

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil perancangan dalam penelitian ini merupakan sebuah komik dengan konsep digital berdimensi 1600 * 20000 pixel dengan format *Webtoon* di aplikasi *Clip Studio Paint* dengan resolusi 350 Dpi yang bertemakan *Slice of Life*, *Schoolgirl*, dan *Adventure/Isekai*. Lalu, komik yang dirancang juga mengandung materi Greetings dan Description text yang sesuai dengan materi yang disepakati oleh ahli bahasa dan ahli desain untuk pembaca yang duduk di kelas 7 SMP di semester satu.

Perancangan komik dibuat melalui 4 tahapan, yang dimulai dari sketsa kasar / *rough sketch*, lalu sketsa kasar yang telah dibuat, diperkecil kejelasannya (*Opacity*), lalu dibuatlah line art serta batasan / *border* komik. Setelah lineart sudah selesai, lalu ditambahkan warna; karakter dan latar, dilengkapi dengan *shading* supaya suasana jauh lebih hidup. Yang terakhir adalah menambahkan balon percakapan sesuai dengan *Storyboard* yang telah dirancang sebelumnya.

Hasil rancangan media pembelajaran berbasis komik dikatakan layak untuk peserta didik, terutama dari segi penerapan multimedia, yaitu desain grafis, dan dari segi materi bahasa inggris itu sendiri. Media pembelajaran berbasis komik juga dapat menyelesaikan masalah umum dalam mempelajari bahasa inggris, yaitu pembelajaran bahasa inggris yang dianggap sulit dan tidak menyenangkan, serta kurangnya media yang layak untuk digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis komik juga dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, mulai dari segi cerita, penokohan, permainan warna, dan lain sebagainya. Kemudian menurut

**Muhammad Hadfi Bayaanul Haq, 2025
RANCANGAN KOMIK DIGITAL “WORDS BETWEEN WORLDS“ SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA JENJANG SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

hasil angket siswa yang telah diberikan oleh peneliti, peserta didik dapat mengulas kembali kosakata yang ada di dalam komik dengan baik dan menyenangkan, hal ini terbukti bahwa media pembelajaran berbasis komik teruji kelayakan dan keefektivitasannya terhadap peserta didik.

5.2 Saran

Setelah berbincang dan berdiskusi dengan ahli bahasa dan ahli desain, yaitu guru bahasa inggris dan guru informatika/TIK; serta berdiskusi dengan peserta didik di SMPI Al Azhar 36 Bandung, ada beberapa poin yang perlu ditingkatkan dalam kualitas komik untuk kedepannya.

1. Meningkatkan kualitas gambar dari komik, karena ketika di *print*, kualitas gambarnya terlihat buram. Hal ini dikarenakan *template* ilustrasi di *Clip Studio Paint* masih berbentuk *default*; yang berubah hanya ukurannya saja, tidak dengan kualitas *pixelnya*.
2. Perlunya pengecekan Kembali kebahasaan dan kalimat yang digunakan untuk percakapan di dalam Komik karena percakapan dirasa berat, sehingga rata-rata peserta didik mengalami kesulitan saat membacanya.
3. Perlunya untuk memperhatikan soal busana, karena targetnya adalah sekolah islam, yang mana karakter Perempuan dituntut untuk menggunakan hijab atau kerudung, serta menyempurnakan desainnya

Dari Poin-poin yang telah disebutkan di atas, Penulis memiliki harapan besar untuk peniliti selanjutnya yang akan menyempurnakan penelitian penulis, mulai dari aspek materi, aspek grafis, dan aspek cerita. Serta untuk mediskusikan lebih lanjut terkait tema dan judul komik, terutama untuk menguatkan unsur-unsur keislaman apabila melakukan penelitian seperti ini di sekolah islam terpadu.