

**PENGENALAN MATERI IPA KELAS 7 BAGIAN GAYA DAN GERAK
MELALUI MEDIA KOMIK**

TUGAS AKHIR / SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang Sarjana (S1)



Oleh

Fahrizky Aksan Maulana

20201810003

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KUNINGAN
2025**

LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN
Pengenalan Materi IPA Kelas 7 Bagian Gaya dan Gerak
Melalui Media Komik

Disusun Oleh

Fahrizky Aksan Maulana

20201810003

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1

Naskah Skripsi ini telah dibimbing kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi/Tugas Akhir di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

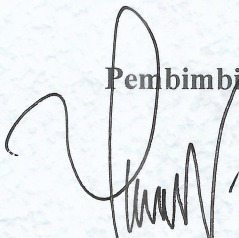
Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Jumat

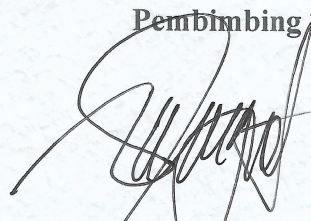
Tanggal Bulan Tahun : 31 Januari 2025

DOSEN PEMBIMBING :

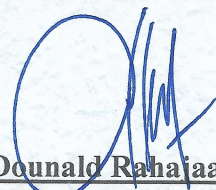
Pembimbing 1


Yulyanto, M.T.I.
NIK. 410106830231

Pembimbing 2


Dr. Sigit Setya Kusuma M.Sn
NIK. 410111920229

Mengetahui / Mengesahkan :
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual,


Jerry Dounald Raha Jaan, M.Sn
NIK. 410107740228

LEMBAR PENGUJIAN
Pengenalan Materi IPA Kelas 7 Bagian Gaya dan Gerak
Melalui Media Komik

Disusun Oleh

Fahrizky Aksan Maulana

20201810003

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1

Skripsi ini telah dibimbingkan kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi/Tugas Akhir di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada:

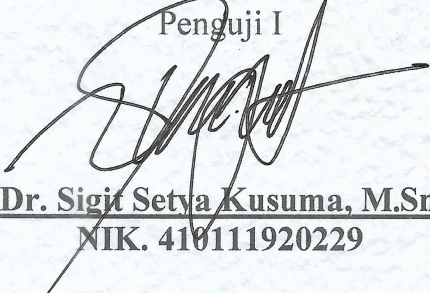
Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Jumat

Tanggal : 31 Januari 2025

DOSEN PENGUJI :

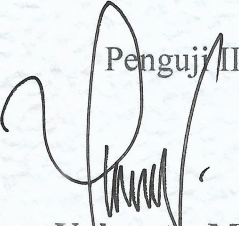
Penguji I


Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn.
NIK. 410111920229

Penguji II


Rika Nugraha, M.Sn.
NIK. 410110730227

Penguji III


Yulyanto, M.T.I.
NIK. 410106830231

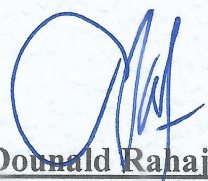
Mengetahui/Mengesahkan

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer



Tito Sugiharto, S.Kom., M.Eng
NIK. 410381101348

Ketua Program Studi
Sistem Informasi S1


Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn
NIK. 410107740228

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fahrizky Aksan Maulana
NIM : 20201810003
Tempat, Tanggal lahir : Kuningan, 22 April 2002
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi / Tugas Akhir** dengan judul sebagai berikut :

Judul : **Pengenalan Materi IPA Kelas 7 Bagian Gaya dan Gerak Melalui Media Komik**

Dosen Pembimbing 1 : Yulyanto, M.T.I.

Dosen Pembimbing 2 : Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn.

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 31 Januari 2025
Yang menyatakan,

A yellow rectangular postage stamp with a scalloped edge is placed over the signature. The stamp features a portrait of a man in a military-style uniform. Text on the stamp includes '20.000' in large red numerals, '20.000 RUPIAH' vertically on the left, and '71051ANX095850818' at the bottom. The words 'METERAL' and 'TEMPEL' are also visible.

Fahrizky Aksan Maulana

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul PENGENALAN MATERI IPA KELAS 7 BAGIAN GAYA DAN GERAK MELALUI MEDIA KOMIK beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 31 Januari 2025
Yang membuat pernyataan,



Fahrizky Aksan Maulana

MOTTO dan PERSEMBAHAN

“Ini pun akan berlalu”

sebuah pepatah Persia yang menyampaikan gagasan bahwa segala sesuatu bersifat sementara, baik dan buruk sementara, termasuk motto dan prinsip juga akan berlalu, karena yang paling konsisten di dunia ini adalah perubahan. kesenangan atau kesedihan juga akan berlalu, tetaplah sadar dengan hal-hal yang ada di dunia ini, dan saat ini, lihatlah peta realitas, dan beradaptasilah, untuk menciptakan permainan dan cerita yang menarik dalam kehidupan yang singkat ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri agar melanjutkan episode dan permainan dalam kehidupan ini yang tertunda. Terimakasih untuk semua orang yang telah bermain dan mengisi cerita di dalam kehidupan saya, terutama keluarga saya, semoga suatu saat saya dapat mengisi kehidupan keluarga saya, dan orang yang telah mengisi cerita ke dalam hidup saya dengan permainan, dan cerita yang menarik, bermanfaat sekaligus bermakna.

PENGENALAN MATERI IPA KELAS 7 BAGIAN GAYA DAN GERAK MELALUI MEDIA KOMIK

Fahrizky Aksan Maulana, Yulyanto, Sigit Setya Kusuma.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas
Kuningan

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa
Barat 45512

20201810003@uniku.ac.id, yulyanto@uniku.ac.id, sigit.setya@uniku.ac.id

Abstrak

Rendahnya minat membaca dalam bidang sains di Indonesia, menjadi salah satu tantangan dalam proses pembelajaran IPA. Selain itu, minimnya media alternatif yang dapat memotivasi siswa untuk mempelajari sains dengan cara yang menarik semakin memperparah kondisi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media komik sebagai alat bantu pembelajaran materi gaya dan gerak untuk siswa di MTs Negeri 7 Kuningan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa observasi, kuesioner, studi literatur, dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode analisis tematik, dan metode penyelesaian masalah menggunakan desain proses. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap komik bertema sains atau pendidikan, dengan 91,6% responden menyatakan sikap positif terhadap tema tersebut. Sebanyak 93,7% responden menilai bahwa komik mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan 79,72% responden merasa bahwa komik lebih menarik dibandingkan buku pelajaran biasa. Selain itu, 83,92% responden menganggap komik IPA membantu mereka memahami pelajaran lebih baik, dan 73,43% responden menyatakan keinginan untuk membaca lebih banyak komik bertema sains.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media komik memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA. Dengan karakter visual dan naratifnya, komik tidak hanya menyajikan materi sains dengan cara yang menyenangkan tetapi juga menjadi alternatif media edukasi yang inovatif.

Kata Kunci : Media Komik, Gaya dan Gerak, Pembelajaran IPA, Minat Membaca, Siswa Kelas 7

THE INTRODUCTION OF SCIENCE ABOUT FORCE AND MOVEMENT FOR SEVENTH GRADE STUDENTS THROUGH COMIC MEDIA

Fahrizky Aksan Maulana, Yulyanto, Sigit Setya Kusuma.

Visual Communication Design Study Program, Faculty of Computer Sciences,
Universitas Kuningan

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512

20201810003@uniku.ac.id, yulyanto@uniku.ac.id, sigit.setya@uniku.ac.id

Abstract

The low interest in reading science in Indonesia presents a significant challenge in the teaching of Science subjects. In addition, the scarcity of alternative media that can motivate students to learn science in an engaging way further exacerbates the issue. This study aims to design comic media as a learning media for teaching the topics of force and movement to students at MTs Negeri 7 Kuningan.

This research uses a qualitative approach, with data collection methods including observation, questionnaires, literature review, and interviews. The data obtained were analyzed using thematic analysis, and problem-solving methods were employed through process design. The results show that the majority of respondents have a high level of interest in science or educational-themed comics, with 91.6% of respondents expressing a positive attitude toward the theme. 93.7% of respondents believe that comics make learning more enjoyable, and 79.72% find comics more engaging than regular textbooks. Furthermore, 83.92% of respondents feel that science comics help them understand the lessons better, and 73.43% expressed a desire to read more science-themed comics.

The study concludes that comic media has great potential to increase students' interest and understanding in Science education. With its visual and narrative features, comics not only present scientific material in a fun way but also serve as an innovative alternative educational media.

Keywords : Comic Media, Force and Movement, Science Learning, Reading Interest, Seventh-Grade Students.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul skripsi yang peneliti ambil adalah **“PENGENALAN MATERI IPA KELAS 7 BAGIAN GAYA DAN GERAK MELALUI MEDIA KOMIK”**.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Dikdik Harjadi, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Bapak Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual
5. Ibu Ibu Rika Nugraha, M.Sn. selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Bapak Azhar Natsir Ahdiyat. M.Ds. selaku Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
7. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
8. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.

9. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan proposal ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, januari 2025



Fahrizky Aksan Maulana

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN	
LEMBAR PENGUJIAN	
SURAT PERNYATAAN	
PERNYATAAN ORIGINALITAS	
MOTTO dan PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Batasan Lingkup Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.7 Metode Perancangan	6
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	7
1.7.2 Metode Analisis Data	8
1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah.....	9
1.7.4 Kerangka Perancangan	11
1.8 Sistematika Penulisan.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	13
2.1 Kajian Teori Dan Studi Literatur.....	13
2.1.1 Desain	13
2.1.2 Desain Komunikasi Visual	14
2.1.3 Elemen-Elemen Desain.....	15
2.1.4 Prinsip desain.....	22

2.1.5 Keseimbangan.....	22
2.1.5 Ritme.....	23
2.1.6 Penekanan	24
2.1.7 Kontras.....	25
2.1.8 Gerakan.....	26
2.1.9 Harmony	27
2.1.10 Proporsi dan Skala	28
2.1.11 Media	29
2.1.12 Media komik	30
2.1.13 Unsur – Unsur Komik.....	31
2.1.14 Komik sebagai media pembelajaran	33
2.1.15 Karakteristik remaja.....	34
2.1.16 Ilmu Pengetahuan Alam.....	38
2.1.17 Tinjauan Karya dan Referensi	38
2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu	43
2.3 Kerangka Teoretis	46
BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN.....	47
3.1 Data dan Objek Perancangan.....	47
3.1.1 Data Primer	47
3.1.2 Data sekunder	56
3.1.3 Profil MTs Negeri 7 Kuningan	56
3.2 Hasil Analisis Data	59
3.2.1 Analisis Tematik.....	59
3.3 Konsep Kreatif	65
3.3.1 Tujuan Kreatif.....	66
3.3.2 Strategi Kreatif.....	67
3.4 Konsep Visual	77
3.4.1 Referensi	77
3.4.2 Desain Tata Letak Komik	77
3.4.3 Desain Karakter	78
3.4.4 Desain Latar Belakang.....	78
3.4.5 Tifografi Komik.....	79
3.4.6 Story Line	80
3.5 Konsep Media.....	94

3.5.1 Target Audiens.....	95
3.5.2 Media Utama.....	97
3.5.3 Media Penunjang	98
3.6 Skema Perancangan.....	102
3.7 Program Kreatif	103
3.7.1 Jadwal Perancangan.....	103
3.7.2 Biaya Perancangan.....	104
BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN.....	105
4.1 Pengolahan Ide	105
4.2 Eksekusi Visual	108
4.2.1 Komik	108
4.2.2 Warna.....	119
4.2.3 Desain Character.....	121
4.2.4 Balon Percakapan	124
4.3 Penerapan pada Media.....	125
4.4 Hasil Uji Coba	131
4.4.1 Hasil data kuesioner.....	132
BAB V PENUTUP.....	135
5.1 Simpulan.....	135
5.2 Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA	137
Riwayat Hidup (Curriculum Vitae).....	143
Lampiran (<i>Appendices</i>)	144

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Color Wheel	17
Gambar 2 element design.....	18
Gambar 3 Elements_Value	19
Gambar 4 Elements_Space	19
Gambar 5 Elements_Shapes_.....	20
Gambar 6 Elements_Form	21
Gambar 7 tekstur	21
Gambar 8 Balance	23
Gambar 9 Ritme	24
Gambar 10 Emphasis	25
Gambar 11 Contrast	26
Gambar 12 Movement Pattern	27
Gambar 13 Harmony.....	28
Gambar 14 Proportion.....	29
Gambar 15 cover buku Putaran Planet di Antariksa	39
Gambar 16 cover buku The Manga Guide to Physics.....	40
Gambar 17 character design.....	78
Gambar 18 lapangan upacara dan olahraga MTs Negri 7 Kuningan	78
Gambar 19 Font Jaws Comic Pro Jy	79
Gambar 20 contoh komik berwarna.....	97
Gambar 21 contoh comik beserta penjelasan Materi IPA.....	98
Gambar 22 pin peniti.....	99
Gambar 23 flashcard	100
Gambar 24 totebag	100
Gambar 25 gantungan kunci	101
Gambar 26stikker temple	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	43
Tabel 2 3.1 Tabel Kuesioner	50