

Merancang Komik Cerita Tokoh Menggunakan Aplikasi Comicker sebagai Media Pembelajaran

Sarinah^{a)}, Dewi Mulyati^{b)}, I Made Astra^{c)}

Prodi Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka No 1, Jakarta Timur 13220

Email: ^{a)}sarinahpfr13@gmail.com, ^{b)}dmulyati@unj.ac.id, ^{c)}imadeastra@gmail.com

Abstract

This Paper discuss technique to desain Comic of Figure by Comicker. Comic of Figure can be used for instructional media . The Comic of Figure based on the history about figure which is storied. Comic of Figure as the instructional media can be design easily on our gadget likes handpone or tablet with android system, so that can be inspiring for parents and teacher.

Keywords: Comic of Figure, Comicker

Abstrak

Tulisan ini berisi teknik merancang Komik Tokoh menggunakan aplikasi *Comicker*. Komik Tokoh yang dirancang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Komik Tokoh tersebut mengacu kepada buku –buku sejarah mengenai tokoh yang diceritakan. Komik Tokoh sebagai media pembelajaran dapat dirancang dengan mudah menggunakan aplikasi *Comicker* pada gadget yang kita miliki baik handpone maupun tablet dengan sistem operasi android, sehingga dapat menjadi inspirasi bagi para orang tua dan guru.

Kata-kata kunci: Komik Tokoh, *Comicker*

PENDAHULUAN

Media komunikasi ukuran genggam atau lebih dikenal dengan istilah *gadget* menurut Jonathan, Prayanto dan Hen Dian (2015) saat ini menjadi hal yang paling diminati oleh masyarakat Indonesia. Ketergantungan masyarakat Indonesia terhadap *gadget* seperti *smartphone* dan *tablet* sudah sangat tinggi. *Smartphone* maupun *tablet* dengan sistem operasi android menyediakan aplikasi – aplikasi menarik dan gratis bagi para penggunanya. Salah satu aplikasi gratis yang bisa diunduh pada *smartphone* dan *tablet* adalah aplikasi pembuat komik yaitu *Comicker*.

Comicker adalah sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat komik dengan menggunakan *smartphone* ataupun *tablet* secara offline. Dalam aplikasi ini tersedia karakter – karakter komik yang bisa digunakan untuk membuat sebuah cerita yang kita inginkan (LLC *Comicker* 2016). Dengan adanya aplikasi tersebut bisa memudahkan pembuat komik yang tidak pandai menggambar atau desain. Salah satunya para pendidik baik orang tua maupun guru bisa menggunakan aplikasi ini untuk membuat sebuah komik sebagai media pembelajaran bagi anak-anak dan pelajar.

Media Pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kamera, kaset, *video recorder*, film, televisi,

slide (gambar bingkai), foto, grafik, dan komputer (Arsyad 2011, p.4). Komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya (McCloud 2008). Berdasarkan definisi tersebut komik termasuk sebuah media pembelajaran. Selain dari itu Komik sebagai karya seni memiliki unsur intrinsik meliputi tema, alur, latar, penokohan, sudut pandang penokohan, dan amanat. Komik Tokoh bisa menjadi sebuah media pembelajaran dengan menekankan nilai-nilai pendidikan pada penokohan dan amanat yang terkandung dalam komik.

Komik Tokoh yang dirancang menggunakan aplikasi *Comicker* diharapkan menjadi sebuah komik yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang layak untuk para pelajar. Selain itu, Komik Tokoh bisa menjadi inspirasi bagi para pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan *gadget* yang dimiliki secara praktis, salah satunya dengan menggunakan aplikasi pembuat komik yaitu *Comicker*.

METODE

Alat dan Bahan Perancangan

Dalam merancang Komik Tokoh kita harus menentukan tokoh utama dalam Komik. Selanjutnya, alat dan bahan yang diperlukan antara lain buku sejarah mengenai tokoh utama minimal dua buah, *gadget* baik itu *smartphone* maupun *tablet* dengan sistem operasi *android* satu buah, software *Comicker* yang sudah terinstal (*offline*).

Tokoh utama dalam perancangan kali ini adalah Galileo Galilei. Buku yang digunakan sebagai acuan antara lain Galileo Galilei karya Michael White tahun 1992 dengan alih bahasa Alex Tri Katjono Widodo yang diterbitkan oleh PT. Gramedia Pustaka Utama, Putri Sang Galileo karya Dava Sobel tahun 1992 dengan alih bahasa Ani Purwaningsih dan Anton Kurnia yang diterbitkan oleh PT. Mizan Pustaka.

Aplikasi *Comicker* bisa diunduh di *goole play*, *play store*, atau market lain penyedia Aplikasi untuk *android*. Aplikasi ini digunakan secara *offline* sebagai media utama dalam perancangan Komik Tokoh. Karakter – karakter yang akan dipakai dalam perancangan juga harus diunduh setelah aplikasi terunduh.

Perancangan Komik Tokoh

Berikut ini merupakan langkah - langkah dalam merancang Komik Tokoh dengan menggunakan aplikasi *Comicker*.

1. Unduh aplikasi *Comicker* di market yang disediakan oleh *handphone* yang digunakan, misalnya *play store*. Gambar *icon Comicker* ditunjukkan oleh GAMBAR 1.



GAMBAR 1. Icon *Comicker* untuk sistem operasi *android* di *Handphone*.

2. Klik pada *icon Comicker* yang telah diunduh, kemudian tunggu beberapa saat untuk mengunduh karakter bawaan dari aplikasi.



GAMBAR 2. Proses mengunduh karakter untuk membuat komik pada *Comicker*.

3. Setelah proses unduh selesai, pilih menu register untuk memasukkan biodata pengguna *Comicker*.



Klik menu register untuk mengisi data pengguna

GAMBAR 3. Tampilan awal aplikasi *Comicker*.

4. Mengisi biodata pengguna



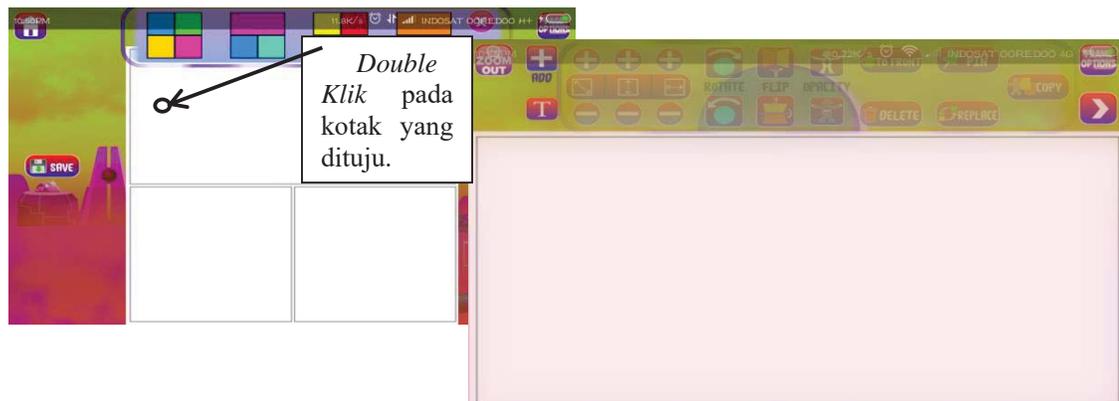
GAMBAR 4. Tampilan laman untuk mengisi biodata.

5. Mulai merancang komik dengan mengklik pilihan *New* pada *Home*, kemudian mengisi judul Komik yang akan dirancang dan nama penulisnya.



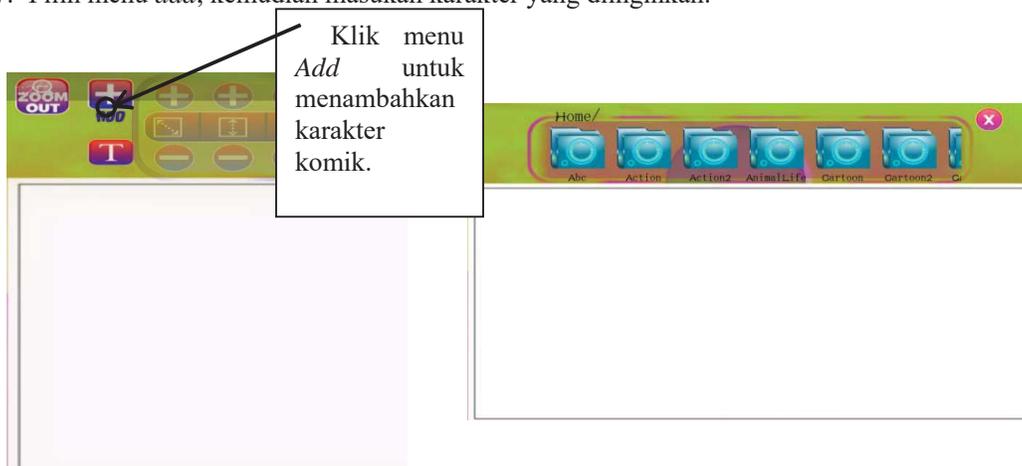
GAMBAR 5. Tampilan untuk memulai perancangan komik, dimulai dengan mengisi judul dan nama penulis.

6. Memilih kotak halaman untuk komik



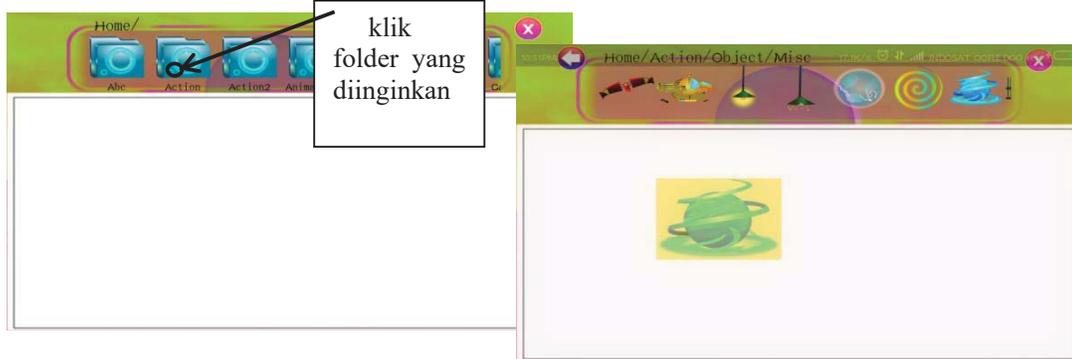
GAMBAR 6. Tampilan untuk memilih halaman-halaman untuk merancang komik.

7. Pilih menu *add*, kemudian masukan karakter yang diinginkan.



GAMBAR 7. Tampilan folder-folder yang berisi karakter untuk merancang komik.

8. Klik salah satu folder, kemudian klik karakter yang diinginkan.



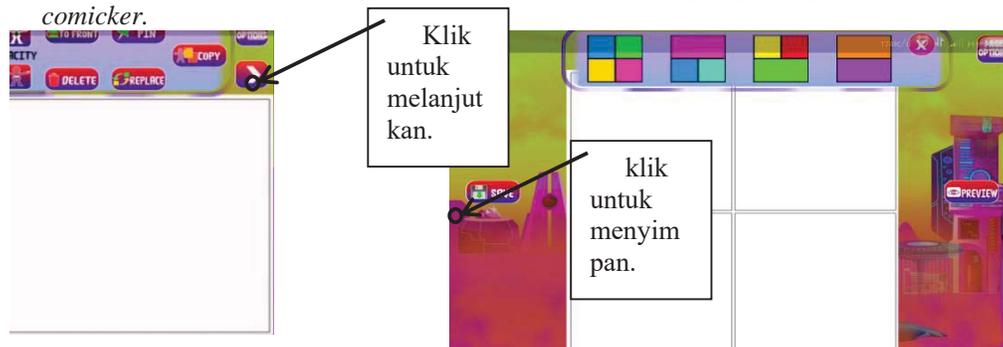
GAMBAR 8. Tampilan salah satu karakter yang digunakan untuk merancang komik.

9. Jika karakter sudah dipilih, atur sedekian rupa sesuai keinginan kemudian *pin* karakter agar tidak bergeser ketika tersentuh.



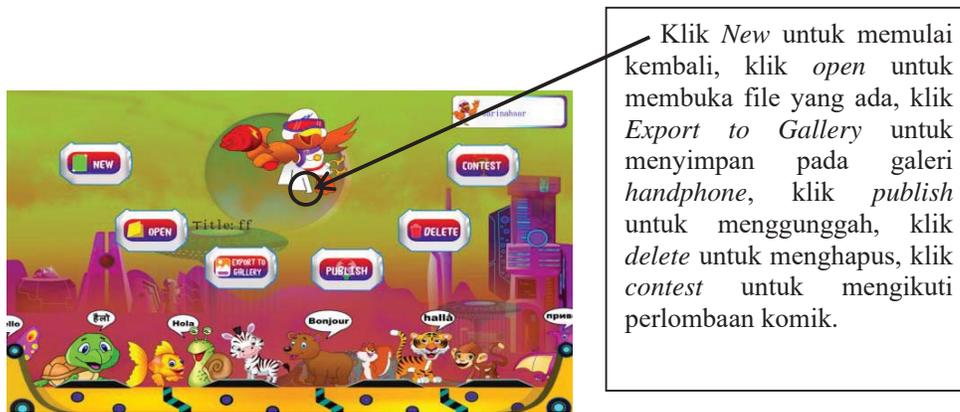
GAMBAR 9. Icon untuk mengatur posisi dan ukuran gambar atau karakter.

10. Untuk melanjutkan rancangan ke halaman selanjutnya klik *icon next*, setelah selesai klik *icon save*. Komik rancangan anda akan otomatis tersimpan pada aplikasi *comicker*.



GAMBAR 10. Icon untuk membuat halaman baru.

11. Klik *New* untuk memulai kembali, klik *open* untuk membuka file yang ada, klik *Export to Gallery* untuk menyimpan pada galeri *handphone*, klik *publish* untuk mengunggahnya, klik *delete* untuk menghapus, klik *contest* untuk mengikuti perlombaan komik.



GAMBAR 11. Tampilan setelah menyelesaikan komik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari perancangan Komik Tokoh menggunakan aplikasi *Comicker* merupakan sebuah Komik yang berjudul *CoeG (Comic of Galileo Galilei)*. Komik ini menceritakan perjalanan hidup tokoh Galileo Galilei pada saat menemukan konsep Gerak Harmonik Sederhana yang dipelajari pada mata pelajaran Fisika di sekolah.

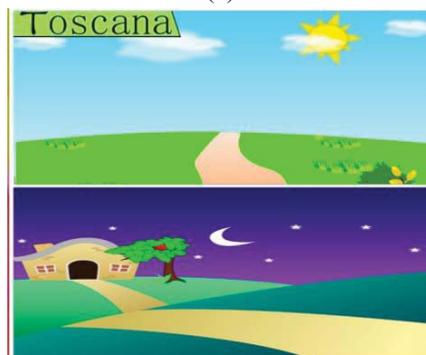
Berikut kami sajikan hasil perancangan Komik Tokoh dengan menggunakan aplikasi *Comicker*.



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)



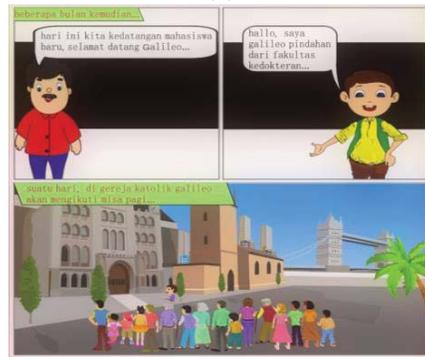
(g)



(h)



(i)



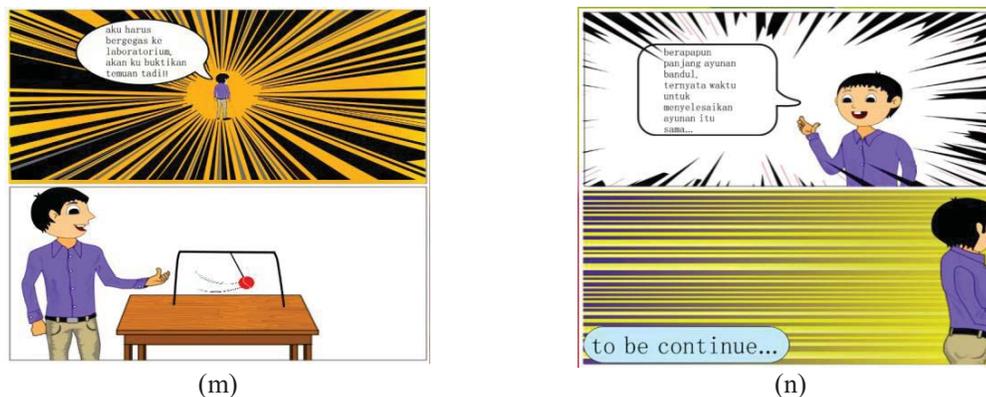
(j)



(k)



(i)



GAMBAR 12. (a) Halaman judul Komik Tokoh (b) Halaman ke-1 komik tokoh (c) Halaman ke-2 komik tokoh (d) Halaman ke-3 komik tokoh (e) Halaman ke-4 komik tokoh (f) Halaman ke-5 komik tokoh (g) Halaman ke-6 komik tokoh (h) Halaman ke-7 komik tokoh (i) Halaman ke-8 komik tokoh (j) Halaman ke-9 komik tokoh (k) Halaman ke-10 komik tokoh (l) Halaman ke-11 komik tokoh (m) Halaman ke-12 komik tokoh (n) Halaman ke-13 komik tokoh.

SARAN

Pada proses perancangan Komik Tokoh dengan menggunakan aplikasi *Comicker* perlu dikembangkan dengan lebih baik lagi. Buku-buku referensi untuk menggambarkan cerita dalam komik perlu diperbanyak sehingga komik yang dihasilkan sesuai dengan kejadian yang sebenarnya. Karakter-karakter dalam komik perlu dikembangkan sehingga mendekati gambaran kejadian yang sebenarnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada rekan – rekan mahasiswa mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar berbasis ICT (*Information Communication and Technology*) yang telah memberikan kritik maupun saran pada proses perancangan Komik Tokoh dengan menggunakan aplikasi *Comicker*.

REFERENSI

- Arsyad, A 2011, *Media Pembelajaran*, Rajawali Pers, Jakarta.
- Jonathan, Prayanto & Hen Dian Yudani, L 2015, 'Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget terhadap Anak, Universitas Kristen Petra Surabaya, p.1.
- LLC Comicker, About LLC Comicker 2016, LLC Comicker, hhh, viewed 29 Oktober 2016, <http://comickerdigital.com>.
- Sobel, J 2004, *Galileo's Daughter : A Drama of Science, Faith, and Love*, trans. Eni Purwaningsih dan Anton Kurnia, Mizan Media Utama, Bandung, original work published 1999.
- White, J 1992, *Galileo Galilei*, trans. Alex Tri Kantjono Widodo, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, original work published 1991.