



Arty 1 (1) 2012

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

KREASI KOMIK DIGITAL BAWANG MERAH DAN BAWANG PUTIH SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Nur Ikhtiaroh ✉, Syakir

Prodi Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Jan 2012
Disetujui Jan 2012
Dipublikasikan
Januari 2012

Keywords:
**komik digital,
Bawang Merah dan
Bawang Putih,
Pendidikan Karakter**

Abstrak

Pendidikan karakter merupakan salah satu pendidikan yang dianggap penting bagi anak. Keberhasilan pendidikan karakter akan menentukan bagaimana karakter anak akan terbentuk pada usia dewasa. Untuk menunjang pendidikan karakter yang baik perlu adanya media untuk pendidikan karakter. Kreasi komik digital Bawang Merah dan Bawang Putih berfungsi sebagai salah satu media Pendidikan karakter. Cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang putih merupakan salah satu cerita rakyat yang memiliki pesan moral tentang karakter anak yaitu Bawang Merah yang memiliki karakter buruk dan Bawang Putih yang memiliki karakter yang baik akan mendapatkan balasan yang sesuai. Komik "Bawang Merah dan Bawang Putih" dibuat melalui tahapan pembuatan storyboard, sketsa, lineart, pewarnaan, dan pemberian teks. Gaya gambar pada komik ini adalah kartun sesuai dengan selera anak-anak. Untuk menambah daya tarik untuk anak-anak komik ini juga dibuat menggunakan warna-warna cerah. Kreasi Komik "Bawang Merah dan Bawang Putih" diharapkan dapat menjadi salah satu media pendidikan karakter yang disukai anak-anak.

Abstract

Character education is one education that is considered important for children. The success of character education will determine how the character of a child will be formed in adulthood. To support good character education there needs to be a media for character education. The creation of digital comics, Bawang Merah and Bawang Putih, functions as one of the media for character education. Bawang Merah and Bawang Putih folklore is one of the folklore that has a moral message about the character of the child, that is Bawang Merah which has a bad character and Bawang Putih which has a good character will get an appropriate response. The comic "Bawang Merah and Bawang Putih" is made through the stages of making storyboards, sketches, lineart, coloring, and giving texts. The drawing style in this comic is a cartoon according to the tastes of children. To add to the attraction for children, this comic is also made using bright colors. Comic Creation "Bawang Merah and Bawang Putih" is expected to be one of the best kar media education media that children love.

© 2012 Universitas Negeri Semarang

Alamat korespondensi:
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
Email : nurikhtiaroh@student.unnes.ac.id

ISSN 2252-7516
E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Pada zaman globalisasi seperti saat ini segala informasi menjadi lebih mudah didapatkan. Pertukaran informasi tidak dipengaruhi oleh jarak dan waktu. Muzaini(2014:53) Sebagai akibat globalisasi itu sendiri adalah masuknya budaya masyarakat modern dari luar. Pengaruh budaya modern dari luar disebut pula modernisasi. Modernisasi juga memberikan dampak kepada perilaku di masyarakat. Perilaku modern lebih berorientasi kepada perubahan berbeda dengan perilaku tradisional yang lebih mengedepankan tradisi yang sudah ada. Namun adanya perubahan tidak selalu memberikan efek positif saja melainkan juga memberikan efek negatif yaitu budaya- budaya dari luar yang kurang sesuai dengan budaya di Indonesia.

Menurut Yudhanegara (2010:167) salah satu masalah utama dari dampak globalisasi yang dikhawatirkan adalah masalah menurunnya kualitas karakter generasi penerus bangsa. Sejak dahulu bangsa Indonesia dinilai memiliki karakter yang berbudi luhur dan mengedepankan sopan santun. Namun dengan adanya arus globalisasi generasi muda dapat terpengaruh budaya yang tidak baik atau tidak sesuai dengan kebudayaan Indonesia. Hal itu dapat dilihat dari menggunakan bahasa yang sopan setiap hari, budaya cium tangan, dan tata cara berbicara kepada orang tua yang dirasa kurang mengikuti norma kesopanan dan melenceng dari apa yang diajarkan sedari dulu.

Aunnillah (2011:9) menyebutkan bahwa sejak tahun 2010, pemerintah melalui kementerian Pendidikan Nasional mencanangkan penerapan pendidikan karakter bagi semua tingkat pendidikan, baik sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Program ini direncanakan bukanlah tanpa alasan. Sebab, selama ini dunia pendidikan dinilai

kurang berhasil dalam mengantarkan generasi bangsa menjadi pribadi yang bermartabat. Generasi saat ini dinilai memiliki kecerdasan yang brilian namun kurang dalam mental kepribadian. Fenomena tersebut jelas menimbulkan kekhawatiran tersendiri bagi banyak kalangan. Padahal hakikatnya pendidikan dilaksanakan bukan sekedar untuk mengejar nilai- nilai, melainkan memberikan pengarahan kepada setiap orang agar dapat bertindak dan bersikap benar sesuai dengan kaidah-kaidah dan spirit keilmuan yang dipelajari.

Mulyasa(2011:67) menyebutkan Periode usia dini merupakan masa yang mendasari kehidupan manusia selanjutnya. Masa ini biasa disebut *the golden age* yaitu masa-masa keemasan anak. Hasil penelitian menyebutkan bahwa pada usia dini, 90% dari fisik anak sudah terbentuk. Anak usia dini juga memegang peranan yang sangat penting karena perkembangan otak manusia mengalami lompatan dan berkembang sangat pesat, yaitu mencapai 80%. Ketika dilahirkan ke dunia, anak manusia telah mencapai perkembangan otak 25%, sampai usia 4 tahun perkembangannya mencapai 50%, dan sampai 80 tahun mencapai 80%, selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun.

Dengan mempertimbangkan karakteristik anak penting kiranya dilakukan pendidikan karakter pada anak usia dini, dalam memaksimalkan kemampuan dan potensi anak. Kita harus memanfaatkan masa *golden age* ini sebagai masa pembinaan, pengarahan, pembimbingan, dan pembentukan karakter anak usia dini. Apabila pada masa ini sudah memperoleh kualitas pendidikan dan pengajaran yang kurang baik maka setelah dewasa nantinya juga akan menghasilkan manusia yang tingkat produktivitasnya rendah,

kepekaan sosialnya kurang dan moral yang rendah pula. Pendidikan karakter bagi anak usia dini dimaksudkan untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan supaya dapat menjadi kebiasaan ketika kelak dewasa atau pada jenjang pendidikan selanjutnya (Hadisi, 2010:63).

Untuk menyampaikan pendidikan karakter kepada anak harus melalui media yang dekat dan disukai anak. Qudsy & Nurhidayah (2010:86) menjelaskan bahwa para pengamat pendidikan berpendapat dongeng yang dahulu sangat akrab dengan masa kanak-kanak kita disinyalir turut berperan dalam moralitas anak bangsa saat ini. Secara psikologis anak-anak masih dalam fase pertumbuhan memiliki karakter yang cenderung imitatif dan plagiasi. Mereka akan meniru apa saja yang didengar, dilihat, atau ditontonnya. Selain itu kepekaan dan daya simpati memori mereka amat menakjubkan. Belum ada hukum salah atau benar yang penting menarik dan menyenangkan.

Dongeng yang disampaikan kepada anak-anak akan berpengaruh besar terhadap perilakunya dimasa mendatang. Salah satu dongeng yang menceritakan karakter baik dan buruk adalah dongeng Bawang merah dan Bawang Putih. Pendidikan karakter melalui dongeng Bawang merah dan Bawang Putih selain dapat mengangkat budi pekerti luhur juga dapat menarik bagi anak-anak, sehingga perlu adanya media pendidikan karakter melalui cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih.

Latar Belakang Pemilihan Karya

Daryanto (2013:26) menyatakan bahwa komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat formatif, komik pendidikan banyak diterbitkan di industri , dinas kesehatan, dan

lembaga- lembaga non profit. Dengan pendekatan kritis komik dapat memenuhi fungsinya sebagai media pendidikan.

Kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang digambarkan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak menyukai buku- buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi. Padahal secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku bergambar yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun.

Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai media pembelajaran komik memiliki beberapa kelebihan. Komik mampu mendukung perkembangan imajinasi siswa sehingga tidak hanya terfokus dengan belajar menghafal (*route learning*), penggunaan ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa dan menemukan informasi yang terdapat didalamnya (Nugraheni, 2017:113)

Ada berbagai macam jenis komik, menurut Maharsi (2011:15) komik berdasarkan bentuknya dapat dibedakan menjadi lima yaitu komik strip (*comic strip*), buku komik (*comic book*), novel grafis (*graphic novel*), komik kompilasi dan komik digital. Agar dapat mengikuti perkembangan zaman maka bentuk komik yang akan dibuat juga harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Saat ini kita telah memasuki era digital

dimana seluruh informasi yang ingin kita dapatkan akan dengan mudah diakses melalui gawai atau komputer kita masing-masing.

Dengan adanya keuntungan dan kemudahan dari penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa komik digital perlu digunakan sebagai sarana atau media pembelajaran pendidikan karakter. Ditambah dengan gambar ilustrasi yang sesuai dengan anak-anak serta pengambilan jalan cerita yang sesuai dengan karakter. Diharapkan komik digital mampu menjadi media pembelajaran yang berhasil menyampaikan materi kepada anak-anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Pengertian komik Digital

Teknik membuat komik dengan menggunakan alat-alat digital saja, seperti komputer, pen tablet, dan aplikasi-aplikasi komputer yang dibutuhkan. Pembuatan komik murni seluruhnya dilakukan secara digital. Keuntungan dari teknik ini adalah tidak memerlukan kertas dan alat-alat yang digunakan dalam pembuatan komik tradisional. Berdasarkan ketiga teknik yang disampaikan tersebut, komik yang dibuat oleh praktikan menggunakan digital technique atau pembuatan komik dengan cara digital. Pembuatan komik seluruhnya menggunakan aplikasi yang terdapat pada komputer.

Menurut Hafiz Ahmad (2009) secara sederhana, komik digital bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya:

1) *Digital Production*

Digital production mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini bisa dilakukan 100% on screen, dan tidak sekedar proses manipulasi dan olah digital semata.

2) *Digital Form*

Digital form mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang borderless (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Kemampuan kedua dari bentuk komik secara digital adalah faktor waktu yang terhitung timeless. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Sedang kemampuan ketiga adalah kemampuan multimedia, dimana tampilan komik kini bisa dikombinasikan dengan animasi terbatas (*limited animation*), interaktivitas, suara dan sebagainya. Kemampuan multimedia bisa memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembacanya.

3) *Digital Delivery*

Digital delivery mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara digital yang dalam bentuk *paperless* dan *high mobility*. Format yang *paperless* memungkinkan distribusi komik digital memotong banyak sekali mata rantai proses distribusi jika dilakukan secara analog (misalnya dari percetakan, distributor, pengecer, pembeli). Istilahnya *only one clicks away*. Sedangkan fitur *high mobility* bisa terlaksana, karena komik dalam format digital memungkinkan data-data yang telah berbentuk kode digital dibawa ke dalam *gadget* yang kecil dan efisien. Di lain pihak, hal-hal yang sebaiknya diperhatikan dalam *digital delivery* adalah distribusi data digital yang berbeda bentuk dan sistem dengan distribusi

analog. Misalnya distribusi komik digital secara online di Indonesia akan terkait dengan kecepatan akses dan *bandwith*, sehingga perlu mempertimbangkan ukuran dan format gambar dalam komik digital yang dibuat.

4) *Digital Convergence*

Digital convergence adalah pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital, misalnya sebagai *game*, animasi, film, *mobile content*, dan sebagainya. (Hafiz Ahmad, 2009).

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya dapat disisipkan animasi, dan efek suara dan agar pembaca dapat mengikuti dan menikmati tiap cerita, dan pengaksesannya dapat dilakukan secara online pada website atau melalui gadget.

METODE BERKARYA

Metode berkarya pada komik ini dimulai dari membuat sketsa dan pembagian panel. Sketsa gambar dan panel dibuat menggunakan hardware Laptop dan pen tablet. Selain hardware digunakan juga software Adobe Photoshop CS6 dan Coreldraw X7 dengan ukuran file kerja A4. Urutan pembuatan komik ini adalah membuat sketsa, kemudian membuat *lineart*, pemberian warna, pembuatan balon kata dan membuat layout teks. Sketsa, lineart, pewarnaan dan pembuatan balon kata dikerjakan menggunakan Adobe Photoshop CS6 sedangkan pemberian teks dilakukan menggunakan aplikasi Coreldraw X7 untuk teks narasi dan dialog menggunakan *font* "Kidz Planet" dengan ukuran huruf 12 pt dan untuk teks efek

menggunakan *font* "Comic Panels" dengan ukuran 20 sampai 40 pt.

Sinopsis Komik Digital "Bawang Merah dan Bawang Putih"

Dahulu kala, ada sebuah keluarga yang hidup bahagia. Mereka memiliki seorang puteri yang diberi nama bawang putih. Namun pada suatu hari, ibu bawang putih jatuh sakit dan akhirnya meninggal. Setelah kejadian itu, bawang putih hidup sendiri dengan ayahnya. Ayah bawang putih adalah seorang pedagang yang sering bepergian jauh. Karena tak tega meninggalkan bawang putih sendirian di rumah, akhirnya ayah bawang putih memutuskan menikah lagi dengan seorang janda. Janda tersebut memiliki satu anak yang diberi nama bawang merah.

Sebenarnya niat ayahnya adalah agar bawang putih tak kesepian dan memiliki teman yang membantunya di rumah. Namun ternyata, ibu dan kakak tiri bawang putih memiliki sifat yang jahat. Selang beberapa waktu, ayah bawang putih juga jatuh sakit dan akhirnya meninggal dunia.

Kini, ibu tiri dan bawang merah bersikap semakin jahat pada bawang putih. Tiap hari dia harus melayani semua kebutuhan bawang merah dan ibu tirinya. Sampai disuatu pagi ketika bawang putih mencuci di sungai, tanpa disadari salah satu selendang kesayangan bawang merah hanyut. Akhirnya, bawang putih menyusuri sungai untuk mencari selendang itu. Hingga larut malam, selendang itu belum juga dia temukan. Saat sedang kebingungan mencari selendang Bawang Putih bertemu dengan nenek yang berjanji akan mengembalikan selendangnya apabila Bawang Putih berjanji akan membersihkan rumah nenek dan memasak untuk nenek. Bawang Putih

akhirnya setuju dan menepati janjinya kepada nenek. Untuk membalas kebaikan Bawang Putih nenek memberikan hadiah berupa labu.

Awalnya bawang putih ingin menolak, namun karena ingin menghormati pemberian, bawang putih akhirnya memilih labu yang kecil dengan alasan takut tak kuat membawanya. Dan nenek itu hanya tersenyum mendengar alasan itu. Setelah itu, bawang putihpun segera pulang dan menyerahkan selendang itu pada bawang merah. Setelah itu dia segera ke dapur untuk membelah labu dan memasaknya. Namun betapa terkejutnya dia, karena ketika labu itu dibelah, ternyata labu itu berisi emas permata yang sangat banyak.

Mendengar cerita bawang putih, muncul niat jahat di benak ibu tiri yang serakah itu. Esok paginya, dia menyuruh bawang merah untuk melakukan hal yang sama seperti yang silakukan bawang putih, dia berharap akan bisa membawa pulang labu yang lebih besar sehingga isinya lebih banyak. Singkat cerita, bawang merah yang malas itu tiba di gubuk nenek, dan diapun tinggal disitu selama seminggu. Namun karena sifatnya yang pemalas, dia hanya bermalas-malasan saja dan tidak mau membantu pekerjaan si nenek. Dan ketika sudah waktunya pulang, diapun di suruh memilih labu sebagai hadiah. Tanpa fikir panjang, dia langsung mengambil labu yang besar dan segera berlari pulang tanpa mengucapkan terimakasih. Setelah tiba dirumah, ibunya sangat senang melihat anaknya membawa labu yang sangat besar. Dia berfikir pasti emas di dalamnya cukup banyak. Dengan tak sabar, mereka segera membelah labu itu. Namun diluar dugaan, bukan emas yang ada didalamnya. Melainkan labu itu dipenuhi oleh lebah yang siap untuk menyengat Bawang Merah dan Ibunya. Dengan cepat lebah itu

keluar dari labu dan menyengat kedua anak dan ibu serakah itu. Bawang putih yang sedang memasak di dapur mendengar teriakan segera lari menolong Ibu dan adik tirinya. Bawang Putih berlari menuju bakul penyimpanan tanaman yang biasa ia kumpulkan sehari-hari dan mengambil rumput yang bisa mengusir lebah. Kemudian bawang putih membakar tanaman itu dan lebah-lebah itu pergi. Mereka akhirnya selamat Ibu tiri dan Bawang merah meminta maaf kepada bawang putih. Kemudian mereka hidup bahagia untuk selamanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komik Digital “Bawang Merah dan Bawang Putih” memiliki 45 halaman yang terdiri dari 1 halaman cover, 43 halaman isi dan 1 halaman biodata komikus. Setiap halaman dari 43 halaman isi terdapat 4 sampai 6 panel.



Spesifikasi Karya

Judul : “Bawang Merah dan Bawang Putih”

Ukuran : A4 300 PPI

Jenis : komik digital

Media : Digital Painting

Halaman : 45 Halaman

Analisis Karya

Dalam menganalisis karya terdapat 3 aspek yang digunakan yaitu aspek teknis, aspek estetis dan aspek ilustratif.

a. Aspek teknis

Secara teknis perancangan Komik ini dimulai dari membuat sketsa dan pembagian panel. Sketsa gambar dan panel dibuat menggunakan hardware Laptop dan pen tablet. Selain hardware digunakan juga software Adobe Photoshop CS6 dan Coreldraw X7 dengan ukuran file kerja A4. Urutan pembuatan komik ini adalah membuat sketsa, kemudian membuat lineart, pemberian warna, pembuatan balon kata dan membuat layout teks. Sketsa, lineart, pewarnaan dan pembuatan balon kata dikerjakan menggunakan Adobe Photoshop CS6 sedangkan pemberian teks dilakukan menggunakan aplikasi Coreldraw X7 untuk teks narasi dan dialog menggunakan font "Kidz Planet" dengan ukuran huruf 12 pt dan untuk teks efek menggunakan font "Comic Panels" dengan ukuran 20 sampai 40 pt.

b. Aspek estetis

Secara estetis perancangan Komik ini dapat dianalisis menggunakan unsur dan prinsip seni rupa. Berdasarkan unsur seni rupa yaitu garis, bidang, ruang, warna, dan tekstur. Garis yang digunakan pada komik ini ada dua macam yaitu garis lengkung dan garis lurus. Sebagian besar adalah garis lengkung yaitu terletak pada garis pepohonan, rumput dan karakter Bawang Putih, Bawang Merah, Ayah, Ibu dan nenek sedangkan garis lurus hanya terdapat pada gambar rumah baik tampak luar maupun didalam, perabotan dan batang pohon. Unsur selanjutnya yaitu bidang terlihat pada kotak narasi. Unsur selanjutnya yaitu

unsur ruang yang dapat dilihat dari pembagian ruang panel. Selanjutnya unsur warna, pemakaian warna dipilih adalah warna cerah pada halaman ini dominan kombinasi warna hijau dikarenakan setting tempatnya di hutan. Sedangkan warna karakter sesuai dengan desain. Unsur selanjutnya yaitu tekstur terlihat pada tekstur kayu pada pepohonan dan tekstur rumput pada gambar rumput.

Berdasarkan prinsip seni rupa dapat dirasakan keseimbangan dari setiap panel terlihat dari pembagian dan ukuran panel. Terlihat pula proporsi yang sesuai yaitu perbandingan ukuran tangan dan tubuh bawang putih yang sesuai dengan pepohonan dan rumput disekitarnya. Proporsi jauh dekat juga terasa pada panel kelima dimana ukuran rumah desa lebih kecil dari pohon-pohon dikarenakan letaknya yang lebih jauh. Selain pada panel yang disebutkan masih banyak contoh perpektif yang digunakan.

c. Aspek Ilustratif

Analisis komik secara ilustratif memperhatikan 2 aspek yaitu aspek gambar dan komunikasi. Di dalam aspek ini akan dilihat bahwa gambar yang dibuat sesuai dengan pesan yang akan disampaikan. Didalam komik "Bawang Merah dan Bawang Putih" terdapat pesan moral yang ingin disampaikan yaitu apabila berbuat baik maka akan dibalas dengan kebaikan dan apabila berbuat jahat akan dibalas dengan kejahatan. Salah satu contoh adegan yaitu dimana Bawang Putih mendapatkan hadiah labu yang berisi emas dan perhiasan karena kebajikannya untuk membantu nenek. Selain itu nilai-nilai pendidikan karakter bahwa kejahatan akan dibalas kejahatan juga dapat terlihat ketika digambarkan Bawang Merah dan Ibunya yang tamak akan harta mencoba

melakukan hal yang sama dengan Bawang Putih namun yang didapat bukanlah emas melainkan labu yang berisi dengan lebah yang siap menyengat mereka. Untuk mendukung pesan tersebut tersampaikan gambar dibuat sesuai dengan storyboard dan pada beberapa adegan yang dibutuhkan diberikan tambahan efek dan dialog yang mendukung.

SIMPULAN

Dalam perancangan komik digital “Bawang Merah dan Bawang Putih” menggunakan metode digital untuk mempermudah akses dan menyesuaikan perkembangan zaman. Pada komik digital Bawang Merah dan Bawang Putih” menceritakan kehidupan tokoh utama yaitu Bawang Putih yang memiliki sifat baik hati, rajin dan suka menolong yang hidup menderita karena Bawang Merah dan Ibunya.

Didalam komik digital “Bawang Merah dan Bawang Putih” mengandung pesan moral yaitu anak yang baik dan rajin akan mendapatkan balasan yang baik sedangkan anak yang pemalas dan serakah akan mendapatkan balasan yang jelek. Berdasarkan pesan moral yang mengangkat karakter dari masing masing tokoh utama dan alur cerita, komik ini dapat dijadikan sebagai media pendidikan karakter oleh orang tua maupun guru. Dengan kemasan komik cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih akan menjadi lebih menarik bagi anak-anak. Dengan kemasan yang sesuai anak-anak akan dengan mudah menerima pendidikan karakter didalamnya, diharapkan dengan begitu dengan adanya komik ini dapat membantu pendidikan karakter di Indonesia.

Secara teknis perancangan komik ini dari membuat sketsa dan pembagian panel. Sketsa

gambar dan panel dibuat menggunakan *hardware* Laptop dan pen tablet. Selain *hardware* digunakan juga software Adobe Photoshop CS6 dan Coreldraw X7 dengan ukuran file kerja A4. Urutan pembuatan komik ini adalah membuat sketsa, kemudian membuat *lineart*, pemberian warna, pembuatan balon kata dan membuat layout teks. Sketsa, *lineart*, pewarnaan dan pembuatan balon kata dikerjakan menggunakan Adobe Photoshop CS6 sedangkan pemberian teks dilakukan menggunakan aplikasi Coreldraw X7 untuk teks narasi dan dialog menggunakan *font* “Kidz Planet” dengan ukuran huruf 12 pt dan untuk teks efek menggunakan *font* “Comic Panels” dengan ukuran 20 sampai 40 pt.

Sebagai bentuk penerapannya, komik ini sudah diluncurkan pada salah satu website yaitu Jateng Pintar dengan alamat pintar.jatengprov.go.id yang merupakan salah satu website dibawah Badan Pengembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi Jawa Tengah (BPTIK) Jawa Tengah. BPTIK Jawa Tengah merupakan salah satu badan dibawah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah.

Saran

Penulis berharap karya komik ini dapat menjadi media alternatif untuk mewujudkan karakter yang sesuai pada anak melalui isi cerita yang ada di dalamnya. Dengan harapan bahwa dengan adanya buku komik ini dapat digunakan orang tua atau guru sebagai media penanaman pendidikan karakter khususnya kejujuran pada anak. Bagi anak-anak penulis juga berharap buku komik ini dapat digunakan sebagai sarana untuk merangsang ketertarikan dalam membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Airlanda, Gamaliel Septian. 2010. Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Efektivitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. Vol 3(1):20
- Anderson, Benedict. 2001. *Imagined Communities : komunitas-komunitas terbayang*. Yogyakarta: Insist Press dan Pustaka Pelajar
- Annilah, Nusla Isna. 2011. *Panduan Penerapan Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta : Madania PT Pustaka Insani Madani
- Azhari. 2015. *Peran Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah*. Vol 16(1) : 44
- Aziz, Hamka Abdul. 2011. *Pendidikan Karakter Berpusat Pada Hati*. Jakarta : Al-mawardi Prima
- Bunanta, Murti. 1998. *Problematika Penulisan Cerita Rakyat untuk Anak Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Danandjaja, J. 1984. *Folklor Indonesia : Ilmu gossip, dongeng, dan lain- lain* .Jakarta : PT Pustaka Utama Grafiti
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Daryanto & Suyatri. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta : Gava Media.