

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Perancangan tugas akhir ini berfokus pada pengembangan komik digital sebagai media edukasi untuk memperkenalkan kembali metode apresiatif Tino Sidin dalam pendidikan seni rupa anak usia dini. Metode ini menekankan penghargaan terhadap kreativitas anak tanpa kritik yang dapat menghambat perkembangan mereka. Komik digital ini dipilih sebagai media karena kemampuannya dalam menyampaikan pesan edukatif secara visual dan naratif, sehingga lebih mudah diterima oleh calon pendidik seni.

Agar perancangan ini dapat terarah dan terfokus pada aspek yang relevan, penulis menentukan batasan dalam lingkup pembahasan yang dikaji. Menentukan ruang lingkup dan target audiens dapat membantu dalam merumuskan elemen-elemen yang perlu dikembangkan serta memastikan bahwa hasil perancangan dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pendidikan seni.

3.1.1 Ruang Lingkup Pembahasan

Fokus utama dalam perancangan komik digital ini adalah sosok Tino Sidin, yang mencakup aspek-aspek utama dalam pendidikan seni rupa. Selain itu, pengembangan komik digital sebagai media edukasi menjadi bagian penting dalam mengkomunikasikan nilai-nilai tersebut kepada khalayak sasaran. Perancangan ini bertujuan merespon kebutuhan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyentuh secara emosional dan visual. Melalui pendekatan visual yang komunikatif, diharapkan pesan-pesan edukatif Tino Sidin dapat diterima dengan lebih baik, khususnya oleh pendidik anak usia dini. Pembahasan dalam penelitian dan perancangan ini dibagi ke dalam beberapa fokus utama yang saling berkaitan dan mendukung keseluruhan tujuan. Setiap bagian dirancang untuk memperkuat relevansi antara metode apresiatif, media visual, dan

konteks pendidikan masa kini. Adapun ruang lingkup pembahasannya dijabarkan sebagai berikut:

1. Metode Apresiatif dalam seni

Kajian terhadap metode apresiatif Tino Sidin dalam membimbing anak-anak menggambar menjadi dasar pendekatan isi. Pendekatan ini menekankan pentingnya apresiasi terhadap setiap karya tanpa kritik yang merusak kepercayaan diri. Dalam praktiknya, Tino Sidin dikenal karena menghindari evaluasi yang bersifat teknis atau membandingkan karya anak. Ia lebih memilih membangun semangat dan rasa percaya diri melalui pujian sederhana namun bermakna. Metode ini juga menolak standar estetis atau akurasi menggambar, dan lebih mengedepankan ekspresi pribadi anak. Komunikasi yang dijalin bersifat personal dan suportif, menciptakan suasana aman dalam berkarya. Nilai utama dari pendekatan ini adalah kebebasan berekspresi dan penghargaan terhadap proses, bukan hanya hasil. Prinsip ini sejalan dengan teori pendidikan humanistik yang menempatkan potensi individu sebagai pusat perhatian. Oleh karena itu, pendekatan ini menjadi dasar dalam narasi komik yang dirancang.

2. Perancangan Komik Digital sebagai Media Edukasi

Komik digital dipilih sebagai media untuk menyampaikan metode apresiatif agar lebih mudah dipahami oleh calon pendidik seni. Pembahasan mencakup :

- a. Struktur cerita yang menggambarkan interaksi guru dengan anak dalam menerapkan metode apresiatif.
- b. Gaya visual yang menarik dan sesuai dengan dunia anak-anak serta pendidik PAUD.
- c. Elemen interaktif yang mendukung pembelajaran, seperti kuis, ilustrasi panduan, dan contoh praktek metode apresiatif dalam metode menggambar

3. Strategi Implementasi Media Digital dalam Pendidikan Seni

Penelitian ini membahas bagaimana media digital, khususnya komik interaktif, dapat berperan dalam memperkenalkan metode apresiatif kepada pengajar PAUD. Pembahasan mencakup :

- a. Kemudahan akses dan efektivitas dalam mendukung proses pembelajaran.
- b. Adaptasi metode apresiatif dalam lingkungan PAUD yang berbasis teknologi.
- c. Penggunaan komik digital sebagai alat bantu pengajar untuk memahami serta mengaplikasikan metode apresiatif dalam kegiatan menggambar.

3.1.2 Target Audiens

Target sasaran dalam perancangan ini ditetapkan berdasarkan beberapa aspek sebagai berikut :

1. Demografis :

- a. Jenis Kelamin : Laki - laki dan Perempuan
- b. Usia : minimal 21 tahun
- c. Kelas Ekonomi : SES B (Rp. 3.000.000-Rp. 5.000.000)
(Hanif,2022).

2. Pendidikan :

- a. Lulusan Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dan Sarjana Seni (S.Sn.).
- b. Mengacu pada Suarta dalam Berita Kampus UPMI Bali (2022), seorang pengajar harus memiliki gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dan menempuh Pendidikan Profesi Guru

(PPG) untuk memenuhi syarat sebagai tenaga didik profesional.

3. Geografis :

- a. Berdomisili di wilayah Jabodetabek, meliputi Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi.

4. Psikografis :

- a. Individu yang memiliki minat dalam pendidikan seni dan pengembangan mode pengajaran kreatif.
- b. Menghargai proses kreatif dalam pembelajaran seni serta terbuka terhadap metode apresiatif.
- c. Cenderung mencari referensi dan inovasi baru dalam menyampaikan materi seni rupa.
- d. Memiliki kecenderungan untuk menggunakan teknologi dan media digital dalam mendukung proses pengajaran.

5. Behavioral

- a. Aktif dalam pembelajaran alternatif, seperti komik digital, video edukatif, atau tutorial online.
- b. Aktif dalam mencari metode pengajaran seni yang efektif, terutama berfokus pada pendekatan apresiatif.
- c. Cenderung memilih materi yang visual dan interaktif, dibandingkan dengan metode konvensional dengan berbasis teks.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Scott McCloud (1993, 170) menjelaskan bahwa pembuatan komik mengikuti enam langkah bertingkat dari dasar hingga ke permukaan. Pertama adalah ide atau tujuan (*Idea / Purpose*), yaitu menentukan pesan utama atau konsep yang ingin disampaikan penulis dalam komik. Selanjutnya tahap bentuk (*Form*) yang bertujuan pada pemilihan format yang sesuai, apakah berupa komik strip pendek, novel grafis, manga, atau format lainnya. Setelah itu, tahap gaya (*Style*) menentukan pendekatan visual dan teknik yang digunakan seperti realis, kartun atau abstrak. Kemudian, pada tahap struktur (*Structure*) mencakup penyusunan alur cerita serta penyusunan visual, termasuk sekuens visual. Tahap berikutnya adalah tahap keahlian teknis (*Craft*) dimana proses menggambar, menulis, menyusun panel, serta merancang tata letak halaman. Terakhir, permukaan (*Surface*) yang merupakan penyempurnaan elemen akhir, seperti warna, detail, dan estetika visual untuk menambah daya tarik komik bagi pembaca.

Dengan metode yang telah dijabarkan, maka metode perancangan komik digital Tino Sidin adalah sebagai berikut :

1. *Idea / Purpose*

Pada tahap ini, penulis akan merancang ide, konsep serta menentukan aspek kehidupan Tino Sidin yang akan diangkat dan diadaptasi dalam komik digital. Komik akan menyoroti metode apresiatif yang beliau gunakan dalam mengajar, dengan tujuan menginspirasi calon pendidik seni untuk mengedepankan kreativitas dan keberanian dalam berkarya, tanpa takut dikritik atau merasa terbebani oleh standar estetika yang kaku.

2. *Form*

Komik ini akan dikembangkan dengan format *webtoon*. Format ini dipilih karena dapat diakses dengan mudah oleh pembaca melalui platform digital serta tata letak panel yang fleksibel dan *visual yang dinamis*.

3. *Style*

Tahap ini penulis menentukan gaya seni ilustrasi yang mampu memperkuat narasi visual pada komik digital. Penulis melihat referensi-referensi agar mampu menentukan dengan akurat gaya seni ilustrasi yang akurat.

4. *Structure*

Pada tahap ini, penulis menyusun alur cerita dengan pendekatan naratif dalam bentuk *script* mengenai bagaimana Tino Sidin mengajar dalam metode apresiatif, bagaimana respon anak-anak terhadap pendekatan tersebut, serta dampaknya bagi perkembangan kreativitas mereka. Penyusunan sekuens visual dengan menata panel-panel secara sistematis dilakukan agar pembaca dapat dengan mudah memahami esensi dari metode apresiatif yang diterapkan Tino Sidin.

5. *Craft*

Penulis memulai membuat sketsa yang mencakup karakter utama dan karakter sampingan, ekspresi wajah karakter, serta latar belakang yang relevan dengan alur cerita. Setiap elemen visual dirancang agar dapat menunjukkan kehangatan dan keterbukaan metode apresiatif, sehingga calon pendidik seni menangkap esensi dari filosofi Tino Sidin membimbing siswa.

6. *Surface*

Tahap terakhir ini penulis memberikan sentuhan terakhir untuk meningkatkan aspek estetika, dan daya tarik visual. Pemilihan warna yang cerah dan dinamis digunakan untuk menggambarkan suasana pembelajaran seni yang menyenangkan dan mendukung eksplorasi kreatif. Selain itu, detail ekspresi wajah dan gestur karakter digunakan agar dapat menggambarkan semangat apresiasi dan dorongan positif bagi anak-anak dalam berkarya.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penelitian ini menggunakan kuesioner, wawancara, dan observasi sebagai alat desain. Pendekatan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang dapat menginspirasi calon pendidik seni agar lebih berani dalam berkarya dan menerapkan metode apresiatif dalam pembelajaran seni. Dengan meningkatkan pentingnya eksplorasi kreativitas anak tanpa rasa takut, perancangan komik ini berupaya menghadirkan narasi yang menggambarkan nilai-nilai pendidikan seni Tino Sidin secara nyata dan inspiratif.

3.3.1 Observasi

Untuk melihat langsung peninggalan Tino Sidin, penelitian ini menggunakan metode observasi.

1. Pengamatan Deskriptif

Penulis mengunjungi rumah bekas Tino Sidin, yang kini telah menjadi Museum Taman Tino Sidin, guna memperoleh pemahaman komprehensif terhadap lingkungan, karya-karyanya, serta filosofi mengajarnya dapat menjadi inspirasi bagi calon pendidik seni. Selain itu, dokumentasi museum memberikan gambaran nyata tentang metode pembelajaran yang diterapkan oleh Tino Sidin, terutama pendekatan apresiatif yang mendorong kebebasan berekspresi tanpa rasa takut dikritik.

3.3.2 Wawancara

Penulis melakukan wawancara untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai sosok Tino Sidin dari sudut pandang orang-orang yang mengenalnya secara langsung. Wawancara ini akan mengambil sudut pandang dari keluarga, mantan murid Tino Sidin, serta seorang *webtoon-is*. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menggali lebih dalam bagaimana metode pengajaran Tino Sidin dapat menginspirasi calon pendidik seni untuk berani berkreasi, serta bagaimana menerjemahkan nilai-nilai tersebut ke dalam format komik digital yang efektif.

1. Wawancara dengan Ir. Panca Takariyati Sidin

Untuk lebih memahami sosok Tino Sidin dari sudut pandang keluarga, penulis melakukan wawancara dengan Ir. Panca Takariyati Sidin, putri bungsu Tino Sidin. Tujuan wawancara ini adalah untuk mendapatkan wawasan mengenai kehidupan pribadi, perjalanan kariernya, serta nilai-nilai yang beliau anut dalam dunia pendidikan dan seni.

Selain itu, wawancara ini menggali bagaimana Tino Sidin mendidik anak-anaknya serta pengaruh metode mengajarnya dalam kehidupan keluarga. Pemahaman ini membantu dalam membangun narasi dan karakterisasi yang lebih mendalam dalam komik digital, sehingga mampu menginspirasi calon pendidik seni untuk menerapkan metode apresiatif dalam pembelajaran seni.

Berikut adalah daftar pertanyaan wawancara kepada Ir. Panca Takariyati Sidin :

- a. Bagaimana anda mengenal Pak Tino Sidin?
- b. Bagaimana anda melihat peran Pak Tino Sidin dalam perkembangan seni di Indonesia ?
- c. Apa kontribusi terbesar beliau dalam dunia pendidikan seni?
- d. Bagaimana metode beliau dibandingkan dengan metode pendidikan seni di Indonesia saat ini. Menurut Anda, mengapa metode dan pendekatan mengajar Pak Tino Sidin masih relevan hingga saat ini?
- e. Apa tantangan terbesar yang dihadapi Pak Tino Sidin dalam memperkenalkan metode mengajarnya?
- f. Bagaimana Anda melihat pendekatan Pak Tino Sidin dalam mengajarkan seni kepada anak-anak?

- g. Bagaimana cara beliau membangun kepercayaan diri anak-anak dalam menggambar?
- h. Bagaimana pengaruh Pak Tino Sidin terhadap perkembangan seni anak-anak di Indonesia?
- i. Apakah ada seniman atau tokoh pendidikan yang meneruskan jejak atau terinspirasi dari beliau?
- j. Bagaimana Anda melihat apresiasi terhadap karya dan metode beliau di era modern?
- k. Apakah menurut Anda, masih ada celah dalam dunia pendidikan seni yang bisa diisi dengan metode Pak Tino Sidin?
- l. Bagaimana gaya dan filosofi seni Pak Tino Sidin memengaruhi dunia seni rupa Indonesia khususnya bagi generasi sekarang?
- m. Menurut anda, mengapa generasi sekarang harus mengenal Pak Tino Sidin? sebaiknya dikenalkan ke siapa?
- n. Menurut Anda, bagaimana cara terbaik untuk melestarikan warisan Pak Tino Sidin?
- o. Bila saya ingin memperkenalkan kembali Pak Tino Sidin, apa saja informasi yang penting untuk saya angkat ?

2. Wawancara dengan Sevina Charolin Florensia

Penulis melakukan wawancara dengan narasumber Sevina Charolin Florensia, seorang ilustrator dan webcomic artist, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai proses kreatif serta praktik profesional dalam industri komik digital.

Berikut merupakan daftar pertanyaan wawancara kepada Sevina Charolin Florensia :

- a. Bisa ceritakan sedikit tentang perjalanan Anda menjadi seorang *webtoonist* ?
- b. Apa yang menginspirasi Anda untuk mulai membuat *webtoon* ?
- c. Bagaimana Anda mengembangkan ide cerita menjadi visual naratif yang utuh ?
- d. Apa saja tahapan yang biasanya Anda lakukan dalam merancang satu episode *webtoon* ?
- e. Seberapa penting peran *storyboard* atau sketsa awal dalam proses kreatif Anda ?
- f. Bagaimana Anda membangun ritme dan *pacing* cerita melalui panel-panel visual ?
- g. Apa yang Anda pertimbangkan saat menentukan komposisi panel dan sudut pandang kamera ?
- h. Bagaimana Anda menyesuaikan alur cerita dengan format *scroll* vertikal khas *webtoon* ?
- i. Bagaimana cara Anda mengekspresikan emosi karakter lewat visual tanpa terlalu banyak dialog ?
- j. Sejauh mana warna dan efek visual berperan dalam menyampaikan suasana cerita ?
- k. Apa tantangan terbesar dalam menjaga konsistensi desain karakter dan latar selama seri berjalan ?
- l. Bagaimana Anda memilih gaya gambar yang sesuai dengan genre dan tema cerita ?
- m. Apakah Anda pernah menyesuaikan gaya visual atau cara bercerita berdasarkan respons pembaca ?

- n. Bagaimana Anda melihat perkembangan gaya visual naratif dalam *webtoon* dari waktu ke waktu ?
- o. Menurut Anda, apa saja elemen kunci yang membuat sebuah *webtoon* terasa kuat dan menarik ?
- p. Apakah alur cerita atau visual lebih penting dalam menciptakan *webtoon* yang sukses, atau keduanya harus seimbang ?
- q. Bagaimana Anda menilai keberhasilan sebuah episode atau seri *webtoon* dari sudut pandang pembuat ?
- r. Apa peran orisinalitas dalam membuat *webtoon* yang menonjol di tengah banyaknya judul yang ada ?
- s. Menurut Anda, apa kesalahan umum yang sering dilakukan komikus pemula saat merancang *webtoon* ?
- t. Bagaimana Anda melihat perbedaan antara *webtoon* yang bagus secara artistik dan yang berhasil secara komersial ?
- u. Menurut anda, apa yang membedakan *webtoon* dengan bentuk seni komik tradisional lainnya ?
- v. Genre atau tema apa saja yang menjadi tren di kalangan pembaca *webtoon* Indonesia saat ini ?
- w. Apakah anda melihat ada perbedaan selera antara pembaca *webtoon* di Indonesia dan di negara lain, seperti Korea Selatan atau Amerika Serikat ?
- x. Berapa rentang usia mayoritas pembaca *webtoon* saat ini ? Apakah sebagian besar adalah perempuan atau laki-laki ? Apakah hal tersebut bervariasi tergantung pada genre ?
- y. Gaya visual seperti apa yang saat ini paling populer di ranah *webtoon*, khususnya di pasar Indonesia ?

- z. Apa saran Anda bagi para komikus pemula yang ingin mengembangkan kekuatan visual dalam bercerita ?
- aa. Adakah *webtoon* atau seniman lain yang Anda jadikan referensi atau inspirasi ?

3.3.3 Kuesioner

Rahman (2019) mendefinisikan kuesioner sebagai teknik pengumpulan data yang mana partisipan diberikan daftar pernyataan atau pertanyaan tertulis. Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana sosok dan metode pengajaran Tino Sidin dapat menginspirasi calon pendidik seni untuk berani berkreasi.

Penerima kuesioner terdiri dari pendidik seni tingkat PAUD. Tujuan utama dari kuesioner ini adalah untuk memahami persepsi mereka mereka terhadap metode pembelajaran seni yang membangun keberanian dalam berkarya, serta dapat memberikan metode alternatif yaitu metode Tino Sidin dalam pengajaran menggambar.

Penulis menyiapkan beberapa daftar pertanyaan kuesioner dalam *Google Form* sebagai berikut.

- a. Usia anda
 - i. 21-25 tahun
 - ii. 26-30 tahun
 - iii. 31-35 tahun
 - iv. 36-40 tahun
 - v. 41-45 tahun
- b. Domisili tempat tinggal anda :
 - i. Jakarta

- ii. Bogor
 - iii. Depok
 - iv. Tangerang
 - v. Bekasi
- c. Jenjang pendidikan tempat Anda mengajar
- i. TK (Taman Kanak-Kanak)
 - ii. SD (Sekolah Dasar)
- d. Pendidikan terakhir anda :
- i. S1
 - ii. S2
 - iii. S3
- e. Jurusan pendidikan terakhir Anda:
- i. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
 - ii. Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 - iii. Pendidikan seni
- f. Apa metode utama yang Anda gunakan dalam mengajar seni?
(Pilih yang paling sering digunakan)
- i. Menggambar dan mewarnai
 - ii. Melukis
 - iii. Kerajinan Tangan
 - iv. Bermain musik dan bernyanyi

- v. Drama dan gerak ekspresi
- g. Apakah Anda merasa kesulitan dalam mengajar seni, terutama dalam menggambar?
- i. Ya, saya merasa kesulitan dalam menggambar atau menyampaikan materi kepada anak-anak
 - ii. Tidak, saya tidak mengalami kesulitan saat menggambar atau mengajarkan seni
- h. Apakah Anda merasa perlu mengembangkan keterampilan menggambar atau mengajar seni lebih lanjut?
- i. Ya, saya merasa perlu mengikuti pelatihan atau pengembangan kemampuan menggambar atau mengajar seni
 - ii. Tidak, saya merasa kemampuan saya sudah cukup untuk mengajar seni saat ini
- i. Seberapa sering Anda menggunakan media digital (tablet, aplikasi, video) dalam mengajar seni? (*Skala 0–6, di mana 0 = Tidak Pernah, 6 = Sangat Sering*)
- j. Perangkat apa yang paling sering Anda gunakan saat mengajar dengan media digital?
- i. *HP / Smartphone*
 - ii. *Laptop / PC*
 - iii. *iPad / Tablet*
 - iv. Saya tidak menggunakan perangkat digital
- k. Manakah preferensi Anda ketika ingin mencari suatu informasi?

- i. Teks penuh / Artikel panjang
- ii. Kombinasi gambar dan teks penjelasan
- iii. Video
- iv. Komik / *Graphic novel*
- v. *Game* / Permainan

l. Apa anda mengenal Pak Tino Sidin ?

- i. Ya, saya tahu banyak tentang beliau
- ii. Ya, tetapi hanya sedikit yang saya tahu
- iii. Tidak, saya belum pernah mendengar namanya

m. Jika Anda mengenal Pak Tino Sidin, dari mana Anda pertama kali mengetahuinya ?

- i. Buku atau artikel
- ii. Televisi
- iii. Media sosial
- iv. Pelatihan atau seminar
- v. Teman / Keluarga
- vi. Banner
- vii. Website

n. Seberapa cocok menurut Anda metode apresiatif Tino Sidin (memberikan pujian dan dorongan positif) diterapkan pada anak-anak? (Skala 0–6, di mana 0 = tidak cocok sama sekali, 6 = sangat cocok)

- o. Seberapa sering Anda menggunakan metode apresiatif dalam mengajar seni? (Skala 0–6, di mana 0 = tidak pernah, 6 = selalu)
- p. Menurut Anda, apa tantangan utama dalam menerapkan metode Tino Sidin melalui komik digital dalam pengajaran seni?
- i. Kurangnya akses terhadap perangkat digital
 - ii. Kurangnya pemahaman guru terhadap metode ini
 - iii. Kurangnya dukungan dari sekolah atau orang tua
 - iv. Tidak ada tantangan yang berarti
- q. Apakah Anda tertarik menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran seni dengan pendekatan metode Tino Sidin? (Skala 0–6, di mana 0 = sangat tidak tertarik, 6 = sangat tertarik)
- r. Seberapa sering Anda membaca komik digital?
- i. Setiap hari
 - ii. Beberapa kali seminggu
 - iii. Sekali seminggu
 - iv. Beberapa kali sebulan
 - v. Jarang
 - vi. Tidak pernah
- s. Genre komik *webtoon* apa yang sering Anda baca?
- i. Romantis
 - ii. Fantasi
 - iii. *Slice of Life*

- iv. Drama
 - v. Komedi
 - vi. *Thriller / Misteri*
 - vii. Aksi / Petualangan
 - viii. *Supernatural*
 - ix. *Horor*
- t. Manakah preferensi Anda ketika ingin mencari suatu informasi?
- i. Teks penuh / Artikel panjang
 - ii. Kombinasi gambar dan teks penjelasan
 - iii. Video
 - iv. Komik / *Graphic novel*
 - v. *Game / Permainan*

3.3.4 Studi Eksisting

Untuk memahami lebih dalam bagaimana kepribadian dan metode pengajaran Tino Sidin berdampak signifikan terhadap perkembangan minat artistik, penulis melakukan kajian terhadap berbagai sumber yang relevan. Studi ini bertujuan untuk menggali prinsip-prinsip pengajaran Tino Sidin yang dapat menginspirasi calon pendidik seni untuk lebih berani dalam berkreasi dan mengembangkan metode pembelajaran yang apresiatif serta mendorong kebebasan berekspresi.

Dalam proses ini, penulis melakukan peninjauan terhadap literatur, dokumentasi, serta pengamatan langsung terhadap warisan dan karya seni Tino Sidin. Diantaranya adalah :

1. Buku Biografi Tino Sidin : Guru Gambar dan Pribadi Multidimensional

- a. Penulis : Daoed Joesoef
- b. Editor : Subroto S.M
- c. Penerbit : Lukman Offset, 2014
- d. ISBN : 9798515447, 9789798515446
- e. Ukuran buku : 23 x 23 x 2,5 Cm
- f. Tebal buku : 220 halaman
- g. Bahasa : Indonesia



Gambar 3.1 Buku Biografi Tino Sidin
Sumber : <https://pbs.twimg.com/media/FjczRXeaAAE9nVF...>

Buku ini menjadi sumber utama dalam memahami karakter dan filosofi mengajar Tino Sidin, terutama dalam hal bagaimana dia menanamkan kepercayaan diri dalam berkarya kepada murid-muridnya. Beliau tidak hanya mengajarkan teknik menggambar, tetapi membangun mentalitas positif dalam proses kreatif.

2. Buku Gemar Menggambar bersama Tino Sidin Edisi 1, 2, 3

- a. Penulis : Tino Sidin

- b. Penerbit : Kanisius Yogyakarta, 1978
- c. Ukuran buku : 21 x 14,8 cm
- d. Tebal buku : 63 halaman
- e. Bahasa : Indonesia



Gambar 3.2 Buku GEMAR MENGGAMBAR Tino Sidin

Sumber : <https://images.tokopedia.net/img/cache/700/VqbcmM/2023...>

Buku ini mengajarkan pendekatan belajar menggambar yang menyenangkan dan terbuka, menekankan bahwa setiap anak memiliki potensi kreatif yang harus diapresiasi dan dikembangkan tanpa rasa takut. Pendekatan ini menjadi inspirasi bagi calon pendidik seni dalam menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan mendorong eksplorasi artistik.

3. Film Animasi GEMAR MENGGAMBAR bersama Tino Sidin

- a. Pembuat / Creator : Museum Taman Tino Sidin & Direktorat Perfilman Musik dan Media Baru, serta Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia
- b. Episode : 4 Episode

- c. Ukuran video : 1920 x 1080 piksel
- d. Bahasa : Indonesia
- e. Di unggah : 4 Maret 2023 & 8 Maret 2023
- f. Jenis animasi : Animasi 3d



Gambar 3.3 Film Animasi Gemar Menggambar Tino Sidin
 Sumber : <https://i.ytimg.com/vi/V5X2-1-0UXo/hq720.jpg...>

Film ini menyajikan metode pengajaran Tino Sidin dalam bentuk animasi modern, yang mempermudah pemahaman nilai - nilai pedagogisnya bagi generasi muda. Melalui media visual yang interaktif, konsep pembelajaran yang efektif, ekspresif, dan inspiratif dapat tersampaikan dengan lebih efektif.

4. *Google Doodle*

Pada tanggal 25 November 2020, *Google Doodle* menampilkan ilustrasi Tino Sidin untuk memperingati ulang-tahunnya yang ke - 95. *Doodle* ini, dibuat oleh seniman Shanti Rittgers, menggambarkan Tino Sidin sedang mengajar anak-anak menggambar dengan ciri khasnya yaitu “Bagus!” yang selalu ia berikan kepada karya murid-muridnya.



Gambar 3.4 *Google Doodle* Tino Sidin
Sumber : [https://www.google.com/logos/doodles/2020/...](https://www.google.com/logos/doodles/2020/)

Peringatan melalui Google Doodle ini bertepatan dengan Hari Guru Nasional di Indonesia, sebagai bentuk penghargaan atas kontribusinya dalam dunia pendidikan seni dan pengajaran menggambar bagi anak-anak.

Selain itu, analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan berbagai metode pengajaran seni di televisi dalam membentuk kreativitas anak :

1. Acara Televisi “Mari Menggambar” bersama Kak Iwan.

Pada era 2000-an, program Mari Menggambar hadir sebagai bentuk kelanjutan dari acara edukasi seni di televisi. Dipandu oleh Kak Iwan, acara ini mengusung gaya penyampaian yang ceria dan interaktif. Dengan pendekatan berbasis tema dan alur cerita yang menarik, program ini membantu anak-anak memahami teknik menggambar dengan gaya cerita yang lebih menyenangkan.

2. Acara Televisi “Gemar Menggambar” bersama Edi Dharma.

Program Mari Menggambar TVRI Jambi adalah program edukatif yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dalam bidang seni rupa, khususnya menggambar. Acara ini dipandu oleh Edi Dharma, seorang kartunis asal Jambi yang memiliki pengalaman luas di dunia seni visual dan pendidikan anak.

3.3.5 Studi Referensi

Dalam perancangan komik digital biografi Tino Sidin, penulis membutuhkan referensi yang relevan untuk mendukung keakuratan sejarah, kualitas narasi, serta aspek visual. Studi referensi ini berperan penting dalam memperkaya pendekatan artistik dan storytelling agar mampu menginspirasi calon pendidik seni untuk berani berkreasi dengan mengadopsi teknik dan

metode dari para kreator komik ternama. Berikut adalah beberapa studi referensi untuk perancangan komik digital Tino Sidin :

1. *Amazing Fantastic Incredible : Memoir Stan Lee*

- a. Pengarang : Stan Lee
- b. Penulis : Colleen Doran , Peter David
- c. Penerjemah : Daniel Santosa
- d. Penyunting: Anida Nurrahmi
- e. Penerbit : Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia, 2020 (© 2015 oleh POW! Entertainment; Colleen Doran, Marvel, Graphic Indie Pte. Ltd, Sky Entertainment)
- f. ISBN : 9786024815110
- g. Kategori : Otobiografi / komik
- h. Ukuran : 23 Cm
- i. Tebal : 192 halaman
- j. Bahasa : Indonesia

2. *DC Compact Comics : All-Star Superman*

- a. Penulis : Grant Morrison
- b. *Illustrator* : Frank Quietly
- c. Penerbit : *DC Comics*
- d. ISBN-10 : 177952725X
- e. ISBN-13 : 978-1779527257
- f. Kategori : Novel Grafis, *Superhero*, Fiksi Ilmiah
- g. Ukuran : 5,51 x 0,75 x 8,46 inci
- h. Tebal : 296 halaman
- i. Bahasa : Inggris

- j. Bagian dari Seri : *Superman All-Star*

3. *Daredevil* oleh Chris Samnee

- a. Chris Samnee adalah seorang ilustrator komik Amerika yang dikenal karena karyanya yang efisien, bersih dan berfokus pada storytelling.
- b. Karya terkenal : *Daredevil* (2011-2015) bersama Mark Waid

4. Pewarnaan komik *Amazing Spider-Man* #850 oleh Nathan Fairbrain

- a. Nathan Fairbrain adalah seorang colorist dan penulis komik asal Kanada yang sudah bekerja sama dengan Marvel, Dc Comics, dan Image Comics.
- b. Karya terkenalnya adalah : *Scott Pilgrim Color Edition* (Bryan Lee O'Malley) dan *Amazing Spider-Man*

