



Pembuatan Komik Sejarah Raden Tumenggung Abdul Kadir Setia Pahlawan dengan metode Multimedia Development Life Cycle

Dwi Hanggara¹, Noferianto Sitompul^{1*}, Naufal Aulia Fiermaiza¹, Salahuddin¹, U Heri Mulyanto¹, Vanie Wijaya¹, Narti Prihartini¹, Lang Jagat¹, Milda Surgani Firdania¹

¹Program Studi Teknik Multimedia, Politeknik Negeri Sambas, Indonesia.

Artikel Info

Kata Kunci:

Abdul Kadir;
Komik;
Pahlawan Kalimantan Barat.

Keywords:

Abdul Kadir;
Comic;
National Hero of West Borneo.

Riwayat Article:

Submitted: 14 Juli 2025

Accepted: 31 Juli 2025

Published: 31 Juli 2025

Abstrak: Pengetahuan akan sejarah lokal memiliki peranan penting dalam membentuk identitas dan karakter generasi muda sebagai penerus bangsa. Pengetahuan mengenai cerita perjuangan pahlawan dalam merebut kemerdekaan Indonesia, menjadi salah satu modal pendukung. Berbagai kisah pahlawan lokal terutama yang berasal dari Kalimantan barat, yang selama ini hanya ditampilkan melalui media Penyampaian dalam bentuk media tulis atau buku yang disimpan di perpustakaan. Salah satunya kisah pahlawan dari Kalimantan barat yaitu Raden Tumenggung Abdul Kadir Setia Pahlawan, dimana kisah ini hanya dapat diceritakan dalam bentuk buku, dan belum ditemukan media literasi lainnya sehingga diperlukan visualisasi yang terbaru dalam bentuk komik, agar dalam penyampaiannya mudah dipahami. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media literasi pembelajaran sejarah yang berbasis visual berupa komik yang mengangkat kisah perjuangan tokoh lokal Kalimantan Barat dalam melawan penjajahan Belanda, yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan bacaan peserta didik dalam memahami sejarah bangsa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang meliputi enam tahapan: concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Dalam proses pengembangan, menggunakan Adobe Photoshop untuk desain karakter. Untuk Validasi dilakukan melalui pengujian terhadap ahli materi, ahli media, dan masyarakat umum. Dari Hasil penilaian ahli media sebesar 92%, ahli materi sebesar 96% dan Hasil penilaian kepada masyarakat umum sebesar 92% dengan interval Sangat Setuju (SS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Komik Raden Tumenggung Abdul Kadir Setia Pahlawan Layak untuk dipublikasikan.

Abstract: Knowledge of local history plays a vital role in shaping the identity and character of the younger generation as the nation's successors. Knowledge of the stories of heroes' struggles in gaining Indonesian independence is one of the supporting assets. Various stories of local heroes, especially those from West Kalimantan, have been presented only through written media or books stored in libraries. One of them is the story of a hero from West Kalimantan, Raden Tumenggung Abdul Kadir Setia Pahlawan, where this story can only be told in book form, and no other literary media has been found, so that the latest visualization in the form of comics is needed, so that the delivery is easy to understand. Therefore, the purpose of this study is to create a visual-based historical learning literacy media in the form of comics that tells the story of the struggle of local figures in West Kalimantan in fighting Dutch colonialism, which can later be used as reading material for students in understanding the nation's history. The method used in this

study is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which includes six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. In the development process, Adobe Photoshop was used for character design. Validation was conducted by testing with material experts, media experts, and the general public, from the results of the assessment by media experts of 92%, material experts of 96% and the results of the evaluation to the general public of 92% with a Strongly Agree (SS) interval. So it can be concluded that the Raden Tumenggung Abdul Kadir Setia Pahlawan Comic is worthy of publication.

Corresponding Author:

Noferianto Sitompul

Email: noferiantositompul@gmail.com

PENDAHULUAN

Provinsi Kalimantan Barat, sebagaimana daerah Indonesia lainnya, memiliki kebudayaan asli yang khas, baik yang kebudayaan material maupun kebudayaan spiritual (Ryaldi, 2018). Keberagaman budaya ini merupakan bagian dari identitas masyarakat. Masyarakat hidup dalam lingkungan tradisi yang telah membudaya sebagai bentuk untuk menghormati dan menghargai kejayaan masa lalu. Tradisi ini lalu dijaga, diwariskan dan dilestarikan dari generasi ke generasi, sebab pada masa lalu di Kalimantan Barat terdapat berbagai kerajaan, baik besar maupun kecil. Di antara kerajaan-kerajaan tersebut antara lain Kesultanan Pontianak, Kesultanan Kubu, Kerajaan Matan, Kesultanan Sintang, Kesultanan Landak, Kesultanan Mempawah, Kesultanan Sanggau, Kesultanan Simpang, Kerajaan Selimbau, Kerajaan Jongkong, Kerajaan Piasak, dan Kerajaan Bunut. Kerajaan-kerajaan ini tidak hanya meninggalkan jejak sejarah, tetapi juga membentuk identitas masyarakat Kalimantan Barat.

Salah satu kerajaan yang memiliki peran penting dalam sejarah Kalimantan Barat adalah Kerajaan Sintang. Kerajaan ini terletak di antara dua sungai besar, yaitu Sungai Kapuas dan Sungai Melawi, yang menjadikannya sebagai pusat perdagangan dan kebudayaan. Namun, kekayaan alam dan strategisnya juga menarik perhatian bangsa asing, terutama Belanda. Kedatangan Belanda pada tahun 1820 awalnya disambut baik oleh rakyat dan kerajaan Sintang, tetapi lama kelamaan mereka menanamkan pengaruh buruk dan memicu berbagai konflik. Perlawanan terhadap penjajahan Belanda pun terjadi, dipimpin oleh tokoh-tokoh seperti Pangeran Kuning, Pangeran Ratu Idris, dan Raden Abdul Kadir.

Banyak para pejuang asal kalimantan barat yang berjuang dan bisa dijadikan sumber informasi, namun penelitian ini berfokus pada pahlawan lokal kalimantan barat. hingga saat ini Kalimantan Barat hanya memiliki dua pahlawan yang diakui dan dianugerahi gelar Pahlawan Nasional, salah satunya adalah Raden Tumenggung Abdul Kadir Setia Pahlawan, seorang pejuang Kalimantan Barat yang berperan besar dalam perlawanan masyarakat Melawi terhadap penjajahan Belanda. Ia dianugerahi gelar Pahlawan Nasional berdasarkan SK Presiden No.114/TK/1999 atas jasanya dalam mempertahankan wilayahnya dari kolonialisme. Sebagai Kepala Pemerintahan Melawi di bawah Kerajaan Sintang, Abdul Kadir dikenal sebagai pemimpin cerdas yang berhasil menyatukan dua suku besar, Dayak dan Melayu

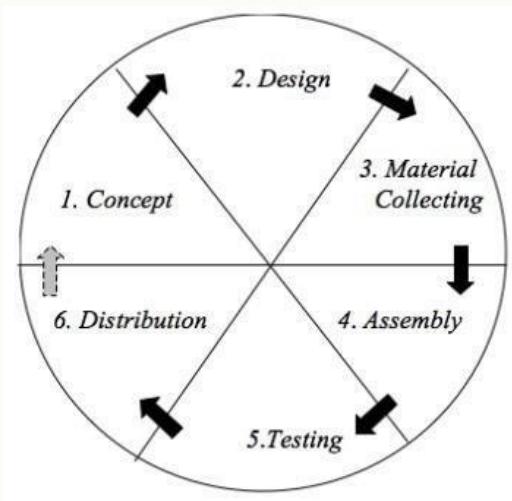
Meskipun peran Abdul Kadir memiliki dampak yang nyata, informasi mengenai kisah Abdul Kadir masih terbatas dan berupa visual bacaan perpustakaan yang memiliki akses tidak selalu mudah didapatkan bagi pembacanya(Widyaningrum et al., 2022). Selain itu, aspek kebudayaan, alur cerita, serta peninggalan sejarah terkait sering kali sulit ditemukan karena minimnya dokumentasi dan kurangnya publikasi yang tersedia. cerita kisah dan data yang diperoleh hanya dikumpulkan dari buku-buku yang merupakan data yang terpisah-pisah(Fitriyani et al., 2024).

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, pembuatan komik dapat menjadi solusi yang efektif untuk memberikan cerita dengan alur yang jelas dan dikemas dalam gambar yang menarik (Habiddin et al., 2022; Ghifary et al., 2024; Ermiana et al., 2024). Komik merupakan cerita bergambar yang terdiri dari teks bacaan serta dialog singkat (Wati et al., 2018)(Rafidatul Aisy et al., 2022). Hal tersebut tentu

akan memudahkan pembaca dalam memahami suatu cerita (Azizul et al., 2020). Berbagai cerita dapat divisualisasikan dalam bentuk komik, terutama yang berhubungan dengan pahlawan, seperti pada komik perjuangan tokoh lokal yaitu Siti Manggopoh, seorang Pejuang Perempuan yang berasal dari Minangkabau (Afdhal, 2020). Berkaca dari penelitian sebelumnya yang fokus membahas komik pahlawan, maka penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah komik pahlawan dari Kalimantan barat yaitu Abdul Kadir. Penjelasan mengenai alur cerita dari komik Raden Tumenggung Abdul Kadir Setia Pahlawan ini bersumber dari hasil wawancara bapak Muhammad Nasrun yang merupakan keluarga dari pahlawan Abdul Kadir keturunan ke 7, buku Raden Tumenggung Setia Pahlawan Dalam Perspektif Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia dan observasi langsung ke keraton sintang, sehingga dalam penjelasan setiap alur kisah abdul kadir, dapat lebih jelas, mudah dipahami dan divisualisasikan dengan bentuk komik (Arjunanda et al., 2022). Dengan dibuatnya Komik cerita Raden Tumenggung Abdul Kadir Setia Pahlawan ini, juga dapat digunakan sebagai sarana media pembelajaran bantu tentang pembelajaran sejarah kepada siswa-siswi terutama pada tingkatan sekolah dasar, khususnya di Kalimantan barat, sebagai upaya untuk mengenal sosok pahlawan dari Kalimantan barat yang memperjuangkan kemerdekaan Indonesia(Murti et al., 2020)(Ramdani et al., 2022)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)(Wahyuni et al., 2022) untuk mengembangkan komik dan komik animasi. Metode MDLC terdiri dari enam tahap, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi (Aryani et al., 2024)Sumual et al., 2024).



Gambar 1. Metode MDLC

1. Concept

Pada tahap concept, ditentukan tujuan dengan memikirkan konsep dalam pembuatan tema komik. Tema yang digunakan adalah sejarah yang menceritakan perkembangan abdul kadir, mulai dari kelahiran, perkembangan menuju dewasa, perlawanannya kepada belanda dan diakhiri dengan wafatnya.

2. Design

Pada tahap design, dilakukan perancangan storyboard atau juga sketsa kasar untuk menggambarkan deskripsi setiap panel, scene dan halaman, juga menggambarkan lokasi, suasana, suara dan elemen visual yang merepresentasikan era perjuangan Abdul Kadir.

3. Material Collecting

Pada tahap material collecting, mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan berupa sejarah abdul kadir, mengumpulkan visual illustrasi, gambar, foto observasi, elemen desain yang telah dibuat pada tahap desain, dan dialog beserta narasi cerita untuk pembuatan komik.

4. Assembly

Pada tahap assembly, terdapat beberapa proses yang harus dilakukan yaitu compositing, pembuatan komik menggunakan aplikasi Adobe Photoshop 2025.

5. Testing

Pada tahap testing, dilakukan pengujian menggunakan kuisioner yang diukur dengan skala likert (Saputra et al., 2020) untuk 2 penguji ahli media yaitu : Hanafi Muslim yang merupakan Illustrator Media Berita Weidian 420 dan Salma Nurulhasna Adha yang merupakan Ilustrator yang pernah menghasilkan desain surface produk materi. Dilanjutkan dengan 2 penguji ahli materi yaitu : Tafrihan selaku tenaga teknis perpustakaan/pustakawan dan Muhammad Aqif Alghifari sebagai kontributor majalah Riwayat, serta 30 masyarakat umum yang berasal dari kota sintang, dan sambas.

6. Distribution

Pada tahap distribution, akan menghasilkan komik fisik dan komik digital yang diunggah diplafitfor fliptml5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan pembahasan pembuatan komik ini, dilakukan Analisa terlebih dahulu terhadap penelitian yang sama mengenai pembuatan komik pahlawan sultan thaha yang dibuat oleh (Arjunanda et al., 2022). Hasil Analisa yang di dapat, dimana pembuatan komik ini menggunakan metode AIDA sebagai metode pengembangannya dan menggunakan kuisioner untuk menguatkan pentingnya kebutuhan akan komik ini. Dari penelitian tersebut sungguh sangat layak diperlukan sebuah komik sebagai sarana komunikasi untuk menjelaskan sejarah perjuangan pahlawan, terkhusus pahlawan Kalimantan barat yaitu Raden Tumenggung Abdul Kadir Setia Pahlawan. Untuk mendapatkan hasil maka dilakukan pembahasan dengan menggunakan enam tahapan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari :

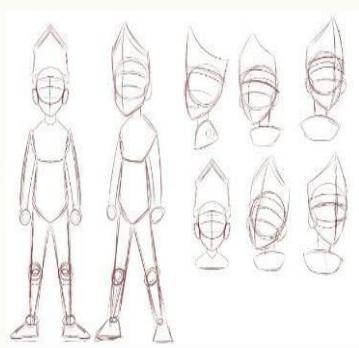
1. Concept

Pada tahap ini, dilakukan perumusan ide dasar pembuatan dan tujuan pembuatan komik yang dikelompokkan melalui tema tentang perjuangan, karakter yang menyesuaikan dengan alur cerita, menentukan alur cerita menggunakan storyline dan menentukan sasaran pembaca komik melalui konsep audiens

Tabel 1. Concept

No	Concept	Gambar	Keterangan
1.	Tema	Sejarah Lokal, Media Edukatif modern, dan Nilai Moral	Tema dalam pembuatan komik ini adalah perjuangan lokal melawan penjajahan yang dikemas dalam bentuk media visual untuk menanamkan nilai sejarah, budaya, dan nasionalisme kepada generasi muda serta masyarakat umum.

2. Karakter



Karakter ditentukan dan disesuaikan berdasarkan cerita yang ada.

3. Storyline

RAGAMAN		
Lokasi	Ranah kebangsaan, dunia internasional	Voice
1	Mengajukan Abdul Kadir, Upacara adat di negeri makar, menuntut matematika makar. Abdul Kadir adalah di sumpah, Upacara untuk matematika, dan dia diambil tangan. Semua terharu tidak makar, dengan susah-susahnya mengucapkan	Santai "Selanjutnya dimulai, Abdul Kadir dia jadi Upacara makar matematika dia"
2	Upacara sembahyang makar, yang kemerdekaan tidak dikenal. Wajah Sri (bisa) malu-malu ini milik Abdul Kadir masih kelihatan	Ibu "Kader, iku Raden Panca Pakar memang punya pemimpinnya. Sama-sama memperkenalkan apa yang mereka punya di kampus."
3	Classmate wajah Abdul Kadir, masih menyembunyikan makar, matanya membekuk dan merah	Abdul Kadir "Wah! Ich lebet!"
4	Zonan wajah upacara	Uta "Li ikceptur kece, Kali. Kamu bisa belajar banyak tentang Gunungan abdi mungkin."
5	Kembalinya makar pada posisi awal seperti posisi 1, tetapi kali ini dia mengejek kepada Abdul Kadir dengan lembut untuk mendekati kipasnya	Abdul Kadir "Ewok, Ayah! Apakah sini benar-benar sebuah kipas?"

Storyline merupakan alur cerita yang akan dibuat, bertujuan untuk membuat alur terarah dan jelas. Storyline disesuaikan berdasarkan riset yang telah dilakukan dan melakukan improvisasi tambahan dari sumber buku primer.

4. Audience



Sasaran pembaca harus ditentukan sebelum komik dikerjakan, bertujuan agar komik yang dibuat sesuai dari segi visual, color dan aspek lainnya.

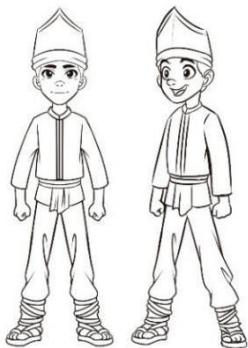
2. Design

Tahapan ini berfokus pada perencanaan visual dan struktur pembuatan, yang dikelompokkan dengan membuat storyboard terlebih dahulu, desain wajah dan karakter, serta membuat latar belakang dari tampilan komik melalui sketsa kasar.

Tabel 2. Design

No	Design	Gambar	Keterangan
1.	Storyboard		Sebelum ke tahap lebih lanjut, pembuatan storyboard penting dilakukan karena meminimalisir terjadinya kesalahan. Storyboard disesuaikan dengan storyline yang telah dibuat sebelumnya.

2. Desain Karakter



Desain karakter penting dilakukan sebelum ketahap selanjutnya, desain karakter dibuat diawal bertujuan mempermudah tahap ingking.

3. Latar Belakang



4. Ekspresi Wajah



Latar belakang berfungsi untuk mendukung, memperkuat suasana, dan memberikan konteks terhadap ilustrasi yang dibuat. Latar belakang dijadikan pemanis dan tidak boleh menonjol dari karakter atau objek utama.

Fungsi ekspresi wajah adalah untuk menghidupkan karakter, menyampaikan emosi dan menguatkan narasi visual.

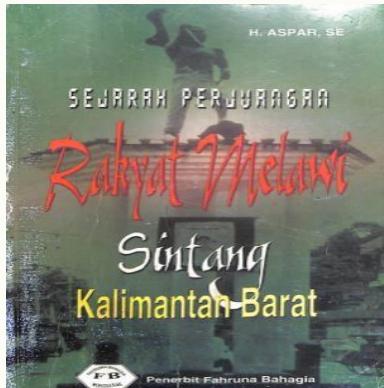
3. Material Collecting

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang diperlukan untuk membuat alur cerita melalui referensi buku yang ditulis khusus mengenai pahlawan raden tumenggung, buku sejarah, serta gambaran pembuatan aset dan bangunan yang dibutuhkan.

Tabel 3. Element

No	Element	Gambar	Keterangan
1.	Buku		Buku Raden Tumenggung Setia Pahlawan, sebagai sumber cerita

2. Buku Sejarah



Buku Sejarah Perjuangan Rakyat Melawi Sintang Kalimantan Barat (2005), Karya Penulis H. Aspar, SE yang diterbitkan Fahrurra Bahagia Pontianak. Memiliki ISBN 979-3459-06-9. Informasi yang didapatkan terkait analisis cerita Abdul Kadir adalah Berakhirnya penjajahan Belanda di Melawi.

3. Aset



Memaksimalkan hasil observasi di Kerajaan Sintang untuk menjadikan patokan pada saat tahap desain.

4. Bangunan



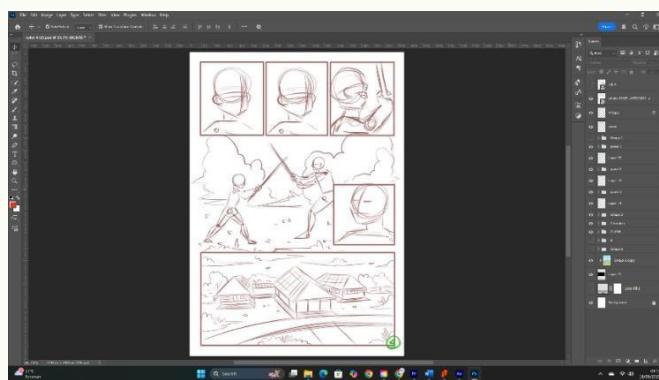
Mengambil gambar untuk memperkuat alur cerita.

4. Assembly

Tahap ini adalah proses pembuatan dan penggabungan seluruh elemen ke dalam satu kesatuan produk menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, seperti membuat :

- a. Storyboard

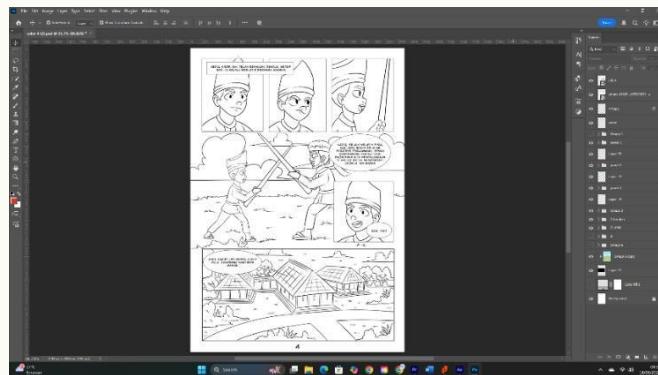
Storyboard dibuat berdasarkan storyline , sebagai gambaran kasar pose karakter.



Gambar 2. Storyboard

- b. Inking

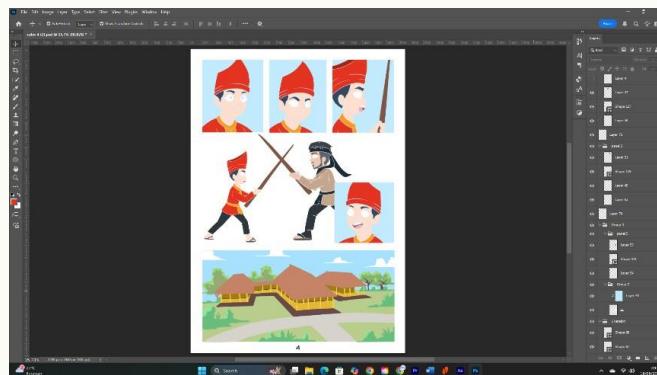
Inking merupakan penegasan garis pada storyboard, garis bersih yang dilakukan membantu pada saat pewarnaan.



Gambar 3. *Ingking*

c. Base Color

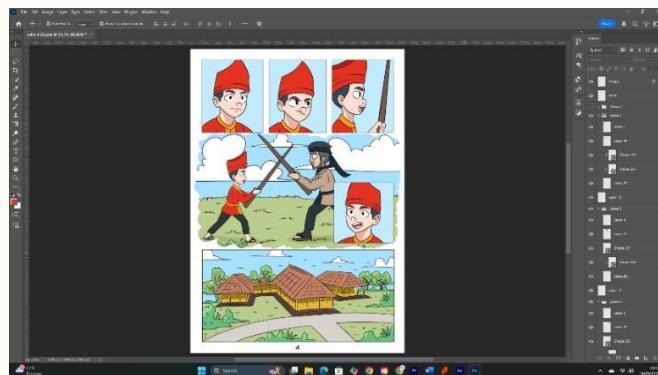
Warna dasar pada karakter maupun object dikerjakan diawal berdasarkan tone color yang telah ditentukan agar mudah pada saat shading.



Gambar 4. *Base Color*

d. Shading

Tahap ini memberikan penegasan jika karakter maupun latar belakang tidak terkesan kaku dan tetap enak dilihat.



Gambar 5. *Shading*

5. Testing

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan hasil komik sesuai dengan konsep yang dirancang. Pengujian ini melibatkan pengecekan kualitas visual dan alur cerita. Kuisisioner ini diberikan kepada 2 ahli media, 2 ahli materi dan 30 masyarakat umum. Untuk ahli media, yang salah satu hasilnya Pengisian kuisionernya ditampilkan pada tabel berikut :

Tabel 4. Kuisioner Ahli Media

No	Pertanyaan	Penilaian				
		TS	KS	C	S	SS
1.	Gaya visual yang digunakan dalam komik animasi konsisten dari awal hingga akhir.					✓
2.	Tata letak panel dan transisi antar adegan sudah mendukung kelancaran alur cerita.					✓
3.	Penggunaan warna dan ekspresi karakter memperkuat suasana dan emosi cerita.					✓
4.	Sudut pandang kamera dan zoom telah diterapkan secara sinematik.					✓
5.	Teks dialog dan narasi disusun proporsional, tidak mengganggu tampilan visual.					✓
6.	Tampilan latar belakang mencerminkan lingkungan lokal secara tepat.					✓
7.	Komik ini menarik dan mudah diikuti oleh audiens usia pelajar atau remaja.					✓
8.	Media ini secara keseluruhan komunikatif dan layak sebagai sarana edukasi visual.					✓

Untuk hasil penilaian dari ahli materi dilakukan konversi kedalam bentuk persentase dan telah disajikan pada tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Hasil penilaian 2 ahli media

Nama	Butir Pertanyaan								Jumlah Skor	Skor Maksimal
	1	2	3	4	5	6	7	8		
Hanafi Muslim	5	4	5	4	5	5	4	4	36	40
Salma Nurulhasna Adha	4	4	4	5	5	5	5	5	37	40
Jumlah									73	80
Presentase									91,25 %	

Untuk ahli materi yang salah satu hasilnya Pengisian kuisionernya ditampilkan pada tabel berikut :

Tabel 6. Kuisioner Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		TS	KS	C	S	SS
1.	Alur cerita dalam komik sesuai dengan fakta sejarah yang relevan.					✓

2. Tokoh utama dan tokoh pendukung digambarkan dengan karakter yang tepat secara historis. ✓
3. Komik ini mencerminkan nilai-nilai perjuangan dan kepemimpinan lokal. ✓
4. Latar budaya dan sosial masyarakat Kalimantan Barat tergambaran dengan baik. ✓
5. Bahasa dan narasi yang digunakan dalam dialog dapat diterima secara konteks sejarah. ✓
6. Komik ini mampu menyampaikan pesan moral yang kuat dan mendidik. ✓
7. Penyajian fakta sejarah dalam cerita telah disusun secara proporsional. ✓
8. Komik ini dapat memperkuat kesadaran budaya dan jati diri lokal pembaca. ✓

Untuk hasil penilaian dari ahli materi dilakukan konversi kedalam bentuk persentase dan telah disajikan pada tabel 7 di bawah ini:

Tabel 7. Hasil penilaian 2 ahli materi

Nama	Butir Pertanyaan								Jumlah Skor	Skor Maksimal
	1	2	3	4	5	6	7	8		
Tafrihan	5	4	4	5	5	4	5	5	37	40
Muhammad Aqif Alghifari	5	5	4	5	5	5	4	5	38	40
Jumlah Presentase								75	80	
								94 %		

Untuk masyarakat umum, salah satu hasilnya Pengisian kuisionernya ditampilkan pada tabel berikut :

Tabel 8. Kuisioner Masyarakat Umum

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		TS	KS	C	S	SS
1.	Gaya visual yang digunakan dalam komik animasi konsisten dari awal hingga akhir.				✓	
2.	Tata letak panel dan transisi antar adegan sudah mendukung kelancaran alur cerita.				✓	
3.	Penggunaan warna dan ekspresi karakter memperkuat suasana dan emosi cerita.				✓	
4.	Sudut pandang kamera dan zoom telah diterapkan secara sinematik.				✓	

- | | |
|---|---|
| 5. Komik ini mencerminkan nilai-nilai perjuangan dan kepemimpinan lokal. | ✓ |
| 6. Latar budaya dan sosial masyarakat Kalimantan Barat tergambar dengan baik. | ✓ |
| 7. Bahasa dan narasi yang digunakan dalam dialog dapat diterima secara konteks sejarah. | ✓ |
| 8. Komik ini mampu menyampaikan pesan moral yang kuat dan mendidik. | ✓ |

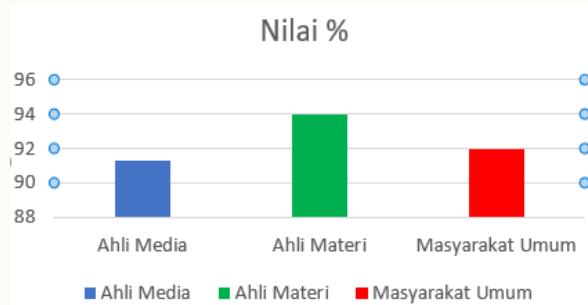
Untuk hasil penilaian dari masyarakat umum dilakukan konversi kedalam bentuk persentase dan telah disajikan pada tabel 9 di bawah ini:

Tabel 9. Hasil penilaian masyarakat umum

Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Jumlah	Skor Maksimal
Denisa mardiansyah putri	4	5	5	5	5	5	5	4	38	40
Rizki alam syah	5	5	4	5	5	5	5	5	39	40
Rega sandinata	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40
Zhafarina adila	5	4	4	5	4	5	5	5	37	40
Muhammad gozali patuh rahman	4	5	5	4	4	5	5	5	37	40
Rizky indrayanto	5	4	5	4	4	4	5	3	34	40
Muhammad fatih farendy	5	3	3	4	5	4	5	5	34	40
Harits ikbar	5	4	5	4	4	4	3	3	32	40
Hasna amelia salsabila	5	4	5	4	5	4	3	4	34	40
Purnadi	4	5	5	4	5	5	5	5	38	40
Wiranto	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40
Tika agustina	5	4	5	5	4	3	3	4	33	40
Sigit prayuda	5	5	4	3	5	4	5	5	36	40
M. Taufiq hidayat	5	5	5	4	5	5	5	5	39	40
Salsa amalia rizki	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40
Andi muhammad syafii maarif khidir	5	5	4	4	5	5	4	5	37	40
Handoyo	5	4	5	5	5	4	5	5	38	40
Irga apriansyah	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40
Ja'far shodiq asmali	5	4	4	5	5	5	4	5	37	40
Naufal dimas	5	4	4	5	5	5	4	5	37	40
Dinda ayu pramesti	5	4	3	3	3	4	5	4	31	40

Arief ramadhan	5	5	5	4	4	5	5	5	38	40
Vania putri ramadhani	4	4	4	4	4	5	5	5	35	40
Gilang maulana yusuf	5	4	3	4	3	4	5	4	32	40
Rania zahira mulyani	5	4	5	5	5	5	5	5	39	40
Fikri aditya mahendra	5	4	5	5	4	5	5	5	38	40
Nabila khairunnisa	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40
Aldi septian	4	5	5	4	5	4	4	5	36	40
Syifa maharani azzahra	5	5	4	4	5	4	4	5	36	40
Reihan dwi santoso	5	4	5	5	5	5	5	5	39	40
Jumlah									1104	1200
Presentase									92 %	

Hasil penilaian 2 Ahli Medial, 2 Ahli Materi dan 30 Masyarakat umum ditampilkan dalam bentuk grafik berikut :

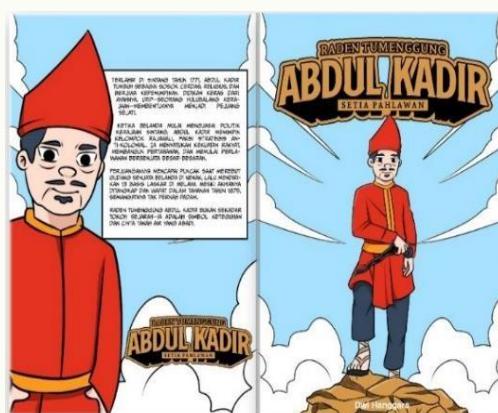


Gambar 6. Grafik Hasil Penilaian

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, untuk ahli media, ahli materi dan masyarakat umum, maka di dapat perolehan rata-rata persentase ketiga nilai tersebut sebesar 92,4 % dan sesuai dengan range perhitungan skala likert (Aromadon Wamepa et al., 2022) maka nilai tersebut termasuk dalam kategori Sangat Layak untuk dipublikasi.

6. Distribution

Pada tahap akhir, komik siap untuk didistribusikan kepada target audiens. Untuk memudahkan audiens dapat membaca dan memahami isi dari komik, maka komik dibuat dalam bentuk digital yang dapat mudah diakses pada halaman <https://online.fliphtml5.com/yuttae/ggwq>



Gambar 7. Cover depan dan belakang

KESIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil membuat media visual edukasi berupa komik sejarah kisah Raden Tumenggung Abdul Kadir Setia Pahlawan yang merupakan pahlawan Nasional Indonesia asal Kalimantan Barat dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Hasil Uji kelayakan oleh dua ahli media berhasil mendapatkan persentase sebesar 91,25%, uji validasi oleh dua ahli materi berhasil memperoleh persentase sebesar 94% dan kepada masyarakat umum berhasil mendapatkan persentasenya 92%, yang jika diambil nilai rata-rata menghasilkan nilai 92,4 % yang termasuk kedalam kategori "Sangat Layak". Komik sejarah ini dapat dijadikan media pembelajaran alternatif di sekolah serta mendorong kebanggaan terhadap tokoh pahlawan lokal. Karena pengujian belum melibatkan pihak sekolah maka untuk pengembangan Selanjutnya diharapkan komik dilanjutkan untuk diuji kepada warga sekolah untuk mendapatkan hasil ketercapaian yang lebih baik, yang nantinya digunakan sebagai media ajar bantu pada mata pelajaran sejarah. Kemudian diperlukan pengembangan ke dalam bentuk visualisasi lainnya seperti dalam bentuk interaktif digital berupa animasi 2D atau animasi 3D agar penyampaiannya lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal, V. E. (2020). Perancangan Komik Perjuangan Siti Manggopoh Pejuang Perempuan Dari Minangkabau. *IKONIK : Jurnal Seni Dan Desain*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v2i1.481>
- Arjunanda, F., Sudiani, Y., & Ariesta, O. (2022). Perancangan Motion Comic Sultan Thaha Syaifuddin Sebagai Media Pengenalan Karakter Pada Anak. *VCoDe : Visual Communication Design Journal*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.26887/vcode.v2i1.3242>
- Aromadon Wamepa, Erimson Siregar, & Margaretha Karolina Sagala. (2022). Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media Pendukung Praktikum Mekanika Dan Termodinamika Dasar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.38>
- Aryani, D., Noviandi, N., Siti Fatonah, N., & Akbar, H. (2024). Implementation of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) in Solar System Application Design. *International Journal of Science, Technology & Management*, 5(4), 726–732. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v5i4.1123>
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2), 97–104. <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>
- Ermiana, I., Parwati, N. N., Sudiarta, I. G. P., & Sudatha, I. G. W. (2024). Ethnocultural wisdom and development of e-comic. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(6), 3618–3627. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i6.29176>
- Fitriyani, C., Yulia, Y., & Khosiyono, B. H. C. (2024). Implementasi Sistem Among Dalam Penanaman Karakter Pada Siswa Di Sdn Pundong. *At-Ta'Dib*, 8(1). <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v8i1.19461>
- Ghifary, D. H. Al, Subroto, W. T., & Mustaji, M. (2024). Development of Digital Comic Interactive Media Toward Primary Students' Understanding of Concepts. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 5(1), 117–127. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i1.439>
- Habiddin, H., Ashar, M., Hamdan, A., & Nasir, K. R. (2022). Digital Comic Media for Teaching Secondary School Science. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(3), 159–166. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V16I03.28967>
- Murti, D. K., Gunarhadi, & Winarno. (2020). Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2), 337–343. <https://doi.org/10.12973/ijem.6.2.337>
- Rafidatul Aisy, D., Abdillah, Amalia, & Santoso, G. (2022). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan

Dalam Membangun Jiwa Kebangsaan Bagi Generasi Muda Milenial. *Jurnal Pendidikan Tranformatif (Jupetra)*, Vol. 01(03), 164–172.

Ramdani, G., Marithasari, H., & Soelistiyowati, R. (2022). Hegemoni Soeharto dalam Buku Komik Merebut Kota Perjuangan, 1 Maret 1949. *Jurnal Desain*, 9(3), 438. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i3.12711>

Ryaldi. (2018). Pusat Studi Lintas Budaya Kalimantan Barat. *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, 6(2), 16–28.

Saputra, H. N., Salim, S., Idhayani. N., Prasetyo, T. R. (2020). Augmented Reality-Based Learning Media Development. *Al-Ishlah : Jurnal Pendidikan Augmented Reality-Based Learning Media*, 12(2), 176–184. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12.i2.258>

Sumual, S. D. M., Lumapow, H. R., Tuerah, P. E. A., Dondokambey, C. J. H., Paat, W. R. L., & Manumpil, Y. B. (2024). Development of Multimedia-Based Learning Media for Multimedia Courses. *International Journal of Information Technology and Education*, 3(3), 1–10. <https://doi.org/10.62711/ijiite.v3i3.186>

Wahyuni, U. M., Rahmadoni, J., Kartika, A. D., & Hanim, H. (2022). The Combination of R&D and MDLC Models in WEB-Based Interactive Learning Media. *Sistemasi*, 11(3), 713. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v11i3.2085>

Wati, M., Hartini, S., Hikmah, N., & Mahtari, S. (2018). Developing physics learning media using 3D cartoon. *Journal of Physics: Conference Series*, 997(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/997/1/012044>

Widyaningrum, F. A., Maryani, I., & Vehachart, R. (2022). Literature Study on Science Learning Media in Elementary School. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 1(01), 1–11. <https://doi.org/10.56741/ijlree.v1i01.51>