pembelajaran sejarah ?

Bu Lusi : untuk tingkat minatnya relatif tergantung apa yang dibahas. Kalau membahas tentang masa pra aksara dan Kerajaan Hindu Budha mereka itu susah mengikuti jadi untuk tertarik itu susah beda saat membahas sejarah tentang orde

baru dan gerakan 212 mereka semangat karena mereka bisa mengikuti topik sejarahnya.

Penulis : oh, jadi yang pada pembahasan Kerajaan Hindu Budha ini tidak bisa mengikuti topiknya ya ?

Bu Lusi : iya

Penulis : untuk nilai mata pelajaran sejarah para murid bagaimana Bu ?

Bu Lusi : karena ini SMK ya yang lebih fokus ke praktiknya, menurut saya cukup untuk nilai mata pelajaran sejarahnya

3.1.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahapan define pada metode perancangan Design thinking dan merupakan tahapan setelah emphatize. Dalam proses identifikasi masalah terdapat proses penggalian data, seperti wawancara dengan bapak Prof Henricus Supriyanto selaku budayawan Universitas Malang untuk mencari data tentang Kerajaan Medang yang berpindah ke Jawa Timur dan wawancara dengan guru sejarah SMKN 8 Malang untuk mengetahui bagaimana minat para siswa dalam pelajaran sejarah. Untuk data dari Prof Henricus Supriyanto tersebut untuk dijadikan literatur dalam cerita perpindahan Kerajaan Medang ke Jawa Timur. Setelah pencarian data ini barulah penulis melakukan analisis masalah yang merupakan tahapan define dengan metode analisis domain dan 5W1H. Berikut analisa 5W1H, yaitu:

1. Who

siapa target yang diwawancarai untuk mengetahui bahwa para siswa tidak antusias dalam mengikuti pelajaran sejarah. wawancara dilakukan dengan Bu Lusi yaitu guru sejarah dari SMKN 8 Malang, untuk mengetahui bagaimana antusias para siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah.

2. What

Apakah masalah yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah di sekolah SMKN 8 Malang. Masalah yang dihadapi saat pelajaran sejarah adalah banyak anak

tidak terlalu antusias dalam mengikuti pelajaran sejarah jika tidak tahu dengan topik sejarahnya.

3. When

Kapan penelitian dilakukan untuk menganalisis bahwa para siswa tidak antusias dalam mengikuti pelajaran sejarah. Penelitian dilakukan pada bulan Desember tgl 9 tahun 2022 saat para siswa selesai melakukan ujian akhir semester (UAS)

4. Where

Dimana penelitian untuk mengetahui para siswa tidak antusias dalam mengikuti pelajaran sejarah dilakukan. Penelitian dilakukan di SMKN 8 Malang Jl. Teluk Pacitan, Arjosari, Kec. Blimbing, Kota Malang , Jawa Timur

5. Why

Kenapa melakukan penelitian tentang para siswa yang tidak antusias dalam mengikuti pelajaran sejarah. Untuk mengetahui kenapa para siswa tidak antusias dalam mengikuti pelajaran sejarah

6. How

Bagaimana cara mengatasi ketidakantusiasan para siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah. Dengan membuat komik tentang cerita sejarah para siswa dapat mengetahui tentang topik sejarahnya dan dapat memicu diskusi dengan guru sejarah agar tercipta suasana pembelajaran interaktif

Tabel 3. 1 Analisa Domain

Hubungan Sistematis	Bentuk
Jenis	Jenis penelitian ini adalah buku komik cerita sejarah untuk menarik minat siswa dalam mempelajari sejarah
Ruang	Ruang guru. Adalah tempat berkumpul guru adalah bagian dari sekolah SMKN 8 Malang
Sebab-akibat	Para murid tidak tahu dengan topik sejarah yang dibahas yaitu sejarah pra aksara dan Kerajaan Hindu Budha, para siswa tidak terlalu antusias dalam mengikuti pelajaran sejarah

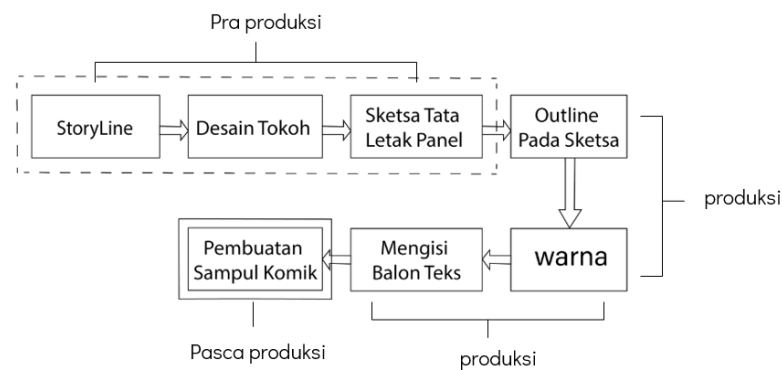
Hubungan Sistematis	Bentuk
Alasan	Untuk menarik minat para siswa dalam mempelajari sejarah
Lokasi untuk melakukan	Di SMKN 8 Malang melakukan wawancara dengan Bu Lusi guru sejarah di SMKN 8 Malang untuk mengetahui apakah para murid tertarik dengan pelajaran sejarah
Cara ke tujuan	Membuat komik cerita sejarah untuk menarik minat siswa dalam mempelajari sejarah
Urutan	Melakukan wawancara pada guru sejarah di SMKN 8 Malang untuk mengetahui bagaimana antusias siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah
Fungsi	Komik cerita sejarah digunakan untuk menarik minat siswa dalam pelajaran sejarah
Karakteristik	Menggunakan cerita perpindahan Kerajaan Medang Ke Jawa Timur sebagai komik

3.1.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan uraian data dari wawancara, penelitian yang sedang dilakukan adalah membuat komik cerita sejarah perpindahan kerajaan medang ke Jawa Timur untuk menarik minat siswa dalam pelajaran sejarah, agar siswa antusias dalam mengikuti topik sejarah Kerajaan Hindu – Budha.

3.2 Perancangan

Prototype merupakan tahapan awal suatu produk yang digunakan untuk mengidentifikasi kesalahan secara dini. Pada tahapan ini menggunakan proses komik. Dalam pembuatan komik terdapat 7 tahapan yaitu pembuatan storyline, desain tokoh, sketsa tata letak panel ilustrasi balon teks, outline ilustrasi, pewarnaan dan mengisi balon teks.



Gambar 3. 1 Blok Diagram Perancangan

(ditsmp.kemdikbud.go.id)

Untuk konsep pembuatan komik cerita ini menggunakan komik buku yang menggunakan warna hitam – putih. Kisah yang digunakan adalah perjalanan Mataram Kuno yang berpindah ke arah timur yang disebabkan oleh gunung meletus. Kisah ini dipilih karena masuk dalam buku sejarah kurikulum merdeka dan kisah Kerajaan Mataram kuno saja yang mengalami perpindahan wilayah sampai berpindah jauh ke Jawa timur. Pembuatan komik ini menggunakan jenis komik buku agar komik tersebut bisa dicetak menjadi sebuah buku dan bisa dibaca tanpa menggunakan internet, tetapi karena dunia teknologi yang semakin canggih maka komik ini juga akan di upload di web komik agar seluruh masyarakat Indonesia bisa membaca komik tersebut.

3.2.1 Pra Produksi

Komik merupakan salah satu solusi yang tepat untuk menarik minat siswa dalam mempelajari sejarah. Komik cerita sejarah ini menggunakan jenis komik buku untuk setiap penceritaan peristiwa perpindahan. Pada konsep perancangan ini ada 3 tahapan yang dilakukan yaitu membuat storyline, desain karakter dan sketsa tata letak panel. Berikut hasil konsep perancangan:

1. StoryLine

Pada storyline terbagi menjadi 8 chapter dan sinopsis cerita. Berikut adalah sinopsis cerita dan 8 chapter tersebut:

Sinopsis. Cerita Mpu Sindok Journey

Mpu Sindok adalah raja dari Kerajaan Medang, tapi seiring berjalannya waktu kerajaan mulai terkena masalah yang sangat buruk bagi ekonomi kerajaan sampai pada akhirnya gunung merapi mengeluarkan asap vulkanik yang membuat gagal panen semakin banyak. Untuk itu Mpu Sindok pun segera berkeinginan menyuruh rakyatnya untuk segera bersiap dalam melakukan perpindahan wilayah agar terhindar dari bencana tersebut.

Chapter 1. Asal Mula Perpindahan

aku adalah mpu sindok raja dari mataram kuno, yang kulakukan adalah melihat perkembangan kerajaan dan menyelesaikan masalah kerajaan. Tapi akhir-akhir ini masalah selalu datang, mulai dari ladang yang gagal panen, bencana alam, persediaan yang dimakan hama dan kemerosotan ekonomi. Dan tiba - tiba aku mendapat laporan dari prajurit kerajaan bahwa gunung merapi mulai mengeluarkan asap. Aku berpikir untuk berpindah ke arah timur untuk menemukan wilayah baru yang cocok untuk di jadikan pusat kerajaan baru. Akhirnya aku membuat kapal besar untuk berpindah, aku menyuruh rakyatku untuk mengerjakannya secara cepat agar kita bisa pergi sebelum tanda bahaya selanjutnya muncul.

Chapter 2. Persiapan perpindahan

5 bulan sudah berlalu kapan besar sudah jadi, hasil ladang segera kami panen dan membawa hewan ternak untuk dikembang biakkan lagi diwilayah baru, aku menyuruh rakyatku untuk menguliti beberapa hewan ternak dan dikeringkan untuk dijadikan perbekalan dalam kapal selama masih berlayar untuk mencari wilayah baru, aku juga mengecek kapal dan bertanya pada rakyat yang membuat kapal apakah sudah bisa digunakan atau tidak. Aku

juga mengecek beberapa petani dan peternak untuk masalah perbekalan untuk semua rakyat apakah cukup atau tidak pada saat pengecekan perbekalan semua sudah oke dan karena perbekalan sudah sudah cukup waktunya untuk berkemas

Chapter 3. Gunung Meletus

aku memerintahkan rakyatku untuk memindahkan segala hasil panen dan hasil pengulitan hewan ke dalam kapal. Semua barang untuk bertahan hidup seperti tali dan kayu untuk membuat tenda, aku mengecek lagi di dalam kapal untuk melihat apakah segala kebutuhan sudah siap. Kapal ini memiliki 4 tingkat jadi tidak perlu khawatir untuk satu kapal dengan hewan. Saat sedang berdiri di pintu kapal tiba-tiba ada gempa bumi yang mengguncang, mungkin ini waktunya untuk segera berpindah. Aku menyuruh seluruh rakyatku untuk masuk kapal secepat mungkin, mereka berlari secepat-cepatnya. Lahar mulai turun dari gunung merapi, menyapu semua pohon yang menghalangi jalurnya, melahap semua ladang rumah tanpa sisa. Selamat tinggal pada tanah lama

Chapter 4. Mengarungi Sungai

setelah bencana gunung merapi itu kami mengarungi sungai menuju arah timur, sehari-hari mengarungi yang terlihat hanya pohon yang terendam di sungai dan akar akar yang masuk ke dalam air, untungnya selama perpindahan tidak ada serangan musuh dari kerajaan lain. Hari ini pun aku memandangi sungai sampai menjelang sore, karena sudah mau malam, aku memerintahkan para prajurit untuk menghidupkan celupak dengan cahaya redup itu selalu menerangi kami selama perjalanan. Pagi sudah datang, matahari masuk melalui ventilasi di kapal yang menyilaukan wajahku. Hari ini aku berniat memancing untuk menambah pasokan perbekalan, tetapi saat membuka pintu hujan deras datang secara tiba-tiba, langit bergemuruh, banyak sambaran petir di langit, aku pun memerintah prajuritku untuk segera menutup tangga yang mengarah ke dalam lambung kapal dengan papan kayu

yang dipinggirnya diberi kain agar air tidak merembes ke dalam lambung kapal. Rakyat berteriak histeris panik karena badai mengguncang kapal dengan keras, aku pun menenangkan rakyatku agar panik para rakyat mereda. Setelah beberapa lama badai pun sudah berlalu, langit mulai cerah, dan aku menerima laporan dari prajurit bahwa muara sungai sudah terlihat, aku pun senang akhirnya sekian lama akhirnya sudah sampai di muara sungai

Chapter 5. Singgah di Pantai

keluar dari sungai aroma laut tercium, banyak burung camar terbang diatas perahu karena sudah sampai dilaut aku memerintahkan prajuritku untuk segera membelokkan kapal ke arah kanan dan berlayar di pinggir pulau agar tidak tersesat di laut setelah itu aku perintah lagi prajuritku untuk mengawasi sekitar “jika terlihat pantai segera laporkan ke saya” ucapku dan aku pun beristirahat di dalam ruangan kapal. Cerita berpindah ke prajurit yang sedang menyantap bekal yang sudah dibagikan sebelumnya sambil berbincang tentang perjalanan yang berawal dari gunung meletus sampai sekarang mengarungi lautan, setelah berbincang lama akhirnya mereka memutuskan untuk memancing di pinggiran kapal. Beberapa lama sambil memancing prajurit pun melihat sebuah pantai, para prajurit pun segera melapor ke saya. Setelah menerima laporan terlihat pantai aku pun segera menyuruh para prajurit untuk segera merapat ke pantai. Setelah merapat di pantai, aku menyuruh semua prajurit untuk mengecek area sekitar “Jika ada sesuatu segera lapor ke saya” ucapku. Aku berpikir untuk memasak apa untuk rakyatku karena persediaan daging tidak cukup untuk semua, aku pun berpikir untuk memasak nasi untuk semua orang. Tidak lama kemudian salah satu prajurit memberikanku laporan kalau dia sudah menemukan sungai yang mengarah ke dalam pulau Jawa, “mungkin besok waktunya berlayar lagi” pikirku. Malamnya para prajuritku suruh untuk memasak nasi besar di kuili besar dan dibagikan ke semua rakyat.

Chapter 6. Mencari Daerah Strategis

Setelah beristirahat dipantai kami melanjutkan perjalanan lagi untuk mencari tanah baru. Yang sebelumnya mengarungi sungai Bengawan Solo sekarang mengarungi Sungai Kalimas atau biasa disebut dengan sungai Brantas. Karena cuaca lagi cerah aku memerintahkan rakyatku untuk memancing ikan disungai untuk menambah perbekalan. Karena saat dipantai persediaan beras langsung terpakai banyak, karena itu aku menyuruh para rakyat lelaki untuk memancing dan untuk bagian pembersihan dan pengawetan ikan dilakukan oleh para wanita dengan dilumuri garam dan dijemur di bawah terik sinar matahari. Tidak lama kemudian aku melihat sebuah tempat yang bagus untuk menepi dan membangun sebuah pusat perdagangan untuk Kerajaan, yang nantinya digunakan memutar ekonomi untuk membangun Kerajaan medang yang baru. Aku memerintahkan prajurit untuk segera menepi ke tanah itu untuk memulai pembangunan pusat Kerajaan yang baru.

Chapter 7. Pembangunan Ekonomi

karena sudah menemukan tempat yang cocok untuk membangun ekonomi kerajaan seluruh rakyat kuperintahkan untuk membangun pemukiman dahulu untuk rumah mereka. Sisa dari pohon yang ditebang akan ditarik menggunakan sapi untuk melepas akar yang tertanam di tanah. Untuk tanah yang sudah bersih akan diolah menjadi lahan bertani menggunakan cangkul dan dibajak oleh sapi agar segera bisa ditanami bibit padi. Sebelum dibajak aku juga menyuruh rakyatku untuk membuat saluran irigasi untuk menyambungkan air sungai dengan lahan bertani yang sudah diolah agar tanah menjadi lumpur dan bisa dibajak oleh sapi sampai gembur. Rumah penduduk dibangun menggunakan hasil kayu yang sudah ditebang dari pembersihan lahan dan dibangun bersama-sama sampai jadi. Untuk tidur rakyat bisa tidur di kapal sampai rumahnya jadi. Sejauh ini pembangunan lahan cukup bagus, mungkin bisa segera selesai. Tinggal menunggu saja hasil akhirnya bagaimana dan aku akan membebaskan pajak sementara agar

ekonomi rakyat bisa berjalan. Tidak upa aku juga mengirim beberapa rakyat untuk tinggal dipantai tempat singgah tadi untuk menangkap ikan dan mempromosikan tempat ini ke pedagang yang singgah dipantai tersebut. Ini adalah langkah untuk mengedarkan tempat dagang baru. Setelah beberapa lama kemudian pasar, pelabuhan, sawah, pemukiman, semua dibangun dalam waktu setahun dan ekonomi sudah berjalan lancar. Setelah ekonomi rakyat aman sistem bebas pajak pun dihapus dan memulai memungut pajak kembali untuk pembangunan Kerajaan. Dalam beberapa bulan ini rakyat dapat menghasilkan sebuah kerajinan tangan berupa payung dari kulit, perkakas dari besi, kerajinan tembaga dan beberapa barang anyaman. Karena jalur perdagangan melalui sungai besar, banyak kapal dari pedagang asing yang masuk ke Kerajaan untuk menukar barang dagangannya dengan beberapa rempah. Karena terlalu besarnya jalur perdagangan, Kerajaan Medang berkompetisi dengan kerajaan Sriwijaya di Sumatera yang sama-sama memiliki jalur perdagangan di Asia tenggara. Karena wilayah ini sudah dijadikan tempat ekonomi Kerajaan Medang, aku ingin membangun pusat Kerajaan Medang yang tidak jauh dari sini. Selain itu perpindahan ini juga dilakukan untuk menjauhkan tempat perdagangan dari serangan Kerajaan Sriwijaya jika Sriwijaya menyerang Kerajaan Medang.

Chapter 8. Berperang Melawan Sriwijaya

Setelah menemukan wilayah dan membangun pusat Kerajaan Medang yang baru, akhirnya pembangunan pusat Kerajaan Medang selesai dan seiring berjalanya waktu Kerajaan memiliki banyak rakyat. Tetapi Kerajaan tidak selalu tenang beberapa hari kemudian aku menerima kabar bahwa dari prajurit yang mengintai perbatasan bahwa prajurit Kerajaan Sriwijaya datang untuk menyerbu Kerajaan. Segera seluruh prajurit kuperintahkan untuk bersiap melakukan perang dengan Sriwijaya, yang akan aku hadang di daerah Anjuk Ladang. Setelah perjalanan yang lama dan hari sudah menjelang gelap aku memerintahkan para prajurit untuk membangun kemah dan membuat api untuk memasak dan melakukan jaga kemah secara bergantian. Malam telah

datang, saat aku segera tidur suara lemparan keras terdengar dan para prajurit berteriak bahwa musuh telah datang. Para prajurit bertarung dengan sangat dahsyat dan memukul prajurit Sriwijaya mundur. Setelah perang selesai aku segera memindahkan pusat Kerajaan dari tempat pertama yaitu tamwalng ke watugaluh untuk mengecoh Sriwijaya jika melakukan serangan kembali.

2. Desain Tokoh

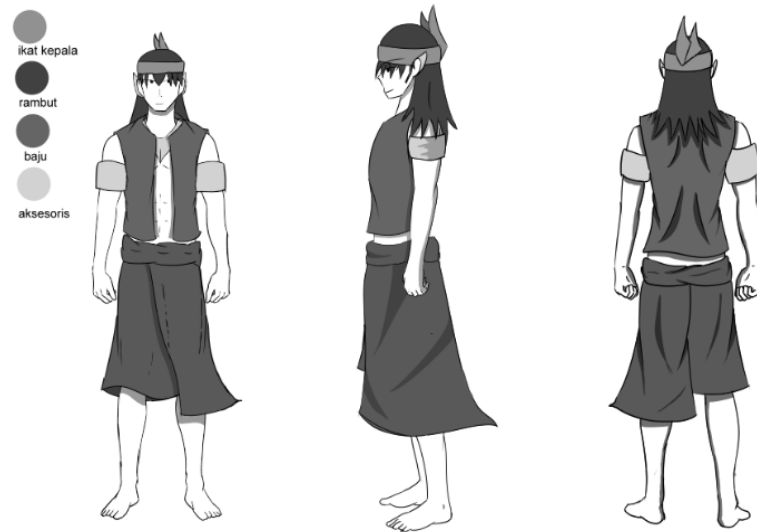
Pada tahap ini peneliti mendesain sebuah tokoh utama dari cerita sejarah Kerajaan medang yaitu Mpu Sindok yang memimpin perpindahan Kerajaan Medang Ke Jawa Timur. Berikut adalah referensi dari karakter tersebut :



Gambar 3. 2 ilustrasi mpu sindok

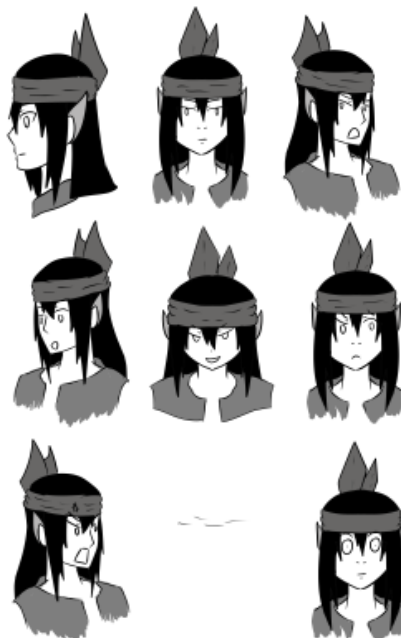
(sumber : Okezone.com)

Untuk pembuatan karakter mpu sindok menggunakan foto referensi pada diatas yang akan diubah dengan perawakan anak muda dan menghapus unsur jenggot dan kumis. Untuk aksesoris mpu sindok pada kalung akan diubah menjadi kalung emas besar agar tidak rumit saat menggambar karakter tersebut. Pemakaian rompi digunakan untuk menutupi tubuh bagian atas, karena komik ini juga dilihat anak sekolah, agar para siswa tidak berpikir aneh aneh saat membaca komik. Berikut adalah hasil dari desain karakter tersebut.



Gambar 3. 3 Desain Karakter Mpu Sindok

Setelah pembuatan desain karakter tampak depan, samping dan Belakang dilanjutkan pembuatan ekspresi untuk tokoh Mpu Sindok. Berikut adalah gambaran ekspresi Mpu Sindok tersebut :



Gambar 3. 4 Ekspresi Mpu Sindok

Setelah pembuatan ekspresi pada karakter, tahapan selanjutnya adalah pembuatan pose karakter Mpu Sindok untuk diterapkan di komik agar saat di implementasikan di komik gaya tokoh tidak berubah secara drastis. Berikut adalah pembuatan pose dari karakter Mpu Sindok :



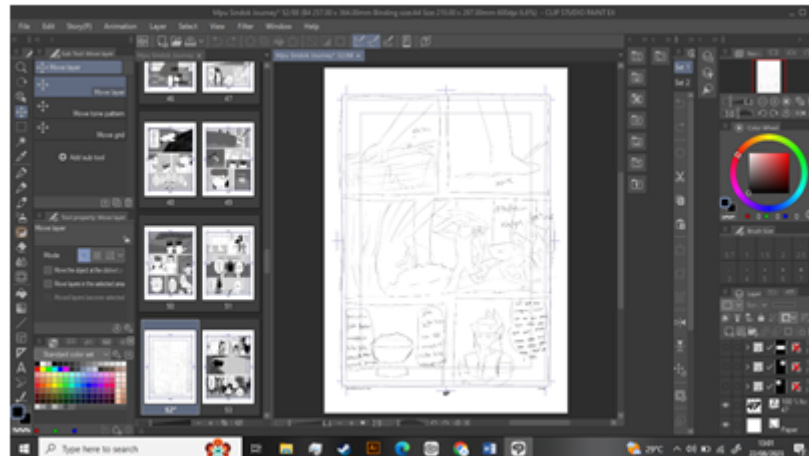
Gambar 3. 5 Pose karakter Mpu Sindok

3.2.2 Proses Produksi

Proses Produksi adalah tahapan yang dilakukan setelah konsep perancangan sudah dilakukan. Dalam proses produksi ini ada 4 tahapan dalam pengerjaannya, proses yang dilakukan dalam tahapan ini yaitu Sketsa, Outline, pewarnaan dan Mengisi balon teks Berikut 4 tahapan tersebut :

1. Sketsa dan tata letak panel

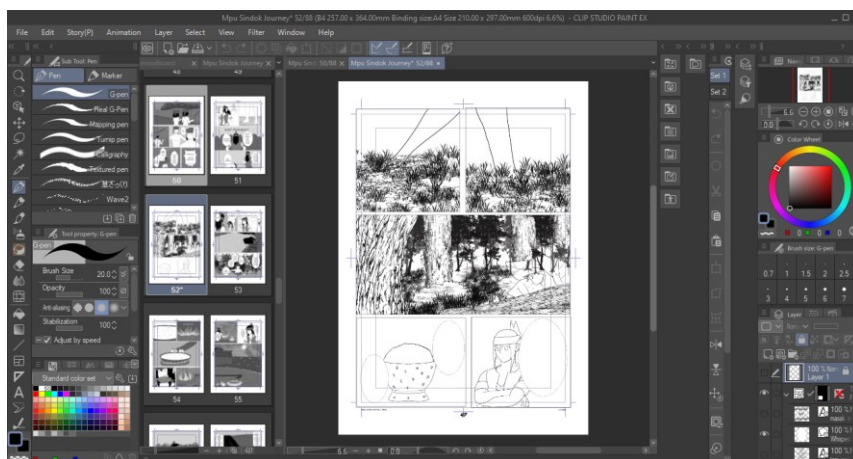
Pada tahap ini peneliti membuat sketsa ilustrasi dan tata letak panel agar pada saat proses produksi tinggal mengikuti hasil sketsa tanpa ada perubahan sama sekali saat proses produksi. ukuran kanvas untuk pembuatan sketsa berukuran 1518 x 2150 Px.



Gambar 3. 6 sketsa tata letak ilustrasi dan balon teks

2. Outline pada ilustrasi

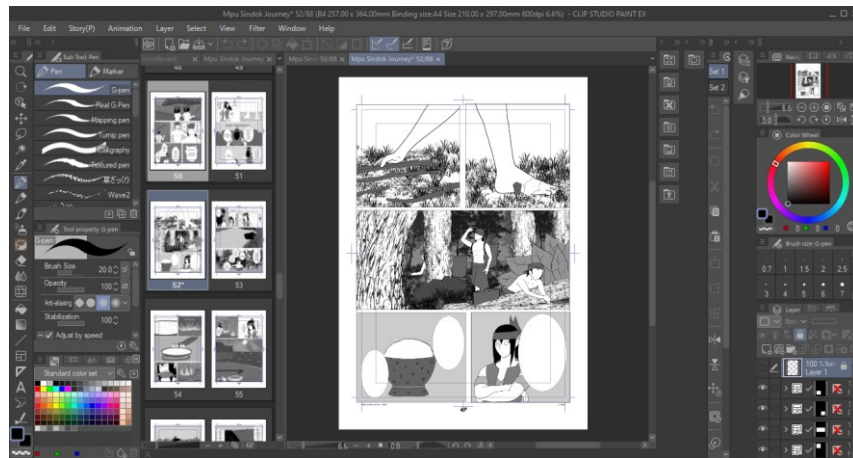
Outline adalah proses menebalkan hasil sketsa kasar yang menjadikan gambar tersebut terlihat datar karena tidak ada pengaturan gelap terang. Pada fase outline ukuran pen yang digunakan adalah 10 untuk ilustrasi kecil dan ukuran 30 untuk ilustrasi besar ukuran besar



Gambar 3. 7 outline pada ilustrasi

3. Pewarnaan

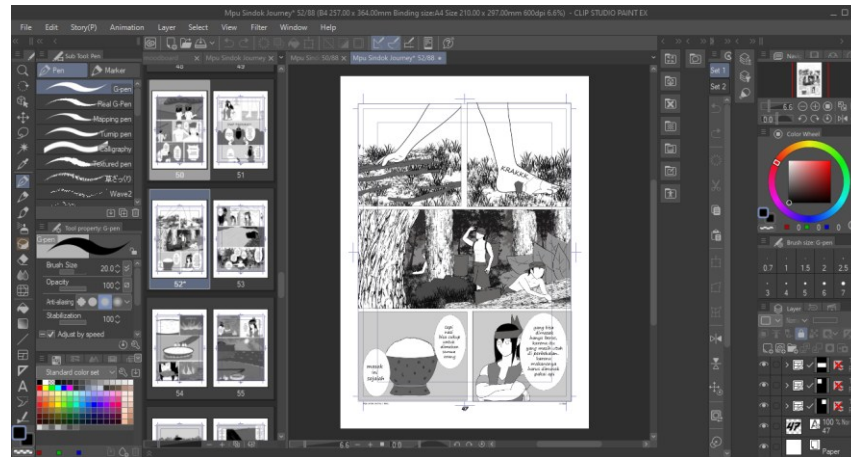
Pewarnaan adalah proses pemberian sebuah warna pada sketsa yang sudah diletakkan pada proses outline. Pada tahap ini pemberian warna hanya menggunakan hitam-putih yang bertujuan untuk tidak saling merebut ketertarikan pada gambar dengan tulisan. Selain itu pemberian warna hitam-putih juga untuk memfokuskan ceritanya agar terbaca saat membaca komik.



Gambar 3. 8 pewarnaan

4. Mengisi balon teks

Pada tahap ini penulis mengisi percakapan di dalam balon teks, sesuai dengan alur yang dibuat di storyline agar percakapannya tidak keluar jalur dari alur perjalanan di storyline tersebut. Untuk penggunaan font pada balon teks menggunakan font segoeprint agar terkesan komik jadul



Gambar 3. 9 Mengisi balon teks

Berikut adalah urutan dalam pengerjaan dalam tahap Produksi komik Mpu Sindok Journey :



Gambar 3. 10 Proses Produksi

3.2.3. Post Produksi

Proses yang dilakukan setelah melakukan tahapan produksi dimana membuat sentuhan akhir pada tahapan proses produksi. Pada proses finishing peneliti membuat sampul buku komik sebagai pelindung komik agar tidak rusak dan bisa menarik pembaca untuk membaca komik tersebut berikut adalah hasil proses finishing untuk pembuatan sampul buku komik.

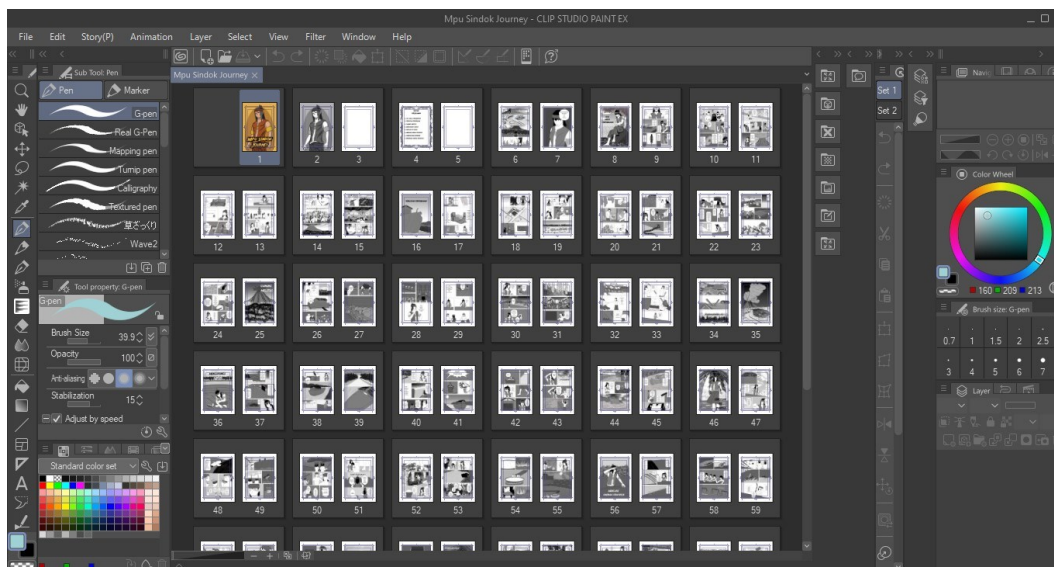


Gambar 3. 11 Sampul depan komik Mpu Sindok Journey



Gambar 3. 12 Sampul Belakang Buku Komik Mpu Sindok Journey

Setelah pembuatan sampul pada Komik cerita sejarah Perpindahan Kerajaan Medang ke Jawa Timur dengan judul Mpu Sindok Journey, hasil komiknya akan di export menjadi gambar dengan format JPEG agar bisa di implementasikan di web komik dan format PDF untuk digunakan sebagai uji tes di SMKN 8 Malang agar para murid bisa mengakses komiknya tanpa internet



Gambar 3. 13 file siap export

3.2.3 Rancangan Pengujian

Pada penelitian ini akan dilakukan pengujian menggunakan alpha dan beta, yaitu :

1. Pengujian Alpha

Bertujuan untuk mengevaluasi kualitas produk yang telah dibuat dan pengujian ini dilakukan oleh ahli informasi menilai dari segi materi atau informasi, sedangkan ahli media menilai dari segi tampilan Komik (ilustrasi, warna, & tulisan,) dengan menggunakan kuesioner.

2. Pengujian Beta

Bertujuan untuk meninjau dari tampilan komik apakah sudah menyampaikan informasi dengan jelas dan bisa dimengerti. Pengujian beta melibatkan murid sebagai pengguna, lalu guru akan menilai untuk mengetahui respons dari murid setelah melihat tampilan komik. Pengujian beta dilakukan dengan menggunakan kuesioner.