

ABSTRAK

PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR DIGITAL TENTANG KOLEKSI MUSEUM MAHAMERU BLORA, JAWA TENGAH

Penulis : Indigo Daffa Mileniar
Tahun Lulus : 2023
Dosen Pembimbing Skripsi : Dra. D.S. Nugrahani, M.A.

Skripsi ini berfokus pada perancangan dan pengujian kualitas cerita bergambar yang bermanfaat untuk rekomendasi cerita bergambar sebagai media edukasi untuk Generasi Z. Perancangan tersebut terdiri atas riset objek, analisis konsep, dan eksekusi. Pengujian kualitas dilakukan terhadap Generasi Z, karena pengujian dilakukan menggunakan *handphone* (12-25 Tahun).

Rumusan masalah yang dibuat ialah bagaimana proses perancangannya dan bagaimana hasil kualitasnya. Tujuannya ialah menghasilkan cerita bergambar yang berfungsi sebagai sarana pengetahuan terhadap museum dan koleksinya.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan logika penalaran induktif. Responden dipilih dengan metode *random sampling*. Kuesioner disebar secara *online* maupun *offline*. Data dan pendapat dari kuesioner dianalisis dan dipaparkan dalam bentuk persentase dan deskripsi yang dibahas untuk mendapatkan rekomendasi cerita bergambar yang sesuai.

Berdasarkan uji kualitas cerita bergambar yang dihasilkan dapat dinyatakan efektif, karena memiliki persentase yang tinggi (98%) dalam berbagai aspek, seperti tingkat pengetahuan, kualitas cerita bergambar yang menarik, tingkat efektivitas, dan tingkat kunjungan kembali serta tingkat ketertarikan. Beberapa masukan terkait dengan kualitas cerita bergambar ialah aspek tulisan yang diganti menjadi teknik digital, warna yang tidak terlalu terang, tokoh yang lebih menarik dan ekspresif, serta sampul buku yang lebih menarik. Untuk museum, cerita bergambar dapat digunakan sebagai media promosi dan sarana pelestarian bagi museum. Bagi penerbit dan guru, cerita bergambar dapat digunakan sebagai media publikasi dan alternatif pembelajaran, sehingga dapat menguntungkan secara ekonomi dan mempermudah pemahaman siswa tentang sejarah dan koleksi museum.

Kata Kunci: cerita bergambar, kualitas cerita bergambar, perancangan cerita bergambar, rekomendasi, Museum Mahameru Blora.

ABSTRACT

DESIGNING A DIGITAL ILLUSTRATION BOOK ABOUT THE MUSEUM MAHAMERU'S COLLECTIONS OF BLORA, CENTRAL JAVA

Writer : Indigo Daffa Mileniar
Undergraduate Pass : 2023
Supervisor : Dra. D.S. Nugrahani, M.A.

This thesis focuses on designing and testing the quality of picture stories that are useful for recommending picture stories as educational media for Generation Z. The design consists of object research, concept analysis, and execution. Quality testing is carried out on Generation Z, because testing is carried out using mobile phones (12-25 years).

The formulation of the problem that is made is how the design process is and how the quality results are. The goal is to produce illustrated stories that serve as a means of knowledge about the museum and its collections.

Testing is done by using inductive reasoning logic. Respondents were selected by random sampling method. Questionnaires were distributed both online and offline. Data and opinions from the questionnaire were analyzed and presented in the form of percentages and discussed descriptions to obtain appropriate picture story recommendations.

Based on the quality test the resulting picture stories can be declared effective, because they have a high percentage (98%) in various aspects, such as the level of knowledge, the quality of the interesting picture stories, the level of effectiveness, and the level of return visits and the level of interest. Several inputs related to the quality of illustrated stories are aspects of writing that are changed to digital techniques, colors that are not too bright, characters that are more attractive and expressive, and book covers that are more attractive. For museums, illustrated stories can be used as promotional media and a means of preservation for museums. For publishers and teachers, illustrated stories can be used as a medium of publication and an alternative for learning, so that they can be economically beneficial and make it easier for students to understand history and museum collections.

Keywords: illustrated stories, quality of illustrated stories, design of illustrated stories, recommendations, Mahameru Blora Museum.